

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimen, yaitu sebuah metode penelitian yang bertujuan untuk melihat keefektifan media pembelajaran. Metode penelitian ini cocok untuk digunakan karena bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas media permainan *What's in it?* dalam pembelajaran *bestimmter- und unbestimmter Artikel*. Langkah awal dalam adalah siswa diberi *pretest* untuk melihat sejauh mana tingkat pemahaman materi *bestimmter- und unbestimmter Artikel*. Setelah itu dilakukan *treatment* sebanyak tiga kali yang bermaterikan penggunaan permainan *what's in it?* dalam pembelajaran *bestimmter- und unbestimmter Artikel*. Lalu dilakukan *posstest* untuk melihat sejauh mana pencapaian siswa setelah menggunakan permainan *what's in it?*. Setelah memperoleh data, hasil *pretest* dan *posttest* akan dibandingkan dan dianalisis secara statistik. Penelitian ini berisikan penggunaan permainan *what's in it?* untuk meningkatkan pemahaman penguasaan *bestimmter- und unbestimmter Artikel*.

Tabel 3.1

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	Q1	X	Q2

Keterangan :

Q1: Pemberian *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa memahami materi *bestimmter- und unbestimmter Artikel* sebelum dilakukan perlakuan dengan menggunakan permainan *what's in it?*.

X: Perlakuan (*treatment*), berupa permainan *what's in it?*.

Q2: Pemberian tes akhir yang bertujuan mengukur variabel terikat setelah perlakuan (*posttest*).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA PGII 2 semester genap tahun ajaran 2016-2017.

C. Populasi dan Sampel

Dalam metode Quasi eksperimen yang akan digunakan dalam penelitian ini, tidak dilakukan pengacakan pada subjek kelompok berdasarkan kelas yang sudah ada. Subjek penelitian ini adalah siswa.

1. Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X SMA PGII 2.

2. Sampel

Sampel yang diambil pada penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA 1 tahun ajaran 2016/2017.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu:

1. Variabel independen/bebas (x) yaitu permainan *what's in it?*.
2. Variabel dependen/terikat (y) penguasaan materi *bestimmter- und unbestimmter Artikel*.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pemahaman artikel berupa kumpulan soal dalam jenis mencocokan dan isian singkat. Jumlah keseluruhan nilai instrumen ini adalah 25 soal. Instrumen tersebut bersumber dari website de.islcollective.com. Setiap soal pada setiap bagian diberikan nilai satu poin, sehingga skor maksimal yang diperoleh pada instrument penguasaan *bestimmte und unbestimmte Artikel* adalah 25 poin. Setelah itu skor akan dialihkan ke dalam skala 0-100. Untuk mempermudah mengevaluasi tes tersebut, maka penilaian dilakukan sesuai dengan kriteria yang diadaptasi dari Arikunto (2009, hlm. 245), berikut kriteria penilaianya:

Angka 100	Keterangan
80 – 100	Baik sekali
66 – 79	Baik
56 – 65	Cukup
40 – 55	Kurang
30 – 39	Gagal

Tes diberikan kepada siswa sebanyak 2 kali yaitu, *pretest* (tes awal) untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang *bestimmt und unbestimmte artikel* dan *posttest* (tes akhir) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah dilakukan perlakuan.

F. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kajian Pustaka, berupa pengumpulan materi-materi dan teori-teori yang relevan dengan masalah penelitian.
2. Tes awal atau *pretest* dilakukan untuk mengetahui pemahaman awal siswa *tentang bestimmt dan unbestimmte artikel*.
3. Pemberian perlakuan yang bertujuan untuk mengujicobakan penggunaan permainan *what's in it?* dalam pembelajaran *bestimmter- und unbestimmter Artikel*.
4. Tes akhir atau *posttest* dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman akhir siswa tentang *bestimmt dan unbestimmte Artikel* setelah dilakukan perlakuan.
5. Membandingkan nilai rata-rata hasil *pretest* dan *posstest* dengan menggunakan uji T.
7. Membuat kesimpulan.
8. Membuat laporan penelitian.

G. Teknik Pengolahan Data

Adapun langkah-langkah pengolahan data yang dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Hasil *pretest* dan *posttest* diperiksa dan dianalisis kemudian ditabulasikan tujuannya untuk mengetahui nilai rata-rata siswa, standar deviasi dan varians kelas yang dijadikan sampel.
2. Untuk menentukan uji statistik yang akan digunakan, peneliti mencari uji normalitas dan homogenitas sampel, kemudian menguji signifikansi perbedaan rata-rata menggunakan uji-t.
3. Perumusan hipotesis statistik

Hipotesis statistik dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_{SsP} = \mu_{SbP}$$

$$H_1 : \mu_{SsP} > \mu_{SbP}$$

Keterangan:

μ_{SsP} merupakan hasil belajar setelah *treatment* diberikan atau nilai tes akhir (*posttest*).

μ_{SbP} merupakan hasil belajar sebelum *treatment* diberikan atau nilai tes awal (*pretest*).

H_0 : Tidak terdapat peningkatan pada penguasaan materi *bestimmter- und unbestimmter Artikel* setelah penggunaan permainan *what's in it?*.

H_1 : Terdapat peningkatan pada pemahaman penguasaan materi *bestimmter- und unbestimmter Artikel*.

H. Prosedur Penelitian

Adapun langkah-langkah kegiatan yang dilakukan dalam melaksanakan penelitian ini, diantaranya:

1. Membuat proposal penelitian.

2. Mengadakan observasi awal ke sekolah yang akan diteliti untuk mengetahui dasar dasar masalah yang ada dalam proses pembelajaran *bestimmter- und unbestimmter Artikel*.
3. Membuat surat izin penelitian ke SMA PGII 2.
4. Menyusun RPP dan merancang rencana persiapan pembelajaran untuk kelas eksperimen.
5. Menyusun instrumen penelitian.
6. Melakukan *pretest* untuk mengetahui pemahaman awal siswa.
7. Memberikan *treatment* kepada siswa.
8. Melakukan *posttest* guna mengetahui peningkatan pemahaman siswa.
9. Mengolah data penelitian dan mengujinya dengan menggunakan perhitungan uji T.
10. Menarik kesimpulan.