

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini dijelaskan tentang metode penelitian, desain penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, instrumen penelitian, instrumen pengumpulan data, populasi dan sampel penelitian, teknik pengolahan data, prosedur penelitian, serta ihwal rencana pelaksanaan pembelajaran perubahan kata kerja.

3.1 Metode Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian, digunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, yaitu penelitian yang bertujuan untuk melihat efektifitas model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi* terhadap hasil pembelajaran perubahan kata kerja bahasa Jepang (*katsuyou*). Hal ini sejalan dengan pernyataan Sutedi (2009: 64) bahwa tujuan metode eksperimental adalah untuk menguji efektivitas dan efisiensi dari suatu pendekatan, metode, teknik, atau media pengajaran dan pembelajaran, sehingga hasilnya dapat diterapkan jika baik, atau tidak digunakan jika memang tidak baik dalam pengajaran yang sebenarnya.

Dengan menggunakan metode eksperimental ini, peneliti menggunakan model pembelajaran berbasis IT dengan *game* yang berjudul *Bubble Doushi* pada pengajaran perubahan kata kerja terhadap siswa kelas XI IPA SMAN I Lembang tahun ajaran 2013-2014.

Penelitian eksperimen ini sangat cocok untuk digunakan, karena beberapa pertimbangan berikut ini:

- 1) Masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah masalah pendidikan, dengan topik model pembelajaran dengan menggunakan media *game*. Untuk mengetahui keefektifitasan media yang diteliti, maka metode penelitian eksperimen adalah metode yang paling cocok untuk dilakukan.

- 2) Penelitian ini untuk mengetahui model yang cocok untuk diterapkan dalam pengajaran perubahan kata kerja bahasa Jepang. Situasi yang terjadi saat ini, pengajar cenderung lebih sering menggunakan teknik menghafal untuk mengajarkan perubahan kata kerja tanpa menggunakan media lain yang lebih efektif untuk model pembelajarannya.

3.2 Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah memberikan *pre-test* dan *post-test* pada kelompok yang diteliti (Kelas eksperimen dan Kelas kontrol), kemudian memberikan perlakuan pada sampel (Kelas eksperimen) yang telah diberikan *pre-test* sebelumnya berupa model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi* dalam pembelajaran perubahan kata kerja bahasa Jepang. Untuk menguji keberhasilan perlakuan tersebut, maka selanjutnya kedua kelompok (Kelas eksperimen dan Kelas kontrol) diberikan *post-test*. Desain yang digunakan sejalan dengan pernyataan Fraenkel, Wallen dan Hyun (2012: 271), yaitu the *Randomized Pre-test-Post-test Control Group Design*. Untuk lebih jelas lagi, desain penelitian digambarkan seperti Tabel 3.1 di bawah ini.

Tabel 3.1
Desain Penelitian Eksperimen

Kelompok Penelitian		<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Kelas eksperimen	R	O ₁	X	O ₂
Kelas kontrol	R	O ₃	-	O ₄

(The *Randomized Pre-test-Post-test Control Group Design* by Fraenkel, Wallen dan Hyun)

Keterangan:

R : *Random assignment* untuk Kelas eksperimen dan Kelas kontrol

O₁ : *Pre-test* Kelas eksperimen

O₂ : *Post-test* Kelas eksperimen

O₃ : *Pre-test* Kelas kontrol

O₄ : *Post-test* Kelas kontrol

Dewi Widiawati, 2014

Efektifitas model pembelajaran berbasis it Dengan game bubble doushi Dalam upaya peningkatan penguasaan Perubahan kata kerja bahasa jepang

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

X : Model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi* dalam pembelajaran perubahan kata kerja Bahasa Jepang (*katsuyou*)

Perbedaan antara O_1 dan O_2 diasumsikan sebagai efek dari perlakuan X yaitu penggunaan model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi* dalam pembelajaran perubahan kata kerja Bahasa Jepang pada Kelas eksperimen, sedangkan untuk O_3 dan O_4 adalah efek perubahan Kelas kontrol tanpa mendapatkan perlakuan khusus (metode konvensional) dalam pembelajaran perubahan kata kerja Bahasa Jepang.

