BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya (Arikunto, 2006:160). Sehingga penelitian merupakan suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan oleh penulis.

Dalam penelitian ini, penulis mencoba untuk membuktikan bahwa teknik permainan acak huruf Hiragana merupakan metode yang efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang khususnya dalam hal ini kosakata *i-Keiyooshi*. Oleh karena itu, agar hasil penelitian dapat terbukti, penulis menggunakan metode Eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*) dengan menggunakan pola *one group pre-test* dan *post-test* design, yaitu Eksperimen yang dilaksanakan hanya pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding.

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan tes awal (pretest) lebih dahulu, kemudian diberikan perlakuan yaitu pengajaran kosakata *i-keiyooshi* dengan menggunakan teknik permainan acak huruf Hiragana, Setelah itu diberi tes akhir (postest). Adapun desain penelitiannya adalah sebagai berikut :

$\mathbf{0_1}$	**X**	$\mathbf{0_2}$

Keterangan :

0_1 : Tes awal (pretest) dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa

terhadap kosakata *I-Keiyooshi*, sebelum mendapatkan pengajaran dengan menggunakan teknik permainan acak huruf Hiragana.

X : Pengajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan acak huruf Hiragana.

0_2 : Tes akhir (posttest) dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam kosakata *i-keiyooshi*, setelah mendapatkan pengajaran dengan menggunakan teknk peemainan acak huruf Hiragana.

(Sugiyono, 2007:111)

3.2 Populasi dan Sampel

a) Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu. (Sugiyono, 2007:117). Populasi pada penelitian kali ini adalah siswa kelas XI SMA Pasundan 8 Bandung tahun ajaran 2008/2009.

b) Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. (Sugiyono, 2007:117) Data sampel yang digunakan untuk penelitian ini diambil secara random atau acak yaitu sebanyak 30 orang dari siswa kelas XI SMA Pasundan 8 Bandung tahun ajaran 2008/2009.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data (Arikunto, 2006:160). Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data, dalam menjawab pertanyaan dan Hipotesis penelitian yang penulis ajukan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.3.1 Tes

Arikunto (2009: 87) mengungkapkan bahwa "Tes adalah merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan". Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes pilihan ganda. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan tidak terlepas dari materi yang telah diberikan sebelumnya.

Tes diberikan sebanyak dua kali, yaitu pre-test dan post-test. Pre-test dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa mengenai kosakata *i-keiyoohi*, sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan teknik permainan acak huruf Hiragana. Post-test dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa tentang kosakata *i-keiyooshi*, setelah dilakukan pembelajaran dengan teknik permainan acak huruf Hiragana.

Berikut ini adalah kisi-kisi soal tes yang dibuat oleh penulis untuk pembuatan soal. (soal tes terlampir)

Tabel 3.1

Kisi-Kisi Penulisan Soal

Kompetensi Dasar	Aspek Kosakata	Indikator	Jumlah Soal	Aspek bentuk dan Nomor Soal
				Adjektiva (i)
Mengidentifikasi bunyi, ujaran, (kata, frasa, atau kalimat) dalam suatu konteks dengan mencocokan dan membedakan secara tepat	Pelajaran 3 じかんわり Anak tema 3 kesan mengenai kegiatan sekolah	Memilih kata sifat dengan tepat untuk menjawab soal yang sesuai dengan gambar	5 soal	Bag I no. 1, 2 Bag II no. 6,7,9
Mengungkapkan informasi sederhana secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog tentang sifat dan gambaran fisik	Pelajaran 4 かぞく Anak tema 2 Gambaran anggota keluarga	Memilih kata sifat dengan mengisi pada bagian yang kosong dengan huruf Hiragana	6 soal	Bag I no. 3,4,5 Bag II no. 8, 10 Bag III no. 15
Memahami wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan keluarga	Pelajaran 4 かぞく Anak tema 3 Rumah / うち	Memilih kata sifat yang sesuai dengan lawan kata (antonim) dari kosakata yang dimaksud dengan tepat	4 soal	Bag III no. 11, 12, 13, 14
Jumlah soal			15 soal	

3.3.1.1 Uji Kelayakan Instrumen

Instrumen berupa tes, sebelum digunakan perlu diuji kelayakannya. Menurut Sutedi (2007:218) Instrumen yang baik yaitu instrumen yang memiliki validitas dan reliabilitas terhadap instrumen yang akan diberikan kepada sampel.

