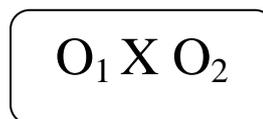


BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Untuk dapat mengetahui efektivitas penerapan metode *Rollenspiel* dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Jerman, maka penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain *pretest posttest* satu kelompok (*one group pretest-posttest design*) digunakan.

Desain ini merupakan desain eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yakni pada kelas yang menggunakan metode *Rollenspiel* tanpa ada kelompok pembanding. Desain eksperimen kuasi yang digunakan dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



O_1 = *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberi perlakuan.

X = *treatment* (perlakuan) dengan menggunakan metode *Rollenspiel*.

O_2 = *posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberi perlakuan.

Pretest dilakukan untuk mengetahui bagaimana kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Jerman sebelum diberikan metode *Rollenspiel*. *Posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Jerman setelah diberikan metode *Rollenspiel*.

B. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas di dalam penelitian ini adalah metode *Rollenspiel*, yaitu pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman dengan

menggunakan metode *Rollenspiel*. Sedangkan variable terikat (Y) adalah siswa kelas XI IPA SMA Pasundan Cikalong Cianjur.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Pasundan Cikalong Cianjur dan siswa kelas XI IPA SMA Pasundan Cikalong Cianjur tahun ajaran 2013/2014. Penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *system sampel purposive*, artinya subjek penelitian diambil dengan cara menunjukkan anggota populasi tertentu, dengan dasar bahwa anggota tertentu ini adalah yang paling tepat untuk menjadi sampel.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI IPA SMA Pasundan Cikalong Cianjur pada semester ganjil tahun ajaran 2013/2014.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kajian pustaka berupa pengumpulan teori-teori yang relevan dengan masalah penelitian ini. Hasil dari kajian pustaka dipakai sebagai bahan dasar acuan dalam melakukan penelitian.
2. Mencari dan menetapkan objek penelitian
3. Pembuatan instrumen penelitian berupa pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menggunakan metode *Rollenspiel*

Tes lisan, tes yang dilaksanakan sebanyak 2 kali terdiri dari *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan untuk memperoleh data sebelum proses belajar dengan menggunakan metode *Rollenspiel* (perlakuan) berlangsung. *Pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa berbicara sederhana. Sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui perbedaan kemampuan keterampilan berbicara bahasa Jerman pada objek penelitian setelah mendapatkan perlakuan.

F. Instrumen Penelitian

Salah satu kegiatan dalam perencanaan suatu penelitian adalah membuat instrumen penelitian atau alat pengumpulan data sesuai dengan masalah yang akan diteliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes lisan. Tes ini diujikan pada saat pertemuan pertama (*pretest*) dan setelah *treatment*/perlakuan selesai (*posttest*). *Pretest* diujikan untuk mengetahui tingkat kemampuan berbicara bahasa Jerman awal siswa, sedangkan *posttest* diujikan untuk mengetahui tingkat kemajuan kemampuan berbicara bahasa Jerman siswa setelah dilakukan *treatment*/perlakuan. Tes yang digunakan adalah tes lisan yang berbentuk dialog dalam bahasa Jerman yang diambil dari buku ajar *Themen Neu1, Lern- und Übungsbuch der deutschen Grammatik* dan *geni@l Deutsch als Fremdsprache für Jugendliche, Studio D A1, Schritte International*.

G. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan merupakan kegiatan menganalisis dan mengolah data yang sudah terkumpul. Adapun langkah-langkah yang dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Hasil *pretest* dan *posttest* diperiksa dan dianalisis kemudian ditabulasikan, tujuannya untuk mengetahui rata-rata nilai siswa, standar deviasi, dan varians kelas yang dijadikan sampel.
2. Peneliti melakukan uji persyaratan analisis berupa uji normalitas dan homogenitas sampel, kemudian menguji signifikansi perbedaan rata-rata menggunakan *uji-t* dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x d^2}{n(n-1)}}}$$

dengan keterangan:

M_d = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X_d = deviasi masing-masing subjek ($d-M_d$)

$\sum x_d^2$ = jumlah kuadrat deviasi

n = subjek

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian . Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- 1) Membuat proposal penelitian.
- 2) Mengadakan studi pendahuluan kelapangan yakni ke sekolah yang bersangkutan guna memperoleh berbagai informasi yang berhubungan dengan permasalahan dalam pengajaran bahasa Jerman.
- 3) Mengurus surat ijin penelitian ke SMA Pasundan Cicalong Cianjur..
- 4) Menyusun instrumen penelitian.
- 5) Membuat skenario pembelajaran/RPP.
- 6) Menguji instrument penelitian.
- 7) Melakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
- 8) Melaksanakan *treatment* atau perlakuan sebanyak empat kali pertemuan kepada siswa dengan menggunakan metode *Rollenspiel*.
- 9) Melakukan *posttest* untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan.
- 10) Mengolah data penelitian dan mengujinya dengan menggunakan perhitungan uji-t.
- 11) Menarik kesimpulan.

I. Hipotesis Statistik

Langkah terakhir adalah pengujian hipotesis. Adapun hipotesis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. $H_0 : \mu_2 = \mu_1$

Tidak ada perbedaan kemampuan berbicara bahasa Jerman sebelum dan setelah perlakuan dengan menggunakan metode *Rollenspiel*.

$$2. H_1 : \mu_2 \geq \mu_1$$

Terdapat perbedaan kemampuan berbicara bahasa Jerman yang signifikan diantara kemampuan siswa sebelum dan setelah perlakuan dengan menggunakan metode *Rollenspiel*.

Keterangan:

μ_1 = kemampuan berbicara bahasa Jerman siswa sebelum perlakuan dengan menggunakan metode *Rollenspiel*.

μ_2 = kemampuan berbicara bahasa Jerman siswa setelah perlakuan dengan menggunakan metode *Rollenspiel*.