

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Arikunto (2006: 108) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan metode penelitian adalah: 1) tujuan penelitian, 2) waktu dan dana yang tersedia, 3) tersedianya subjek penelitian, 4) minat dan selera peneliti.

Berdasarkan faktor-faktor di atas, maka penulis memilih metode kualitatif deskriptif sebagai metode penelitian. Metode tersebut dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk membuat deskripsi atau gambaran secara sistematis mengenai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang di dalamnya mencantumkan model pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan teknik permainan *Memo*.

B. Objek Penelitian

Dalam melakukan penelitian diperlukan objek yang berhubungan dengan masalah penelitian. Objek dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan teknik permainan “*Memo*”.

C. Teknik Penelitian

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

1. Membuat deskripsi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mencantumkan model pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan teknik permainan *Memo*.
2. Membuat langkah-langkah pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan teknik permainan *Memo* tentang tema *Alltag* yang membahas *Essen und Trinken*.
3. Membuat kesimpulan dari hasil akhir penelitian.

D. Instrumen Penelitian

Arikunto (2006: 160) menyatakan bahwa “instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah”. Berdasarkan pengertian tersebut instrumen penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP merupakan instrumen utama dalam penelitian, karena sebagai acuan bagi peneliti dalam memberi deskripsi mengenai model pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan teknik permainan *Memo*. RPP yang digunakan diadaptasi dari hasil penelitian Hafdarani, model pembelajaran bahasa Jerman kelas XII SMA PGII 1 Bandung.

Valentina Indah Novianti, 2014

Model Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman dengan Menggunakan Teknik Permainan Memo
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Teknik permainan *Memo*

Langkah-langkah serta aturan dari permainan *Memo* sebagai sebuah model pembelajaran akan dicantumkan ke dalam RPP sebagai kegiatan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

E. Langkah-langkah Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman dengan menggunakan Teknik Permainan *Memo*

Pada bab II telah diungkapkan dua pendapat mengenai permainan *Memo*, seperti persamaan dan perbedaan, serta kelebihan dan kekurangan permainan tersebut. Pada bagian ini disusun langkah-langkah teknik permainan *Memo* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman, sebagai berikut:

1. Persiapan

Langkah pertama yang dilakukan guru ialah mempersiapkan Rancangan Perencanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat teknik permainan *Memo*, dan perangkat permainan *Memo* (dadu dan satu set kartu *Memo* yang berisi 30 kartu) untuk setiap kelompok.

2. Penjelasan

Guru memberikan penjelasan tentang tata cara dan aturan dalam bermain *Memo*.

3. Pembentukan kelompok

Guru mengatur dan membagi siswa di dalam kelas berdasarkan daftar kehadiran siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil, setiap kelompok

beranggotakan sekitar empat pemain dan mendapatkan satu perangkat permainan *Memo*.

4. Awal permainan *Memo*

Permainan *Memo* dimulai dengan menentukan terlebih dahulu pemain yang akan bermain pertama kali dengan cara seluruh anggota dalam setiap kelompok mengocok dadu, siswa yang mendapatkan mata dadu terbanyak adalah pemain pertama. Kemudian urutan pemain kedua duduk disebelah kiri pemain pertama dan begitu pun selanjutnya dengan pemain ketiga dan keempat.

5. Kegiatan inti permainan *Memo*

Kartu *Memo* dikocok terlebih dahulu oleh pemain pertama yang sudah terpilih di dalam kelompoknya. Kartu *Memo* yang telah tercampur dibentangkan seperti persegi panjang dengan sisi kartu yang tidak bergambar menghadap ke atas dan diletakkan di atas meja permainan. Pemain pertama membalikkan dua kartu berturut-turut. Kartu pertama yang dibalikkan adalah kartu bergambar benda, pemain harus menyebutkan nama benda yang tertera di dalam kartu bergambar dengan menggunakan bahasa Jerman, misalnya “*das ist Cola*”, kemudian menyebutkan pula kartu kedua yang dibalikkan bertuliskan kata benda dalam bahasa Jerman, misalnya “*das ist Cola*”. Jika kedua kartu cocok, maka pemain harus mengatakan “*die Beiden passen zusammen*” dan dapat menyimpan dua kartu tersebut. Jika kedua kartu tidak cocok, maka pemain harus mengatakan “*die Beiden passen nicht zusammen*” dan meletakkan kembali kartu-kartu tersebut dengan sisi kartu yang tidak

bergambar menghadap ke atas dan tepat pada posisi dimana pemain mengambil kartu-kartu tersebut sebelumnya. Selanjutnya, giliran pemain yang duduk di sebelah kiri pemain pertama yang bermain dan seterusnya.

6. Mengisi LKS

Setelah semua kartu cocok, maka permainan selesai. Selanjutnya, masing-masing siswa menuliskan nomina bahasa Jerman beserta kata sandang yang tepat dan padanannya dalam bahasa Indonesia pada lembar kerja sesuai kolom yang tersedia.

7. Pembahasan

Lembar kerja siswa yang telah selesai dikerjakan kemudian diperiksa oleh teman yang duduk di sebelah kiri dalam masing-masing kelompok permainan *Memo*. Kemudian guru memberikan kunci jawaban dengan cara menempelkan kartu gambar dan pasangannya yang tepat di papan tulis, sambil menuliskan nama benda dalam gambar menggunakan bahasa Indonesia yang disebutkan siswa. Setiap jawaban yang benar masing-masing mendapatkan 20 poin (10 poin untuk kata sandang yang benar dan 10 poin untuk satu pasang kartu yang benar).

8. Evaluasi

Guru dan siswa menyimpulkan bersama materi pembelajaran yang telah dipelajari, yang disajikan dalam bentuk permainan *Memo* dengan cara setiap siswa menyebutkan kosakata yang berbeda sesuai materi *Lebensmittel*.