a. Analisis Butir Soal

Analisis butir soal adalah salah satu uji kelayakan instrumen tes yang menguji tingkat kesukaran, daya pembeda dan analisis distraktor. Data untuk analisa butir soal diperoleh dari tes yang diberikan pada delapan orang sampel (kelompok kecil di luar sampel yang sebenarnya)

Menghitung tingkat kesukaran, menggunakan rumus :

$$TK = \frac{BA + BB}{N}$$

Keterangan : TK : Tingkat Kesukaran

BA : Skor kelas atas

BB : Skor kelas bawah

N : Banyaknya peserta kelompok Atas dan Bawah

Tabel 3.2

Klasifikasi Indeks Kesukaran

IK	Klasifikasi
0,00 – 0,25	Sukar
0,26 – 0,75	Sedang
0,76 – 1,00	Mudah

(Sutedi, 2007 :214**)**

(Perhitungan Tingkat Kesukaran Terlampir)

Menghitung Daya Pembeda, menggunakan rumus :

$$DP = \frac{BA - BB}{n}$$

Keterangan : DP : Daya Pembeda

BA : Skor kelas atas

BB : Skor kelas bawah

n : Banyaknya peserta kelompok atas atau bawah

Tabel 3.3

Klasifikasi Daya Pembeda

IK	Klasifikasi
0,00 – 0,25	Lemah
0,26 – 0,75	Sedang
0,76 – 1,00	Kuat

(Sutedi, 2007 :214**)**

(Perhitungan Daya Pembeda Terlampir)

Dari perhitungan analisis butir soal, diperoleh delapan soal berkategori mudah, enam soal berkategori sedang, dan satu soal berkategori sukar. Sedangkan dari analisis daya pembeda diperoleh enam soal berkategori lemah dan Sembilan soal berkategori sedang. Hasil dari analisis tingkat kesukaran dan daya pembeda sangat dipengaruhi oleh sampel yang diuji, sampel yang tergolong pandai akan mempengaruhi analisis tingkat kesukaran menjadi lemah, atau soal tegolong mudah dan daya pembeda pun menjadi lemah.

b. Validitas

Menurut Danasasmita dan Sutedi (1996:8) bahwa valid yaitu shahih, artinya suatu instrumen tes dikatakan valid jika instrumen tersebut dengan tepat dapat mengukur apa yang hendak diukurnya. Dalam mengukur validitas instrumen tes pada penelitian kali ini, penulis berusaha mengkonsultasikan instrumen tes selain kepada pembimbing skripsi, juga kepada dosen lain yang berkompeten untuk menilai valid atau tidaknya suatu instrumen melalui surat pernyataan Expert-judgement (terlampir).

Setelah melakukan bimbingan kepada dosen lain mengenai instrumen tes, maka pernyataan Expert-judgement dari dosen yang bersangkutan menyatakan bahwa instrumen tes yang diberikan kepada sampel terbukti valid.

c. Reliabilitas

Reliabel yaitu ajeg, artinya dapat menghasilkan data sama meskipun digunakan berkali-kali (Sutedi, 2007:191). Pada penelitian ini, penulis berusaha mengukur tingkat reliabilitas instrumen tes, dengan reliabilitas internal menggunakan teknik belah dua. Dalam teknik ini, data nilai hasil tes yang diolah, diambil dari hasil tes yang diujicobakan pada sampel lain (sampel diluar kelas eksperimen). Kemudian dicari korelasi antara soal bernomor ganjil dengan soal bernomor genap, dengan menggunakan rumus :

1) Rumus Korelasi

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

keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N : Banyaknya siswa

X : Nilai hasil uji coba

Y : Rata-rata nilai ulangan harian

2) Rumus mencari reliabilitas penuh dalam teknik belah dua :

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

Tabel 3.4

Tabel Penafsiran Angka Korelasi

Rentang Angka Korelasi	Penafsiran
0,00 – 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

(Perhitungan teknik belah dua terlampir)

Dari perhitungan uji reliabilitas menggunakan teknik belah dua, diperoleh angka korelasi sebesar 0,70 yang termasuk golongan kuat, sehingga perangkat tes ini layak untuk dijadikan instrumen penelitian.

3.3.1.2 Teknik Pengolahan Data

Untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil tes dilakukan langkah-langkah berikut :

a) Memberikan nilai pada hasil pretest dan posttest dengan ketentuan sebagai berikut :

$$\Sigma \text{ skor} \times \Sigma \text{ bobot} = \text{nilai}$$

Nilai untuk keseluruhan soal berjumlah 100 point. Soal berjumlah 15 soal terdiri dari 3 bagian.

