

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan metode eksperimen semu (*Quasi Experiment*), yakni penelitian yang dilakukan terhadap satu kelas tanpa ada kelas pembanding atau kelas kontrol atau model *one-group-pretest-posttest desain*. Model ini mempunyai kelebihan seperti yang telah diungkapkan Sugiyono (2011, hlm. 112) yaitu “...hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan”. Namun dalam model ini ada hal yang harus diperhatikan seperti yang diungkapkan Nazir (dalam Masyhuri & Zainuddin, 2008, hlm. 38) bahwa “Harus ada kompromi dalam menentukan validitas internal dan eksternal sesuai dengan batas-batas yang ada”. Dalam penelitian ini digunakan permainan kartu Jenius. Sebelumnya siswa satu kelas dibagi ke dalam kelompok kecil yang tiap kelompoknya terdiri atas empat orang. Pengukuran penguasaan kosakata dilakukan dengan melakukan tes sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*Treatment*) dengan menggunakan kartu Jenius untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Jerman. Hasilnya adalah perbandingan antara tes sebelum perlakuan (*Pretest*) dan tes sesudah perlakuan (*Posttest*).

Tabel 3.1

Pola Penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

- O₁ : *Pretest*, dilakukan untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum menggunakan permainan kartu Jenius.
- X : *Treatment*, berupa penggunaan permainan kartu permainan Jenius untuk membantu siswa dalam meningkatkan kosakata bahasa Jerman siswa.

O₂ : *Posttest*, dilakukan untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sesudah menggunakan permainan kartu Jenius.

B. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri atas dua variabel, yakni variabel bebas dan terikat.

1. Variabel bebas (X) adalah variabel yang dapat mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan permainan kartu Jenius.
2. Variabel terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah penguasaan kosakata bahasa Jerman.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 15 Bandung pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018

D. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMAN 15 Bandung. Agar penelitian ini tidak terlalu luas, maka diambil populasi dan sampel yang dapat mewakili. Penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yakni sistem purposif dalam arti mengambil subjek penelitian dengan cara menunjuk anggota populasi tertentu, dengan anggapan bahwa mereka adalah yang paling tepat untuk dijadikan sampel, sedangkan sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IBB (Bahasa) di SMAN 15 Bandung tahun ajaran 2017/2018.

E. Instrumen Penelitian

Salah satu kegiatan dalam perencanaan suatu penelitian adalah menyusun instrumen atau alat pengumpulan data sesuai dengan masalah yang diteliti. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa:

1. Instrumen pembelajaran yaitu berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk mengikuti bahan pelajaran yang akan diajarkan.
2. Instrumen evaluasi yaitu berupa tes untuk mengetahui sejauh mana penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa memainkan permainan kartu Jenius. Materi yang diambil dalam penelitian ini diambil dari buku bahan ajar bahasa Jerman yang sesuai dengan tingkat kosakata siswa. Instrumen soal yang digunakan terlebih dahulu dilakukan uji validitas dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 23 (Lampiran 3: Uji Validitas Instrumen Soal *Pretest* dan *Posttest*). Kelas yang belajar bahasa Jerman pada saat penelitian dilaksanakan yaitu kelas XI IBB dan beberapa kelas XI IPA. Dengan jumlah sampel sebanyak 15 orang ($N=15$) pilihan dan dengan taraf signifikan 5% diperoleh nilai $r = 0,514$. Soal dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dari hasil penghitungan validitas tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat 17 soal yang valid dan 18 soal yang tidak valid. Dengan demikian 17 soal yang valid diambil dan digunakan untuk instrumen *Pretest* dan *Posttest*. Selain itu dilakukan juga uji reliabilitas. Dari hasil penghitungan reliabilitas tersebut diperoleh t_{hitung} sebesar 6,4. Dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan jumlah sampel (n) = 15, diperoleh $t_{tabel} = 2,1$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal tersebut menunjukkan bahwa instrumen tes penguasaan kosakata reliabel.

