

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

1.1 Metode Penelitian

Pengertian penelitian telah dipaparkan oleh para ahli. Pengertiannya adalah penelitian merupakan suatu eksperimen atau bisa disebut pencarian ilmu. Secara etimologis, istilah *research* berasal dari dua kata, yaitu *re* dan *search*. *Re* berarti kembali atau berulang-ulang dan *search* berarti mencari, menjelajahi, atau menemukan makna. Dengan demikian penelitian atau *research* berarti mencari, menjelajahi atau menemukan makna kembali secara berulang-ulang. Danim dan Darwis (dalam Kunjojo 2009, hlm. 5). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu mengumpulkan data deskriptif yang banyak dijelaskan dalam bentuk laporan atau pun uraian. Berdasarkan penjelasan ahli di atas maka penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode penelitian ini digunakan penulis karena sesuai dengan tujuan penulis dalam penelitian ini, yaitu untuk mendeskripsikan dan menjelaskan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara sistematis yang berisikan model pembelajaran *Artikel* dan permainan *Balderdash*.

1.2 Objek Penelitian

Dalam melakukan penelitian ada objek yang berhubungan dengan masalah penelitian. Objek dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Artikel* Bahasa Jerman dengan menggunakan teknik permainan ‘*Balderdash*’.

1.3 Teknik Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik kualitatif deskriptif, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membuat deskripsi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mencantumkan model pembelajaran *Artikel* Bahasa Jerman dengan menggunakan teknik permainan *Balderdash*.

- b. Membuat langkah-langkah pembelajaran *Artikel* Bahasa Jerman dengan menggunakan teknik permainan *Balderdash*.
- c. Membuat kesimpulan dari hasil akhir penelitian

1.4 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan suatu alat yang digunakan untuk memenuhi persyaratan akademis dan dapat digunakan sebagai objek ukur atau mengumpulkan data melalui variabel. Berdasarkan pengertian tersebut instrument penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP merupakan instrumen terpenting dalam suatu penelitian, yaitu sebagai patokan untuk peneliti dalam memberi deskripsi mengenai model pembelajaran *Artikel* Bahasa Jerman dengan menggunakan teknik permainan *Balderdash*. RPP yang digunakan diadaptasi dari RPP SMAN 16 Bandung.

- b. Teknik permainan *Balderdash*

Langkah-langkah serta aturan dari permainan *Balderdash* sebagai sebuah model pembelajaran akan dicantumkan ke dalam RPP sebagai kegiatan untuk pembelajaran *Artikel* Bahasa Jerman.

1.5 Langkah-langkah Pembelajaran *Artikel* Bahasa Jerman dengan menggunakan Teknik Permainan *Balderdash*

Pada bab dua telah dijelaskan teknik permainan *Balderdash* serta lebih dan kurangnya permainan *Balderdash*. RPP yang menggunakan permainan *Balderdash* dirancang untuk tiga jam pembelajaran. Pada bagian ini disusun langkah-langkah teknik permainan *Balderdash* dalam pembelajaran *Artikel* Bahasa Jerman, sebagai berikut:

- a. Persiapan

Langkah pertama siswa menyimak guru yang menyampaikan tujuan pembelajaran dan setelahnya guru menjelaskan kembali materi *Artikel* nomina bahasa Jerman bentuk singular (*der, die, dan das*) yang bertemakan *Schulsachen* diakhir guru

menyiapkan RPP yang memuat teknik permainan *Balderdash* dan juga perangkat permainan yang akan digunakan di pembelajaran *Artikel* menggunakan *Balderdash* seperti dadu, papan permainan, kartu, pion, dan kertas.

b. Penjelasan

Peserta didik menyimak penjelasan yang diberikan guru tentang tata cara dan peraturan bermain permainan *Balderdash* dalam pembelajaran *Artikel* serta langkah-langkah permainan *Balderdash* serta ujaran yang digunakan dalam permainan (*Redemittel*). Peserta didik dapat bertanya hal yang masih belum dimengerti setelah guru selesai menjelaskan.

c. Pembentukan kelompok

Peserta didik dibagi menjadi masing-masing kelompok berisi empat sampai lima orang dan masing-masing kelompok mendapatkan satu perangkat permainan *Balderdash*. Ketua kelompok ditentukan oleh guru, yaitu peserta didik yang sudah menguasai bahasa Jerman di masing-masing kelompok. Anggotanya ditentukan dengan cara berhitung.

d. Pembagian papan permainan dan pion

Peserta didik dibagikan papan permainan, dadu, kertas, kartu, dan pion secara kelompok.

e. Awal permainan *Balderdash*

Pemain pertama dari masing-masing kelompok yaitu ketua kelompok dari kelompok tersebut. Pemain selanjutnya ditentukan dengan peserta didik yang searah jarum jam atau sebelah kiri dari pemain pertama. Setelah *Dasher* (pembaca kartu dan pemain pertama) sudah dipilih, *Dasher* diberikan kertas untuk dibagikan ke masing-masing anggota.

f. Kegiatan inti permainan *Balderdash*

Kartu *Balderdash* diambil oleh pemain pertama. Setelah pemain pertama mengambil kartu, pemain pertama membacakan nomina di kartu tersebut dan bertanya ‘*was ist der Artikel von Heft?*’ dan pemain yang lain menuliskan jawaban yang menurut mereka benar di kertas yang sudah disediakan. Anggota di berikan waktu 30 detik untuk menulis. Semua anggota yang sudah menulis memberikan

jawaban tersebut ke pemain pertama. Pemain pertama melihat jawaban *Artikel* di kartu yang sebelumnya dibacakan dan menentukan siapa pemain yang menjawab benar dengan membaca dikertas jawaban (*lösung*). *Dasher* memberitahukan pemain yang menebak dengan benar. Pemain yang menebak dengan benar mendapat satu poin dan dapat memajukan pionnya di papan permainan. Setelahnya, pemain pertama mengembalikan kertas ke masing-masing pemain dan pemain dapat menghapus jawaban di kertas tersebut dan bersiap untuk pertanyaan selanjutnya. *Dasher* diganti pemain yang duduk di sebelah kiri *Dasher* sampai seterusnya.

g. Perhitungan skor dan pembagian LKS

Setelah masing-masing kelompok sudah mendapatkan pemain yang mencapai *finish*, maka permainan selesai. Peserta didik dibagikan LKS untuk diisi dan setelah selesai mengisi LKS dibahas secara bersama sama jawaban yang benar.

h. Penghargaan kelompok

Seluruh kelompok ditanyakan *Artikel* dari nomina. Peserta didik yang ingin menjawab dapat mengangkat tangan sebagai perwakilan kelompok. Kelompok yang menjawab paling banyak menjadi kelompok terbaik,

i. Pembahasan dan evaluasi

Pada tahap ini peserta didik menyimpulkan apa yang sudah di pelajari dalam permainan yang sudah dimainkan dengan cara peserta didik yang mau menyimpulkan dapat mengangkat tangan untuk maju kedepan. Setelahnya siswa diberikan soal evaluasi dan yang sudah selesai dikumpulkan kepada guru.