

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian *quasi eksperiment* (eksperimen semu), tanpa adanya kelas kontrol. Penelitian metode ini disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai, yaitu menguji efektivitas penggunaan media permainan *Tic Tac Toe* di satu kelas atau dengan kata lain untuk melihat akibat dari suatu perlakuan.

Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa pembanding. Arikunto (2006: 212) menggambarkan desain penelitian ini sebagai berikut:

Gambar 3.1

Desain Penelitian

$O_1 \quad X \quad O_2$

Keterangan:

O_1 : *Pretest* (tes awal) dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberi perlakuan.

X : *Treatment* (perlakuan) berupa pengajaran kosakata dengan menggunakan media permainan *Tic Tac Toe*.

O₂ : *Posttest* (pasca tes), dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberi perlakuan.

B. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) adalah faktor yang mempengaruhi variabel lain, sedangkan variabel terikat (Y) adalah faktor yang dipengaruhi oleh variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media permainan *Tic Tac Toe*. Sementara itu, variabel terikatnya adalah pembelajaran kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI di SMA Angkasa Bandung.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian tentang efektivitas penggunaan media permainan *Tic Tac Toe* untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa ini, akan dilaksanakan di SMA Angkasa Bandung dan berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2012/2013.

D. Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Angkasa Bandung tahun ajaran 2012/2013. Agar penelitian ini tidak terlalu meluas maka

diambil sampel dari populasi yang dapat mewakili. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI IPS D di SMA Angkasa sebanyak 30 siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes. Tes yang digunakan berupa tes essay yakni menulis kalimat sederhana berbahasa Jerman. Tes yang digunakan terdiri atas:

1. *Pretest* atau test awal adalah jenis tes yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum mengalami perlakuan atau proses belajar mengajar dalam suatu pokok bahasan yang akan dipelajari.
2. *Posttest* atau tes akhir adalah jenis tes yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan penguasaan kosakata pada objek penelitian setelah mendapatkan perlakuan.

F. Instrumen Penelitian

Salah satu kegiatan dalam salah satu perencanaan penelitian adalah membuat instrumen penelitian atau alat pengumpulan data sesuai dengan masalah yang diteliti. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tentang penguasaan kosakata bahasa Jerman.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini diujikan pada saat pertemuan pertama (*pretest*) dan setelah perlakuan selesai (*posttest*). Tes diberikan kepada

Winne Juliyanti, 2013

Efektivitas Penggunaan Media Permainan Tic Tac Toe Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Angkasa Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

siswa sebanyak dua kali untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah perlakuan. *Pretest* diberikan untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata awal siswa, sedangkan *posttest* diberikan dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan perangkat tes yang sama. Kemudian untuk memudahkan interpretasi penilaian, digunakan skala penilaian 100 Nurgiyantoro (2010: 253). Presentase tingkat penguasaan kosakata dapat diinterpretasikan dengan menggunakan tabel berikut:

Tabel 3.2
Penentuan Interpretasi Tingkat Penguasaan Kosakata Siswa

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Keterangan
85 – 100	Sangat baik
75 – 84	Baik
60 – 74	Cukup
40 – 59	Kurang baik
0 – 39	Tidak cukup

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan acuan yang menentukan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam sebuah penelitian. Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini sebagai berikut :

Winne Juliyanti, 2013

Efektivitas Penggunaan Media Permainan Tic Tac Toe Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Angkasa Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Tahap persiapan

Langkah-langkah persiapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Membuat proposal penelitian yang akan dilakukan.
- b. Mengadakan studi pendahuluan ke sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian untuk memperoleh informasi yang diperlukan dalam merumuskan masalah penelitian.
- c. Membuat instrumen penelitian yaitu RPP dan merancang rencana persiapan pembelajaran untuk kelas eksperimen ke dalam lima kali pertemuan. Pertemuan pertama dan kelima adalah pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Sedangkan tiga pertemuan adalah untuk perlakuan, yakni pemberian *treatment* dengan menggunakan media permainan *Tic Tac Toe*.
- d. Menyusun instrumen evaluasi yaitu soal tes. Soal untuk *pretest* dan *posttest* di adaptasi dari buku *Jung 1* dan *Geni@l* untuk perlakuan diambil dari buku *Jung 1*, *Kontakte Deutsch 1*, dan *Geni@l*.
- e. Membuat surat izin untuk mengadakan penelitian di SMA Angkasa Bandung.

2. Tahap pelaksanaan

Langkah-langkah dalam tahap pelaksanaan adalah sebagai berikut:

- a. Melaksanakan *pretest*

Pretest dilaksanakan pada pertemuan pertama, yaitu siswa diminta untuk menulis kosakata bahasa Jerman sesuai dengan gambar yang tersedia pada

Winne Juliyanti, 2013

Efektivitas Penggunaan Media Permainan Tic Tac Toe Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Angkasa Bandung

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

lembar kerja. Tes ini diadaptasi dari buku Geni@al, *Jung 1*, dan *Kontakte Deutsch 1*.

b. Melaksanakan perlakuan (*treatment*)

Perlakuan diberikan sebanyak tiga kali. Materi yang diberikan sesuai dengan tema materi yang berlangsung di sekolah pada saat itu, yakni materi *Schulsachen* dan *Stundenplan* yang disesuaikan dengan latihan kosakata.

c. Melakukan *posttest*

Setelah tiga kali perlakuan, *posttest* diberikan menggunakan soal yang sama dengan *pretest*. Hal tersebut bertujuan untuk membuktikan apakah siswa mengalami peningkatan atau tidak dalam penguasaan kosakata.

d. Mengolah dan membahas data penelitian dengan menggunakan perhitungan uji-t.

e. Membuat kesimpulan.

f. Membuat laporan penelitian.

H. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan merupakan kegiatan menganalisis dan mengolah data yang sudah terkumpul. Langkah-langkah yang dilaksanakan dalam menganalisis data adalah sebagai berikut:

Winne Juliyanti, 2013

Efektivitas Penggunaan Media Permainan Tic Tac Toe Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Angkasa Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Hasil *pretest* dan *posttest* diperiksa dan dianalisis kemudian ditabulasikan. Tujuannya adalah untuk mengetahui rata-rata nilai siswa, standar deviasi dan varian kelas yang dijadikan sampel.
2. Melakukan uji normalitas dan uji homogenitas data.
3. Menguji signifikansi perbedaan rata-rata dengan menggunakan uji-t dengan rumus, sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

t = treatment

Md = Mean dari deviasi (d) antara *posttest* dan *pretest*

Xd = perbedaan deviasi dengan mean deviasi

N = banyaknya subjek

df = atau db adalah N-1

I. Perumusan Hipotesis Statistik

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

$$H_0 : \mu SsP = \mu SbP$$

$$H_1 : \mu SsP \neq \mu SbP$$

Winne Juliyanti, 2013

Efektivitas Penggunaan Media Permainan Tic Tac Toe Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Angkasa Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Keterangan:

μSsP : kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman sesudah perlakuan
(*posttest*)

μSbP : kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman sebelum perlakuan
(*pretest*)

H_0 diterima jika hasil penelitian ini membuktikan bahwa tidak terdapat perbedaan antara kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media permainan *Tic Tac Toe*. Sebaliknya, H_1 diterima dan H_0 ditolak jika terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media permainan *Tic Tac Toe*.