

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Metode Penelitian

Dilihat dari tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas model *Teams Games Tournaments* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman, maka peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *one group pretest posttest*. Pola desain tersebut digambarkan sebagai berikut:

O <sub>1</sub>		X		O <sub>2</sub>
----------------	--	---	--	----------------

O<sub>1</sub> : *Pretest*, dilakukan untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa sebelum diberi perlakuan.

X : *Treatment* (perlakuan), berupa pengajaran kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan model TGT. Perlakuan ini diterapkan sebanyak tiga kali.

O<sub>2</sub> : *Posttest*, dilakukan untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa setelah diberi perlakuan.

##### B. Populasi dan Sampel

###### 1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Pasundan 1 Bandung.

###### 2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA 1 SMA Pasundan 1 Bandung sebanyak 19 orang.

### C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini terdiri atas dua variabel utama, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel bebas (X) merupakan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments*.
2. Variabel terikat (Y) merupakan kemampuan pembelajar dalam menguasai kosakata bahasa Jerman.

### D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berupa *pretest* dan *posttest*. Tes ini berfungsi sebagai alat evaluasi untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments*. Syarat instrumen penelitian yang baik adalah valid dan reliabel. Untuk mengukur layak atau tidaknya instrumen yang akan diberikan kepada sampel, perlu dilakukan uji instrumen terlebih dahulu. Hal ini dikarenakan instrumen tes merupakan hasil adaptasi dari buku sumber yang telah mengalami perubahan.

Butir soal berjumlah 30 diujikan kepada 30 orang responden dari populasi dan bukan merupakan kelas sampel. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* untuk mencari hubungan antara variabel X (jumlah responden yang menjawab benar pada setiap nomor soal) dan variabel Y (jumlah jawaban benar tiap responden untuk keseluruhan butir soal).

Untuk memudahkan dalam menginterpretasi hasil uji coba digunakan tabel klasifikasi koefisiensi validitas oleh Sugiyono (2010: 257) berikut ini:

**Tabel 3.1 Klasifikasi Koefisiensi Validitas**

Interval Koefisiensi	Kalsifikasi
0,80 sampai dengan 1,00	Sangat kuat
0,60 sampai dengan 0,799	Kuat
0,40 sampai dengan 0,599	Sedang
0,20 sampai dengan 0,399	Rendah
0,00 sampai dengan 0,299	Sangat rendah

Berdasarkan kriteria validitas soal di atas diperoleh data hasil data hasil uji coba instrumen penelitian sebagai berikut:

**Table 3.2 Koefisien Validitas Hitung**

Soal No.	Koefisien validitas hitung	r kritis	Keputusan valid/tidak valid
1	$\frac{0}{\sqrt{0}} = \sim$	0,30	Tidak valid
2	$\frac{0}{\sqrt{0}} = \sim$	0,30	Tidak valid
3	0,58	0,30	<b>Valid</b>
4	0,53	0,30	<b>Valid</b>
5	0,36	0,30	<b>Valid</b>
6	0,37	0,30	<b>Valid</b>
7	-0,02	0,30	Tidak valid
8	0,37	0,30	<b>Valid</b>
9	0,58	0,30	<b>Valid</b>
10	-0,02	0,30	Tidak valid

11	0,17	0,30	Tidak valid
12	$\frac{0}{\sqrt{0}} = \sim$	0,30	Tidak valid
13	-0,02	0,30	Tidak valid
14	0,45	0,30	<b>Valid</b>
15	$\frac{0}{\sqrt{0}} = \sim$	0,30	Tidak valid
16	0,54	0,30	<b>Valid</b>
17	0,37	0,30	<b>Valid</b>
18	0,58	0,30	<b>Valid</b>
19	$\frac{0}{\sqrt{0}} = \sim$	0,30	Tidak valid
20	0,54	0,30	<b>Valid</b>
21	0,50	0,30	<b>Valid</b>
22	0,37	0,30	<b>Valid</b>
23	-0,13	0,30	Tidak valid
24	0,52	0,30	<b>Valid</b>
25	0,55	0,30	<b>Valid</b>
26	0,51	0,30	<b>Valid</b>
27	0,36	0,30	<b>Valid</b>
28	0,64	0,30	<b>Valid</b>
29	0,50	0,30	<b>Valid</b>
30	0,35	0,30	<b>Valid</b>

Dari hasil uji validitas di atas, maka dapat ditentukan soal yang diterima (valid) dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian dan butir soal yang tidak

layak digunakan sebagai instrumen. Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil 21 butir soal dinyatakan valid dan 9 butir soal dinyatakan tidak valid. Dari 21 soal yang dinyatakan valid, 21 butir soal yang dinyatakan valid digunakan sebagai instrumen, namun terdapat 1 soal dari yang valid memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, sehingga tidak digunakan sebagai instrumen. Jumlah keseluruhan butir soal yang diberikan kepada sampel adalah 20 butir soal.

