

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode pendekatan dalam suatu penelitian diperlukan guna memecahkan suatu masalah yang diselidiki. Berdasarkan metode pendekatan ini diharapkan dapat memilih teknik pengumpulan data yang sesuai dengan metode pendekatan yang telah ditetapkan.

Ada beberapa pendekatan yang digunakan dalam penelitian. Arikunto (2005 : 75), berpendapat bahwa “Pada dasarnya metode pendekatan dalam penelitian terbagi dalam tiga golongan, yaitu pendekatan deskriptif, historis, dan eksperimental.”

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimental. Menurut Sukardi (2003 : 179), “Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang paling produktif, karena jika penelitian tersebut dilakukan dengan baik dapat menjawab hipotesis yang utamanya berkaitan dengan hubungan sebab akibat.” Di samping itu, penelitian eksperimen juga merupakan salah satu bentuk penelitian yang memerlukan syarat yang relatif lebih ketat jika dibandingkan dengan jenis penelitian lainnya

Jenis eksperimen yang digunakan adalah Pre Experimental Design, dengan model “One-group-before-after (Pre-test post-test design)”. Menurut Suryana dikutip dalam Sopyanty (2008 : 37), peneliti akan mengadakan pengamatan langsung terhadap satu kelompok subjek dengan dua kondisi observasi yang

dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding, sehingga setiap subjek merupakan kontrol atas dirinya sendiri.

Karena dalam penelitian kali ini metode eksperimen yang digunakan adalah “One-group-before-after (Pre-test post-test design)”, maka tidak digunakan kelas kontrol, melainkan hanya satu kelas eksperimen. Desain eksperimen ini digunakan karena dalam penelitian ini penulis melakukan pengamatan perbedaan setiap sampel yaitu sebelum dan sesudah dilakukan eksperimen (treatment) dan kondisi setelahnya, peneliti merumuskannya sebagai berikut :

Eksperimen Group	Pre-test (X)	Treatment	Post-test (Y)
------------------	--------------	-----------	---------------

Keterangan :

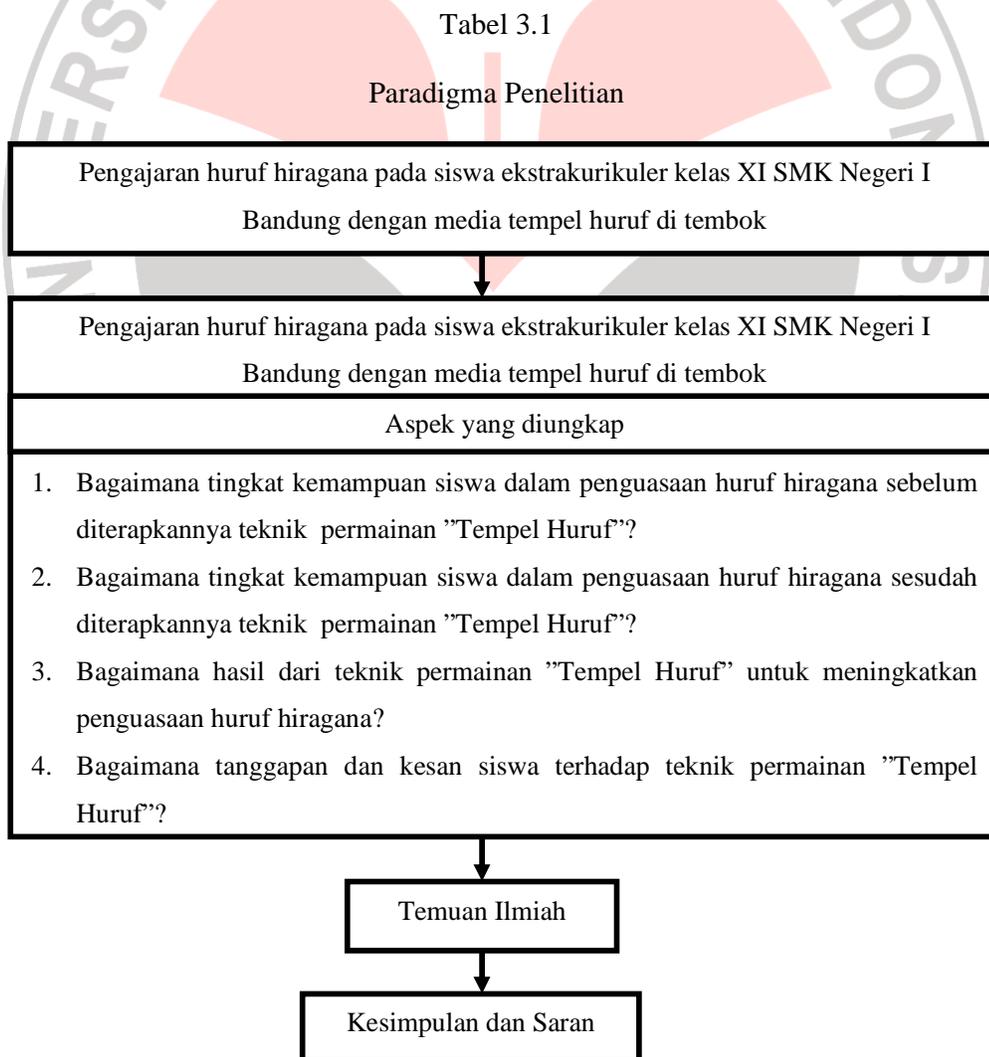
1. Eksperimen group : kelas eksperimen
2. Pre-test (X) : pengukuran sebelum diberikan treatment
3. Treatment : perlakuan dengan menerapkan teknik permainan “Tempel Huruf”
4. Post-test (Y) : pengukuran sesudah diberikan treatment

