

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu (*Quasi Experiment*) dengan model *one-group-pretest-posttest-design*, yaitu penelitian yang menggunakan satu kelas perlakuan (*Treatment*) dalam jangka waktu tertentu tanpa ada kelas pembanding atau kelas kontrol.

Dalam penelitian ini digunakan media permainan *Memory-Spiel* yang telah dimodifikasi, agar dapat diterapkan dalam pembelajaran gramatik bahasa Jerman, khususnya dalam meningkatkan kemampuan membentuk kalimat *Perfekt*. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini sebanyak tiga kali, yaitu observasi yang dilakukan sebelum perlakuan (O_1) atau disebut *Pretest* dan observasi yang dilakukan setelah perlakuan (O_2) dengan menerapkan permainan *Memory-Spiel* dalam pembelajaran atau disebut *Posttest*. Kemudian akan didapatkan data hasil *pretest* dan *posttest*, selanjutnya data akan dibandingkan dan dianalisis secara statistik. Desain penelitian ini dapat digambarkan seperti berikut:

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Experiment	O_1	X	O_2

Keterangan:

O_1 : *Pretest*, dilakukan untuk mengukur kemampuan pembelajar dalam membentuk kalimat *Perfekt* sebelum menggunakan permainan *Memory-Spiel*.

X : *Treatment*, berupa penggunaan permainan *Memory-Spiel* untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan pembelajar dalam membentuk kalimat *Perfekt*.

Karina Nurul Fitri, 2018

**PENGUNAAN PERMAINAN MEMORY-SPIEL UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMBENTUK KALIMAT PERFECT**

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

O₂ : *Posttest*, dilakukan untuk mengetahui kemampuan pembelajar dalam membentuk kalimat *Perfekt* setelah menggunakan permainan *Memory-Spiel*.

B. Partisipan

Jumlah partisipan dalam penelitian ini berjumlah 26 siswa. Partisipan tersebut dipilih berdasarkan saran yang diberikan pihak sekolah.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII di SMAN 4 Bandung tahun ajaran 2018/2019.
2. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel yang diambil merupakan siswa kelas XII Lintas Minat dengan jumlah 26 orang siswa. Pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan atas tujuan tertentu. Hal tersebut didasari oleh anggapan bahwa sampel tersebut memiliki kesesuaian karakteristik dengan masalah yang akan diteliti, yaitu kesulitan dalam membentuk kalimat *Perfekt*, dengan demikian hal tersebut dapat mendukung berjalannya penelitian ini.

D. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yakni sebagai berikut:

1. Variabel independen/bebas (X) adalah permainan *Memory-Spiel*.
2. Variabel dependen/terikat (Y) adalah kemampuan membentuk kalimat *Perfekt*.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni:

1. Instrumen pembelajaran, yaitu berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk mengikuti bahan pelajaran yang akan diajarkan.

Karina Nurul Fitri, 2018

**PENGUNAAN PERMAINAN MEMORY-SPIEL UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMBENTUK KALIMAT PERFECT**

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

2. Instrumen evaluasi, yaitu bebentuk tes tertulis gramatik mengenai *Perfekt* dalam bentuk soal isian. Instrumen evaluasi yang diberikan pada siswa saat *pretest* dan *posttest* adalah soal yang serupa. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam pembentukan kalimat *Perfekt* sebelum (*Pretest*) dan setelah (*Posttest*) diberikan perlakuan (*Treatment*) dalam pembelajaran yaitu dengan menerapkan permainan *Memory-Spiel*. Soal *pretest* dan *posttest* tersebut diambil dari bahan ajar, yaitu: *Studio d A1* dan *Praxis als Deutsch als Fremdsprache Niveau A1-B1* yang sesuai dengan tema dan tingkat kesukaran materi yang dipelajari pada tingkat kelas XII SMA atau sederajat. Sehingga, tidak dilakukan uji validitas dan realibilitas, karena instrumen tersebut dianggap sudah valid dan realibel. Dengan demikian terdapat 25 soal dengan 4 bagian. Pada bagian pertama, siswa diminta untuk melengkapi kalimat dengan verba bantu (*Hilfsverb*) *haben* atau *sein* nya saja, sebanyak 6 soal. Sedangkan pada bagian kedua, siswa diminta untuk melengkapi kalimat dengan *Partizip II* nya saja dan berjumlah sebanyak 6 soal. Pada bagian ketiga, siswa diminta untuk merubah kalimat *Präsens* menjadi kalimat *Perfekt* sebanyak 5 soal dan pada bagian akhir, siswa diminta untuk membuat kalimat *Perfekt* dengan *Stichwort* yang telah disediakan.

