

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Ada banyak pendapat yang mengemukakan tentang penelitian, antara lain dikemukakan oleh Sutedi (2009), penelitian adalah suatu proses yang dilakukan berdasarkan pada langkah kerja ilmiah secara teratur, sistematis, dan logis dalam upaya mengkaji, memahami dan menemukan jawaban dari suatu masalah. Dengan demikian, penelitian pendidikan merupakan suatu upaya untuk memahami permasalahan pendidikan serta hal-hal lain yang berhubungan dengannya, melalui pengumpulan berbagai bukti akurat, dilakukan secara sistematis berdasarkan metode ilmiah, sehingga diperoleh suatu jawaban untuk memecahkan masalah tersebut. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Komalasari, penelitian dapat juga didefinisikan sebagai suatu proses mencari sesuatu secara sistematis dalam waktu yang lama dengan menggunakan metode ilmiah serta aturan-aturan yang berlaku, untuk mencapai suatu keberhasilan, maka peneliti harus menentukan metode penelitian yang tepat.

Penelitian ini menggunakan metode *true experimental design* atau biasa disebut dengan eksperimen murni. Eksperimen dilaksanakan untuk mencari data kuantitatif dari dua kelas berbeda yaitu kelas eksperimen yang menggunakan Model *Experiential Learning* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan Model *Experiential Learning*, kemudian dihitung dengan menggunakan statistik.

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah ” *Randomized Control Group Pretest-Posttest*”, yaitu suatu perlakuan yang dilaksanakan dengan adanya kelompok pembanding (kelas kontrol). (Arikunto, 1998). Hal ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa. Dalam desain ini tes yang dilakukan sebanyak 2 kali yang dilakukan sebelum dan sesudah eksperimen.

Secara bagan, rancangan itu dapat dilukiskan sebagai berikut:

Tabel 3.1

Randomized Control Group Pretest-Posttest

	Pretest	Treatment	Posttest
Kelas Kontrol	T1	–	T2
Kelas Eksperimen	T2	X	T2

Keterangan:

T1 : *Pretest* untuk mengetahui kemampuan pembelajaran bahasa Jepang terutama dalam pelajaran *Sakubun* sebelum diberikan tereatment pada kelas eksperimen.

X : *Treatment* atau penggunaan model *Experiential Learning* pada pembelajaran *Sakubun*.

T2: *Posttest* untuk mengetahui kemampuan pembelajaran huruf katakana siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Adapun langkah-langkah penelitiannya sebagai berikut :

1. Melakukan *pre-test* (T1) yaitu dengan menugaskan siswa untuk menulis karangan bebas dalam Bahasa Jepang. Tujuannya untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Melakukan perlakuan *Treatment* (X) dengan melaksanakan kegiatan belajar mengajar menggunakan model *Experiential Learning* pada kelas eksperimen.
3. Melakukan post-test (T2) untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan dengan model *Experiential learning* dan perlakuan dengan metode konvensional.
4. Membandingkan antara *Pretest-Posttest* pada kelas eksperimen dan *Pretest-Posttest* pada kelas kontrol untuk mengetahui perbedaan yang ditimbulkan akibat dari perlakuan model *Experiential Learning* pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua variable tersebut.
5. Mengolah data.

B. Desain Penelitian

Agar pelaksanaan pembelajaran terselenggara dengan baik, maka dalam menerapkan model pembelajaran Experiential Learning perlu dilakukan penyesuaian dengan mata pelajaran yang bersangkutan. Berikut ini adalah desain penelitian menggunakan model Experiential Learning dalam pembelajaran sakubun :

