

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

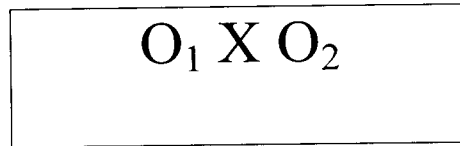
3.1 Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian merupakan cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian. Prosedur ini merupakan langkah kerja yang bersifat sistematis, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan pengambilan kesimpulan (Sutedi, 2009 : 53).

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Deskriptif melalui pre eksperimental design atau eksperimen kuasi (semu). Model penelitian eksperimental kuasi yang digunakan adalah *one group pre test and post test design*, yaitu rancangan eksperimen yang digunakan dengan cara memberi perlakuan pada waktu tertentu dan mengukur dengan tes sebelum dan sesudah perlakuan dilakukan.

Adapun alasan peneliti menggunakan metode eksperimen semu karena tujuan dari penelitian ini hanya untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pembelajaran kosakata jenis meishi dengan menggunakan teknik hidden objects game. Penelitian ini dilakukan terhadap satu kelompok siswa saja dan dengan adanya pretest dan posttest dapat memperlihatkan perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan (treatment).

Desain penelitian ini adalah *one group before after* atau *pretest and posttest group design*.



Keterangan:

O_1 : Pre test

X : Perlakuan (treatment)

O_2 : Post test

(Arikunto,2010)

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi merupakan kelompok besar yang menjadi lingkup penelitian. Populasi yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X dan XI SMA Negeri 26 Bandung tahun ajaran 2010-2011.

3.2.2 Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang di teliti. Penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa-siswa SMA Negeri 26 Bandung tahun ajaran 2010-2011 yang terdiri dari siswa kelas X dan kelas XI, yang tergabung dalam kegiatan ekstrakurikuler Bahasa Jepang yang berjumlah 15 orang.

3.3 Instrumen Penelitian

3.3.1 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain adalah :

1. *Pre test*

Pre test dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap penguasaan kosakata jenis *meishi* sebelum pelaksanaan *treatment* menggunakan teknik pembelajaran *hidden objects game*. Hasil dari *pre test* ini sebagai data awal penelitian (O_1). Jenis tes yang digunakan adalah tes esai dengan pilihan melengkapi dan menjodohkan.

2. *Post test*

Post test dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa terhadap penguasaan kosakata jenis *meishi* sesudah pelaksanaan *treatment* menggunakan teknik pembelajaran *hidden objects game*. Hasil dari *post test* ini menjadi data akhir penelitian (O_2). Jenis tes yang digunakan adalah tes esai dengan pilihan melengkapi dan menjodohkan.

3. Angket

Angket diberikan setelah pelaksanaan *post test*, untuk mengetahui respon siswa mengenai penggunaan teknik pembelajaran *hidden objects*

game dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang jenis *meishi*. Jenis angket yang digunakan menggunakan angket jenis tertutup.

3.3.2 Langkah Kegiatan Penelitian

Kegiatan penelitian dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan dengan masing-masing pertemuan 2 x 30 menit. Adapun langkah-langkah yang dilaksanakan adalah sebagai berikut.

Waktu Tanggal	Kegiatan	Materi
	4 Mei 2011 • <i>Pre test</i>	30 jenis kata benda tingkat dasar
	6 Mei 2011 • <i>Treatment ke- 1</i>	15 jenis kata benda tingkat dasar yang berada di dalam tas dan sekitarnya. (kaban keitai denwa enpitsu nōto kyoukashou Borupen boushi, shashin kutsu rekishi suugaku karendā tēpu bideo hana).
	13 Mei 2011 • <i>Treatment ke-2</i>	15 jenis kata benda tingkat dasar yang berada di dalam perpustakaan (しゃしん くるま けいたいでんわ)

		バス ねこ いす テレビ ぼうし くつ とけい かびん ノート ズボン かばん、 でんしゃ).
	27 Mei 2011 <ul style="list-style-type: none"> • <i>Treatment ke-3</i> • <i>Post Test</i> • <i>Angket</i> 	30 jenis kata benda yang berada di dalam gambar. (医者 えんぴつ かいしゃいん かばん かびん カレンダー きょうかしよ くつ スカート ズボン 写真 つくえ いす とけい けいたいでんわ ノート ボールペン れきし すうがく テレビ コンピュータ 花 ぼうし ネコ テープ

		ビデオ 車 バス 電車 タクシー)
--	--	-------------------------------

Proses penelitian berlangsung di perpustakaan SMAN 26 Bandung, selepas sekolah pada hari Rabu atau Jumat selama kurang lebih 4 kali pertemuan. Sebelum dilaksanakan penelitian, pada tanggal 4 Mei 2011 siswa diberikan soal *pre-test* yang berjumlah 30 soal. Kemudian pada pertemuan selanjutnya pada hari Jumat tanggal 6 Mei 2011, dilaksanakan *treatment* kali pertama dengan pemberian 15 buah kata benda yang harus dicari, yang berada di dalam tas dan sekitarnya (kaban, keitai denwa, enpitsunōto, kyoukashou, Borupen, boushi, shashin kutsu, rekishi, suugaku, karendā, tēpu, bideo, hana).

