

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

3.1.1 Metode

Metode penelitian merupakan prosedur dan langkah kerja yang digunakan dalam kegiatan penelitian secara teratur dan sistematis, mulai dari tahap perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data, sampai pada tahap pengambilan kesimpulannya. Oleh karena itu, metode penelitian adalah suatu proses yang sistematis dari tahap perencanaan sampai tahap pengambilan kesimpulan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *True experimental design* atau yang biasa disebut dengan eksperimen murni. Tujuan lain penelitian ini adalah untuk menyelidiki kemungkinan saling hubungan sebab akibat dengan cara mengenakan suatu perlakuan khusus kepada satu kelompok eksperimen dan membandingkan hasilnya dengan satu kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan khusus.

“Persyaratan dalam eksperimen murni adalah adanya kelompok lain yang ikut mendapatkan pengamatan. Dengan adanya kelompok lain yang disebut kelompok pembanding atau kelompok

kontrol ini, akibat yang diperoleh dari perlakuan dapat diketahui secara pasti karena dibandingkan dengan yang tidak mendapatkan perlakuan.” (Arikunto, 2006:86 dalam Saputra). Sesuai dengan pengertian penelitian eksperimen murni yang telah dijelaskan sebelumnya, maka metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen murni.

Hal ini dikarenakan penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan perlakuan khusus kepada sekelompok pembelajar dengan menggunakan *teknik permainan Mystery Bag* (kelas eksperimen), menghitung dan menganalisis hasil belajarnya dan membandingkannya dengan sekelompok pembelajar yang menggunakan metode konvensional (kelas kontrol). Setelah itu penulis menganalisis perbedaan hasil belajar yang didapat sehingga diketahui keefektifitasan metode yang digunakan.

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memperoleh data akurat dalam menguji hipotesis yang diajukan serta menjawab permasalahan yang terjadi mengenai apakah *teknik permainan Mystery Bag* efektif untuk pengajaran bahasa Jepang.

3.1.2 Desain Eksperimen

Desain eksperimen yang digunakan adalah *Randomized Subject Post Test Only Control Group* yaitu suatu perlakuan secara bebas kepada sampel yang dilaksanakan dengan adanya kelompok

pembandingan (kelompok kontrol) yang hanya diberikan *post-test*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa. Desain ini dilakukan dengan mengelompokkan sampel penelitian menjadi kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan dengan penerapan pembelajaran *teknik permainan Mystery Bag* (T1) dan kelompok kontrol yang mendapat perlakuan dengan metode konvensional (T2).

Diakhir pembelajaran, pembelajar akan diberikan *post-test* (X1 dan Y1) untuk mengukur hasil belajarnya dengan membandingkan kedua metode yang diberikan oleh penulis. Berikut ini akan disajikan desain penelitian pada tabel:

Tabel 3.1

Randomized Subject Post Test Only Control Group

Kelompok	Kondisi awal	Perlakuan	Kondisi akhir
X	0	T1	X1
Y	0	T2	Y1

Keterangan:

X : kelas eksperimen

Y : kelas kontrol

- 0 : Kemampuan kosakata bahasa Jepang kelas eksperimen dan kontrol sebelum pembelajaran (diasumsikan sama (nilai 0) karena pembelajar belum pernah belajar bahasa Jepang sebelumnya).
- T1 : Perlakuan atau pembelajaran kosakata dengan *teknik permainan Mystery Bag*
- T2 : Perlakuan atau pembelajaran kosakata dengan metode konvensional
- X1 : Kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang kelas eksperimen sesudah pembelajaran.
- X2 : Kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang kelas control sesudah pembelajaran.

3.1.3 Variabel Penelitian

Variabel atau titik perhatian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel (X), yaitu hasil dari pembelajaran kosakata yang diperoleh kelompok eksperimen dengan menggunakan teknik permainan *Mystery Bag*.
2. Variabel (Y), yaitu hasil dari pembelajaran kata yang diperoleh kelompok kontrol yang menggunakan teknik konvensional.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kualitatif berupa kosakata-kosakata bahasa Jepang yang dipilih penulis sesuai dengan tema yang telah ditentukan dan diambil dari buku ajar yang dipakai oleh kelas X SMAN 1 Sumedang, yakni buku Mengenal Bahasa Jepang 1. Kosakata tersebut dibatasi hanya berupa nomina (kata benda) saja, dengan pertimbangan bahwa kata benda lebih mudah dijadikan kosakata yang akan diajarkan dengan menggunakan teknik *Mystery Bag*.