1. Peneliti memberikan pengalaman belajar yang bersifat terbuka (*open minded*) mengenai hasil yang potensial atau memiliki seperangkat hasil-hasil tertentu. Dalam penelitian ini pengalaman yang akan diberikan adalah berupa menonton anime berdurasi 30 menit.
2. Peneliti memberikan rangsangan dan motivasi pengenalan terhadap pengalaman. Dalam penelitian ini peneliti memilih anime yang dirasa selain cocok untuk bahan pembelajaran juga dianggap menarik oleh siswa.
3. Siswa bekerja secara individual atau bekerja dalam kelompok-kelompok kecil/keseluruhan kelompok di dalam belajar berdasarkan pengalaman. Dalam penelitian ini siswa hanya bekerja secara individual karena pembelajaran sakubun umumnya dilakukan secara individual, bukan berkelompok.
4. Siswa aktif berpartisipasi di dalam pengalaman yang tersedia, membuat keputusan sendiri, menerima konsekuensi berdasarkan keputusan tersebut.

Dalam penelitian ini siswa diajak untuk menyaksikan sebuah anime dan membuat sakubun berdasarkan pemikiran apa yang mereka dapat dari pengalaman menonton anime tersebut.

5. Keseluruhan kelas menyajikan pengalaman yang telah dituangkan ke dalam tulisan sehubungan dengan mata pelajaran sakubun untuk memperluas pengalaman belajar .

Adapun proses pembelajarannya adalah sebagai berikut :

1. Siswa menonton anime yang diputarkan oleh pengajar.
2. Pengajar membahas beberapa kosakata yang ada di dalam anime yang dirasa belum dipahami betul oleh siswa.
3. Pengajar dan siswa membahas pemikiran apa saja yang siswa dapatkan dan apakah pemikiran tersebut dapat dijadikan sebagai tema dalam menulis *Sakubun*.
4. Siswa menulis sakubun dengan tema berupa pemikiran yang mereka dapat dari hasil menonton anime.

C. Teknik Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah berupa proses pembelajaran menulis *Sakubun* dengan menggunakan model *Experiential Learning* yang pada akhirnya dapat mengukur hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Analisis

Teknik ini digunakan untuk menganalisis keadaan dan keaktifan siswa selama proses belajar mengajar, menganalisis hasil uji coba dan menganalisis kemampuan menulis *Sakubun* melalui hasil *pretes* dan *postes*.

b. Tes

Teknik ini digunakan untuk mengukur hasil belajar sebelum dan sesudah *treatment*. Tes dilaksanakan sebanyak dua kali yaitu *pretes* dan *postes*. *Pretes* dilakukan sebelum *treatment* dan *postes* dilakukan setelah *treatment*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan kemampuan siswa dalam menulis *Sakubun*.

c. Angket

Pemberian angket dilakukan untuk mengetahui pendapat serta dampak yang dirasakan oleh para siswa setelah melakukan pembelajaran *Sakubun* dengan model *Experiential Learning*

Tabel 3.2

Penafsiran Persentase Data Angket

Rentang Persentase	Tafsiran
0.00%	Tidak seorangpun
0.01% - 25%	Sebagian kecil
25% - 49%	Hampir setengahnya

50%	Setengahnya
51% - 75%	Lebih dari setengahnya
76% - 85%	Sebagian besar
85% - 95%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya

2. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data merupakan kegiatan menganalisis dan mengolah data yang telah terkumpul baik dari kelas eksperimen maupun kelas control. Langkah-langkah pengolahan data dalam laporan ini adalah sebagai berikut :

- b. Menghitung total perhitungan pretest (x) dan post test (y)

Rumus :

$$Mx = \frac{\sum x}{N} \quad \text{dan} \quad My = \frac{\sum y}{N}$$

Keterangan :

Mx : Nilai rata-rata pre test

My : Nilai rata-rata post test

N : Jumlah siswa

- c. Menghitung standart deviasi dari variable x (SDx) dan standart deviasi dari variable y (SDy) dengan rumus :

$$SDx = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} \quad \text{dan} \quad SDy = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}}$$