Pada pertemuan berikutnya, tanggal 13 Mei 2011 dilaksanakan *treatment* kedua dengan 15 buah kata benda yang berada di dalam perpustakaan (しゃしん、くるま、けいたいでんわ、バス、ねこ、いす、テレビ、ぼうし、くつ、とけい、かびん、ノート、ズボン、かばん、でんしゃ).

Kemudian pada tanggal 27 Mei 2011 dilaksanakan *treatment* ketiga yang meliputi benda-benda yang berada di dalam ruangan menggunakan media gambar. Gambar ditampilkan menggunakan *in focus* serta diberikan kepada siswa berupa lembaran kertas. Jumlah kata benda yang dicari berjumlah 30 buah kata benda (医者、えんぴつ、かいしゃいん、かばん、かびん、カレンダー、きょうかしよ、くつ、スカート、ズボン、写真、つくえ、いす、とけい、けいた

いでんわ、ノート、ボールペン、れきし、すうがく、テレビ、コンピュータ、花、ぼうし、ネコ、テープ、ビデオ、車、バス、電車、タクシー).

Pada hari yang sama juga dilaksanakan *post-test* dengan soal yang sama dengan soal *pre-test* namun menggunakan huruf Jepang. Selain pelaksanaan *treatment* dan *post-test*, dilaksanakan pula pemberian angket kepada siswa.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui dua cara, yaitu melalui tes dan angket yang diberikan kepada siswa. Soal tes diberikan pada saat *pre test* dan *post test*, dengan jumlah soal 30 yang terdiri dari soal melengkapi dan menjodohkan. Selain tes, diberikan juga angket yang memiliki jumlah butir soal sebanyak 6 buah.

1. Tes

Tes diberikan sebelum dan sesudah pelaksanaan *treatment*. Tes yang diberikan sebelum pelaksanaan *treatment* (*pre test*) dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kemampuan penguasaan kosakata *meishi* awal siswa, sedangkan tes yang diberikan sesudah pelaksanaan *treatment* (*post-test*) dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata akhir siswa setelah pelaksanaan *treatment*.

2. Angket

Angket diberikan sesudah pelaksanaan *post test* untuk mengetahui respon siswa terhadap teknik *hidden objects game* dalam pembelajaran kosakata



meishi. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini termasuk ke dalam jenis angket tertutup.

3.5 Teknik Pengolahan Data

3.5.1 Analisis Data Tes

Untuk mengolah data yang diperoleh dari tes, maka didapat berdasarkan langkah-langkah berikut :

- a. Mencari nilai rata-rata (*mean*) *pre test*

$$M_x = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

M_x = *mean pre test*

$\sum X$ = jumlah total nilai *pre-test*

N = jumlah responden

- b. Mencari nilai rata-rata (*mean*) *post-test*

$$M_y = \frac{\sum Y}{N}$$

M_y = *mean post-test*

$\sum X$ = jumlah total nilai *post-test*

N = jumlah responden

- c. Mencari jumlah kuadrat deviasi

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

Keterangan :

X^2d = kuadrat deviasi

$\sum d^2$ = kuadrat jumlah *gain (post-test - pre test)*

N = jumlah responden

e. Menghitung taraf signikasi antara t_{tabel} dan t_{hitung} .

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

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan antara pre-test dan post-test

d = *gain (post-test - pre test)*

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

N = jumlah responden

df = atau db adalah $N-1$

(Arikunto, 2010 : 335)

3.5.2 Analisis Data Angket

Pengolahan data angket diperoleh dari melihat hasil persentase dari jumlah jawaban dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Menjumlahkan setiap jawaban angket
- b. Menyusun frekuensi jawaban
- c. Membuat table frekuensi
- d. Menghitung persentase dari setiap jawaban menggunakan rumus :

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

P= Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah

100bilangan tetap

3.5.3 Hasil Kesimpulan dan Menafsirkan data

Pedoman yang digunakan untuk setiap penafsiran data adalah sebagai berikut :

0%-5%	: Tidak ada
10%-25%	: Sebagian kecil
26%-49%	: Hampir setengahnya
50%	: Setengahnya
51%-75%	: Lebih dari setengah
76%-95%	: Sebagian besar
96%-99%	: Hampir seluruhnya

100% : Seluruhnya

strategi penelitian pendidikan (1992:269)

Metodologi penelitian tersebut di atas digunakan dalam penelitian mengenai pengaruh teknik *hidden objects game* dalam pembelajaran kosakata meishi yang telah dilaksanakan di SMA Negeri 26 Bandung pada tahun ajaran 2010-2011.