2. Sumber Data

a. Langkah Pengumpulan Data

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penguasaan pembelajar terhadap kosakata bahasa Jepang dan respon pembelajar setelah menerapkan *teknik permainan Mystery Bag* dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut, penulis melakukan kegiatan sebagai berikut:

1) Tahap Awal (Persiapan Penelitian)

a) Mengadakan Studi Pendahuluan

Tahap ini dilakukan peneliti untuk memperoleh gambaran tentang objek yang akan diteliti dan

menentukan langkah yang akan ditempuh agar bisa dilakukan optimal.

b) Menentukan tema dan kosakata untuk penelitian

Hal ini dilakukan untuk membatasi kosakata yang akan dipakai dalam tiap pertemuan penelitian agar lebih terarah. Dengan menentukan tema dan memilih kosakata, diharapkan bisa mempermudah proses penelitian dengan batasan kosakata yang jelas. Selanjutnya, ditentukanlah 4 tema untuk 4 kali pertemuan, yakni: Peralatan sekolah, Benda-benda yang ada di dalam kelas, Ruangan-ruangan yang ada di sekolah, Nama-nama binatang.

c) Pembuatan RPP Penelitian

Dalam penelitian eksperimen, tentu ada dua kelas yang akan diberi perlakuan yang berbeda, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Oleh karena itu diperlukan adanya RPP penelitian untuk acuan pelaksanaan pembelajaran ketika penelitian. RPP ini kemudian dituangkan dalam bentuk tertulis.

(RPP terlampir).

d) Pembuatan Instrumen Penelitian

Setelah RPP selesai dibuat, maka diperlukan sebuah alat evaluasi untuk melihat apakah nantinya

pelaksanaan kegiatan yang dilakukan sesuai dengan RPP memang berjalan dengan baik dan dapat mencapai tujuan penelitian ataupun tidak, maka dibuatlah instrumen penelitian. Dari hasil pengukuran instrumen penelitian inilah dapat dilihat hasil belajar dari masing-masing kelas yang diberikan perlakuan yang berbeda, serta dapat membandingkan antar keduanya untuk melihat keefektifitas penggunaannya.

2) Tahap Pelaksanaan (Pelaksanaan Pengambilan Data)

a) Persiapan sebelum pengambilan data

Penulis terlebih dahulu datang untuk meminta izin pada pihak sekolah agar memperbolehkan 2 kelas di sekolahnya dijadikan kelas yang mendapat perlakuan dari penulis. Setelah mengurus prosedural izin penelitian, akhirnya penulis diizinkan melakukan penelitian di kelas X-2 dan X-3.

b) Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan penelitian ini dibagi menjadi 2, yaitu pelaksanaan kegiatan pembelajaran kelas Kontrol dan kelas Eksperimen. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran kelas Kontrol dilaksanakan

pada tanggal 20, 24, 26, 27 Agustus 2010. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk kelas Eksperimen dilaksanakan pada tanggal 20, 23, 25, 28 Agustus 2010. Sedangkan pengambilan data hasil tes kelas eksperimen dan kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 9 Oktober 2010.

b. Populasi dan Sampel

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X SMA Negeri 1 Sumedang. Penulis ingin mengetahui efektivitas teknik permainan *Mystery Bag* terhadap kemampuan penguasaan kosakata siswa di sekolah tersebut. Adapun pemilihan kelas X sebagai kelas penelitian, karena dianggap mereka baru mempelajari bahasa Jepang dan baru mengenal kosakata bahasa Jepang.

Berdasarkan uraian diatas, maka populasi penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 1 Sumedang kelas X. Sedangkan yang menjadi sampelnya adalah dua kelas X, yaitu kelas X-2 dan X-3 yang diambil secara acak. Dari kelas yang terpilih tersebut, satu kelas sebagai kelas eksperimen (kelas X-3) dan satu kelas yang lain merupakan kelas kontrol (kelas X-2).

c. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1) Tes

Tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu satuan program pengajaran tertentu. Tes hasil belajar kadang-kadang tes prestasi belajar, mengukur hasil-hasil belajar yang dicapai siswa selama kurun waktu tertentu. (Syaodih 2007:223 dalam Saputra)

Pada penelitian ini penulis menggunakan tes tertulis berupa tes pilihan ganda (PG) sebanyak 20 soal dan essay sebanyak 10 soal. Tes dilakukan satu kali, yaitu *Post-test* yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan kosakata pembelajar setelah diberikan perlakuan. Baik kemampuan penguasaan kosakata pembelajar yang menggunakan *teknik permainan Mystery Bag* maupun kemampuan penguasaan kosakata pembelajar yang menggunakan metode konvensional.