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode eksperimen model “One-group-before-after (Pre test-post test design)” dimana peneliti mengadakan pengamatan langsung terhadap satu kelompok subjek dengan dua kondisi observasi yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding, sehingga setiap subjek merupakan kontrol atas dirinya sendiri, cocok digunakan dalam penelitian ini. Hal ini dikarenakan sesuai dengan kondisi di lapangan, terutama dihubungkan dengan jumlah sampel yang minim, yang kurang

memungkinkan untuk dibagi ke dalam dua kelas, yakni kelas kontrol dan kelas pembandingan.

3.2 Paradigma Penelitian

Menurut Sugiyono (2003 : 5), “Paradigma penelitian merupakan pola pikir yang menunjukkan hubungan antar variabel yang akan diteliti.” Di dalam penelitian ini penulis menyusun paradigma penelitian seperti tertera pada gambar di bawah ini.



3.3 Variabel Penelitian

Sugiyono (2003 : 2) berpendapat bahwa “Variabel penelitian merupakan gejala yang menjadi fokus peneliti untuk diamati.” Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, variabel penelitian dapat ditentukan sebagai berikut :

- a. variabel bebas (X) adalah nilai perolehan siswa pada saat pre test.
- b. variabel terikat (Y) adalah nilai perolehan siswa pada saat post test.

3.4 Data dan Sumber Data

3.4.1 Data

Sanafiah dikutip dalam Sopyanty (2008 : 17) berpendapat bahwa ‘Data merupakan hasil pencatatan suatu penelitian baik yang berupa angka maupun fakta yang dijadikan bahan untuk menyusun informasi.’

Adapun data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah :

1. Data hasil pre test dan post test

Data ini diperlukan untuk tahap analisis data. Dari analisis kedua data tersebut dapat diketahui apakah teknik permainan ”Tempel Huruf” dapat diterapkan dalam pembelajaran huruf hiragana. Selain itu dapat diketahui apakah teknik permainan ”Tempel Huruf” dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan huruf hiragana.

2. Data hasil angket

Data ini diperlukan untuk untuk tahap analisis data. Dari analisis data tersebut dapat diketahui apakah teknik permainan “Tempel Huruf” dapat menjadikan pembelajaran huruf hiragana lebih efektif, variatif dan menyenangkan.