- d. Menghitung standar Error Mean dari variable x (SEMx) dan dari variable y (SEMy) dengan menggunakan rumus :

$$SEM_x = \frac{SD_x}{\sqrt{N-1}} \quad \text{dan} \quad SEM_y = \frac{SD_y}{\sqrt{N-1}}$$

Keterangan :

SEM_x : Standar Errorr Mean Variabel X

SEM_y : Standar Errorr Mean Variabel Y

SD_x : Standar Deviasi Variabel X

SD_y : Standar Deviasi Variabel Y

N : Jumlah Populasi

- e. Mencari Standar Error Perbedaan antara Mean Variabel X dan Variabel Y dengan menggunakan rumus :

$$SEM_{x-y} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2}$$

Keterangan :

SEM_x : Standar Errorr Mean Variabel X

SEM_y : Standar Errorr Mean Variabel Y

SEM_{x - y} : Standar error mean variable antara mean variable X dan variable Y

- f. Menghitung selisih skor rata-rata dengan menggunakan rumus perhitungan :

$$t_{hitung} = \frac{M_x}{SEM_{x-y}}$$

- g. Memberikan interpretasi terhadap thitung dengan prosedur sebagai berikut :

- 1) Menemukan Hipotesis nol nya (H0)
 - 2) Menemukan alternatifnya (H1)
- h. Menguji kebenaran dua hipotesa tersebut dengan cara membandingkan besarnya thitung dan ttabel, dengan terlebih dahulu menetapkan derajat kebebasan (degrees of freedom) dengan menggunakan rumus; df atau $db = (n-2)$, maka dapat diperoleh nilai ttabel pada taraf signifikan 5% atau 1%. Apabila nilai thitung lebih kecil atau samadengan ttabel, maka H0 diterima dan H1 ditolak, yang berarti tidak ada pengaruh yang sangat signifikan antara nilai x dan y. sedangkan apabila nilai thitung lebih besar dari nilai ttabel maka H0 ditilak dan H diterima. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh atau kontribusi yang signifikan dari penerapan dengan menggunakan Model Experiential Learning terhadap hasil post test belajar siswa.

$$H_o = x_1 = x_2$$

$$H_a = x_1 \neq x_2$$

- i. Menghitung angka indeks koefisien korelasi “r” berdasarkan selisih deviasi dengan menggunakan rumus :

$$r = \frac{\sum x^2 + \sum y^2 - \sum a^2}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2006:13). Populasi dalam penelitian ini mahasiswa tingkat IV jurusan pendidikan Bahasa Jepang fakultas pendidikan bahasa dan seni Universitas Pendidikan Indonesia.

2. Sampel

Sampel merupakan sumber data yang sangat penting dalam setiap penelitian ilmiah. “ Sampel adalah sebagai dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data” (Sukardi, 2005:54).

Sampel yang akan saya ambil untuk penelitian ini adalah 30 orang dari 2 kelas yang berbeda. Teknik sampling yang digunakan adalah *random*, yaitu teknik penentuan sampel yang dilakukan secara acak.

E. Variabel Penelitian

Variabel atau titik perhatian dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel (X) yaitu hasil belajar kelas eksperimen dalam pembelajaran *Sakubun* dengan menggunakan Model *Experiential Learning*.
2. Variabel (Y) yaitu hasil belajar kelas kontrol dalam pembelajaran *Sakubun* dengan menggunakan Model *Experiential Learning*.

F. Uji Validitas dan Reliabilitas

Sebelum instrumen penelitian digunakan, harus diuji terlebih dahulu kelayakannya. Uji kelayakan instrumen dilakukan untuk mengetahui soal-soal yang baik sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Instrumen yang baik yaitu instrumen yang memiliki validitas dan reliabilitas. Valid artinya dapat mengukur apa yang hendak diukur dengan baik, sedangkan reliabel yaitu ajeg, dalam arti

dapat menghasilkan data yang sama meskipun digunakan berkali-kali (Sutedi. 2009:17)