- Soal bagian I berupa soal gambar

  1 soal berbobot 6 point, terdiri dari 5 soal.

  1 soal 6 point x 5 soal = 30 point

- Soal bagian II melengkapi kosakata

  1 soal berbobot 6 point, terdiri dari 5 soal.

  1 soal 6 point x 5 soal = 30 point

- Soal bagian III memilih antonim (lawan kata)

  1 soal berbobot 8 point, terdiri dari 5 soal.

  1 soal 8 point x 5 soal = 40 point

b) Mencari nilai rata-rata pre-test (X) dan post-test (Y), untuk mengetahui nilai rata-rata pre-test (X) dan nilai rata-rata post-test (Y) digunakan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\Sigma x}{N} \qquad Y = \frac{\Sigma y}{N}$$

Keterangan :

Σx : Jumlah nilai pretest

Σ y : Jumlah nilai posttest

N : Jumlah nilai siswa

c) Menghitung mean antara pre-test dan post-test

$$Md = \frac{\Sigma d}{N}$$

Md : Mean antara pre-test dan post-test

N : Banyaknya subjek

d) Menghitung nilai Standar Deviasi

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

$\Sigma x^2 d$: Perbedaan standar deviasi dengan mean deviasi

N : Banyaknya subjek

e) Menghitung taraf signifikasi perbedaan 2 mean dengan jalan menghitung nilai t_{hitung} (uji- t). Hal ini dimaksudkan untuk menghitung efektifitas teknik yang digunakan dalam pengajaran yaitu teknik permainan acak huruf Hiragana. Rumusnya sebagai berikut :

$$t_{hitung} = \frac{\mathbf{Md}}{\sqrt{\frac{\sum \mathbf{X^2 d}}{\mathbf{N\,(N-1)}}}}$$

Keterangan :

Md : Mean dari perbedaan pre-test dengan post-test (pretest – posttest)

Xd : Deviasi masing-masing subjek (d.Md)

$\Sigma X^2 d$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Subjek pada sampel

d.b : Ditentukan dengan N-1

(Arikunto, 2007:306-307)

f) Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menentukan signifikasi perbedaan dua variabel. Dengan ketentuan jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel}, maka dapat disimpulkan kedua variabel mempunyai perbedaan yang signifikan. Namun jika t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan t_{tabel} maka kedua variabel tidak mempunyai perbedaan yang signifikan.

3.3.2 Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang hal-hal yang berhubungan dengan penelitian. Angket yang digunakan adalah angket tertutup. Angket tertutup merupakan angket yang menghendaki jawaban pendek, dan responden tinggal memilih jawaban yang telah tersedia. Riyanto (2001:70) menyatakan bahwa “Daftar pertanyaan disusun dengan disertai alternatif jawabannya, responden diminta untuk memilih salah satu jawaban atau lebih dari alternatif yang sudah disediakan”. (soal angket terlampir)

Tabel 3.5

Kisi-kisi angket

No.	Kategori Pertanyaan	Jumlah Pertanyaan	No. Pertanyaan
1.	Kesan siswa mempelajari bahasa Jepang	2	1, 2
2.	Kesulitan siswa dalam mempelajari bahasa Jepang	2	3, 4
3.	Pendapat siswa terhadap teknik permainan acak huruf Hiragana	4	5, 7, 8,9
4.	Pendapat siswa mempelajari kosakata melalui media permainan	1	6
5.	Pengaruh teknik permainan acak huruf Hiragana	1	10

Untuk menghitung data angket dilakukan dengan menghitung persentase angket. Rumus persentase angket sebagai berikut :

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

Keterangan :

% : Persentase frekuensi dari tiap jawaban responden

f : Frekuensi tiap jawaban dari responden

N : Jumlah subjek

Hasil perhitungan persentase akan dikategorikan dengan sebutan yang penulis kutip dari skripsi Asti Uswatun Hasanah (2008:72), yaitu sebutan yang berpedoman dari hasil keputusan Lokakarya Dewan Dosen FIP IKIP Bandung tanggal 15 September 1983, yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.6

Penafsiran Analisis Angket

Presentase	Keterangan
0,00%	Tak seorangpun
1,00%-5,00%	Hampir tidak ada
6,00%-25,00%	Sebagian kecil
26,00%-49,00&	Hampir setengahnya
50,00%	Setengahnya
51,00%-75,00%	Lebih dari setengahnya
76,00%-95,00%	Sebagian besar
96,00%-99,00%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya

3.4 Prosedur penelitian

a. Perencanaan

1) Identifikasi masalah

Dilakukan untuk menemukan kesulitan-kesulitan siswa atau sampel, dalam mempelajari kosakata *i-keiyooshi* bahasa Jepang.

