

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh jawaban atas hipotesis yang telah disusun sebelumnya. Hipotesis yang penulis susun yaitu untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media Musik Video terhadap pembelajaran bahasa Jepang kelas X-Bahasa SMA Negeri 1 Cisarua Kab. Bandung Barat.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen murni dengan *Control Group Post Test Only Design* yaitu jenis eksperimen yang dilakukan dengan adanya kelas kontrol dan kelas eksperimen, dengan menggunakan post-test sebagai bahan perbandingan keefektifan penggunaan media Musik Video. Peneliti menggunakan *Control Group Post Test Only Design* untuk mengefektifkan waktu pembelajaran bahasa Jepang selama 90 menit untuk menyampaikan materi, lalu menggunakan media musik video sebagai perlakuan kepada kelas eksperimen.

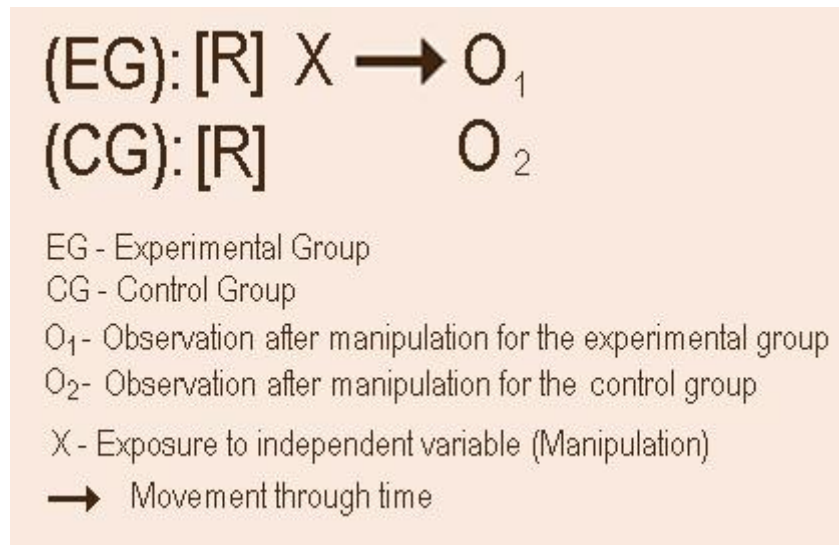
3.2 Desain Penelitian

Seperti yang telah dibahas pada bagian metode penelitian desain eksperimen yang digunakan yaitu *Control Group Post Test Only Design*. Desain ini digunakan dengan tidak menggunakan *pre-test*, namun cukup dengan hasil *posttest* dari kelas eksperimen (EG) maupun kelas control (CG) setelah sebelumnya pada kelas eksperimen diberikan *treatment* (X)

dengan menggunakan media Musik Video, sedangkan pada kelas control menggunakan metode konvensional.

Walpitra Edimulyo Suhartoo, 2013
Efektivitas Penggunaan Media Musik Video Terhadap Pembelajaran
Kosakata Bahasa Jepang
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Tabel 3.1 Desain eksperimen



Sumber : <http://facultyweb.berry.edu/>

3.3 Populasi dan *Sample*

3.3.1 Populasi

Dalam metode penelitian, kata populasi digunakan untuk menyebutkan serumpun atau sekelompok objek yang menjadi sasaran penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 1 Cisarua Kab. Bandung Barat yang belajar bahasa Jepang tahun 2013/2014.

3.3.2 *Sample*

Sample yang akan diteliti adalah siswa kelas X-bahasa Tahun Ajaran 2013-2014 yang belajar bahasa Jepang. Teknik yang digunakan dalam pengambilan *sample* penelitian ini adalah teknik *random sampling*. Teknik *random sampling* artinya bahwa penyampelan dilakukan secara acak karena populasi yang ada dianggap memiliki karakter yang sama. Oleh karena itu, dalam

penelitian ini diambil *sample* sebanyak 30 orang yang masing-masing akan dibagi menjadi dua kelas, yaitu 15 orang sebagai kelas eksperimen dan 15 orang lainnya sebagai kelas kontrol.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu berupa tes dan angket. Tes akan diberikan pada akhir pembelajaran yaitu *post test*. Tes ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa sesudah pembelajaran Bahasa Jepang dengan menggunakan media Musik Video maupun tanpa menggunakan media Musik Video. Sedangkan angket diberikan pada akhir pelaksanaan setelah *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media Musik Video.

