

BAB III

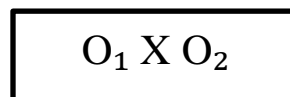
METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperiment* (eksperimen semu). Bentuk penelitian ini tidak membedakan antara sampel satu dengan yang lain seperti mendapat perlakuan karena berstatus sebagai kelompok Kontrol. Metode penelitian bertujuan untuk melihat keefektifan penggunaan permainan dadu *Lukas, der Frosch* dalam pembelajaran konjugasi verba bahasa Jerman.

Alasan peneliti menggunakan metode penelitian *Quasi Eksperiment* yaitu: 1) teknik sampel yang digunakan adalah *one-grup-pretest-posttest design*, 2) peneliti tidak mungkin menempatkan sampel dalam situasi laboratorik murni yang sama sekali bebas dari pengaruh lingkungan social selama diberikan perlakuan. Teknik *one-grup-pretest-posttest design* yang berarti bahwa desain pada penelitian ini terdiri atas *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir) pada satu kelas eksperimen dalam jangka waktu tertentu dengan pola sebagai berikut menurut Sugiyono (2010: hlm. 111):

Gambar 3.1



Keterangan:

- O_1 : *Pretest* (tes awal) dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum *treatment* (perlakuan)
- X : *Treatment* (perlakuan) berupa pembelajaran konjugasi verba dengan permainan dadu *Lukas, der Frosch*
- O_2 : *Posttest* (tes akhir) dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah *treatment*

B. Partisipan

Jumlah partisipan dalam penelitian ini yaitu 30 orang. Kelas ini dipilih berdasarkan pengamatan bahwa kelas ini masih mengalami kesulitan dalam mengonjugasikan verba bahasa Jerman.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas XI IPA 6 SMA Negeri 6 Cimahi di tanggal 23 dan 30 Januari serta 6 dan 13 Februari 2017 pada semester genap tahun ajaran 2016/2017.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 6 Cimahi yang belajar bahasa Jerman.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 6 sebanyak 30 orang, adapun teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sample* atau sampel bertujuan.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Instrumen pembelajaran, yaitu berupa RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang dijadikan sebagai acuan dalam proses pembelajaran. (Lihat lampiran 14-16)
2. Permainan dadu *Lukas, der Frosch*, yaitu sebagai permainan yang diberikan saat pembelajaran berlangsung untuk meningkatkan keterampilan konjugasi verba bahasa Jerman siswa. (Lihat lampiran 22)
3. Instrumen tes yang diberikan sebelum dan setelah *treatment*. (Lihat lampiran 7)
Pretest diberikan untuk mengetahui tingkat keterampilan siswa dalam mengonjugasikan verba sebelum penerapan permainan dadu *Lukas, der Frosch*, sedangkan *posttest* diberikan untuk mengetahui tingkat keterampilan siswa dalam

mengonjugasikan verba setelah *treatment*. Terdapat 93 butir soal di dalam instrumen sebelum melalui uji validitas dan realibilitas. (Lihat lampiran 1) Setelah dilakukan uji validitas dan realibilitas terdapat 51 butir soal yang valid, namun hanya 40 butir soal saja yang digunakan. 40 butir soal ini dibagi menjadi delapan bagian dalam bentuk teks rumpang, menggarisbawahi dengan tepat, menulis kalimat dan pilihan ganda. Tema dalam penelitian ini disesuaikan dengan materi bahasa Jerman yang sedang dipelajari di SMA Negeri 6 Cimahi, yaitu *Essen und Trinken*.

F. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang ditempuh dalam melakukan penelitian ini adalah:

1. Pengadaan survey dan studi awal guna memperoleh informasi yang berhubungan dengan permasalahan siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman.
2. Pengumpulan teori-teori yang relevan dengan masalah yang akan diteliti.
3. Pengajuan proposal penelitian.
4. Pembuatan surat ijin untuk melakukan penelitian di SMAN 6 Cimahi.
5. Pembuatan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).
6. Penyusunan instrumen penelitian.
7. Pengujicobaan instrumen.
8. Pemberian *pretest* untuk mengetahui pemahaman awal siswa
9. Pemberian *treatment* kepada siswa berupa pembelajaran konjugasi verba menggunakan permainan dadu *Lukas, der Frosch*.
10. Pemberian *posttest* untuk mengetahui pemahaman siswa tentang pembelajaran konjugasi verba setelah perlakuan.
11. Pengolahan data menggunakan perhitungan statistik.
12. Pengujian hipotesis statistik.
13. Penarikan kesimpulan dari hasil penelitian.
14. Pembuatan laporan penelitian.

G. Analisis Data

Teknik pengolahan data merupakan kegiatan menganalisis dan mengolah data yang sudah diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Berikut merupakan langkah-langkah pengolahan data yang dilakukan:

1. Pelaksanaan uji validitas dan realibilitas instrumen penelitian
2. Pemeriksaan hasil *pretest* dan *posttest* kemudian ditabulasikan agar dapat mengetahui rata-rata nilai siswa, standar deviasi dan varian kelas yang dijadikan sampel
3. Pelaksanaan uji normalitas dan homogenitas data
4. Pengitungan uji t
5. Pengujian hipotesis statistik
6. Pembahasan hasil penelitian
7. Penarikan kesimpulan

H. Perumusan Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik dari penelitian ini adalah:

$H_0 : \mu SsP = \mu Sbp$, berarti: Tidak terdapat perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan.

$H_1 : \mu Ssp > \mu Sbp$, berarti: Terdapat perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan.

Keterangan:

μSsp : Hasil belajar konjugasi verba setelah penerapan permainan dadu *Lukas, der Frosch* dalam pembelajaran (*posttest*).

μSbp : Hasil belajar konjugasi verba sebelum penerapan permainan dadu *Lukas, der Frosch* dalam pembelajaran (*pretest*).

Hipotesis 0 (H_0) diterima apabila hasil belajar setelah *treatment* sama dengan hasil belajar sebelum *treatment* dan ditolak jika hasil belajar setelah *treatment* lebih besar daripada hasil belajar sebelum *treatment*.