

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian dan Desain Penelitian**

##### **1. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimental. Hal ini dikarenakan metode eksperimen sesuai dengan masalah yang akan diteliti yaitu efektif tidaknya penggunaan teknik permainan *word mapping* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa dengan melihat hasil belajar siswa. Menurut Sutedi (2011: 64), “tujuan metode ini yaitu untuk menguji efektifitas dan efisiensi dari suatu pendekatan, metode, teknik atau media pengajaran dan pembelajaran, sehingga hasilnya dapat diterapkan jika memang baik, atau tidak digunakan jika memang tidak baik, dalam pengajaran yang sebenarnya”.

Penelitian ini merupakan penelitian kelas dengan menggunakan metode eksperimen murni. Metode penelitian ini menggunakan kelas kontrol sebagai kelompok pembanding. Sutedi (2011: 66) menyatakan bahwa, “untuk membuktikan baik tidaknya materi yang dieksperimenkan, perlu dibuat kelas kontrol untuk dijadikan sebagai bahan pembandingnya”. Data yang penulis kumpulkan berupa informasi

tentang proses pembelajaran siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang tingkat dasar (data tersebut dapat diperoleh melalui diskusi terhadap guru mata pelajaran bahasa Jepang SMP Labschool UPI Bandung atau melalui penggunaan angket kepada siswa kelas VIII SMP Labschool UPI Bandung), serta kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang tingkat dasar siswa setelah menggunakan teknik permainan *word mapping* yang dilaksanakan pada kelas eksperimen.

Penelitian ini diawali dengan mengadakan *pretest* terhadap siswa, kemudian diberikan perlakuan berupa mengajarkan kembali kosakata bahasa Jepang tingkat dasar dengan menggunakan teknik permainan *word mapping*, selanjutnya diberikan *posttest*, dan yang terakhir siswa diberi angket untuk mengetahui tanggapan siswa tentang penggunaan teknik permainan *word mapping* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

## **2. Desain Penelitian**

Menurut Maholtra (2009) menyatakan bahwa, “desain penelitian adalah kerangka kerja yang digunakan untuk melaksanakan riset pemasaran. Desain penelitian memberikan prosedur untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk menyusun atau menyelesaikan masalah dalam penelitian. Desain penelitian merupakan dasar dalam melakukan penelitian. Oleh sebab itu, desain penelitian yang baik akan menghasilkan penelitian yang efektif dan efisien.”

Desain eksperimental dibagi menjadi dua, yaitu eksperimen murni atau *true experimental* dan kuasi eksperimen atau *quasi experimental*. Konsep yang digunakan adalah *Randomized Control Group Pretest-Posttest*. Pelaksanaannya adalah dengan cara melakukan *pretest* sebelum adanya perlakuan (*treatment*), kemudian dilaksanakan *treatment* dan setelah itu dilakukan *posttest*.

Pada desain ini peneliti melakukan pengukuran awal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian peneliti melakukan perlakuan tertentu pada kelas eksperimen dan melakukan perlakuan yang biasa pada kelas kontrol. Setelah itu pengukuran dilakukan kembali untuk kedua kalinya.

Untuk lebih jelasnya, desain penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1 *Desain Pretest-Posttest Dengan Kelompok Kontrol*

<b>Kelompok</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Treatment</i></b>	<b><i>Posttest</i></b>
Eksperimen	Tx1	X1	Tx2
Kontrol	Ty1	Y1	Ty2

Tx1 : pengukuran kelas eksperimen sebelum diberikan *treatment*

- Ty1 : pengukuran kelas kontrol sebelum diberikan *treatment*
- X1 : perlakuan atau treatment, yaitu melakukan penerapan pembelajaran dengan menggunakan teknik *word mapping*
- Y1 : perlakuan atau treatment, melakukan penerapan pembelajaran dengan menggunakan teknik konvensional
- Tx2 : pengukuran kelas eksperimen setelah *treatment*
- Ty2 : pengukuran kelas kontrol setelah *treatment*

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Labschool UPI Bandung di jalan Senjaya Guru Bandung.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester Genap tahun ajaran 2013/2014, pengambilan data dilakukan pada bulan April tahun 2014.

## **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

### **1. Populasi**

Sutedi (2011: 179) mengatakan bahwa data penelitian bisa bersumber dari manusia atau bukan manusia, dan manusia yang dijadikan sebagai sumber data disebut dengan populasi penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Labschool UPI Bandung tahun ajaran 2013/2014.

