

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Desain penelitian adalah gambaran umum penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti untuk mencapai tujuan tertentu. Desain penelitian masuk ke dalam bagian metode penelitian, metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Metode tersebut dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis serta hubungan antara fenomena yang akan diteliti. Penelitian ini berfokus pada deskripsi bentuk model pembelajaran untuk memperoleh gambaran tentang pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman melalui penggunaan permainan *Bingo*.

#### **3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian**

Objek penelitian merupakan topik atau permasalahan yang dikaji. Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah deskripsi atau gambaran tentang model pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman melalui penggunaan permainan *Bingo*. Berdasarkan penjelasan tersebut objek yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah hal yang paling penting dalam penelitian karena digunakan sebagai acuan bagi penulis dalam memberi deskripsi mengenai model pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman dengan menggunakan permainan *Bingo*. RPP yang digunakan merupakan adaptasi dari RPP pelajaran bahasa Jerman pada SMA Negeri 19 Bandung.

2. Permainan *Bingo*

Langkah-langkah dan aturan permainan *Bingo* sebagai model pembelajaran akan dicantumkan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai bentuk kegiatan pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman.

Penelitian ini tidak menggunakan partisipan atau keterlibatan responden, karena desain penelitian ini merupakan bentuk deskriptif kualitatif. Bagian

pengerjaan penelitian ini seluruhnya terdapat dalam objek penelitian itu sendiri yaitu model pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman dengan menggunakan permainan *Bingo*. Penelitian ini dilaksanakan di Departemen Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia.

### 3.3 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka yaitu untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan diteliti yang berkaitan dengan model pembelajaran, permainan dalam pembelajaran, dan pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman. Informasi tersebut dapat diperoleh dari buku-buku, karya ilmiah, internet, dan sumber-sumber lain yang dapat dijadikan sebagai bahan rujukan.

### 3.4 Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan tahap-tahap sebagai berikut:

1. Mengumpulkan data mengenai model pembelajaran dan pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman.
2. Menganalisis data berdasarkan informasi yang diperoleh dan dicantumkan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai bentuk kegiatan pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman melalui penggunaan permainan *Bingo*.
3. Menyimpulkan hasil analisis data.

### 3.5 Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Studi pustaka dilakukan untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan diteliti. Informasi tersebut dapat diperoleh dari buku-buku, karya ilmiah, internet, dan sumber-sumber lain yang dapat dijadikan sebagai bahan rujukan.
2. Membuat gambaran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mencantumkan model pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman dengan menggunakan permainan *Bingo*.

3. Menyusun langkah-langkah pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman dengan menggunakan permainan *Bingo*.
4. Membuat simpulan dari hasil penelitian.