

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*quasi eksperiment*) dengan satu kelas penelitian tanpa kelas pembanding. Penelitian ini menggunakan teknik permainan Pantomim untuk membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman. Sebelum dilakukan perlakuan melalui penerapan teknik permainan Pantomim, terlebih dahulu dilakukan *pretest*. Setelah dilakukan perlakuan, selanjutnya diadakan *posttest* penguasaan kosakata bahasa Jerman untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Data yang diperoleh akan dianalisis secara statistik dengan membandingkan hasil *pretest* dengan *posttest* untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa sesudah dilakukan perlakuan dengan menggunakan teknik permainan Pantomim.

#### B. Desain Penelitian

Desain eksperimen semu yang digunakan adalah dengan model *one – group – pretest – posttest design*, jadi penulis hanya menggunakan satu kelas penelitian tanpa kelas pembanding atau kelas kontrol. Untuk dikenai perlakuan (*treatment*) dalam jangka waktu tertentu. Penelitian ini melakukan pengukuran melalui tes sebelum dan sesudah teknik permainan pantomim diberikan. Pengaruh teknik permainan pantomim diukur dari perbedaan antara pengukuran awal (*Pre-test*) dan pengukuran akhir (*Pasca-test*). Subyek penelitian yakni siswa-siswi kelas

X UPW 2 SMKN 3 Bandung. Desain penelitian *pretes – posttes* satu kelompok sebagai berikut:

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X</b>	<b>O<sub>2</sub></b>

Keterangan:

O<sub>1</sub>: Pemberian *Pretest* untuk mengukur variabel terikat sebelum perlakuan dilakukan

X: Pemberian *Treatmen* (perlakuan) eksperimen kepada para subjek dengan teknik Permainan Pantomim

Y: Pemberian *Posttest* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan

### C. Variabel Penelitian

Ada dua variabel yang akan dikaji dalam penelitian ini, yakni:

1. Variabel bebas (X), yaitu penerapan teknik permainan pantomim dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.
2. Variabel terikat (Y), yaitu hasil pembelajaran kosakata bahasa Jerman siswa, dengan menggunakan teknik permainan pantomim.

### D. Waktu dan tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 3 Bandung pada semester 1 bulan Agustus-September, kelas X UPW 2 tahun ajaran 2013 / 2014.

### E. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMKN 3 Bandung.

## 2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X UPW 2 SMKN 3 Bandung tahun ajaran 2013/2014 sebanyak 35 orang. Kelas ini dipilih karena kelas tersebut dinilai masih memiliki kesulitan menguasai kosakata bahasa Jerman. Teknik pemilihan sampel ini adalah teknik sampel purposif artinya subjek penelitian diambil dengan pertimbangan tertentu dengan anggapan sampel tersebut adalah yang paling tepat dijadikan sampel.

## F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Instrumen Pembelajaran, yakni Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan sebagai acuan proses belajar mengajar. Materi yang akan diajarkan adalah materi tentang pengenalan dan hobi. Bagaimanakah caranya memperkenalkan diri memakai bahasa Jerman dan bagaimana tentang mengungkapkan hobi siswa memakai bahasa Jerman.
2. Instrumen Tes (Instrumen Evaluasi), dalam penelitian ini dilakukan 2 kali yaitu *pretest* dan *posttest*. Kegiatan *pretest* diujikan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *posttest* diujikan untuk mengetahui tingkat kemajuan siswa setelah dilakukan perlakuan (*treatment*) sebanyak 2 kali dalam 4 pertemuan. Pretest dan posttest yang diberikan menggunakan perangkat tes yang sama yaitu siswa menjawab pertanyaan dengan mencocokkan gambar dengan kata-kata hobi yang sudah disediakan dan menjawab gambar hobi dengan menggunakan bahasa Jerman.

Soal-soal tes yang diujikan diambil dari *Kontakte Deutsch 1* dan *Themen Neu*. Jumlah soal pada instrumen ini sebanyak 22 butir soal dengan 2 sebagai contoh sehingga soal yang harus diisi sebanyak 20 butir soal. Bentuk tes yang diberikan adalah tes tertulis yang berupa mencocokkan gambar dengan kata-kata hobi yang sudah diberikan dan menjawab gambar hobi yang masih belum terisi. Penilaian tes penguasaan kosakata ini didasarkan berdasarkan pemilihan kata yang benar. Dalam cara ini jawaban yang benar diberikan nilai sesuai dengan tingkat kesukaran soal.

## **G. Teknik Penelitian**

### **1. Pengumpulan Data**

- a. Mengumpulkan berbagai materi serta teori yang relevan dengan masalah yang akan diteliti.
- b. Membuat Instrumen Pembelajaran yaitu (RPP).
- c. Memberikan pra-tes, untuk mengetahui kemampuan kosakata siswa.
- d. Memberikan perlakuan berupa teknik permainan pantomim dalam pembelajaran bahasa Jerman.
- e. Memberikan pasca-tes, untuk mengetahui peningkatan siswa setelah diberi perlakuan pantomim.
- f. Membandingkan pra-tes dan pasca-tes untuk melihat perbedaan dari perlakuan yang diberikan.

### **2. Pengolahan Data**

Menguji signifikansi perbedaan rata-rata dengan melakukan rumus uji t

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n}}}$$

$$N ( N-1)$$

Dengan keterangan:

Md = Mean dan perbedaan pra-tes dan pasca-tes

xd = Deviasi masing-masing subjek

$\Sigma x^2d$  = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek

### H. Pengujian Hipotesis Statistik

Langkah terakhir dalam pengolahan data yaitu pengujian hipotesis, hipotesis statistika yang digunakan adalah:

$$H_0 = \mu_{ScP} = \mu_{SbP}$$

$$H_1 = \mu_{ScP} > \mu_{SbP}$$

Keterangan:

$\mu_{ScP}$  : Hasil belajar sesudah perlakuan

$\mu_{SbP}$  : Hasil belajar sebelum perlakuan

### I. Pembahasan hasil penelitian

### J. Penarikan Kesimpulan