

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen semu (*pre-experimental*) dengan satu kelas eksperimen tanpa kelas kontrol. Metode ini digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan teknik permainan kuartet dalam pembelajaran kosakata.

B. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas 2 variabel, yaitu:

1. Variabel bebas (X), yaitu penerapan teknik permainan kuartet.
2. Variabel terikat (Y), yaitu pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

C. Desain Penelitian

Desain eksperimen semu yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain tes awal-tes akhir satu kelompok (*one group pretest-posttest design*). Desain penelitian ini merupakan desain eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yakni pada kelas yang menggunakan teknik permainan kuartet tanpa adanya kelompok kontrol. Desain eksperimen tes awal-tes akhir satu kelompok ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Sugiyono (2011: 111) yang digambarkan dalam bagan sebagai berikut:

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Keterangan:

O₁: Tes awal dilakukan untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa sebelum diberikan perlakuan.

X: Perlakuan, berupa pembelajaran kosakata dengan menggunakan teknik permainan kuartet.

O₂: Tes akhir dilakukan untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa setelah diberikan perlakuan.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA PGII 2 Bandung pada semester 2 bulan Januari tahun pelajaran 2011/2012 .

E. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA PGII 2 Bandung, sedangkan sampel adalah siswa kelas X.1 SMA PGII 2 Bandung yang berjumlah 30 siswa. Teknik pemilihan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampel purposif artinya subjek penelitian diambil dengan pertimbangan tertentu dan dengan anggapan sampel tersebut adalah yang paling tepat dijadikan sampel.

F. Instrumen Penelitian

Adapun instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Instrumen pembelajaran yaitu berupa rencana pembelajaran yang dijadikan acuan peneliti dalam proses pembelajaran.
2. Instrumen evaluasi yaitu berupa tes tulis yang akan diujikan pada saat tes awal dan tes akhir. Tes awal diberikan untuk mengetahui tingkat penguasaan awal kosakata siswa sebelum diberikan perlakuan berupa pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan menerapkan teknik permainan kuartet, sedangkan tes akhir diberikan untuk mengetahui tingkat kemajuan dan penguasaan kosakata siswa setelah diberikan perlakuan. Tes awal dan tes akhir diberikan dengan menggunakan perangkat tes yang sama.
3. Angket
Angket dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert*. Angket ini digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai pendapat serta kesan siswa terhadap penggunaan teknik permainan kuartet dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

G. Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini akan dianalisis melalui beberapa tahapan yaitu:

1. Pemeriksaan Hasil Tes awal dan Tes akhir

Hasil tes awal dan tes akhir diperiksa dan dianalisis kemudian ditabulasikan.

Tujuannya untuk mengetahui rata-rata nilai siswa, standar deviasi dan varians kelas yang dijadikan sampel.

2. Menentukan uji validitas dan reliabilitas data, serta uji normalitas dan uji homogenitas sampel.
3. Menguji signifikansi perbedaan rata-rata dengan menggunakan perhitungan uji-T melalui rumus sebagai berikut:

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

dengan keterangan:

Md : Mean dari perbedaan *tes awal* dan *tes akhir*

xd : Deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum x^2 d$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Subjek

4. Pengujian Hipotesis Statistik

Langkah terakhir dalam pengolahan data adalah pengujian hipotesis. Hipotesis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

$H_0 : \mu SsP < \mu SbP$

$H_i : \mu Ssp > \mu SbP$

Keterangan:

μSsp : Hasil belajar sesudah perlakuan (tes akhir)

μSbP : Hasil belajar sebelum perlakuan (tes awal)

5. Pembahasan Hasil Penelitian
6. Penarikan Kesimpulan