

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian eksperimental, yaitu *Pre Experimental Design* atau eksperimen semu (*quasi eksperimen*) dengan model *one-group-prettest-posttest design*, yaitu penelitian yang menggunakan satu kelas untuk diberikan perlakuan (*treatment*) dalam jangka waktu tertentu tanpa ada kelas pembanding atau kelas kontrol.

Dalam penelitian ini digunakan permainan monopoli yang telah dimodifikasi yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengkonjugasi verba bahasa Jerman. Observasi pada penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali, yaitu observasi yang dilakukan sebelum perlakuan (*treatment*) (O_1) disebut *Pretest* dan observasi yang dilakukan setelah perlakuan (O_2) disebut *Posttest*. Desain penelitian ini dijelaskan sebagai berikut;

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Pengukuran (<i>Pretest</i>)	Perlakuan (<i>Treatment</i>)	Pengukuran (<i>Posttest</i>)
O_1	X	O_2

Keterangan :

O_1 : Pemberian *pretest* untuk mengukur variabel terikat sebelum perlakuan (*treatment*) dilakukan

X : Pemberian perlakuan (*treatment*) kepada subjek penelitian

O_2 : Pemberian tes (*Posttest*) setelah perlakuan untuk mengukur variabel terikat

B. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di SMA PGII 2 Bandung tahun ajaran 2016/2017, sedangkan sampel penelitian ini adalah siswa

kelas XI IPS 2 dengan jumlah 40 orang. Pemilihan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu didasarkan atas tujuan tertentu dengan anggapan bahwa sampel tersebut tepat dijadikan sampel pada penelitian ini. Dalam hal ini pemilihan kelas XI IPS 2 sebagai sampel didasarkan pada pertimbangan bahwa sampel tersebut memiliki kesesuaian karakteristik dengan masalah yang akan diteliti, sehingga dapat mendukung berjalannya penelitian.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas:

- a. Instrumen pembelajaran, yakni rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dijadikan sebagai acuan dalam proses pembelajaran.
- b. Instrumen evaluasi, yang berbentuk tes tertulis untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam mengkonjugasikan verba, sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) diberikan perlakuan dalam pembelajaran menggunakan media permainan monopoli. Sebelum instrumen penelitian digunakan, dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas terhadap 40 soal yang disusun dalam tes tertulis dalam bentuk isian dan pilihan ganda (lihat lampiran 1, lampiran 2 dan lampiran 3). Hasil uji coba menunjukkan bahwa soal yang valid dan reliabel berjumlah 25 soal yang terdiri dari 20 soal dalam bentuk isian dan 5 soal dalam bentuk pilihan ganda (lihat lampiran 4 dan lampiran 5). Bahan soal diambil dari bahan ajar, yakni *Schritte International Niveau A*, *Schritte International Lesemagazin Niveau A1/A2* dan *Studio d A1* yang memiliki kesesuaian dengan tema dan tingkat kesukaran materi yang dipelajari di kelas XI SMA atau sederajat.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan acuan yang menentukan langkah – langkah kegiatan yang ditempuh dalam sebuah penelitian. Adapun langkah – langkah yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua tahap, yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan.

1. Tahap persiapan

Langkah – langkah persiapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Segar Gabbyola Lakayasa, 2017

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGONJUGASIKAN VERBA BAHASA JERMAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a. Melakukan studi pendahuluan kesekolah, untuk memperoleh informasi yang berhubungan dengan permasalahan dalam pembelajaran bahasa Jerman.
- b. Mengajukan proposal penelitian
- c. Studi pustaka, peneliti menggunakan beberapa buku dan jurnal internet sebagai sumber informasi.
- d. Mempelajari silabus SMA kelas XI semester ganjil.
- e. Menyusun instrumen penelitian berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan instrumen evaluasi berupa soal.
- f. Menguji instrumen penelitian.
- g. Mengajukan surat ijin penelitian ke SMA PGII 2 Bandung.

2. Tahap pelaksanaan

Langkah – langkah dalam tahap pelaksanaan adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengkonjugasikan verba.
- b. Pemberian perlakuan (*treatment*) kepada siswa berupa pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli dalam mengkonjugasikan verba sebanyak tiga kali pertemuan. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tema *Familie und Beruf*
- c. Melakukan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengkonjugasikan verba.
- d. Mengolah dan menganalisis data penelitian.
- e. Membuat kesimpulan.
- f. Menyusun laporan penelitian.

E. Analisis Data

Setelah data terkumpul, dilakukan analisis data untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam mengkonjugasikan verba setelah menggunakan media permainan monopoli melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) diperiksa dan dianalisis untuk mengetahui nilai rata-rata siswa dan standar deviasi.

2. Melakukan uji normalitas dan uji homogenitas data. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak, sedangkan uji homogenitas berfungsi untuk mengetahui homogen atau tidaknya variabel X dan Y. Adapun metode yang digunakan dalam melakukan uji normalitas adalah metode Lilliefors dan uji homogenitas variansi.
3. Menguji signifikansi perbedaan rata-rata dengan menggunakan uji T untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*.
4. Menguji hipotesis statistik. Kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_{Ssp} = \mu_{Sbp}$$

$$H_1 : \mu_{Ssp} > \mu_{Sbp}$$

Keterangan:

μ_{Ssp} : Kemampuan siswa mengkonjugasikan verba bahasa Jerman sesudah perlakuan (*posttest*)

μ_{Sbp} : Kemampuan siswa mengkonjugasikan verba bahasa Jerman sebelum perlakuan (*pretest*)

H_0 : Tidak ada peningkatan kemampuan siswa dalam mengkonjugasikan verba setelah menggunakan media permainan monopoli

H_1 : Terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam mengkonjugasikan verba setelah menggunakan media permainan monopoli.