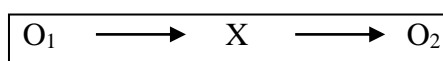


BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode kuantitatif dengan bentuk eksperimen semu (*quasi experiment*). Hal ini dikarenakan penulis hanya diberikan satu kelas untuk mengajarkan materi *Komparation der Adjektive*. Suryabrata (2004, hlm 2) mengemukakan mengenai tujuan dari eksperimen semu, yakni: “untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan atau memanipulasikan semua variabel yang relevan”.

Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain penelitian ini dilakukan pada satu kelas tanpa adanya kelas pembanding atau kelas kontrol untuk dikenai perlakuan (*treatment*) dalam jangka waktu tertentu. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2010, hlm 85) yakni: “*One-Group Pretest-Posttest Design* merupakan desain yang diadakan dengan melakukan penelitian langsung terhadap satu kelompok subjek dengan dua kondisi observasi yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding, sehingga setiap subjek merupakan kelas kontrol untuk dirinya sendiri”. Dengan demikian, dalam menerapkan metode ini diperlukan pengukuran melalui 1 pertemuan untuk *pretest*, 1 pertemuan untuk *posttest* serta 3 kali perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan permainan *ludo*. Permainan *ludo* yang digunakan dalam metode ini adalah permainan *ludo* yang telah dimodifikasi sedemikian rupa oleh penulis agar dapat membantu dalam pembelajaran komparasi. Pengaruh permainan *ludo* diukur dari perbedaan antara hasil pengukuran awal (*pretest*) dan hasil pengukuran akhir (*posttest*). Setelah itu, data dianalisis secara statistik. Bentuk desain penelitian ini menurut Arikunto, (2010, hlm 85) dapat digambarkan dalam bentuk berikut:



Elga Rian Triansyah, 2017

EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN LUDO UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM PEMBENTUKAN KOMPARATION DER ADJEKTIVE

Gambar 3.1

One-Group Pretest-Posttest Design

Keterangan:

- O₁: *Pretest* (tes awal), dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa membentuk *Komparation der Adjektive* (komparasi) sebelum menggunakan media permainan *ludo*.
- X: *Treatment* (perlakuan), berupa penggunaan media permainan *ludo* untuk melatih siswa membentuk *Komparation der Adjektive* (komparasi).
- O₂: *Posttest* (tes akhir), dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan media permainan *ludo*.

B. Populasi dan Sampel

Menurut Arikunto (2010, hlm 130) ‘populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian’. Dengan demikian, populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di SMA Negeri I Majalengka tahun ajaran 2017/ 2018, sedangkan pengertian sampel menurut Arikunto (2010, hlm 131) yaitu, ‘sebagian atau wakil populasi yang diteliti’. Dengan demikian, sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS2 dengan jumlah 37 orang. Pemilihan sampel pada penelitian ini didasarkan atas teknik *purposve sampling*. Menurut Sugiono teknik *purposve sampling* yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Adapun pertimbangan yang dimaksudkan yaitu berdasarkan hasil diskusi antara guru-guru bahasa Jerman di SMA Negeri I majalengka yang menyatakan bahwa siswa kelas XI IPS 2 kurang kondusif dalam kegiatan pembelajaran.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas:

- a. Instrumen pembelajaran, berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dijadikan sebagai acuan dalam proses pembelajaran.
- b. Instrumen evaluasi, berbentuk tes tertulis untuk mengetahui kemampuan siswa dalam membentuk komparasi sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media permainan *ludo*.

Pada penelitian ini tidak terdapat uji validitas dan reabilitas soal. Hal ini

Elga Rian Triansyah, 2017

EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN LUDO UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM PEMBENTUKAN KOMPARATION DER ADJEKTIVE

dikarenakan bahan soal diambil dari bahan ajar, yakni *Mit Erfolg zu Start Deutsch Übungsbuch* dan *Langenscheidts Grammatiktraining Deutsch* yang memiliki kesesuaian dengan tema dan tingkat kesukaran materi yang dipelajari kelas XI SMA atau sederajat.

D. Prosedur Penelitian

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

1. Mengadakan studi pendahuluan ke sekolah guna memperoleh informasi yang berhubungan dengan permasalahan siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman.
2. Mengajukan proposal penelitian.
3. Mengumpulkan teori-teori yang relevan dengan masalah yang dijadikan penelitian.
4. Membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).
5. Menyusun instrumen penelitian.
6. Membuat surat ijin untuk melakukan penelitian.
7. Melakukan *pretest* untuk mengetahui pengetahuan awal siswa.
8. Melakukan perlakuan kepada siswa berupa pembelajaran komparasi dengan menggunakan permainan *ludo*.
9. Melakukan *posttest* untuk mengetahui peningkatan pengetahuan pembentukan komparasi siswa.
10. Mengolah dan menganalisis data penelitian.
11. Membuat kesimpulan.
12. Menyusun laporan.

E. Analisis data

Analisis data dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam memahami aturan pembentukan komparasi setelah menggunakan media permainan *ludo*. Hal ini melalui beberapa tahapan yaitu:

1. Memeriksa dan menganalisis hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui nilai rata-rata siswa dan standar deviasi.

Elga Rian Triansyah, 2017

EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN LUDO UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM PEMBENTUKAN KOMPARATION DER ADJEKTIVE

2. Melakukan uji normalitas dan uji homogenitas data.
3. Menguji signifikansi perbedaan rata-rata dengan menggunakan uji T untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttes*.
4. Menguji hipotesis statistik. Kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut:

$$H_o \quad : \mu_{Ssp} = \mu_{SbP}$$

$$H_i \quad : \mu_{SsP} > \mu_{SbP}$$

Keterangan:

μ_{SsP} : Kemampuan siswa dalam membentuk *Komparation der Adjektive* setelah mendapatkan perlakuan (*posttest*).

μ_{SsP} : Kemampuan siswa dalam membentuk *Komparation der Adjektive* sebelum mendapatkan perlakuan (*pretest*).

H_o : Tidak ada perbedaan kemampuan siswa dalam membentuk *Komparation der Adjektive* setelah menggunakan media permainan *ludo*.

H_i : Terdapat perbedaan kemampuan siswa dalam membentuk *Komparation der Adjektive* seteah menggunakan media permainan *ludo*.

Elga Rian Triansyah, 2017

EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN LUDO UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM PEMBENTUKAN KOMPARATION DER ADJEKTIVE

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