## 2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data (Sutedi, 2011: 179).

Karena penelitian ini mengambil penguasaan kosakata tingkat dasar, maka sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII C SMP Labschool UPI Bandung tahun ajaran 2013/2014 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VIII B SMP Labschool UPI Bandung tahun ajaran 2013/2014 sebagai kelas kontrol.

Tabel 3.2 *Objek Penelitian*

No	Kelas Penelitian	Kelompok	Jumlah Siswa yang Diteliti
1.	VIII B	Kontrol	28 siswa
2.	VIII C	Eksperimen	28 siswa

## D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian (Sutedi, 2011:155).

Menurut Suhartini (2010: 34) instrumen yang digunakan sangat menentukan terhadap keberhasilan suatu kegiatan penelitian, sebab data yang diperoleh untuk menjawab masalah penelitian dan menguji hipotesis diperoleh melalui instrumen.

Adapun instrumen yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah tes dan angket.

## 1. Tes

Sutedi (2011: 157) mengatakan bahwa tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu satuan program pengajaran tertentu.

Pada penelitian ini penulis menggunakan tes tertulis sebagai alat untuk mengukur kemampuan kosakata bahasa Jepang dengan indikator menentukan arti dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia, menentukan kosakata dari bahasa Indonesia ke bahasa Jepang, menentukan bahasa Jepang sebuah benda dari gambar yang disediakan, melengkapi sebuah kalimat menggunakan kosakata bahasa Jepang yang tepat, menentukan benar/salah arti dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia, dan menghubungkan kosakata bahasa Jepang dengan artinya yang tepat. Jenis soal pilihan ganda sebanyak 50 soal, soal isian sebanyak 15 soal, soal benar-salah sebanyak 10 soal dan soal mencocokkan sebanyak 10

soal. 60% berupa soal kosakata dari bahasa Jepang-Indonesia dan 40% berupa soal kosakata dari bahasa Indonesia-Jepang. Tes dilakukan dua kali (*pretest-posttest*), baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Soal *pretest* dan soal *posttest* adalah soal yang sama.

Tabel 3.3 *Kisi-Kisi Penulisan Soal*

No	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Jumlah Soal			
			Pilihan Ganda	Isian	Benar-Salah	Mencocokkan
1.	Mengidentifikasi bunyi ujaran (kata, frasa atau kalimat) dalam suatu wacana dengan mencocokkan dan membedakan secara tepat	• Menentukan arti dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia.	10	5	-	-
		• Menentukan kosakata dari bahasa Indonesia ke bahasa Jepang.	3	5	-	-
		• Menentukan bahasa Jepang sebuah benda dari gambar yang disediakan.	2	-	-	-
		• Melengkapi sebuah kalimat menggunakan kosakata bahasa Jepang yang tepat.	-	5	-	-
		• Menentukan benar/salah arti dari bahasa Jepang	-	-	10	-
		ke bahasa Indonesia	-	-	-	10
		• Menghubungkan	-	-	-	10

		kosakata bahasa Jepang dengan artinya yang tepat				
Jumlah Soal			15	15	10	10
			50			

## 2. Angket

Menurut Faisal (1981: 2) dalam Sutedi (2011: 164) teknik angket dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebarluaskan untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari responden.

Angket akan dibagikan kepada siswa kelas eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan teknik permainan *word mapping* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. 50% angket berisi mengenai kesan siswa, 10% mengenai *word mapping*, dan 40% mengenai efektifitas *word mapping* menurut para siswa.

Tabel 3.4 *Kisi-Kisi Angket*

No	Variabel Penelitian	Indikator	No. Pertanyaan
1.	Kesan Siswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanggapan siswa mengenai bahasa Jepang</li> <li>• Tanggapan siswa mengenai pembelajaran kosakata bahasa Jepang</li> <li>• Motivasi menghafal kosakata</li> </ul>	1 2, 3, dan 4 5



		menggunakan permainan <i>word mapping</i>	
2.	Permainan <i>word mapping</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendapat siswa mengenai perlu atau tidaknya permainan <i>word mapping</i> dalam pembelajaran kosakata</li> </ul>	10
3.	Efektifitas <i>word mapping</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan <i>word mapping</i> dapat membantu mengingat kosakata</li> <li>• Permainan <i>word mapping</i> dapat mempermudah mengingat kosakata</li> </ul>	6, 7, 8, dan 9

## E. Teknik Pengolahan Data

### 1. Tes

Data yang diolah pada penelitian ini adalah data hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rumus statistik yang digunakan:

- a. Mencari mean (M) kedua variabel dengan rumus:

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

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

$M$  : Rata-rata nilai

$\sum$  : Jumlah total nilai

$N$  : Jumlah sampel

- b. Mencari standar deviasi (Sd) kedua variabel dengan rumus:

$$sdx = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N_x}}$$

$$sdy = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_y}}$$

- c. Mencari standar error mean (SEM) kedua variabel dengan rumus:

$$SEM_x = \frac{sdx}{\sqrt{N_x - 1}}$$

$$SEM_y = \frac{sdy}{\sqrt{N_y - 1}}$$

- d. Mencari standar error perbedaan mean X dan Y ( $SEM_{xy}$ ) dengan rumus:

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

- e. Mencari nilai  $t_{hitung}$  dengan rumus:

$$t_o = \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}}$$

- f. Mencari signifikan dengan derajat kebebasan:

$$db = (N_x + N_y) - 1$$

selanjutnya, untuk menentukan tingkat efektifitas tidaknya pembelajaran, terlebih dahulu dicari nilai yang dinormalisir (*normalized gain*) dari data *pretest* dan *posttest*. Untuk mencari *normalized gain* digunakan rumus sebagai berikut:

$$(g) = \frac{T2 - T1}{Sm - T1}$$

Keterangan:

*g* : *normalized gain*

T1 : skor *pretest*

T2 : skor *posttest*

Sm : skor maksimal

Besar *normalized gain* ditentukan untuk menyatakan kriteria efektivitas pembelajaran, dengan kriteria seperti yang tertera pada tabel berikut:

Tabel 3.5 *Rentang Normalized Gain*

<b>Rentang <i>Normalized Gain</i></b>	<b>Kriteria Efektivitas</b>
0,71-1,00	Sangat Efektif
0,41-0,70	Efektif
0,01-0,40	Kurang Efektif

Muthahar (Nandini, 2013: 67)

## 2. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui kesan dan pendapat siswa tentang penggunaan permainan *word mapping* dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Angket diberikan setelah *posttest* dilaksanakan.

Analisis angket:

Rumus presentase angket:

Risani Nurpadilah, 2014

*Efektivitas Teknik Permainan Word Mapping Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar*

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

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

Keterangan:

P : Presentase

F : Jumlah jawaban responden

N : Jumlah responden

## **F. Prosedur Penelitian**

Penelitian dilakukan pada dua kelompok sampel. Yaitu, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan materi yang sama. Prosedur penelitian dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

### **1. Persiapan**

Tahap persiapan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun Proposal Penelitian
- b. Melakukan observasi ke SMP Labschool UPI Bandung untuk mencari tahu bagaimana pembelajaran bahasa Jepang dilaksanakan.
- c. Mengurus surat izin penelitian.
- d. Menentukan subjek penelitian dari populasi seluruh siswa SMP Labschool UPI Bandung dengan sampel kelas VIII B dan VIII C.
- e. Menyusun kisi-kisi instrumen penelitian berdasarkan materi yang akan diberikan, kemudian kisi-kisi yang telah disusun dikembangkan menjadi instrumen penelitian.

- f. Melakukan *expert judgment*.
- g. Melakukan revisi pada instrumen.

## 2. Pelaksanaan

Melakukan eksperimen sebagai berikut:

- a. Membagi dua kelas sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Memberikan pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- c. Memberikan perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan permainan *word mapping* dan kelas kontrol menggunakan teknik pembelajaran konvensional. Proses permainan *word mapping* yang diberikan kepada kelas eksperimen adalah sebagai berikut:
  - 1) Menyiapkan tiga kata yang menjadi tema permainan. Dalam penelitian ini tiga kata tersebut adalah *kazoku*, *shigoto*, dan *uchi to kurasu*.
  - 2) Membagi siswa ke dalam kelompok kecil dimana setiap kelompok beranggotakan 4 orang.
  - 3) Menginstruksikan siswa untuk menyiapkan satu buah kertas, pena, dan tanpa membuka kamus ataupun buku catatan.
  - 4) Menyebutkan kata yang telah dipersiapkan.
  - 5) Memberikan waktu selama 15 menit kepada setiap kelompok untuk menuliskan kata turunan yang ada sebanyak mungkin.
  - 6) Kelompok yang mendapatkan kata terbanyak, merekalah yang memenangkan permainan *word mapping* ini.

- d. Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- e. Memberikan angket pada kelas eksperimen.

### **3. Pelaporan**

- a. Mengolah data hasil penelitian.
- b. Menafsirkan data serta menarik kesimpulan hasil penelitian berdasarkan hipotesis.
- c. Menyusun laporan penelitian.