3.4.2 Sumber Data

Sanafiah dikutip dalam Sopyanty (2008 : 17) berpendapat bahwa ‘Sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh.’ Sumber data dalam penelitian ini adalah 10 orang siswa kelas XI SMK Negeri I Bandung tahun akademik 2007/2008 yang mengikuti ekstrakurikuler bahasa Jepang.

3.5 Lokasi, Populasi dan Sampel

3.5.1 Lokasi

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri I Bandung yang beralamat di Jalan Wastukencana No. 3 Bandung 40117.

3.5.2 Populasi

Menurut Sukardi (2003 : 53), “Populasi pada prinsipnya adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam suatu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian.”

Populasi yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa SMK Negeri I Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler bahasa Jepang. Berdasarkan hasil observasi, jumlah populasi penelitian ini sebanyak 81 orang, terdiri dari 71 orang siswa kelas X dan 10 orang siswa kelas XI.

3.5.3 Sampel

Menurut Sukardi (2003 : 54), “Sampel atau cuplikan adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data.”

Dengan pengambilan sampel menggunakan teknik purposif, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, maka yang dijadikan sampelnya adalah 10 orang siswa kelas XI SMK Negeri I Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler bahasa Jepang, dengan pertimbangan mereka telah mempelajari huruf hiragana dari あ sampai dengan ん. Selain itu, penentuan sampel pun berkaitan dengan perizinan dari pihak sekolah .

Di bawah ini adalah nama-nama siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini :

Tabel 3.2

Sampel Penelitian

No.	Nama	Kelas	Jenis kelamin
1.	S 1	2 PK 3	Perempuan
2.	S 2	2 PS 1	Perempuan
3.	S 3	2 PK 1	Perempuan
4.	S 4	2 PS 2	Perempuan
5.	S 5	2 PK 3	Perempuan
6.	S 6	2 PK 3	Perempuan
7.	S 7	2 PK 1	Perempuan
8.	S 8	2 PS 1	Perempuan

9.	S 9	2 PK 3	Perempuan
10.	S 10	2 PS 1	Perempuan

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dari penelitian ini dilakukan dengan cara teknik observasi dan tes. Dalam penelitian ini observasi digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan kegiatan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar huruf Hiragana dengan menggunakan media “Tempel Huruf”. Observasi yang dilakukan meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pengajaran huruf hiragana pada siswa kelas XI SMK Negeri I Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler bahasa Jepang.

Observasi merupakan salah satu teknik yang dapat menghasilkan data di lapangan secara lebih objektif. Hal ini selaras dengan pendapat Guba dan Lincoln dikutip dalam Wulantini (2006 : 34) yang memberikan beberapa alasan mengapa observasi sangat diperlukan untuk pengumpulan data dalam suatu penelitian, yaitu :

- a. Didasari oleh pengalaman langsung di lapangan
- b. Dapat mengamati dan mencatat perilaku dan kejadian sebagaimana adanya.
- c. Dapat mengungkap suatu peristiwa dengan segala keterkaitannya.
- d. Memperkecil atau menghilangkan keraguan tentang data yang diperoleh.
- e. Memungkinkan untuk memahami situasi yang rumit dan berbagai perilaku dalam suatu peristiwa yang kompleks.

- f. Dapat mengungkapkan suatu kasus tertentu yang mungkin saja tidak dapat dilakukan dengan teknik lain.

Selain observasi, teknik pengumpulan data yang lain yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Menurut Arikunto (2005 : 127), “Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.” Tes yang diberikan dalam penelitian ini berupa pre test, tes kecil dan post test. Pre test digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam penguasaan huruf hiragana sebelum diterapkannya teknik permainan ”Tempel Huruf”. Pelaksanaannya dilakukan pada pertemuan pertama. Tes kecil digunakan sebagai sarana latihan dari materi yang telah dipelajari. Pelaksanaannya dilakukan di akhir pertemuan pertama hingga terakhir. Sedangkan post test digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam penguasaan huruf hiragana sesudah diterapkannya teknik permainan ”Tempel Huruf”. Pelaksanaannya dilakukan pada pertemuan terakhir, yakni pertemuan ke-empat.

