

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metodologi dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kelas dengan menggunakan metode eksperimen quasi (*quasi experiment*), data yang dikumpulkan berupa informasi tentang proses pembelajaran siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman, kemampuan pengajar dalam menyusun rencana pembelajaran, serta kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman menggunakan teknik permainan *Missing Letter* dengan menggunakan pola satu grup *pretest* dan *posttest* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding.

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan *pretest* terlebih dahulu kemudian diberi perlakuan yaitu mengajarkan bahasa Jerman menggunakan teknik permainan *Missing Letter*, setelah itu diberi *posttest*. Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut :

O_1	X	O_2
-------	-----	-------

Keterangan :

O_1 = *Pretest* (prates), untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan.

X = *Treatment* (perlakuan), berupa pengajaran menggunakan teknik permainan *Missing Letter*.

O_2 = *Posttest* (pascates), dilakukan untuk mengetahui kemampuan setelah perlakuan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 18 Bandung.

2. Waktu penelitian

Shinta Desfardini, 2012
Efektivitas Penggunaan Permainan *Missing Letter* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMAN 18 Bandung

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2011/2012, pengambilan data dilakukan pada bulan Maret tahun 2012.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 18 Bandung.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 18 Bandung kelas XI.IPA.4 yang berjumlah 46 orang.

D. Variabel Penelitian

Variabel atau objek penelitian ini terdiri atas dua variabel utama, yakni variabel bebas dan variabel terikat, yaitu:

1. Variabel bebas (x) adalah penggunaan teknik permainan *Missing Letter*.
2. Variabel terikat/dependen (y) adalah hasil belajar kosakata bahasa Jerman siswa.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tentang kosakata dalam bahasa Jerman. Tes diberikan kepada siswa sebanyak dua kali yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman. *Posttest* diberikan dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kajian pustaka, berupa pengumpulan materi-materi dan teori-teori yang relevan dengan masalah penelitian. Hasil kajian pustaka digunakan sebagai landasan atau bahan dasar acuan dalam melakukan penelitian.
2. Tes awal atau *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal objek penelitian sebelum mendapatkan perlakuan.
3. Tes akhir atau *posttest* dilakukan untuk mengetahui perbedaan kemampuan penguasaan kosakata pada objek penelitian setelah mendapatkan perlakuan.

G. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan 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 rata-rata nilai siswa, standar deviasi, dan varians kelas yang dijadikan sampel.
2. Untuk menentukan uji statistik yang akan digunakan, peneliti mencari uji normalitas dan homogenitas sampel, kemudian menguji signifikansi perbedaan rata-rata menggunakan uji-t dengan rumus sebagai berikut:

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

dengan keterangan:

M_d = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X_d = deviasi masing-masing subjek (d-Md)

ΣX^2d = jumlah kuadrat deviasi

n = subjek

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian yang dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan. Dalam uraian di bawah ini disajikan lebih rinci langkah-langkah penelitian:

1. Persiapan

- a. Membuat proposal penelitian;
- b. Mengadakan studi pendahuluan ke sekolah yang akan diteliti untuk memperoleh informasi tentang permasalahan dalam pengajaran bahasa Jerman;
- c. Mengurus surat ijin penelitian ke SMAN 18 Bandung;
- d. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP);
- e. Menyusun instrumen penelitian;
- f. Melakukan uji coba instrumen penelitian.

2. Pelaksanaan

- a. Melakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan kosakata awal siswa;
- b. Melaksanakan *treatment* (perlakuan) kepada siswa berupa pembelajaran dengan teknik permainan *Missing Letter* selama (2 x 40) menit sebanyak 3 kali pertemuan. Materi yang digunakan bersumber dari buku *Jung 2*. Latihan soal yang digunakan bersumber dari buku *Thmenneu 2 Arbeitsbuch*, buku Studio D A1 dengan teknik permainan *Missing Letter*;
- c. Melakukan *posttest* untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengingat kosakata siswa setelah perlakuan.

Shinta Desfardini, 2012

Efektivitas Penggunaan Permainan Missing Letter Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMAN 18 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

3. Pelaporan

- a. Memeriksa data yang telah diperoleh;
- b. Mengolah data penelitian dan mengujinya dengan menggunakan perhitungan uji-T;
- c. Menarik kesimpulan.

I. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : μ SsP = μ SbP berarti hasil *posttest* setelah perlakuan sama dengan hasil *pretest*.

H_1 : μ SsP > μ SbP berarti hasil *posttest* setelah perlakuan lebih dari hasil *pretest*.

Keterangan :

μ SsP = Kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman sesudah perlakuan (*posttest*).

μ SbP = Kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman sebelum perlakuan (*pretest*).