F. Teknik Penelitian

Adapun teknik penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Teknik pengumpulan data

Teknik pengambilan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Kajian pustaka, yakni mengumpulkan berbagai materi serta teori yang relevan dengan masalah penelitian yang nantinya akan berfungsi sebagai landasan saat penelitian dilakukan.
- b) Menentukan subjek penelitian.

- c) Membuat instrumen penelitian baik berupa instrumen evaluasi yaitu tes seputar kosakata bahasa Jerman maupun rencana pembelajaran yang berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- d) Melakukan uji validitas dan uji reliabilitas instrumen sebelum penelitian dilakukan.
- e) Memberikan *Pretest* untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa sebelum diberikan perlakuan.
- f) Memberikan perlakuan (*Treatment*) berupa penggunaan media permainan kartu Jenius dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman.
- g) Memberikan *Posttest* untuk mengetahui kemajuan penguasaan kosakata siswa setelah diberikan perlakuan.
- h) Membandingkan hasil *Pretest* dan *Posttest* untuk menentukan selisih perbedaan yang muncul. Perbedaan itu disebabkan oleh adanya perlakuan yang diberikan.
- i) Menguji perbedaan hasil *Pretest* dan *Posttest* dengan Uji T untuk memperjelas perbandingan dan melihat perbedaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

2. Teknik Pengolahan Data

Langkah-langkah yang digunakan untuk menganalisis dan mengolah data yang sudah terkumpul yakni sebagai berikut:

- a. Hasil *Pretest* dan *Posttest* diperiksa dan dianalisis kemudian ditabulasikan. Hasil itu bertujuan untuk mengetahui nilai rata-rata siswa, standar deviasi dan varians kelas yang dijadikan sampel.
- b. Mencari uji normalitas dan homogenitas sampel untuk menentukan uji statistik yang akan digunakan, kemudian menguji signifikansi perbedaan rata-rata menggunakan Uji T. Uji T dilakukan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara nilai tes awal dengan tes akhir dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Uji T} = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

- Md : *Mean* dari perbedaan antara tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*)
- Xd : Deviasi masing-masing subjek (d-Md)
- Σx^2d : Jumlah kuadrat deviasi
- n : Subjek
- db : atau df adalah n-1

G. Prosedur Penelitian

Bagian ini memaparkan secara kronologis langkah-langkah penelitian yang dilakukan terutama bagaimana desain penelitian dioperasionalkan secara nyata. Penelitian ini dilakukan bertahap dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melakukan penelitian awal untuk memperoleh informasi mengenai penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa;
2. Membuat proposal;
3. Adanya izin penelitian dari guru bahasa Jerman SMA yang bersangkutan;
4. Mempelajari silabus SMA kelas XI semester ganjil;
5. Menyusun instrumen penelitian baik berupa Rencana Pelaksana Pembelajaran (RPP) untuk *Treatment* maupun soal tes untuk *Pretest* dan *Posttest*;
6. Melakukan uji validitas dan uji reliabilitas soal;
7. Melakukan *Pretest* kepada siswa;
8. Melakukan *Treatment* kepada siswa sebanyak tiga sampai lima kali menggunakan media permainan kartu Jenius di dalam pembelajaran;
9. Melakukan *Posttest* kepada siswa;
10. Menganalisis data dan menguji normalitas dan homogenitas data;
11. Menggunakan Uji T untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata antara *Pretest* dan *Posttest*;
12. Menulis laporan penelitian.

H. Hipotesis Penelitian

Langkah terakhir adalah pengujian hipotesis. Adapun hipotesis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

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

$$H_i : \mu SsP > \mu SbP$$

Keterangan:

μSsP : Hasil belajar sesudah perlakuan (*Posttest*)

μSbP : Hasil belajar sebelum perlakuan (*Pretest*)

H_0 ditolak apabila hasil penelitian ini membuktikan bahwa tidak terdapat perbedaan antara kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman sebelum dan sesudah menggunakan media permainan kartu Jenius. Sebaliknya H_1 diterima apabila hasil penelitian ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman sebelum dan sesudah menggunakan media permainan kartu Jenius.