Di bawah ini jadwal pelaksanaan kegiatan :

Tabel 3.3

Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No.	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
1.	Jum'at, 21 Desember 2007	08.00 – 09.30	Observasi
2.	Sabtu, 22 Desember 2007	08.00 – 09.30	Observasi
3.	Rabu, 26 Desember 2007	08.00 – 09.30	Pelaksanaan pre test
4.	Kamis, 27 Desember 2007	08.00 – 09.30	KBM di kelas
5.	Jum'at, 28 Desember 2007	08.00 – 09.30	KBM di kelas
6.	Sabtu, 29 Desember 2007	08.00 – 09.30	Pelaksanaan post test

3.7 Desain dan Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Huruf Hiragana

Kegiatan ini dilaksanakan pada kegiatan ekstrakurikuler yang diikuti oleh siswa kelas XI semester 3 tahun ajaran 2007/2008 SMK Negeri I Bandung. Pengujian kemampuan penguasaan huruf hiragana dilakukan sebanyak empat kali, menggunakan teknik permainan "Tempel Huruf" yang dilaksanakan di ruangan kelas SMK Negeri I Bandung. Materi pelajaran ini mengambil materi dari :

- a. Buku Ajar Bahasa Jepang Sekolah Menengah Kejuruan. 2005. Jakarta : The Japan Foundation bekerjasama dengan Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan Departemen Pendidikan Nasional.

- b. Buku Pelajaran Bahasa Jepang 1; Nihongo 1. 2007. Jakarta : The Japan Foundation dan Direktorat Pembinaan SMA, Ditjen. Manajemen Dikdasmen, Depdiknas.

Pelaksanaan pembelajaran dengan teknik permainan ”Tempel Huruf” ini terbagi ke dalam tiga fase kegiatan, yaitu : fase perencanaan, fase pelaksanaan dan fase refleksi.

a. Fase perencanaan

Pada tahap ini pengajar melakukan beberapa hal, yaitu :

- (1) mempersiapkan bahan-bahan materi yang akan diberikan kepada pembelajar disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai.

Adapun materi yang akan diberikan adalah :

- あーそ.
 1. せかい
 2. うえ
 3. あかい
 4. えき
 5. かお
 6. くし
 7. ここ
 8. おかし
 9. かさ
 10. くさ
 11. さけ
 12. すいか
 13. あし
 14. かい
 15. そこ

- たーほ.

- | | |
|---------|----------|
| 1. うち | 9. ねこ |
| 2. くつ | 10. はし |
| 3. たいいく | 11. ほし |
| 4. つくえ | 12. ちかてつ |
| 5. くつした | 13. ふね |
| 6. さかな | 14. はな |
| 7. いぬ | 15. つの |
| 8. にく | |

- まーん.

- | | |
|-----------|---------|
| 1. くすり | 9. うみ |
| 2. みかん | 10. むし |
| 3. くるま | 11. きもの |
| 4. しんかんせん | 12. やさい |
| 5. わたし | 13. ゆき |
| 6. ほん | 14. さくら |
| 7. しろい | 15. やね |
| 8. やま | |

- (2) merumuskan berbagai hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran seperti cara pemilihan kosakata. Kosakata yang diberikan terbatas pada kata benda, beberapa kata sifat dan beberapa kata penunjuk.

- (3) menentukan waktu yang diberikan kepada pembelajar untuk mengerjakan tugas-tugas mereka.
- (4) menentukan rencana tindakan pembelajaran.

b. Fase pelaksanaan

Pada tahap ini dilakukan tindakan berdasarkan rencana yang telah disusun dalam pembelajaran. Rencana yang digunakan terdiri atas tiga jenis kegiatan, yaitu :

(1) Persiapan.