Prosedur eksperimen yang ditempuh dalam penelitian ini adalah seperti langkah-langkah di bawah ini.

- 1) Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai kelompok penelitian.
- 2) Melakukan *pre-test* dengan menggunakan tes pilihan ganda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan.
- 3) Memberikan perlakuan pada kelas eksperimen yaitu model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi* dalam pembelajaran perubahan kata kerja bahasa Jepang. Sedangkan untuk kelas kontrol tidak diberikan perlakuan khusus.
- 4) Melakukan *Post-test* dengan menggunakan tes pilihan ganda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mendapatkan perlakuan.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi

Fraenkel, Wallen dan Hyun (2012: 91) mengungkapkan bahwa “*The larger group to which one hopes to apply the result is called the population*”, sedangkan Sukardi (2004: 53) berpendapat bahwa 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.

Dalam penelitian ini, yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas XI SMAN I Lembang tahun ajaran 2013-2014 dengan kondisi yang digambarkan pada Tabel 3.2 berikut ini.

Tabel 3.2
Kondisi Populasi Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa		
		L	P	Total
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1.	XI IPA 1	11	26	37
2.	XI IPA 2	11	25	36
3.	XI IPA 3	15	21	36
4.	XI IPA 4	13	21	34
5.	XI IPA 5	15	21	36
6.	XI IPS 1	22	17	39
7.	XI IPS 2	22	17	39
8.	XI IPS 3	22	17	39
9.	XI IPS 4	24	14	38
TOTAL		115	179	334

3.3.2 Sampel

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik random (teknik undi), dan yang menjadi sampel adalah kelas XI IPA 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 3 sebagai Kelas kontrol. Hal ini sesuai dengan teknik sampling yang dikemukakan oleh Sukardi (2004: 58), bahwa dalam teknik random, secara teoretis semua anggota populasi mempunyai probabilitas atau kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel. Dalam penelitian ini, seluruh siswa kelas XI SMAN I Lembang dianggap memiliki karakter yang sama

Dewi Widiawati, 2014

Efektifitas model pembelajaran berbasis it Dengan game bubble doushi Dalam upaya peningkatan penguasaan Perubahan kata kerja bahasa jepang

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

atau mendekati homogen dengan jumlah yang relatif banyak, dan memiliki kesempatan yang sama untuk dijadikan sebagai sampel dengan asumsi bahwa guru yang mengajar adalah sama, RPP serta buku paket pelajaran yang digunakanpun sama. Maka dari itu, peneliti memutuskan untuk menggunakan teknik random atau teknik acak ini dalam penelitian yang dilaksanakan.

Berdasarkan hasil undi (random), maka yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah seperti pada Tabel 3.3 sebagai berikut.

Tabel 3.3
Kondisi Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa			Ket.
		L	P	Jumlah	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1.	XI IPA 3	15	21	36	Kelas eksperimen
2.	XI IPS 3	22	17	39	Kelas kontrol

Selama pelaksanaan pembelajaran di kelas, sebanyak 4 siswa kelas eksperimen dan 9 siswa kelas kontrol tidak hadir dalam pembelajaran, sehingga jumlah sampel dalam penelitian ini menjadi 32 siswa untuk kelas eksperimen, dan 31 kelas kontrol.

3.4 Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel penelitian atau titik fokus perhatian adalah variabel bebas dan variabel terikat.

Variabel bebas yaitu model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi* dalam pembelajaran perubahan kata kerja bahasa Jepang, sedangkan variabel terikat yaitu hasil belajar perubahan kata kerja Bahasa Jepang kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.5 Instrumen Penelitian

Sukardi (2004: 121) mengungkapkan bahwa instrumen penelitian adalah alat untuk memperoleh data yang berasal dari lapangan, dan alat yang dapat memperoleh informasi baik dari objek ataupun subjek dalam penelitian. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Sutedi (2009: 155), bahwa instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian, sedangkan data penelitian adalah sejumlah informasi penting yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian melalui prosedur pengolahannya.

Instrumen penelitian dalam penelitian terdiri dari 2 jenis, yaitu instrumen tes dan instrumen non tes.