Ada beberapa cara yang bisa dilakukan untuk mengukur apakah instrumen tes yang digunakan memiliki validitas dan reliabilitas yang baik yaitu dengan cara konsultasi pada dosen atau orang yang dianggap ahli selain dosen pembimbing. Selain itu dapat juga dengan perhitungan menggunakan rumus statistik atau dari hasil mengkorelasikannya dengan tes lain yang dianggap sudah memenuhi kriteria kevalidan dan reliabilitasnya.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini diukur kevalidan dan reliabilitasnya langsung oleh *expert judgement* yang dinilai ahli untuk memenuhi kelayakan instrumen yang dibuat oleh peneliti. Instrumen penelitian ini tidak dikorelasikan dengan tes lainnya karena diasumsikan tak ada yang setara baik dari segi materi maupun kemampuan pembelajarannya. Oleh karena itu, pengujian kelayakan penelitian ini dilakukan melalui surat pernyataan *expert judgement* (terlampir). Pakar yang dikonsultasikan dalam menentukan validitas instrumen ini adalah ibu Juju Juangsih, S.Pd, M.Pd selaku *expert judgement* menurut hasil penelitian pakar tersebut, instrumen yang diajukan layak digunakan dalam penelitian ini.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data dalam menjawab pertanyaan penelitian dan hipotesis penelitian. Instrumen yang digunakan sangat menentukan terhadap keberhasilan suatu kegiatan penelitian, sebab data yang diperoleh untuk menjawab masalah penelitian dan menguji hipotesis diperoleh melalui instrumen. Hal tersebut senada dengan pendapat Sugiyono (2003:105) bahwa “Instrumen adalah alat yang digunakan untuk

mengumpulkan data dan mengukur nilai variabel yang diteliti “. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data adalah dengan menggunakan dua buah instrumen penelitian sebagai berikut :

1. Instrumen Pembelajaran

- a. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang dijadikan acuan untuk peneliti dalam melaksanakan proses belajar mengajar.
- b. *Anime* pendek berdurasi 30 menit. Sebagai sarana bagi para pembelajar untuk memperoleh pengalaman menarik yang kemudian dijadikan bahan pembelajaran.

2. Instrumen Evaluasi

- a. Tes

Tes adalah alat ukur yang diberikan kepada individu untuk mendapatkan jawaban yang diharapkan baik secara tertulis, lisan maupun perbuatan. (Sudjono dan Ibrahim, 1989: 100)

Tes dalam penelitian ini dilakukan dalam bentuk membuat karangan dalam bahasa Jepang sebanyak dua kali, yaitu *pre-test* yang digunakan untuk mengukur kemampuan *Sakubun* sebelum diadakan pembelajaran, dan *Post-test* yang digunakan untuk mengukur kemampuan huruf *Sakubun* sesudah pembelajaran. Tes ini dilakukan terhadap dua kelas yang berbeda, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

- b. Angket

Angket diberikan setelah tes dilaksanakan, hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui interpretasi siswa terhadap Model Experiential Learning.

Suherman dan Sukjaya (dalam Ratna, 2003: 28) mengemukakan bahwa angket adalah sebuah daftar pertanyaan atau pernyataan yang harus diisi oleh orang yang akan dievaluasi (responden). Angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. (Ridwuan, 2007 : 71). Menurut Suharsimi Arikunto (1998 : 140), angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau tentang hal-hal yang diketahui.

Angket diberikan kepada siswa yang menjadi sampel penelitian adalah untuk memperoleh informasi tentang hal-hal yang berhubungan dengan penelitian. Angket yang digunakan adalah angket tertutup. “Angket tertutup merupakan angket yang menghendaki jawaban pendek, atau jawabannya diberikan dengan membubuhkan tanda tertentu. Daftar pertanyaan disusun dengan disertai alternatif jawabannya, responden diminta untuk memilih salah satu jawaban atau lebih dari alternatif yang sudah disediakan” (Riyanto, 2001:70).