

BAB III

METODE PENELITIAN

Bab ini membahas metode yang akan digunakan oleh peneliti. Langkah-langkah penelitian akan dijelaskan secara terperinci melalui bab ini. Bab ini berguna sebagai acuan agar pelaksanaan penelitian berjalan dengan baik. Subbab akan dibagi menjadi beberapa bagian seperti metode penelitian, desain penelitian, partisipan, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan eksperimen semu (*quasi experiment design*). Pada metode eksperimen semu tersebut, peneliti akan memilih bentuk *pretest and posttest Group*. Peneliti akan memberikan *pretest* dan uji *posttest* kepada suatu sampel untuk mendapatkan data. Sampel tersebut adalah kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa permainan mengenai penguasaan kata kerja atau verba.

B. Desain Penelitian

Menurut Arikunto (2013, hlm. 123) desain penelitian merupakan rancangan dari penelitian yang akan dilakukan. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu yang berbentuk *pretest and posttest Group* yaitu bentuk penelitian yang memberikan *pretest* dan *posttest* kepada satu kelas yang akan diberikan permainan mengenai penguasaan kata kerja atau verba untuk mengambil data. Desain penelitian tersebut sesuai dengan yang dijelaskan oleh Arikunto (2013, hlm. 124) dengan penggambaran melalui bagan berikut :

Tabel 3.1

Desain Penelitian *Pre-test and Post-test Group*

Dian Intan Kemalasari, 2019

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN *TIC TAC TOE* DALAM
MENINGKATKAN PENGUASAAN VERBA BAHASA JERMAN**



Kete

O1: *Pretest* untuk mengukur kemampuan siswa sebelum perlakuan (treatment).

X : Perlakuan (treatment) berupa pembelajaran kosakata menggunakan permainan *Tic Tac Toe*.

O2: *Posttest* untuk mengukur kemampuan siswa setelah perlakuan (treatment).

C. Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS 3 di SMA Pasundan 1 Bandung tahun ajaran 2018/2019. Penelitian dilakukan di SMA Pasundan 1 Bandung berdasarkan rekomendasi teman yang telah melaksanakan kegiatan PPL di sekolah tersebut. Hal tersebut dikarenakan bahasa Jerman adalah bahasa asing yang baru dipelajari oleh siswa, maka dapat menjadi pertimbangan peneliti untuk menjadikan kelas tersebut sebagai kelas eksperimen.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Pasundan 1 Bandung pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Oleh karena itu populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII SMA Pasundan 1 Bandung.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian populasi yang diteliti. Oleh karena itu sampel penelitian ini hanyalah sebagian kelas XII yang berada di SMA Pasundan 1 saja, yakni kelas XII IPS 3 sebagai kelas eksperimen penelitian sebanyak 43 orang.

Dian Intan Kemalasari, 2019

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN *TIC TAC TOE* DALAM
MENINGKATKAN PENGUASAAN VERBA BAHASA JERMAN**

E. Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian dibutuhkan untuk keperluan mengumpulkan data yang selanjutnya akan diolah sehingga hasilnya dapat menjadi tolak ukur bahwa sejauh mana media permainan *Tic Tac Toe* ini berhasil dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan verba bahasa Jerman. Dalam penelitian ini instrumen yang diperlukan adalah:

1. Instrumen Pembelajaran, yakni Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk mengikuti bahan pelajaran yang akan diajarkan.

2. Instrumen Tes (Instrumen Evaluasi)

Tes yang dilakukan pada penelitian ini adalah tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*). Di dalam tes ini terdapat 35 soal yang berjenis pilihan ganda dan esai. Tes awal (*Pretest*) digunakan untuk mengetahui penguasaan verba bahasa Jerman siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Sedangkan tes akhir (*Posttest*) digunakan untuk mengetahui perbandingan penguasaan verba bahasa Jerman siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

G. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Kajian pustaka, penelitian mengumpulkan teori-teori yang relevan dengan masalah penelitian bersumber dari buku dan internet.
2. Mencari dan menetapkan objek penelitian.
3. Penyusunan instrument penelitian berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan permainan *Tic Tac Toe*.
4. Penyusunan soal *pretest* dan *posttest*.
5. Melakukan *pretest* untuk mengetahui penguasaan verba bahasa Jerman siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).
6. Melakukan perlakuan (*treatment*) untuk mengujicobakan penerapan permainan *Tic Tac Toe* dalam peningkatan penguasaan penulisan kosakata bahasa Jerman.

Dian Intan Kemalasari, 2019

PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN *TIC TAC TOE* DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN VERBA BAHASA JERMAN

7. Melakukan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan (*treatment*).
8. Mengolah data penelitian dan mengujinya dengan menggunakan perhitungan uji T.
9. Menarik simpulan.

H. Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, peneliti melakukan analisis data untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam penguasaan verba bahasa Jerman menggunakan media permainan *Tic Tac Toe* melalui beberapa proses sebagai berikut:

- a. Memeriksa hasil awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*.) Hasilnya ditabulasi tujuannya untuk mengetahui nilai rata-rata siswa, standar deviasi, dan varian kelas yang dijadikan sampel.
- b. Mencari uji normalitas dan homogenitas sampel untuk menentukan uji statistik yang akan digunakan, kemudian menhujii signifikasi perbedaan rata-rata menggunakan Uji T. Uji T dilakukan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara nilai tes awal dan tes akhir dengan rumus berikut:

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

Md : *Mean* dari perbedaan antara tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*)

Xd : Deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum x^2 d$: Jumlah kuadrat deviasi

n : Subjek

- c. Menguji hipotesis statistik merupakan langkah terakhir untuk menguji hipotesis yang telah didapatkan oleh peneliti.
- d. Pembahasan hasil penelitian.

Dian Intan Kemalasari, 2019

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN *TIC TAC TOE* DALAM
MENINGKATKAN PENGUASAAN VERBA BAHASA JERMAN**