2) Penyusunan instrumen

Penyusunan instrumen didasarkan pada informasi yang penulis dapatkan. Dalam penelitian ini instrumen berupa tes pilihan ganda berjumlah 15 soal. Selain tes, penulis juga mempersiapkan angket untuk mengetahui pendapat sampel, mengenai penggunaan teknik permainan acak huruf Hiragana, dalam pembelajaran kosakata *i-keiyooshi* bahasa Jepang.

3) Judgemen

Judgemen dilakukan setelah penulis membuat instrumen. Judgemen diserahkan kepada dosen pembimbing, dan satu orang dosen bukan pembimbing. Setelah diberi beberapa masukan, merevisi butir-butir soal yang dianggap perlu, dan untuk kemudian disetujui.

4) Uji coba

Uji coba dilakukan kepada siswa yang tidak termasuk ke dalam sampel penelitian.

b. Pelaksanaan

1. Pre-test kepada sampel dilakukan guna mengetahui kemampuan sampel, sebelum dikenakan pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan acak huruf Hiragana.
2. Pembelajaran atau perlakuan

   Perlakuan atau treatmen dilakukan kepada siswa, guna meningkatkan penguasaan kosakata *i-keiyooshi* bahasa Jepang, dengan menggunakan teknik permainan acak huruf Hiragana.
3. Post-test

   Post-test dilakukan guna mengetahui tingkat kemampuan siswa, setelah dilakukan perlakuan atau treatmen, menggunakan teknik permainan acak huruf Hiragana.

4. Angket

   Angket diberikan kepada sampel setelah diberikan perlakuan menggunakan teknik permainan acak huruf Hiragana.

c. Pengolahan data dan menarik kesimpulan

   a) Pengolahan data

      Pengolahan data dilakukan setelah semua data terkumpul, kemudian diolah dengan menggunakan rumus statistik.

   b) Kesimpulan

      Setelah semua langkah penelitian selesai, maka penulis dapat melakukan penarikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

3.5 Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah 4 kali pertemuan, 1 kali pertemuan 2x35 menit. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 14 Mei 2009 untuk pretest, pemberian treatment pembelajaran menggunakan permainan acak huruf Hiragana, dilakukan 3 kali yaitu pada tanggal 21, 28 April 2009, dan 5 April 2009, pada pertemuan teakhir diberikan pula posttest setelah pembelajaran dilaksanakan.

3.6 Data kosakata *i-keiyooshi*

Kosakata *i-keiyooshi* yang digunakan dalam penelitian kali ini sebanyak 30 kosakata *i-keiyooshi*, yang diambil secara random atau acak dari materi pelajaran yang di berikan kepada siswa.

Daftar kosakata *i-keiyooshi* adalah sebagai berikut:

a) Yang termasuk kedalam *Zokusei keiyooshi* ialah:

Tabel 3.7

Daftar kosakata *i-keiyooshi*

Hiragana	Romaji	Arti
たかい	*Takai*	Mahal/ tinggi
やすい	*Yasui*	Murah
ながい	*Nagai*	Panjang
ちかい	*Chikai*	Dekat
とおい	*Tooi*	Jauh
ひろい	*Hiroi*	Luas
せまい	*Semai*	Sempit
かたい	*Katai*	Keras
みじかい	*Mijikai*	Pendek
おおきい	*Ookii*	Besar
ちいさい	*Chiisai*	Kecil
あたらしい	*Atarashii*	Baru
ふるい	*Furui*	Lama
くらい	*Kurai*	Gelap
あかるい	*Akarui*	terang

b) Yang termasuk kedalam *kanjoo keiyooshi* ialah:

Tabel 3.8

Daftar kosakata *i-keiyooshi*

Hiragana	Romaji	Arti
うれしい	*Ureshii*	Senang
かなしい	*Kanashii*	Sedih
つまらない	*Tsumaranai*	Membosankan
おもしろい	*Omoshiroi*	Menarik hati
むずかしい	*Muzukashii*	Susah / sulit
やさしい	*Yasashii*	Mudah
あつい	*Atsui*	Panas
さむい	*Samui*	Dingin
かわいい	*Kawaii*	Lucu/manis
はずかしい	*Hazukashii*	Malu
すずしい	*Suzushii*	Sejuk
おもい	*Omoi*	Berat
かるい	*Karui*	Ringan
つよい	*Tsuyoi*	Kuat
よわい	*Yowai*	Lemah