1) Tes

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan instrumen penelitian berupa tes, untuk mendapatkan data berupa angka hasil penguasaan perubahan kata kerja bahasa Jepang yang nantinya akan diolah dengan menggunakan rumus statistik untuk memperoleh hasil dan jawaban dari masalah penelitian yang telah dirumuskan. Jenis tes yang akan digunakan adalah berupa pilihan ganda untuk mengukur kemampuan dalam menentukan pilihan yang tepat sesuai dengan perubahan kata kerja yang ditentukan. Selain itu, penulis akan menggunakan instrumen non tes jenis angket tertutup, yaitu untuk menyimpulkan apakah dengan menggunakan model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi* pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa merasa lebih termotivasi atau tidak.

Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pre-test* dan *post-test* untuk masing-masing Kelas eksperimen dan Kelas kontrol. *Pre-test* digunakan untuk mengetahui data awal penguasaan perubahan kata kerja sebelum perlakuan model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi* diberikan kepada Kelas eksperimen dan Kelas kontrol. Sedangkan *post-test* diberikan untuk mengetahui data akhir penguasaan perubahan kata kerja Kelas eksperimen dengan mendapatkan perlakuan model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi*, dan Kelas kontrol tanpa perlakuan khusus (menggunakan metode

konvensional). Berikut kisi-kisi untuk instrumen berupa tes pilihan ganda (*pre-test* dan *post-test*) seperti pada Tabel 3.4 berikut ini.

Tabel 3.4
Kisi-kisi Soal Tes Perubahan Kata Kerja Bahasa Jepang

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Jumlah Soal	No. Soal
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
Menulis Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog sederhana	Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai dengan konteks, yang mencerminkan kecakapan	あいます うたいます かいます たちます まちます もちます すわります	Memilih jawaban yang tepat sesuai dengan perubahan bentuk kata kerja dari bentuk	5	1, 2, 3, 4, 5
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
tentang kehidupan sehari-hari.	menggunakan frasa dengan huruf hiragana, katakana, kanji sederhana dengan struktur yang tepat.	のぼります つくります よびます とびます あそびます しにます のみます やすみます よみます はたらきます かきます ききます いそぎます およぎます ぬぎます けします はなします だします あげます あつめます おしえます あびます おきます みます	sopan/formal ~ ます ke dalam bentuk kamus/biasa ~ る Memilih jawaban yang tepat sesuai dengan perubahan bentuk kata kerja dari bentuk kamus/biasa~ る ke dalam bentuk negatif ~ない Memilih jawaban yang tepat sesuai dengan perubahan bentuk kata kerja dari	5 5 5	 6, 7, 8, 9, 10 11, 12, 13, 14, 15

Dewi Widiawati, 2014

Efektifitas model pembelajaran berbasis it Dengan game bubble doushi Dalam upaya peningkatan penguasaan Perubahan kata kerja bahasa jepang

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

		きます けっこんします けんきゅうします さんぽします せんたくします そうじします かいものします べんきょうします れんしゅうします	bentuk kamus/biasa ~ る ke dalam bentuk sambung ~て		
			Memilih jawaban yang tepat sesuai dengan perubahan bentuk kata kerja dari bentuk kamus/biasa ~ る ke dalam bentuk lampau ~た	5	16, 17, 18, 19, 20

Hasil tes atau skor yang diperoleh siswa digolongkan ke dalam dua kriteria yang telah ditentukan oleh pihak sekolah dalam Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu batas minimal skor atau nilai yang harus dicapai oleh setiap siswa dalam mata pelajaran Bahasa Jepang di SMAN I Lembang, yaitu seperti pada Tabel 3.5 berikut.

Tabel 3.5

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Nilai Bahasa Jepang Kelas XI SMAN I Lembang

Rentang skor	Kriteria
< 65,00	Belum Tuntas
≥ 65,00	Tuntas

2) Angket

Dalam penelitian ini, instrumen non tes berupa angket digunakan untuk mengetahui kualitas model pembelajaran berbasis IT dengan game Bubble Doushi pada pembelajaran perubahan kata kerja bahasa Jepang yang hanya diberikan pada kelas eksperimen dan guru mata pelajaran.

