

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan satu kelas penelitian tanpa kelas pembanding. Penelitian ini menggunakan permainan *Auf dem Rücken Schreiben* dengan kartu berisikan nomina atau verba. Sebelum dilakukan perlakuan dalam pembelajaran kosakata dengan permainan *Auf dem Rücken Schreiben*, terlebih dahulu dilakukan *pretest* (tes awal). Setelah dilakukan perlakuan, selanjutnya diadakan *posttest* (tes akhir) penguasaan kosakata bahasa Jerman untuk melihat kemajuan hasil belajar siswa. Data yang diperoleh dianalisis secara statistik dengan cara membandingkan hasil *pretest* penguasaan kosakata dengan hasil *posttest* sesudah permainan *Auf dem Rücken Schreiben*.

#### B. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri atas 2 variabel, yaitu:

1. Variabel independen/bebas (x) yaitu penggunaan permainan *Auf dem Rücken Schreiben* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.
2. Variabel dependen/terikat (y) yaitu hasil belajar kosakata bahasa Jerman siswa.

### C. Desain Penelitian

Desain eksperimen semu yang digunakan penelitian ini adalah desain *One Group Pretest-Posttest* atau *pretest* dan *posttest* dengan satu kelompok pada kelas yang menggunakan permainan *Auf dem Rücken Schreiben*. Subjek dalam penelitian ini adalah kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan permainan *Auf dem Rücken Schreiben*. Desain eksperimen *pretest-posttest* satu kelompok ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Arikunto (2010:124) yang digambarkan dalam bagan sebagai berikut:

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

Keterangan:

O<sub>1</sub> = *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan.

X = *Treatment* (perlakuan), berupa pembelajaran kosakata dengan permainan *Auf dem Rücken Schreiben*.

O<sub>2</sub> = *Posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan.

### D. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Kartika XIX-2 Bandung semester ganjil tahun ajaran 2012-2013.

Rinda Maulida Pratiwi, 2013

EFEKTIVITAS PERMAINAN AUF DEM RÜCKEN SCHREIBEN DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN (*Penelitian terhadap Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Kartika XIX-2 Bandung Tahun Ajaran 2012-2013*)

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

## E. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Kartika XIX-2 Bandung.

### 2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 SMA Kartika XIX-2 Bandung tahun ajaran 2012-2013 sebanyak 32 orang.

## F. Instrumen Penelitian

Salah satu kegiatan dalam perencanaan suatu penelitian adalah menyusun instrumen penelitian atau alat pengumpulan data sesuai dengan masalah yang diteliti. Adapun instrumen penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Instrumen pembelajaran, yaitu berupa rencana pembelajaran yang dijadikan acuan penulis dalam proses belajar mengajar.
- b. Instrumen evaluasi, yaitu berupa tes tulis. Tes tulis ini diujikan pada saat *pretest* dan *posttest*. Kegiatan *pretest* diujikan untuk mengetahui tingkat kemampuan awal siswa sebelum dilakukan perlakuan, sedangkan *posttest* diujikan untuk mengetahui tingkat kemajuan dan kemampuan siswa setelah dilakukan perlakuan sebanyak tiga kali. *Pretest* dan *posttest* diberikan dengan menggunakan perangkat tes yang sama. Soal-soal tersebut diambil dari buku Kontakte Deutsch 2 dan Buku Latihan Studio D A1. Sebelum soal tes diberikan, terlebih dahulu dilakukan uji coba soal untuk mengetahui validitas soal. Sugiyono (2011: 179)

Rinda Maulida Pratiwi, 2013

*EFEKTIVITAS PERMAINAN AUF DEM RÜCKEN SCHREIBEN DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN (Penelitian terhadap Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Kartika XIX-2 Bandung Tahun Ajaran 2012-2013)*

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

menyatakan jika korelasi antara butir dengan skor total  $< 0,30$ , maka butir soal dalam instrumen tersebut dinyatakan tidak valid. Dari 30 butir soal yang telah diuji cobakan, 16 butir soal dinyatakan valid dan 14 butir soal dinyatakan tidak valid (gugur). Untuk mengukur validitas butir soal, digunakan rumus korelasi *Pearson Product Moment* pada taraf signifikansi 5%. Nilai validitas ( $r_{xy}$ ) pada uji validitas dalam penelitian ini ditetapkan sebesar  $r = 0,30$ . Setelah diperoleh hasil validitas instrumen, dilanjutkan dengan penghitungan uji reliabilitas. Metode yang digunakan untuk uji reliabilitas ini adalah metode *Spilt Half* (ganjil genap). Untuk mengetahui nilai  $r$ , digunakan teknik *Pearson Product Moment* dengan mengkorelasikan variabel X (ganjil) dan variabel Y (genap). Setelah nilai  $r$  diketahui, penghitungan dilanjutkan untuk mencari nilai  $r$  penuh, hal ini bertujuan agar mendapatkan nilai  $r$  yang digunakan untuk mengetahui kategori reliabilitas instrumen tersebut. Dari hasil uji reliabilitas instrumen, diperoleh nilai  $r$  sebesar 0,87. Jika diinterpretasikan berdasarkan nilai di atas maka menurut Suherman (1990: 177) nilai  $r = 0,87$  termasuk kedalam kategori reliabilitas sangat tinggi. (lihat lampiran 11-12).

- c. Instrumen data penunjang berupa kuesioner terbuka yang diberikan pada akhir perlakuan.

## G. Teknik Penelitian

### 1. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

Rinda Maulida Pratiwi, 2013

EFEKTIVITAS PERMAINAN AUF DEM RÜCKEN SCHREIBEN DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN (Penelitian terhadap Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Kartika XIX-2 Bandung Tahun Ajaran 2012-2013)

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

- a. Kajian pustaka, berupa pengumpulan materi-materi atau teori-teori yang relevan dengan masalah penelitian. Hasil kajian pustaka digunakan sebagai landasan atau bahan dasar acuan dalam melakukan penelitian.
  - b. Mencari dan menetapkan objek yang akan diteliti.
  - c. Uji validitas dan reabilitas instrumen tes.
  - d. *Pretest* yang diberikan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum diberikan perlakuan.
  - e. *Posttest* yang diberikan dengan tujuan untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar siswa sesudah menggunakan permainan *Auf dem Rücken Schreiben*.
2. Teknik Pengolahan Data

Data dalam penelitian ini dianalisis melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

- a. Memeriksa hasil dari *pretest* dan *posttest* kemudian ditabulasikan untuk mengetahui rata-rata nilai siswa, standar deviasi, dan varians kelas yang dijadikan sampel.
- b. Menentukan uji normalitas dan uji homogenitas data.
- c. Menguji signifikansi perbedaan rata-rata dengan menggunakan perhitungan *uji-t*.

Rumus *uji t* :

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x_d^2}{n(n-1)}}}$$

Keterangan :

$M_d$  = mean perbedaan dari *pretest* dan *posttest*

Rinda Maulida Pratiwi, 2013

EFEKTIVITAS PERMAINAN AUF DEM RÜCKEN SCHREIBEN DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN (Penelitian terhadap Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Kartika XIX-2 Bandung Tahun Ajaran 2012-2013)

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

$X_d$  = deviasi masing – masing subjek (  $d - M_d$  )

$\sum x_d^2$  = jumlah kuadrat deviasi

$n$  = subjek

## H. Hipotesis Statistik

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

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

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

Keterangan:

$\mu SsP$  = Hasil belajar kosakata bahasa Jerman sesudah perlakuan (*posttest*).

$\mu SbP$  = Hasil belajar kosakata bahasa Jerman sebelum perlakuan (*pretest*).