2) Angket

Penyebaran angket dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari responden tentang penggunaan teknik permainan *Mystery Bag* sebagai alat bantu dalam

pembelajaran kosakata bahasa Jepang, khususnya kata nomina..

d. Uji kelayakan Instrumen

Sebelum instrumen penelitian digunakan, maka harus diuji kelayakannya terlebih dahulu. Uji kelayakan instrumen dilakukan untuk mengetahui soal-soal yang baik sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

Menurut Sutedi (2009) Instrumen yang baik yaitu instrumen yang memiliki validitas dan reliabilitas. Jika kevalidan suatu alat ukur berkenaan dengan ketepatannya dalam mengukur apa yang hendak diukurnya, maka reabilitas berarti memiliki keajegan atau kepercayaan dalam artian kapan pun dan dimana pun digunakan, instrumen tersebut akan menunjukkan hasil yang relatif sama, walaupun ada perbedaan atau perubahan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan. Artinya sebuah instrumen penelitian yang baik adalah instrumen yang memiliki kevalidan dan reabilitas yang baik juga.

Ada beberapa cara yang bisa dilakukan untuk mengukur apakah instrumen tes yang digunakan memiliki validitas dan reabilitas yang baik yaitu dengan meminta *judgement* pada dosen atau orang yang dianggap ahli, selain

dosen pembimbing. Selain itu dapat juga dengan perhitungan menggunakan rumus statistik atau dari hasil mengkorelasikannya dengan tes lain yang dianggap sudah memenuhi kriteria kevalidan dan reabilitasnya.

Adapun instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini diukur kevalidan dan reabilitasnya langsung oleh *Expert Judgement* yang dinilai ahli untuk menilai kelayakan instrumen yang dibuat oleh penulis. Instrumen tes dalam penelitian ini tidak dikorelasikan dengan tes lainnya karena diasumsikan tak ada yang setara baik dari segi materi atau pun kesamaan kemampuan pembelajarnya. Hal ini dikarenakan materi yang diajarkan pada penelitian ini lebih cepat diajarkan kepada sampel dibandingkan kepada kelas reguler yang lainnya. Oleh karena itu pengetesan kelayakan penelitian ini dilakukan penulis dengan langsung meminta *judgment* langsung dari pakar bahasa Jepang yang terpercaya.

3.3 Anggapan Dasar dan Hipotesis

3.3.1 Anggapan Dasar

Anggapan dasar merupakan suatu teori baik yang sudah baku maupun berupa rangkuman/kesimpulan yang digunakan sebagai dasar untuk berpijak dimulainya kegiatan penelitian

tersebut (Sutedi). Anggapan dasar dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan teknik permainan dalam pembelajaran dapat mengurangi kejenuhan dalam proses belajar dan dapat memberikan motivasi belajar kepada siswa.
- b. Permainan *Mystery Bag* adalah salah satu permainan yang dapat membantu siswa agar lebih mudah dalam mengingat dan menguasai kosakata.
- c. Kosakata dasar merupakan aspek kebahasaan yang harus dikuasai untuk menunjang kelancaran dalam mempelajari aspek-aspek keterampilan berbahasa lainnya.

3.3.2 Hipotesis

Hipotesis adalah kesimpulan atau perkiraan tajam yang dirumuskan dan untuk sementara diterima untuk menjelaskan kenyataan-kenyataan peristiwa atau kondisi-kondisi yang diperhatikan dan untuk penyelidikan lebih jauh (Komarudin:1974 dalam Irfan).

Hk: Ada perbedaan antara hasil pembelajaran kosakata pada kelompok eksperimen yang menggunakan teknik permainan *Mystery Bag* dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Ho: Tidak ada perbedaan antara hasil pembelajaran kosakata pada kelompok eksperimen yang menggunakan teknik permainan

Mystery Bag dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional.

3.4 Teknik Pengolahan Data

a. Pengolahan Data Hasil Tes

Data yang diolah dalam penelitian ini adalah data yang berasal dari nilai tes akhir (*post-test*), dan angket yang diberikan kepada sampel penelitian. Untuk data hasil tes (data kuantitatif) akan diolah dengan menggunakan rumus statistik. Untuk mengolah data yang diperoleh melalui hasil tes, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

1) Membuat tabel persiapan untuk menghitung nilai *t hitung*.