Setelah diperoleh hasil validitas instrumen, dilanjutkan dengan penghitungan uji reliabilitas. Metode yang digunakan untuk uji reliabilitas ini adalah metode *Spilt Half* (ganjil genap). Untuk mengetahui nilai  $r$ , digunakan teknik *Pearson Product Moment* dengan mengkorelasikan variabel X (ganjil) dan variabel Y (genap). Setelah nilai  $r$  diketahui, penghitungan dilanjutkan untuk mencari nilai  $r$  penuh, hal ini bertujuan agar mendapatkan nilai  $r$  yang digunakan untuk mengetahui kategori reliabilitas instrumen tersebut. Untuk memudahkan interpretasi, digunakan kriteria interpretasi nilai reliabilitas yang diungkapkan oleh J.P Guilford dalam Suherman (1990: 177) sebagai berikut:

$r_{11} \leq 0,20$  derajat reliabilitas sangat rendah

$0,20 < r_{11} \leq 0,40$  derajat reliabilitas rendah

$0,40 < r_{11} \leq 0,60$  derajat reliabilitas sedang

$0,60 < r_{11} \leq 0,80$  derajat reliabilitas tinggi

$0,80 < r_{11} \leq 1,00$  derajat reliabilitas sangat tinggi

Dari hasil uji reliabilitas instrumen, diperoleh nilai  $r$  sebesar 0,65. Jika diinterpretasikan berdasarkan nilai di atas maka nilai  $r = 0,65$  termasuk kedalam kategori reliabilitas tinggi.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Kajian pustaka, berupa pengumpulan materi-materi atau teori-teori yang relevan dengan masalah penelitian. Hasil kajian pustaka digunakan sebagai landasan dalam melakukan penelitian.
2. pencarian dan penetapan obyek penelitian.
3. Pembuatan instrumen penelitian berupa rencana pelaksanaan pembelajaran dan soal tertulis *pretest* dan *posttest*.
4. pemberian *pretest* yang bertujuan untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum diberikan perlakuan.
5. Pemberian perlakuan yang bertujuan untuk mengujicobakan penggunaan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.
6. Pemberian *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa sesudah perlakuan.

### **F. Teknik Pengolahan Data**

Teknik pengolahan data merupakan kegiatan menganalisis dan mengolah data yang sudah terkumpul. Adapun langkah-langkah yang dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Hasil *pretest* dan *posttest* diperiksa dan dianalisis kemudian ditabulasikan. Tujuannya untuk mengetahui nilai rata-rata siswa, standar deviasi dan varians kelas yang dijadikan sampel.
2. Pelaksanaan uji statistik meliputi uji normalitas, homogenitas, kemudian dilakukan uji signifikansi perbedaan rata-rata dengan menggunakan uji t dengan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\left( \frac{\sum x^2 d}{n(n-1)} \right)}}$$

keterangan:

Md : mean dari deviasi (d) antara *pretest* dan *posttest*.

Xd : perbedaan deviasi dengan mean deviasi

$\sum X^2d$  : jumlah kuadrat deviasi.

n : banyaknya subjek

### G. Hipotesis Statistik

Langkah terakhir yang dilakukan adalah pengujian hipotesis. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

$H_0 : \mu_{SsP} = \mu_{SbP}$  berarti hasil *posttest* sama dengan *pretest*.

$H_i : \mu_{SsP} > \mu_{SbP}$  berarti hasil *posttest* lebih besar daripada *pretest*.

Keterangan:

$\mu_{SsP}$  : Penguasaan kosakata pembelajar sesudah diberikan perlakuan.

$\mu_{SbP}$  : Penguasaan kosakata pembelajar sebelum diberikan perlakuan.

Weni Febiana, 2012

Efektivitas Model *Teams Games Tournaments* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu