

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sutedi (2009:64) tujuan metode eksperimen yaitu untuk menguji efektivitas dan efisiensi dari suatu pendekatan, metode, teknik, atau media pengajaran dan pembelajaran, sehingga hasilnya dapat digunakan jika penelitian tersebut berhasil, dan tidak digunakan jika penelitian tersebut tidak berhasil, dalam pengajaran yang sebenarnya.

Dalam penelitian eksperimental kita dapat meneliti efektivitas suatu variabel (variabel bebas) terhadap variabel yang lainnya (variabel terikat) yaitu dengan cara memanipulasi (memberikan perlakuan secara terencana dan sistematis yang merupakan inti dari kegiatan penelitian) variabel tersebut. Sutedi (2009).

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media anime, digunakan pada saat mempelajari kosakata baru (新しい言葉) dalam beberapa pertemuan. Sedangkan variabel terikatnya adalah penguasaan

kosakata setelah diberikan treatment (perlakuan) setelah diukur melalui tes yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Menurut Tarigan (1992:114) semua pendekatan eksperimental melibatkan kontrol atau manipulasi tiga komponen dasar eksperimen, yaitu:

A) Populasi (*the population*)

Penelitian eksperimental menaruh perhatian pada penelaahan efek-efek perlakuan khusus dan terkontrol yang ditujukan pada para subjek yang biasanya dibentuk dalam kelompok-kelompok. Kelompok-kelompok ini ada yang dibentuk secara 'alamiah' yang berarti kelompok itu telah terbentuk sebelum penelitian dilakukan, dan ada juga kelompok yang sengaja dibentuk untuk penelitian. Perbedaan kelompok ini (alamiah dan tidak alamiah) membedakan bahwa penelitian tersebut memiliki desain eksperimental sejati atau kuasi eksperimental. Dalam penelitian ini penulis memakai kelompok alamiah, karena akan menggunakan desain eksperimental sejati.

B) Perlakuan (*the treatment*)

Perlakuan ini mengacu pada sesuatu yang dilakukan pada

kelompok-kelompok untuk mengatur efeknya. Perlakuan bukanlah merupakan suatu pengalaman random/acak yang dapat dimiliki oleh kelompok-kelompok, tetapi suatu pengalaman yang terkontrol dan terus menerus, seperti penayangan anime yang dibuat khusus untuk percobaan, atau pemberian materi-materi dalam situasi khusus, misalnya dalam laboratorium bahasa.

C) Ukuran perlakuan (*the measurement of the treatment*).

Ukuran atau observasi mengacu pada bagaimana perlakuan akan dinilai atau diamati. Efek-efek tersebut dapat dievaluasi dengan bantuan ujian bahasa, pendapat, atau tugas komunikatif.

Desain atau rancangbangun yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Rancangbangun Kelompok Pengontrol Pra-tes dan Pasca-tes dengan Randomisasi Kelompok*.

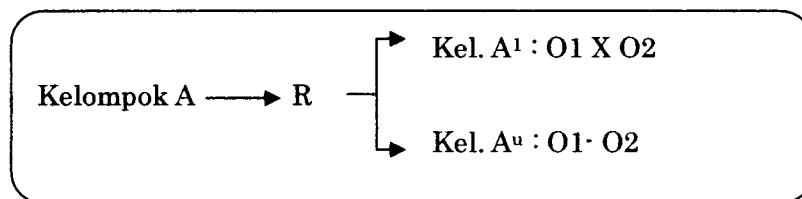
Menurut Tarigan (1992: 121) randomisasi dilakukan karena:

1. Mengurangi jumlah kesalahan sistematis yang mungkin timbul dari prasangka-prasangka atau bias-bias dalam penempatan para subjek ke dalam kelompok.
2. Memberikan kontrol yang lebih baik terhadap variabel-variabel yang dapat

mempengaruhi validitas internal.

3. Dengan perandoman ini diharapkan agar setiap variabel-variabel ekstra yang mungkin muncul/terjadi dan kemungkinan tersebut dibagi secara sama atau merata pada kedua kelompok itu.

Rancangbangun ini mempunyai rumus, yaitu:



Kelompok A : Kelompok yang dipilih untuk diberikan treatment/ perlakuan.

Kelompok A yaitu merupakan siswa-siswi SMAN 14 Bandung.

R : Yaitu kelompok eksperimen dan kontrol siswa SMA kelas X dan XI yang diambil secara random.

Kel. A¹ : Kelompok eksperimen yang diberi treatment berupa pemakaian media anime.

Kel. A² : Kelompok kontrol yang tidak diberi treatment.

O1 : Kelompok sebelum test (pre test).

O2 : Kelompok setelah test (pasca test).

X : Treatment berupa pembelajaran kosakata melalui media anime.

- : Tanpa treatment.

Kesimpulannya yaitu dalam penelitian ini terdapat dua kali analisis, yang pertama ialah menguji kemampuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, lalu membandingkannya dengan cara menguji hasil test dengan rumus *t-test*.

Analisis yang kedua yaitu menguji hipotesa yang diajukan, hipotesa tersebut ialah “Penerapan penggunaan media anime dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang akan meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata tersebut, atau penggunaan media anime dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang berpengaruh positif terhadap kemampuan siswa SMA”. Untuk menemukan persamaan dan perbedaan variabel (penguasaan kosakata) dalam hipotesis ini, digunakan teknik statistik Komparansional, jika ada perbedaan diharapkan perbedaan tersebut merupakan hal yang berarti/signifikan.

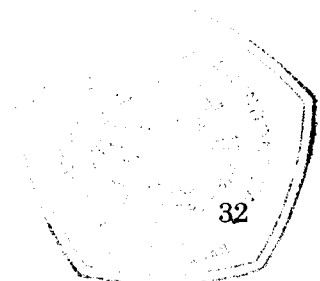
3.2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini digunakan dua cara untuk mengumpulkan data-data penelitian yang akan diberikan kepada objek penelitian. Cara tersebut ialah test.

Menurut Tarigan (1992:157) Penggunaan test yaitu untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan atau pengetahuan para subjek mengenai mata pelajaran/disiplin tertentu. Test juga pada umumnya dipakai untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan subjek dalam berbagai bidang seperti kosakata, tata bahasa, membaca, dan lain-lain.

Terdapat dua macam test dalam penelitian ini. Yang pertama ialah pre test, yaitu test yang diberikan sebelum pemberian treatment berupa pembelajaran kosakata melalui media anime. Pre test dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan objek sebelum diberikan treatment. Test yang kedua ialah post test yaitu test yang diberikan setelah pemberian treatment. Post test dilakukan pada akhir penelitian.

Teknik Pilihan Berganda dipakai dalam test yang diberikan kepada objek penelitian. Menurut Tarigan (1993:159) teknik ini menuntut pengikut test memilih sebuah jawaban yang benar dari sebuah pilihan, biasanya berdasarkan teks atau stimulus lain yang mendahuluinya. Teknik ini diadakan untuk mengadakan test menguji kegiatan serta pemahaman membaca, menyimak, kosakata dan menulis.



3.3 Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan memakai perhitungan statistik. Terdapat dua kali perhitungan statistik:

1. Perhitungan untuk mengukur kemampuan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada test awal atau pre test. Hasil yang diharapkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
2. Perhitungan untuk mengukur kemampuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada post test setelah dilakukannya treatment/perlakuan pembelajaran kosakata dengan media anime *あたしんち* yang berjudul *お弁当バトル*

Teknik statistik yang digunakan dalam menghitung kedua poin diatas ialah dengan menggunakan rumus *t-test*. Sudijono dalam Sutedi (2009: 230-232) menyatakan langkah-langkah yang harus ditempuh untuk mencari nilai *t-test* tersebut antara lain:

1. Membuat tabel persiapan

Tabel persiapan yang diperlukan berisi kolom-kolom yang didalamnya memuat antara lain: jumlah sampel, skor yang diperoleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, deviasi dari skor yang

diperoleh kedua kelompok, pengkuadratan hasil deviasi, dan terakhir sigma (jumlah) dari setiap kolom tersebut.