Dewi Widiawati, 2014

Efektifitas model pembelajaran berbasis it Dengan game bubble doushi Dalam upaya peningkatan penguasaan Perubahan kata kerja bahasa jepang

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

Angket yang digunakan adalah angket dengan soal tertutup (pilihan ganda). Kisi-kisi pembuatan angket tersebut seperti pada Tabel 3.6 berikut.

Tabel 3.6
Kisi-kisi Angket

No.	Tujuan/masalah penelitian	Variabel yang diukur	Indikator	Sumber data	No. Soal
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1.	Untuk mengetahui apakah dengan menggunakan model pembelajaran berbasis IT dengan <i>game Bubble Doushi</i> , siswa menjadi lebih berkonsentrasi, guru mengajar lebih cepat,	konsentrasi siswa	Memilih jawaban setuju atau tidak setuju pada tabel yang tersedia	Siswa dan Guru	1
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
2.	siswa lebih termotivasi, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, keterbatasan waktu, dan bahasa yang dikuasai siswa dapat teratasi.	Guru mengajar dengan lebih cepat			4
3.		keterbatasan waktu			4
4.		keterbatasan bahasa			5
5.		Membangkitkan emosi siswa			6
6.		Menambah daya pengertian			7, 10
7.		Menambah ingatan siswa			8
8.		Menambah kesegaran dalam mengajar			2, 3, 9

3.6 Uji Validasi Instrumen Penelitian

Dewi Widiawati, 2014

Efektifitas model pembelajaran berbasis it Dengan game bubble doushi Dalam upaya peningkatan penguasaan Perubahan kata kerja bahasa jepang

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

Sebelum instrumen digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji coba kepada siswa lain yaitu siswa kelas XI IPS 3 SMAN I Lembang yang memiliki level dan tingkat pengetahuan yang sama dengan kelompok penelitian. Analisis uji coba kelayakan instrumen dilakukan untuk mengetahui soal-soal yang layak dan baik sesuai dengan kriteria yang ditetapkan untuk digunakan dalam penelitian. Analisis uji coba instrumen yang dilaksanakan dalam penelitian adalah analisis butir soal yang terdiri dari analisis tingkat kesukaran, uji daya pembeda, uji validitas dan uji reliabilitas.

a. **Tingkat Kesukaran**

Analisis tingkat kesukaran instrumen penelitian berupa tes dihitung dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

TK : Tingkat Kesukaran

BA : Jumlah jawaban benar kelompok atas

BB : Jumlah jawaban benar kelompok bawah

N : Jumlah sampel

Hasil perhitungan tingkat kesukaran ditafsirkan seperti pada Tabel 3.7 berikut ini.

Tabel 3.7

Penafsiran Tingkat Kesukaran

Rentang Angka	Penafsiran
(1)	(2)
0.00-0.25	Sukar
(1)	(2)
0.26-0.75	Sedang
0.76-1.00	Mudah

Dewi Widiawati, 2014

Efektifitas model pembelajaran berbasis it Dengan game bubble doushi Dalam upaya peningkatan penguasaan Perubahan kata kerja bahasa jepang

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

Hasil perhitungan tingkat kesukaran instrumen tes yang telah dilakukan adalah seperti pada Tabel 3.8 berikut ini.

Tabel 3.8
Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran

Nomor Soal	Angka Tingkat Kesukaran	Penafsiran
(1)	(2)	(3)
1.	0,53	Sedang
2.	0,70	Sedang
3.	0,53	Sedang
4.	0,30	Sedang
5.	0,73	Mudah
6.	0,73	Mudah
7.	0,47	Sedang
8.	0,53	Sedang
9.	0,53	Sedang
10.	0,47	Sedang
11.	0,77	Mudah
12.	0,77	Mudah
13.	0,43	Sedang
(1)	(2)	(3)
14.	0,83	Mudah
15.	0,57	Sedang
16.	0,80	Mudah
17.	0,23	Sukar
18.	0,77	Mudah
19.	0,67	Sedang
20.	0,63	Sedang

Dari Tabel 3.5 di atas, dapat diketahui bahwa sebanyak 60% soal memiliki tingkat kesukaran yang sedang, sebanyak 35% soal memiliki tingkat kesukaran yang mudah, dan sebanyak 5% soal memiliki tingkat kesukaran yang sulit.

b. Daya Pembeda

Analisis daya pembeda instrumen penelitian berupa tes dihitung dengan menggunakan rumus:

Dewi Widiawati, 2014

Efektifitas model pembelajaran berbasis it Dengan game bubble doushi Dalam upaya peningkatan penguasaan Perubahan kata kerja bahasa jepang

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

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

Keterangan:

DP : Daya Pembeda

BA : Jumlah jawaban benar kelompok atas

BB : Jumlah jawaban benar kelompok bawah

N : Jumlah sampel

Hasil perhitungan daya pembeda ditafsirkan seperti pada Tabel 3.9 berikut ini.

Tabel 3.9
Penafsiran Daya Pembeda

Rentang Angka	Penafsiran
0.00-0.25	Rendah
0.26-0.75	Sedang
0.76-1.00	Tinggi

Hasil perhitungan daya pembeda instrumen tes yang telah dilakukan adalah seperti pada Tabel 3.10 berikut ini.

Tabel 3.10
Hasil Analisis Uji Daya Pembeda

Nomor Soal	Angka Tingkat Daya Pembeda	Penafsiran
(1)	(2)	(3)
1.	0,80	Tinggi
2.	0,47	Sedang
3.	0,40	Sedang
4.	0,20	Rendah
5.	0,40	Sedang
6.	0,27	Sedang
7.	0,27	Sedang
8.	0,27	Sedang

Dewi Widiawati, 2014

Efektifitas model pembelajaran berbasis it Dengan game bubble doushi Dalam upaya peningkatan penguasaan Perubahan kata kerja bahasa jepang

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

9.	0,27	sedang
10.	0,40	sedang
11.	0,33	sedang
12.	0,33	sedang
13.	0,33	sedang
14.	0,33	sedang
15.	0,33	sedang
16.	0,40	sedang
17.	0,20	rendah
18.	0,33	sedang
19.	0,53	sedang
20.	0,20	rendah

Dari Tabel 3.9 di atas, dapat diketahui bahwa sebanyak 80% soal memiliki tingkat daya pembeda sedang, sebanyak 15% soal memiliki tingkat daya pembeda yang rendah, dan sebanyak 5% soal memiliki tingkat daya pembeda tinggi.

c. **Validitas**

Gay (dalam Sukardi: 2004:121) mengatakan bahwa suatu instrumen dikatakan valid jika instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur. Sedangkan Sukardi (2004:122) mengatakan bahwa validitas suatu instrumen penelitian tidak lain adalah derajat yang menunjukkan di mana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur.

Dalam penelitian ini, untuk mengukur validitas instrumen penelitian, peneliti melakukan beberapa langkah diantaranya yaitu mengkonsultasikan instrumen penelitian kepada dosen pembimbing. Selain itu, peneliti juga melakukan konsultasi dengan dosen lain yang memiliki kompetensi dalam menilai validitas suatu instrumen penelitian.

d. **Reliabilitas**

Reliabilitas sama artinya dengan ajeg atau konsisten. Sukardi (2004: 127) mengatakan bahwa suatu instrumen penelitian dikatakan mempunyai nilai reliabilitas yang tinggi apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur apa yang hendak diukur. Dengan kata lain, reliabilitas artinya

meskipun digunakan berkali-kali pada sampel sama, namun tes tersebut akan menghasilkan data yang sama.

Dalam penelitian ini, uji reliabilitas diuji cobakan kepada siswa lain yang memiliki level sama. Kemudian dengan menggunakan teknik belah dua, hasil tes dikorelasikan antara soal nomor ganjil dengan soal nomor genap dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

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

N : Jumlah sampel

X : Jumlah jawaban benar soal ganjil

Y : Jumlah jawaban benar soal genap

Dari hasil uji reliabilitas dengan menggunakan rumus tersebut, diperoleh nilai koefisien korelasi variabel X dan Y adalah sebesar 0,71. Sedangkan untuk mencari nilai reliabilitas total skor tes digunakan rumus sebagai berikut.

$$r = \frac{2 \times r_{xy}}{1 + r_{xy}}$$

Keterangan:

r : Reliabilitas total skor tes

Dari hasil uji reliabilitas total skor tes dengan menggunakan rumus tersebut, diperoleh nilai sebesar 0,83, yang ditafsirkan seperti pada tabel 3.11 berikut.