Kegiatan ini meliputi mengucapkan salam, kegiatan absensi, dan kegiatan-kegiatan pengarahan atau pembinaan agar para siswa bisa memahami tugas-tugas yang akan dikerjakan serta ke arah mana pengembangan kompetensi yang akan dicapai oleh para siswa. Dalam kegiatan ini adakalanya guru memberikan motivasi kepada siswa. Kegiatan-kegiatan semacam ini dilakukan guru semata-mata untuk mempersiapkan siswa agar dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan sungguh-sungguh. Selanjutnya, menyiapkan dan menata media yang akan digunakan dalam pembelajaran.

- (2) Pelaksanaan, pembelajaran menggunakan teknik permainan "Tempel Huruf" yang dilaksanakan di ruangan kelas SMK Negeri I Bandung, Dalam pelaksanaan pembelajaran ini, digunakan metode yang bervariasi, diantaranya metode ceramah, tanya jawab, game, demonstrasi, mencatat, dan pemberian tugas. Guru menggunakan media pembelajaran berupa kartu huruf dan kartu gambar yang

disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Berhubung buku pegangan siswa yang tersedia sangat terbatas, maka siswa diberikan semacam silabus materi pelajaran yang bersangkutan. Kegiatan belajar mengajar di lapangan ada kalanya tidak sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dirumuskan. Ketidaksesuaian ini menuntut guru untuk bijak dan cerdas dalam mengambil tindakan. Contoh, ketika anak mengalami kejenuhan, guru sekali-kali menciptakan suasana humoris untuk meningkatkan kembali antusiasme belajar mereka. Untuk pengajaran huruf hiragana dengan media "Tempel Huruf", peneliti menggunakan sterofoam dan kertas lipat bermacam-macam warna. Pertama-tama guru memberikan penjelasan mengenai tata cara permainannya. Kemudian guru memberikan contoh di depan kelas. Setelah siswa mengerti, siswa melaksanakan permainan tersebut. Pada akhir proses pembelajaran, dilakukan pengulangan materi yang telah diajarkan, tanya jawab tentang hal-hal yang belum dipahami siswa, pemberian tes kecil. Setelah itu, guru menutup pertemuan dengan mengucapkan salam.

- (3) Pembahasan kosakata yang diajarkan. Pembahasan kosakata ini terbatas pada pembahasan arti kosakata yang bersangkutan.

c. Fase refleksi

Pada tahap ini dilakukan refleksi dan rekomendasi dari hasil implementasi kegiatan, kemudian dijadikan bahan masukan dalam pembelajaran berikutnya.

3.8 Instrumen Penelitian

Dalam pengujian hipotesis diperlukan data penelitian yang benar, cermat dan akurat, karena keabsahan hasil pengujian hipotesis bergantung kepada kebenaran dan ketepatan data. Sedangkan kebenaran dan ketepatan data yang diperoleh bergantung kepada alat pengumpul data yang digunakan (instrumen) dan sumber data.

Sesuai dengan teknik pengumpulan data yang dilakukan, maka instrumen yang dipakai adalah :

a. Angket

Menurut Sanafiah dikutip dalam Khisnawati (2006 : 12), “Angket adalah pengumpulan data melalui daftar pertanyaan yang disusun, disebarikan untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari sumber data berupa responden.”

Pembagian angket dilaksanakan dua kali, yaitu pada pertemuan pertama dan pertemuan keempat. Angket ini disebarikan kepada para responden untuk memperoleh berbagai informasi mengenai :

- Tanggapan siswa terhadap huruf hiragana.
- Tanggapan siswa terhadap media pembelajaran huruf hiragana.
- Tanggapan siswa terhadap pembelajaran huruf hiragana melalui permainan ”Tempel Huruf”.
- Tanggapan siswa terhadap penguasaan huruf hiragana melalui permainan ”Tempel Huruf”.

b. Tes.