2. Mencari mean kedua variabel dengan rumus:

$$M_x = \frac{\sum x}{N_1}$$

$$M_y = \frac{\sum y}{N_2}$$

3. Mencari standar deviasi dari variabel X dan Y dengan rumus:

$$Sdx = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N_1}}$$

$$Sdy = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}}$$

4. Mencari *standar error mean* kedua variabel tersebut dengan rumus:

$$SEM_x = \frac{Sdx}{\sqrt{N_1 - 1}}$$

$$SEM_y = \frac{Sdy}{\sqrt{N_2 - 1}}$$

5. Mencari standar error perbedaan mean X dan Y dengan rumus:

$$SEM_{xy} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2}$$

6. Mencari nilai t hitung dengan rumus:

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\frac{Sdx^2 + Sdy^2}{n-2}}}$$

7. Memberi interpretasi terhadap nilai *t hitung* tersebut.
8. Menguji kebenarannya dengan membandingkan nilai *t* tabel.

3.4 Populasi dan Sampel

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

14 Bandung.

Sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data disebut sampel (Sukardi, 2003: 54). Sampel yang diambil ialah siswa SMAN 14 pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

3.5 Validitas dan Reliabilitas Instrument.

Validitas (kesahihan) mengacu pada taraf penilaian yang dibuat oleh prosedur pengumpulan data terhadap data yang hendak dinilai keabsahannya (Tarigan, 1993:163). Menurut Sugihartono, dalam kuliah evaluasi pembelajaran (pertemuan ke-lima) validitas merupakan tingkat untuk mengetahui kesahihan yakni ketepatan terhadap apa yang akan diukur.

Untuk mengukur validitas instrument dalam penelitian ini, digunakan validitas eksternal, yaitu validitas yang mengacu pada instrument yang sudah dianggap baku/standar.

Menurut Tarigan (1992:161) kriteria reliabilitas atau keterpercayaan/keterandalan ini memberi informasi mengenai prosedur pengumpulan data yang digunakan adalah konsisten dan akurat, sesuai dan seksama, tetap dan cermat. Dalam kuliah evaluasi pembelajaran pertemuan

ke-lima, Sugihartono menyatakan bahwa reliabilitas/keajegan merupakan keterandalan jika digunakan pada waktu dan tempat serta situasi yang berbeda.

Dalam penelitian ini reliabilitas instrument dihitung dengan perhitungan statistik dengan teknik belah dua, karena uji reliabilitas instrument ini hanya dilakukan satu kali. Sampel yang diambil sebanyak 10 orang. Setelah menghitung reliabilitas selanjutnya menghitung tingkat kesukaran.

Uji reliabilitas dengan teknik belah dua menggunakan rumus korelasi sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Dengan X: skor pada soal ganjil, dan Y: skor pada soal genap

Setelah didapat hasil korelasinya, selanjutnya dilanjutkan dengan rumus:

$$r = \frac{2r}{1+r}$$

Selanjutnya didapatlah hasil korelasinya, dan dengan melihat tabel penafsiran angka korelasi dapat diinterpretasikan reliabilitas soal tersebut. Berikut tabel penafsiran tersebut:

0,0~0,20	Sangat Rendah
0,21~0,40	Rendah
0,41~0,60	Sedang
0,61~0,80	Kuat
0,81~1,00	Sangat Kuat

(Sutedi, Dedi. 2009:220)

Setelah menghitung reliabilitas selanjutnya menghitung tingkat

kesukaran dengan rumus:

$$TK = \frac{BA + BB}{NA + NB}$$

Keterangan:

Dengan Penafsiran:

TK: tingkat kesukaran

TK: 0,00~0,25 : sukar

BA: jumlah benar kelompok atas

TK: 0,26~0,75 : sedang

NA: nilai kelompok atas

TK: 0,76~1,00 : mudah

BB: benar kelompok bawah

NB: nilai kelompok bawah