Tabel 3.11

Penafsiran Angka Reliabilitas

Rentang Angka	Penafsiran
0.00-0.20	Sangat rendah
0.21-0.40	Rendah

Dewi Widiawati, 2014

Efektifitas model pembelajaran berbasis it Dengan game bubble doushi Dalam upaya peningkatan penguasaan Perubahan kata kerja bahasa jepang

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

0.41-0.60	Sedang
0.61-0.80	Kuat
0.81-1.00	Sangat kuat

Dari data perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan teknik belah dua ganjil genap, diperoleh angka korelasi reliabilitas total skor sebesar 0,83 yang tergolong ke dalam kategori sangat kuat, sehingga dapat disimpulkan bahwa perangkat tes ini layak untuk dijadikan sebagai instrumen penelitian.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik tes dan angket. Untuk lebih jelas, akan diuraikan seperti berikut ini.

a. Tes

Dalam penelitian ini, Jenis tes yang digunakan adalah pilihan ganda. Tes ini digunakan untuk mendapatkan data berupa informasi angka mengenai penguasaan perubahan kata kerja siswa baik sebelum ataupun sesudah perlakuan model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi* diberikan untuk Kelas eksperimen dan Kelas kontrol. Tes yang dimaksudkan adalah *pre-test* dan *post-test* yang nantinya akan diolah dengan menggunakan rumus statistik untuk memperoleh hasil dan jawaban dari masalah penelitian yang telah dirumuskan. Jenis tes yang akan digunakan adalah berupa pilihan ganda untuk mengukur kemampuan dalam menentukan pilihan yang tepat sesuai dengan perubahan kata kerja yang ditentukan

b. Angket

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket tertutup yang digunakan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi*. Angket diberikan kepada siswa Kelas eksperimen setelah pembelajaran perubahan kata kerja Bahasa Jepang diberikan. Dengan teknik analisis, peneliti menyimpulkan apakah dengan menggunakan model pembelajaran berbasis IT

dengan *game Bubble Doushi* pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa merasa lebih termotivasi atau tidak.

3.8 Teknik Pengolahan Data

3.8.1 Data Hasil Tes Perubahan Kata Kerja Bahasa Jepang

Data dalam penelitian diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* diberikan untuk mengetahui skor awal sebelum materi perubahan kata kerja dengan menggunakan media *game bubble doushi* diberikan. Sedangkan *post-test* diberikan untuk mengetahui skor akhir setelah materi perubahan kata kerja dengan menggunakan media *game bubble doushi* diberikan.

Setelah data yang diharapkan telah terkumpul, data tersebut akan diolah dengan menggunakan metode statistik komparasional. Statistik komparasional adalah statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada tidaknya perbedaan antara dua variabel atau lebih yang sedang diteliti.

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_1 - E_1)^2}{E_1}$$

Keterangan:

χ^2 : Kuadrat Chi yang dicari

E_1 : Frekuensi yang diharapkan

O_1 : Frekuensi yang tampak

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{S^2b}{S^2k}$$

Keterangan:

Dewi Widiawati, 2014

Efektifitas model pembelajaran berbasis it Dengan game bubble doushi Dalam upaya peningkatan penguasaan Perubahan kata kerja bahasa jepang

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

F : Harga varians yang akan diuji

S^2b : Varians yang lebih besar

S^2k : Varians yang lebih kecil

c. Uji Hipotesis

Untuk menguji perbedaan antara dua rata-rata untuk n lebih dari 30, maka rumus uji t yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

$M1$: Mean sampel Kelas eksperimen

$M2$: Mean sampel Kelas kontrol

$n1$: Jumlah sampel Kelas eksperimen

$n2$: Jumlah sampel Kelas kontrol

S_1^2 : Varians sampel Kelas eksperimen

S_2^2 : Varians sampel Kelas kontrol

3.8.2 Data Hasil Angket Pembelajaran Berbasis IT dengan *Game Bubble Doushi*

Data yang diperoleh dari angket dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

