

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **1.1 Desain Penelitian**

Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi pemilihan metode penelitian, yaitu 1) tujuan penelitian, 2) waktu dan dana yang tersedia, 3) tersedianya subjek penelitian, 4) minat dan selera peneliti (Arikunto, 2006, hlm. 108).

Berdasarkan faktor-faktor tersebut, maka penulis memilih kualitatif deskriptif sebagai metode penelitian. Satori dan Komariah (2009, hlm. 23) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif deskriptif dilakukan karena peneliti ingin mengeksplor fenomena-fenomena yang tidak dapat dikuantifikasikan yang bersifat deskriptif seperti langkah kerja, formula suatu resep, pengertian-pengertian tentang suatu konsep yang beragam, karakteristik suatu barang dan jasa, gambar-gambar, gaya-gaya, tata cara suatu budaya, model fisik suatu artefak dan lain sebagainya.

Dari pemaparan di atas, pemilihan metode penelitian kualitatif deskriptif dilakukan karena penelitian ini memiliki tujuan untuk membuat deskripsi atau gambaran secara sistematis mengenai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang di dalamnya mencantumkan model pembelajaran nomina bahasa Jerman dengan menggunakan permainan *Simon Says*.

#### **1.2 Objek Penelitian**

Objek penelitian merupakan sasaran ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu tentang suatu hal objektif, valid, dan reliable tentang suatu hal (variabel tertentu) (Sugiyono, 2012, hlm 144). Oleh sebab itu, objek dalam penelitian ini adalah model pembelajaran nomina bahasa Jerman dengan menggunakan permainan *Simon Says*.

### 1.3 Teknik Penelitian

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

1. Membuat deskripsi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mencantumkan model pembelajaran nomina bahasa Jerman dengan menggunakan permainan *Simon Says*.
2. Membuat langkah-langkah pembelajaran nomina bahasa Jerman dengan menggunakan permainan *Simon Says* tentang tema *In der Schule* yang membahas *Schulsachen*.
3. Membuat kesimpulan dari hasil akhir penelitian.

### 1.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data. Peneliti dalam menerapkan metode penelitian menggunakan instrumen atau alat, agar data yang diperoleh lebih baik (Arikunto, 2010, hlm. 203). Berdasarkan pengertian tersebut, maka instrumen penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan instrumen utama dalam penelitian ini, karena sebagai acuan bagi penulis dalam memberikan deksripsi mengenai model pembelajaran nomina bahasa Jerman dengan menggunakan permainan *Simon Says*.

2. Permainan *Simon Says*

Langkah-langkah serta aturan permainan *Simon Says* sebagai model pembelajaran akan dicantumkan di dalam RPP sebagai kegiatan pembelajaran nomina bahasa Jerman.

## 1.5 Langkah-Langkah Pembelajaran Nomina Bahasa Jerman dengan Menggunakan Permainan Simon Says

Dalam bab II telah dipaparkan beberapa pendapat mengenai permainan *Simon Says*, seperti definisi serta langkah-langkah permainannya. Berikut akan dipaparkan langkah-langkah permainan *Simon Says* dalam pembelajaran nomina bahasa Jerman.

1. Penyampaian tujuan pembelajaran;
2. Penyampaian materi *Schulsachen*;
3. Penerapan permainan *Simon Says* yang mencakup:
  - 1) Penjelasan tata cara dan peraturan permainan *Simon Says*.
  - 2) Penyampaian “*Redemittel*” ‘ujaran’ yang akan digunakan dalam permainan.
  - 3) Pembentukan kelompok oleh pendidik berdasarkan presensi dengan masing-masing kelompok beranggotakan maksimal lima orang.
  - 4) Pelaksanaan permainan *Simon Says* yang diawali dengan penentuan “*Simon*” berdasarkan lemparan dadu.
  - 5) Penutup permainan termasuk evaluasi pelaksanaan permainan;
4. Penyelesaian latihan pada Lembar Kerja Siswa (LKS) dan pembahasannya;
5. Pengambilan kesimpulan pembelajaran nomina yang bertemakan *Schulsachen*.
6. Evaluasi berupa penyelesaian soal-soal nomina bahasa Jerman beserta *Artikel*-nya dan padanan dalam bahasa Indonesia dengan tema *Schulsachen*.