3.4.1 Tes

Tes merupakan instrumen yang memiliki karakter mengukur data yang diperlukan. Artinya alat ukur berupa tes ini digunakan untuk mengumpulkan informasi kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran. Ada dua jenis alat ukur berupa tes dalam penelitian, yaitu tes lisan dan tes tertulis.

Pada penelitian ini penulis menggunakan alat ukur berupa tes tertulis. Tes tertulis ini dilakukan satu kali pada saat *posttest* untuk mengukur kemampuan siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang setelah pembelajaran yang diberikan. Soal tes tertulis dalam penelitian ini berupa

soal pilihan ganda yang memfokuskan pada pengartian kosakata bahasa Jepang ke bahasa indonesia dan sebaliknya.

Walpitra Edimulyo Suhartoo, 2013
Efektivitas Penggunaan Media Musik Video Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.4.2 Angket

Angket adalah suatu teknik atau instrumen pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung tanya-jawab dengan responden). Sifat dari instrumen berupa tes adalah mengukur kemampuan, sedangkan teknik non-tes yang berupa angket bersifat menghimpun informasi dari responden.

Dalam penelitian ini peneliti memakai angket tertutup. Angket tertutup yaitu angket yang alternatif jawaban sudah dipersiapkan atau disediakan oleh peneliti sehingga responden hanya memilih jawaban yang sesuai dengan kondisi masing-masing dan tidak memiliki keleluasan untuk menyampaikan jawaban yang melebar. Peneliti memilih menggunakan angket tertutup karena dianggap lebih optimal dalam mengumpulkan data yang diperlukan oleh peneliti. Pada pelaksanaannya, angket ini hanya diberikan kepada kelas eksperimen saja.

3.5 Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini maka dilakukan tiga hal seperti yang disebutkan pada instrumen penelitian di atas, yaitu studi literatur, tes, dan penyebaran angket.

1. Studi Literatur

Studi literatur digunakan untuk mencari landasan teori yang relevan dengan penelitian ini. Landasan teori ini akan digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan uji coba.

2. Tes

Tes digunakan untuk mengukur ketercapaian dari proses pembelajaran yang diberikan.

3. Angket

Angket digunakan untuk menghimpun respon siswa baik mengenai tanggapan terhadap pembelajaran bahasa Jepang maupun tanggapan terhadap penggunaan media Musik Video dalam pembelajaran Bahasa Jepang.

3.6 Pengolahan Data

Setelah didapat data yang dikumpulkan melalui tes dan angket, maka data tersebut akan diolah menggunakan penafsiran analitik dan statistik dengan langkah-langkah yang telah dibuat oleh peneliti.

3.6.1 Pengolahan Data Hasil Tes

Dalam pengolahan data untuk penelitian kuantitatif maka akan digunakan rumus statistik. Pada tahap ini peneliti akan mengolah data yang diperoleh dari hasil *posttest* dengan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Sudijono dalam Sutedi (2009: 230-232) yaitu sebagai berikut:

- a) Rumus Statistik yang digunakan

$$t_o = \frac{Mx - My}{SEM_{x - y}}$$

- b) Tabel Persiapan

Tabel 3.2

Tabel Persiapan

No	X	Y	x	y	x^2	y^2
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1.						
2.						

3.						
.....						
Σ						
M	(8)	(9)				

Keterangan:

1. Kolom (1) diisi dengan nomer urut, sesuai dengan jumlah *sample* penelitian.
2. Kolom (2) diisi dengan skor yang diperoleh kelas eksperimen.
3. Kolom (3) diisi dengan skor yang diperoleh kelas kontrol.
4. Kolom (4) diisi dengan deviasi skor X.
5. Kolom (5) diisi dengan deviasi skor Y.
6. Kolom (6) diisi dengan mengkuadratkan angka pada kolom (4).
7. Kolom (7) diisi dengan mengkuadratkan angka pada kolom (5).
8. Kolom (8) diisi dengan mean/rata-rata skor kelas eksperimen.
9. Kolom (9) diisi dengan mean/rata-rata skor kelas kontrol.

c) Mencari mean variabel X dan Y

$$M_x = \frac{\sum x}{N_1} \qquad M_y = \frac{\sum y}{N_1}$$

d) Mencari standar deviasi variabel X dan Y

$$Sdx = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N_1}} \qquad Sdy = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}}$$

e) Mencari standar eror mean variabel X dan Y

$$SEM_x = \frac{Sd_x}{\sqrt{N_1 - 1}} \quad SEM_y = \frac{Sd_y}{\sqrt{N_2 - 1}}$$

f) Mencari standar eror perbedaan mean X dan Y.