Menurut Arikunto (2005 : 127), “Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.” Tes dilakukan sebanyak enam kali, yang terdiri dari satu kali pre test, empat kali tes kecil dan satu kali post test. Pre test digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam penguasaan huruf hiragana sebelum diterapkannya teknik permainan ”Tempel Huruf”. Pelaksanaannya dilakukan pada pertemuan pertama. Tes kecil digunakan sebagai sarana latihan dari materi yang telah dipelajari. Pelaksanaannya dilakukan di akhir pertemuan pertama hingga terakhir. Sementara itu, post test digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam penguasaan huruf hiragana sesudah diterapkannya teknik permainan ”Tempel Huruf”. Pelaksanaannya dilakukan pada pertemuan terakhir, yakni pertemuan ke-empat.

Adapun dari beberapa tes tersebut, terdapat beberapa bentuk soal yang diberikan, yaitu :

- Mengisi bagian huruf hiragana yang kosong. Pada bentuk soal seperti ini, siswa dibantu oleh beberapa huruf yang dapat menjadi patokan siswa dalam mengisi bagian huruf yang kosong tersebut. Bentuk soal ini untuk melatih siswa dalam mengingat dan menulis huruf hiragana.
- Menghubungkan huruf hiragana ke huruf hiragana yang lain secara berurutan hingga akhirnya membentuk suatu benda. Bentuk soal seperti ini untuk merangsang ingatan siswa tentang urutan huruf hiragana yang benar.

- Menulis kosakata dalam huruf romaji ke dalam huruf hiragana. Bentuk soal ini untuk melatih siswa dalam mengingat dan menulis huruf hiragana.
- Menulis kosakata dalam huruf hiragana ke dalam huruf romaji. Bentuk soal ini untuk melatih siswa dalam mengingat dan membaca huruf hiragana.
- Memilih huruf hiragana yang tepat di antara dua huruf hiragana yang bentuknya mirip. Bentuk soal ini untuk melatih ingatan siswa dalam membedakan huruf-huruf yang mirip.

c. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik yang dapat menghasilkan data di lapangan secara lebih objektif. Dalam penelitian ini observasi digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan kegiatan guru dan siswa di dalam melakukan kegiatan belajar mengajar huruf Hiragana dengan menggunakan media “Tempel Huruf”. Observasi yang dilakukan meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pengajaran huruf hiragana pada siswa kelas XI SMK Negeri I Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler bahasa Jepang.

3.9 Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data dari penelitian ini dilakukan dengan cara :

1. Mencari M_d = mean dari perbedaan pre-test dan post-test dengan menggunakan rumus :

$$M_d = \frac{\sum d}{N}$$

2. Mencari $\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

3. Mencari t_{hitung} dengan rumus

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

Keterangan :

M_d = Mean dari perbedaan pre test dengan post test (post test – pre test)

xd = Deviasi masing-masing subjek ($d - M_d$)

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

N = Subjek pada sampel

d.b = Ditentukan dengan $N - 1$

4. Memberikan interpretasi berdasarkan t_{tabel}

H_a diterima apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$

H_a ditolak apabila nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$

5. Menguji hipotesis

H_o = hipotesis ditolak apabila tidak terdapat perbedaan kemampuan siswa sebelum dan sesudah penelitian

H_a = hipotesis diterima apabila terdapat perbedaan kemampuan siswa sebelum dan sesudah penelitian

Selain mengolah data yang diperoleh dari hasil tes, peneliti juga mengolah data yang diperoleh dari angket yang disebarkan kepada 10 responden. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung data angket minat siswa adalah sebagai berikut :

$$\% = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan :

% = prosentase frekuensi dari setiap jawaban responden

f = frekuensi setiap jawaban dari responden

N = jumlah responden

Klasifikasi interpretasi perhitungan prosentase setiap kategori adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4

Penafsiran Data Angket

Interval Prosentase	Keterangan
0%	Tidak seorang pun
1% - 25%	Sebagian kecil
26% - 49%	Hampir setengahnya
50%	Setengahnya
51% - 75%	Lebih dari setengahnya
76% - 99%	Sebagian besar
100%	Seluruhnya