Tabel 3.2

Tabel Persiapan untuk Menghitung Nilai *t hitung*

No.	X	Y	x	Y	x ²	y ²
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
-	-	-	-	-	-	-
Σ						
M						

Keterangan :

- a) Kolom (1) diisi dengan nomor urut, sesuai dengan jumlah sampel.
- b) Kolom (2) diisi dengan skor yang diperoleh kelompok eksperimen.
- c) Kolom (3) diisi dengan skor yang diperoleh kelompok kontrol.
- d) Kolom (4) deviasi dari skor X.
- e) Kolom (5) deviasi dari skor Y.
- f) Kolom (6) diisi dengan hasil pengkuadratan angka-angka pada kolom (4).
- g) Kolom (7) diisi dengan hasil pengkuadratan angka-angka pada kolom (5).
- h) Isi baris sigma (jumlah) dari setiap kolom tersebut, untuk kolom (4) dan (5) jumlahnya harus nol.
- i) M (*mean*) adalah nilai rata-rata dari kolom (2) dan (3).

2) Mencari nilai rata-rata (*Mean*) hasil *post-test* kelompok eksperimen (x) dan kelompok kontrol (y)

Mencari nilai rata-rata (*Mean*) hasil *post-test* kelompok eksperimen

(x) dan kelompok kontrol (y) dengan rumus

$$M_x = \frac{\sum x}{N_1} \qquad M_y = \frac{\sum y}{N_2}$$

Keterangan :

M_x = mean kelompok eksperimen

M_y = mean kelompok kontrol

Σx = jumlah seluruh nilai kelompok eksperimen

Σy = jumlah seluruh nilai kelompok kontrol

N_1 = jumlah sampel kelompok eksperimen

N_2 = jumlah sampel kelompok kontrol

3) Mencari *standar deviasi* dari variabel X dan Y

Mencari *standar deviasi* dari variabel X dan Y dengan rumus berikut

$$S_{dx} = \sqrt{\frac{\Sigma x^2}{N_1}} \quad S_{dy} = \sqrt{\frac{\Sigma y^2}{N_2}}$$

Keterangan :

S_{dx} = standar deviasi dari variabel X

S_{dy} = standar deviasi dari variabel Y

4) Mencari *standar error mean* kedua variabel

Mencari *standar error mean* kedua variabel dengan rumus sebagai berikut;

$$SEM_x = \frac{Sdx}{\sqrt{N_1 - 1}} \quad SEM_y = \frac{Sdy}{\sqrt{N_2 - 1}}$$

Keterangan :

SEM_x = standar error mean X

SEM_y = standar error mean Y

5) Mencari *standar error perbedaan mean X dan Y*

Mencari *standar error perbedaan mean X dan Y* dengan rumus sebagai berikut;

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

Keterangan :

SEM_{xy} = standar error perbedaan mean X dan Y

6) Mencari nilai *t hitung*

Mencari nilai *t hitung* dengan rumus sebagai berikut;

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

Keterangan :

t_0 = nilai *t hitung* yang dicari

SEM_{xy} = standar error perbedaan mean X dan Y

(Dedi Sutedi, 2005:232-235 dalam Saputra)

7) Pengujian Hipotesis

Menguji kebenaran hipotesis (H_a) dengan cara membandingkan besarnya *t hitung* dan *t tabel* dengan terlebih dahulu menetapkan derajat kebebasan dengan menggunakan rumus df atau $db = (N_1 + N_2) - 2$. Setelah menentukan db , maka diperoleh nilai *t tabel* pada taraf signifikansi 5% dan 1%. Apabila nilai *t hitung* lebih kecil atau sama dengan nilai *t tabel* ($t_{hitung} \leq t_{tabel}$) maka H_a ditolak, dengan demikian berarti tidak ada pengaruh yang sangat signifikan antara nilai X dan Y, sedangkan apabila nilai *t hitung* lebih besar dari nilai *t tabel* ($t_{hitung} \geq t_{tabel}$) maka H_a diterima. Dalam hal ini berarti bahwa ada pengaruh atau kontribusi yang signifikan dari penerapan dengan menggunakan teknik permainan *Mystery Bag* terhadap hasil *post-test* belajar siswa.

Uji hipotesis yang berlaku adalah :

$t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 diterima

$t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak

b. Pengolahan Data Angket

Teknik untuk mengolah data dari angket dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menganalisa jawaban angket
- 2) Menafsirkan keseluruhan jawaban angket
- 3) Membuat kesimpulan dari tafsiran keseluruhan jawaban angket

3.5 Prosedur Eksperimen

Mempersiapkan Eksperimen

- 1) Mengidentifikasi masalah yang dialami pembelajar dalam mengingat kosakata.
- 2) Merumuskan materi yang dijadikan instrumen penelitian, serta bahan ajar untuk pelaksanaan eksperimen.
- 3) Membuat instrumen penelitian berupa tes untuk *post-test*.
- 4) Membuat skala penilaian.
- 5) Menentukan sampel penelitian, yaitu sebanyak 15 orang secara random.
- 6) Mempersiapkan eksperimen dengan rincian sebagai berikut:

- Menentukan materi dan kosakata-kosakata yang akan dibahas.
- Penerapan teknik permainan *Mystery Bag* dengan bahan ajar yang telah dirumuskan dengan tahap-tahap sebagai berikut :
 - Melaksanakan langkah-langkah melakukan permainan *Mystery Bag* seperti yang telah dipaparkan di bab II (hal 23).
 - Memberikan *post-test* untuk mengetahui kemampuan penguasaan bahasa Jepang siswa setelah penggunaan teknik permainan *Mystery Bag*.
 - Memberikan angket
- 7) Mengolah hasil data tes dan angket
- 8) Membuat penafsiran dan kesimpulan berdasarkan hipotesis

Pemberian Perlakuan Kelas Eksperimen

1) Persiapan

Sebelum melakukan penelitian, penulis melakukan persiapan dengan menentukan materi yang akan diberikan pada saat pembelajaran. Materi yang diberikan berupa tema-tema yang dibahas dalam kegiatan belajar, juga tema yang tidak dalam kegiatan belajar. Selain itu sebelum melakukan pelaksanaan penelitian, penulis menetapkan terlebih dahulu kosakata yang akan dipakai dalam penelitian.

2) Pelaksanaan

- Pembukaan

Menginformasikan tema yang akan dibahas dan memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan. Perlakuan dilakukan sebanyak empat kali yaitu berupa pembelajaran yang dilakukan dengan bermain permainan *Mystery Bag* dalam penguasaan kosakata. Sebelum pembelajaran dimulai, penulis yang bertindak sebagai pemimpin/fasilitator menjelaskan terlebih dahulu mengenai pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan ini.

- Pelaksanaan

Setelah menjelaskan tema yang akan dibahas pada pertemuan ini, penulis memberikan kosakata yang akan dipelajari pada pertemuan itu, kemudian memimpin siswa melakukan permainan *Mystery Bag*.

Tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut,

- Peneliti memberikan kosakata-kosakata yang dipelajari dan membacanya bersama terlebih dahulu .
- Kemudian permainan pun dimulai. Siswa dibagi dalam 2 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari beberapa pemain, maksimal 5 orang.
- Pemain 1 dari grup pertama memasukkan tangannya kedalam tas, setelah meraba, tanpa melihat bendanya, pemain tersebut harus menebak benda yang dipegangnya dan menyebutkannya dalam bahasa Jepang. Setelah menebak benda tersebut dalam bahasa Jepang, maka dicek apakah tebakannya benar dan jawabannya dalam bahasa Jepang tepat.

- Jika jawaban pemain 1 benar, maka grup pertama mendapatkan skor 1 dan dilanjutkan dengan pemain kedua dari grup pertama dengan langkah yang sama dan demikian seterusnya. Namun, jika tebakannya salah, atau bahasa Jepangnya tidak tepat, maka permainan beralih ke pemain dari grup lawan. Begitu seterusnya hingga semua benda yang ada di dalam tas ditebak.
- Skor masing-masing grup dihitung dan dijumlahkan. Pemenang adalah grup yang meraih nilai tertinggi.
- Kemudian diganti dengan grup yang lain secara bergilir agar semuanya bisa merasakan permainan.

- Penutup

Setelah permainan berakhir dan ditentukan pemenang, maka kosakata yang dipelajari disebutkan kembali secara bersama-sama.

- Memberikan *post-test*
- Mengumpulkan angket

Pemberian perlakuan Kelas kontrol

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk kelas kontrol adalah sebagai berikut:

- **Kegiatan Guru**

- Peneliti memberikan kosakata yang akan diajarkan pada pertemuan tersebut.

- Peneliti meminta siswa untuk mengucapkan kembali mengikuti ucapan peneliti.
- Peneliti memberikan arti dari kosakata-kosakata tersebut dengan menuliskannya dalam papan tulis.
- Peneliti memberikan *post-test*.

- **Kegiatan Siswa**

- Siswa memperhatikan dan mengikuti penjelasan yang disampaikan oleh peneliti.
- Siswa mengucapkan kembali kosakata yang diucapkan oleh peneliti
- Siswa bertanya kepada peneliti jika ada materi yang belum dimengerti.
- Siswa mengikuti *post-test*.

Pelaksanaan proses belajar mengajar pada kelas kontrol dan eksperimen dilaksanakan 4 kali pertemuan dengan alokasi waktu 45 menit di setiap pertemuan.