BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif dengan bentuk eksperimen semu (*Quasi Experiment*). Desain ini dipilih dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas permainan *Puzzle* Kosakata dalam meningkatkan penguasaan ajektiva siswa. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*, yakni eksperimen yang dilakukan pada satu kelas saja tanpa kelas pembanding atau kelas kontrol untuk dikenai perlakuan (*treatment*) dalam jangka waktu tertentu.

Dalam menerapkan metode ini diperlukan pengukuran melalui tes sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *Puzzle* Kosakata dalam pembelajaran ajektiva. Pengaruh teknik permainan *Puzzle* Kosakata diukur dari perbedaan antara hasil pengukuran awal (*pretest*) dan hasil pengukuran akhir (*posttest*). Perbedaan antara hasil pengukuran awal (*pretest*) dan hasi lpengukuran akhir (*posttest*) diasumsikan merupakan efek dari *treatment*. Penelitian dengan menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design* dapat digambarkan dalam bentuk berikut:

$$O_1 \; X \; O_2$$

Gambar 3.1

One-Group Pretest-Posttest Design

Keterangan:

O_1 :*Pretest* (tes awal) untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum mendapatkan perlakuan.

X :*Treatment* (perlakuan) berupa pengajaran ajektiva menggunakan teknik permainan *Puzzle* Kosakata.

Yaumidini Aulia, 2017
APLIKASI TEKNIK PERMAINAN PUZZLE K ALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN AJEKTIVA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

O_2 :*Posttest* (tes akhir) untuk mengukur kemampuan akhir siswa setelah mendapatkan perlakuan.

B. Partisipan

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS sebanyak 35 siswa. Hal ini dipilih dengan pertimbangan bahwa siswa kelas XII IPS merupakan siswa yang baru mendapatkan pelajaran dengan materi ajektiva.

C. Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMA PGII 2 Bandung yang belajar bahasa Jerman. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik purposif, yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu dengan anggapan sampel tersebut dianggap paling tahu tentang hal yang diteliti sehingga memudahkan dalam menjelajahi objek yang diteliti. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII dengan pertimbangan bahwa siswa kelas XII merupakan siswa yang baru mendapatkan pelajaran dengan materi ajektiva.

D. InstrumenPenelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan dalam suatu penelitian untuk mengumpulkan berbagai data yang dibutuhkan dalam keperluan penelitian tersebut. Adapun tujuan menggunakan instrumen dimaksudkan agar mempermudah proses penelitian dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga hasil penelitian yang diperoleh akan lebih mudah diolah. Dalam penelitian ini, digunakan beberapa instrumen penelitian, yakni:

1. Instrumen evaluasi yakni berupa tes dengan materi ajektiva yang diberikan secara tertulis. Tes diberikan dua kali yakni sebagai *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan sebelum perlakuan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap penguasaan ajektiva, sedangkan *posttest* diberikan setelah perlakuanmenggunakan teknik permainan *Puzzle* Kosakata yang bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan ajektiva siswa setelah mendapatkan perlakuan. Untuk mengetahui tingkat kelayakan soal, sebelum instrument diberikan kepada siswa terlebih dahulu dilakukan uji coba terhadap

40 siswa dari kelas XII IPA. Dari 40 butir soal yang diujicobakan, setelah dilakukan uji validitas dengan menggunakan teknik *person product moment*, sebanyak 20 soal dinyatakan valid yang terdiri atas12 soal isian dan 8 soal pilihan ganda. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas.

2. Instrumen pembelajaran yakni berupa RPP yang dijadikan sebagai acuan dalam proses pembelajaran.
3. Instrumen nontes yakni berupa angket yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana respon atau sikap siswa setelah mendapatkan pembelajaran melalui teknik permainan *Puzzle* Kosakata.

E. ProsedurPenelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam melaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengadakan survey dan studi awal guna memperoleh informasi yang berhubungan dengan permasalahan siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman.
2. Mengumpulkan teori-teori yang relevan dengan masalah yang dijadikan penelitian.
3. Mengajukan proposal penelitian.
4. Membuat surat ijin untuk melakukan penelitian di
5. Membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).
6. Menyusun instrumen penelitian.
7. Melakukan uji coba instrumen penelitian.
8. Melakukan *pretest*untuk mengetahui pengetahuan awal siswa.
9. Melakukan perlakuankepada siswa berupa pembelajaran ajektiva dengan menggunakan teknik permainan *Puzzle* Kosakata.
10. Melakukan *posttest* untuk mengetahui peningkatan pengetahuan ajektiva siswa.
11. Mengolah data dengan menggunakan perhitungan statistik.
12. Menguji hipotesis statistik.
13. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian.
14. Membuat laporan penelitian.

F. Analisis Data

Setelah data-data penelitian terkumpul, maka dilaksanakan analisis data untuk mengetahui tingkat penguasaan ajektiva siswa serta respon siswa sebelum dan sesudah diterapkannya teknik permainan *Puzzle* Kosakata. Adapaun langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data tersebut adalah:

1. Analisis Data Tes
   a. Memeriksa hasil *pretest* dan *posttest* kemudian ditabulasikan untuk mengetahui nilai rata-rata siswa, standar deviasi, dan varians kelas yang dijadikan sampel.
   b. Melakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan homogenitas.
   c. Melakukan uji signifikasi perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan uji-t, dengan rumus sebagai berikut:
   d. $t=\frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$

      Keterangan:

      Md : mean dariperbedaanantara*pretest* dan*posttest*

      Xd : deviasimasing-masingsubjek (d-Md)

      $\sum x^2 d$: jumlahkuadratdeviasi

      n : subjek

2. AnalisisData Angket

Analisis data angket dilakukan untuk menghitung persentase angket dengan rumus sebagai berikut:

$$\frac{f}{n} \text{ x } 100\ \%$$

Keterangan:

f : Frekuensi tiap jawaban dari responden

n : Jumlah responden

% : Persentase frekuensi dari tiap jawaban responden

Perhitungan tersebut mengacu pada kategori sebagai berikut:

0% :Tak seorangpun

1-25% :Sebagian kecil

26-49% :Hampir setengah

50% :Setengah

51-75% :Lebih dari setengah

76-99% :Hampir seluruhnya

100% :Seluruhnya