Setiap soal memiliki bobot satu dengan skor maksimal berjumlah 25. Kemudian, skor tersebut dikonversi menjadi nilai dalam skala 100. Klasifikasi nilai yang digunakan dalam pengolahan data ini adalah klasifikasi nilai menurut Nurgiyantoro (2001:39). Klasifikasi nilai tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 3.2
Klasifikasi Presentase Nilai

Interval Presentase Tingkat Kontrol	Predikat
85 – 100	sangat baik
75 – 84	baik

Karina Nurul Fitri, 2018

PENGUNAAN PERMAINAN MEMORY-SPIEL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMBENTUK KALIMAT PERFECT

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

60 – 74	cukup
40 – 59	kurang
0 – 39	gagal

F. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan bertahap dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melakukan studi pendahuluan ke sekolah untuk memperoleh informasi mengenai pemahaman kalimat *Perfekt* siswa;
2. Merumuskan masalah yang akan diteliti;
3. Mengajukan proposal penelitian;
4. Melakukan studi pustaka, peneliti mengumpulkan teori-teori yang relevan dengan masalah penelitian. Sumber informasi berupa buku dan jurnal, baik dari perpustakaan maupun dari internet.
5. Mempelajari silabus bahasa Jerman SMA kelas XII semester ganjil;
6. Menyusun instrumen penelitian berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan instrumen evaluasi berupa soal-soal;
7. Mengajukan surat ijin penelitian ke SMAN 4 Bandung;
8. Menentukan sampel penelitian.
9. Melakukan tes awal (*pretest*) kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa membentuk kalimat *Perfekt*;
10. Melakukan perlakuan (*treatment*) kepada siswa. Materi yang diberikan yakni mengenai *Ferien und Urlaub* dengan menerapkan permainan *Memory-Spiel* dalam pembelajaran untuk membentuk kalimat *Perfekt*. Perlakuan ini dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan;
11. Melakukan tes akhir (*posttest*) kepada siswa untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam membentuk kalimat *Perfekt* setelah dilakukan perlakuan (*Treatment*);
12. Mengolah dan menganalisis data hasil penelitian dengan menggunakan uji T, untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata antara tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*);
13. Menulis laporan penelitian.

G. Analisis Data

Karina Nurul Fitri, 2018

PENGUNAAN PERMAINAN MEMORY-SPIEL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMBENTUK KALIMAT PERFECT

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

Dalam penelitian ini dilakukan analisis data untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam membentuk kalimat *Perfekt* setelah diterapkan permainan *Memory-Spiel* melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Pemeriksaan dan analisis data hasil *pretest* dan *posttest*;
2. Uji normalitas dan homogenitas data;
3. Uji signifikan perbedaan rata-rata dengan menggunakan Uji T.
4. Perumusan hipotesis statistik.

Hipotesis yang digunakan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

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

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

Keterangan :

μSsP : Hasil belajar sesudah perlakuan (*posttest*)

μSbP : Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

H_0 : Tidak terdapat peningkatan kemampuan membentuk kalimat *Perfekt* setelah penggunaan media permainan *Memory-Spiel*.

H_i : Terdapat peningkatan kemampuan membentuk kalimat *Perfekt* setelah penggunaan media permainan *Memory-Spiel*.

5. Pembahasan hasil penelitian.
6. Penerikan kesimpulan.