% : Persentase frekuensi dari setiap jawaban responden

f : Frekuensi jawaban responden

N : Jumlah responden

Tabel 3.12

Klasifikasi perhitungan persentase data angket

Dewi Widiawati, 2014

Efektifitas model pembelajaran berbasis it Dengan game bubble doushi Dalam upaya peningkatan penguasaan Perubahan kata kerja bahasa jepang

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

Interval Presentase	Klasifikasi
0.00%	Tidak seorangpun
01.00%-05.00%	Hampir tidak ada
06.00%-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

3.9 Prosedur Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian, peneliti merujuk pada langkah-langkah berikut ini.

- 1) Melakukan studi literatur untuk mengumpulkan bahan-bahan teoritis mengenai hal-hal yang berhubungan dengan permasalahan penelitian.
- 2) Menggunakan teknik random untuk menentukan populasi dan sampel penelitian.
- 3) Membuat instrumen penelitian berupa tes dan angket mengenai perubahan kata kerja.
- 4) Melaksanakan uji coba tes dan angket yang merupakan instrumen dalam penelitian.
- 5) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol (terlampir)
- 6) Melaksanakan tes kepada sampel penelitian (pretest).
- 7) Melaksanakan eksperimen kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi* dengan rencana pertemuan seperti pada Tabel 3.13 dan Tabel 3.14 berikut ini.

Tabel. 3.13
Rencana Pembelajaran Kelas eksperimen

Waktu		Kegiatan
(1)		(2)
Pertemuan 1	1 jam pertama	• <i>Pretest</i>
	1 jam kedua	• Pengenalan materi pelajaran dan penjelasan permainan. • Siswa bermain <i>game Bubble Doushi stage 1</i>
	1 jam Ketiga	• Pengenalan materi pelajaran dan penjelasan permainan. • Siswa bermain <i>game Bubble Doushi stage 2</i>
Pertemuan 2	1 jam pertama	• Pengenalan materi pelajaran dan penjelasan permainan. • Siswa bermain <i>game Bubble Doushi stage 3</i>
	1 jam kedua	• Pengenalan materi pelajaran dan penjelasan permainan • Siswa bermain <i>game Bubble Doushi stage 4</i>
	1 jam Ketiga	• <i>Posttest</i> • Angket

Tabel. 3.14

Rencana Pembelajaran Kelas kontrol

Waktu		Kegiatan
(1)		(2)
Pertemuan	1 jam pertama	• <i>Pretest</i>
(1)		(2)
1		
	1 jam kedua	• Pengenalan materi pelajaran perubahan kata kerja bentuk sopan/formal <i>～ます</i> ke dalam bentuk kamus/biasa <i>～る</i> dan bentuk negatif biasa <i>～ない</i> .

Dewi Widiawati, 2014

Efektifitas model pembelajaran berbasis it Dengan game bubble doushi Dalam upaya peningkatan penguasaan Perubahan kata kerja bahasa jepang

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

	1 jam Ketiga	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan perubahan kata kerja bentuk sopan/formal ～ます ke dalam bentuk kamus/biasa ～る dan bentuk negatif biasa ～ない.
Pertemuan 2	1 jam pertama	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan materi pelajaran perubahan kata kerja bentuk kamus/biasa ～る ke dalam bentuk dan bentuk sambung ～て dan bentuk lampau～た
	1 jam kedua	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan perubahan kata kerja bentuk kamus/biasa ～る ke dalam bentuk dan bentuk sambung ～て dan bentuk lampau～た
	1 jam Ketiga	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Postest</i> • Angket

- 8) Melaksanakan tes (postes) dan angket terhadap sampel penelitian.
- 9) Mengumpulkan data dari hasil eksperimen
- 10) Menghitung dan menganalisis data tes, melihat peningkatan dan perbedaan yang terjadi sebelum dan setelah materi perubahan kata kerja menggunakan model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi* diberikan.
- 11) Menganalisis angket.
- 12) Mengintrepretasikan hasil, pembahasan, perumusan kesimpulan, dan menyusun laporan hasil penelitian yang telah dilakukan.