

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menyusun tahapan pembelajaran kosakata subtema *Kennenlernen* menggunakan permainan ular tangga interaktif untuk siswa SMA kelas X.

B. Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis akan membatasi ruang lingkup penelitian dengan hanya menitikberatkan permasalahan pada bidang Proses Belajar Mengajar (PBM), yaitu pada penyusunan tahapan pembelajaran kosakata subtema *Kennenlernen* menggunakan permainan ular tangga interaktif untuk siswa SMA kelas X.

C. Waktu dan Tempat

Penelitian ini berlangsung dari bulan Juni 2014 dan selesai pada Juni 2017 dan dilaksanakan di perpustakaan Pendidikan Bahasa Jerman dan perpustakaan Goethe Institut Jakarta.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik studi pustaka.