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

g) Mencari nilai t hitung.

$$t_o = \frac{Mx - My}{SEM_{x - y}}$$

h) Memberikan interpretasi terhadap nilai t hitung.

H_k : Terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y.

H_o : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y.

i) Menguji kebenarannya dengan membandingkan nilai t tabel.

$$db = (N_1 + N_2) - (\text{jumlah kelas})$$

Apabila; $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_k diterima

$t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka H_k ditolak

Tabel 3.3

Makna dari Simbol Statistika

Simbol	Makna
To	Nilai t hitung yang dicari
$M_x - M_y$	Selisih mean X dan mean Y
SEM_{x-y}	Standar error perbedaan mean X dan mean Y
M_x	Mean (rata-rata) nilai kelas eksperimen
M_y	Mean (rata-rata) nilai kelas control
$\sum x$	Jumlah dari semua nilai kelas eksperimen
$\sum y$	Jumlah dari semua nilai kelas kontrol
N_1	Jumlah <i>sample</i> kelas eksperimen
N_2	Jumlah <i>sample</i> kelas control
S_{dx}	Standar deviasi dari nilai X
S_{dy}	Standar deviasi dari nilai Y

3.6.2 Pengolahan Data Angket

Rumus yang digunakan untuk menghitung presentasi dari hasil angket yang dikemukakan oleh Sudjiono (2001:40-41) adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Presentase jawaban

f : Frekuensi jawaban responden

n : Jumlah responden

Tabel 3.4
Penafsiran Analisis Angket

0%	Tidak ada seorangpun
1% - 5%	Hampir tidak ada
6% - 25%	Sebagian kecil
26% - 49%	Hampir setengahnya
50%	Setengahnya
51% - 75%	Lebih dari setengah
76% - 95%	Sebagian besar
96% - 99%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya

3.7 Rancangan Eksperimen

Dalam penelitian ini akan dilakukan pembelajaran pada dua buah kelas. Yaitu pada kelas eksperimen akan dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media Musik Video, sedangkan pada kelas

Walpitra Edimulyo Suhartoo, 2013

Efektivitas Penggunaan Media Musik Video Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

kontrol akan dilakukan pembelajaran dengan metode konvensional. Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran atau prosedur penelitian yang dilakukan baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol:

Tabel 3.5

Prosedur Penelitian

Prosedur / Langkah Kegiatan	
Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
<p>1. Kegiatan Awal</p> <p>a. Absensi</p> <p>b. Motivasi</p> <p>c. Target pembelajaran</p> <p>2. Kegiatan Inti</p> <p>a. Menjelaskan materi</p> <p>b. Mengenalkan media Musik Video</p> <p>c. Siswa menyalin lirik dari Music Video</p> <p>d. Menjelaskan poin yang akan dibahas dalam Musik Video</p> <p>e. Pemutaran media Musik Video</p>	<p>1. Kegiatan Awal</p> <p>a. Absensi</p> <p>b. Motivasi</p> <p>c. Target pembelajaran</p> <p>2. Kegiatan Inti</p> <p>a. Pengenalan kosakata</p> <p>1) Latihan pengucapan</p> <p>2) Latihan pengulangan</p> <p>b. Pengenalan kosakata</p> <p>1) Penjelasan arti, makna, dan penggunaannya.</p> <p>2) Latihan pengulangan</p>

<p>dalam 3 sesi</p> <p>f. Siswa mereview music video yang diberikan.</p> <p>3. Kegiatan Akhir</p> <p>a. Pemberian posttest dan angket.</p> <p>b. Kesimpulan</p> <p>c. Evaluasi</p> <p>d. Penutup</p>	<p>3) Latihan tanya jawab</p> <p>3. Kegiatan Akhir</p> <p>a. Pemberian posttest</p> <p>b. Kesimpulan</p> <p>c. Evaluasi</p> <p>d. Penutup</p>
---	--