

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Menurut Sutedi (2011: hlm. 53) dalam kegiatan penelitian metode dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian. Selanjutnya Sugiyono (2012: hlm. 3) secara umum mengartikan metode penelitian sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri – ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris dan sistematis. Data yang diperoleh melalui penelitian itu adalah data yang empiris (teramati) yang memiliki kriteria tertentu yaitu valid. Kemudian setiap penelitian mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu. Secara umum tujuan penelitian ada tiga macam yaitu bersifat penemuan, pembuktian dan pengembangan. Penemuan berarti data yang diperoleh dari penelitian itu adalah data yang baru. Pembuktian berarti data yang diperoleh itu digunakan untuk membuktikan adanya keragu – ragan terhadap informasi atau pengetahuan tertentu, dan pengembangan berarti memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada. Oleh karena itu, untuk dapat menjawab masalah pada penelitian, diperlukan sebuah metode yang dapat memberikan data valid yang digunakan untuk menjawab masalah pada penelitian. Dalam penelitian ini metode penelitian yang akan digunakan adalah metode eksperimen.

Menurut Sutedi (2011: hlm. 22) penelitian eksperimental merupakan penelitian murni, karena di dalamnya kegiatan mengontrol, memanipulasi, dan observasi semuanya dilakukan. Sutedi (2011: hlm. 64) juga menambahkan tujuan dari penelitian eksperimental ialah untuk menguji efektivitas 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.

Dalam penelitian ini, penulis memiliki tujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media interaktif *Adobe Director* terhadap pembelajaran huruf kanji untuk meningkatkan kemampuan membaca wacana bahasa Jepang, mengetahui kekurangan dan kelebihan pembelajaran kanji dengan menggunakan media interaktif *Adobe Director*. Karena metode eksperimen termasuk ke dalam metode penelitian kuantitatif, maka data yang dihasilkan berupa angka. Sehingga penelitiannya menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian kuasi dimana penelitian ini hanya meneliti satu kelas tanpa adanya kelas pembanding atau kontrol.

3.2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen dengan desain *one-group pretest-posttest design*. Dengan adanya sebuah *pretest*, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

$$\boxed{O_1 \ X \ O_2}$$

Keterangan:

- X** : perlakuan yang diberikan dan dilihat pengaruhnya dalam penelitian eksperimen dengan menggunakan media interaktif *Adobe Director* dalam kegiatan pembelajaran kanji.
- O₁** : tes atau observasi yang dilakukan sebelum perlakuan (X) diberikan.
- O₂** : tes atau observasi yang dilakukan setelah perlakuan (X) diberikan.

(Sugiyono, 2012: hlm. 111)

Dengan adanya *pre-test* dan *post-test*, menandakan bahwa observasi akan dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan sesudah eksperimen. Pada pertemuan pertama penulis akan memberikan soal *pre-test* untuk dikerjakan oleh sampel selama 15 menit. Selanjutnya penulis akan memberikan penjelasan terlebih dahulu mengenai cara menggunakan media interaktif *Adobe Director* dan memberikan CD kepada masing – masing sampel untuk dapat digunakan pada saat membahas soal dan jawaban. Pertemuan untuk melakukan perlakuan/*treatment* ini dapat berlangsung selama 3 sampai dengan 4 kali pertemuan. Di akhir pertemuan penulis akan melakukan *posttest* untuk mengetahui sejauh mana pengaruh dan perkembangan sampel dalam mempelajari huruf kanji dengan menggunakan media interaktif *Adobe Director*.

3.3. Populasi dan Sampel Penelitian

Sugiyono (2012: hlm. 117) memaparkan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda – benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Sedangkan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi disebut sampel. Sampel yang diambil dari populasi harus betul – betul representatif.

3.3.1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra Universitas Pendidikan Indonesia.

3.3.2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat 1 semester ganjil Departemen Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra Universitas Pendidikan Indonesia tahun ajaran 2014/2015.

3.4. Lokasi dan Waktu Penelitian

3.4.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Universitas Pendidikan Indonesia Gedung Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra Lantai 3 Jalan Dr. Setiabudi No. 229 Bandung.

3.4.2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan:

- Satu kali *pre-test* dengan durasi 15 menit
- Dua kali pertemuan *treatment* dengan durasi 30 menit
- Satu kali *post-test* dan pengisian angket dengan durasi 30 menit

3.5. Teknik Penelitian

Dalam penelitian ini penulis memiliki teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Kajian Pustaka

Kajian pustaka dilakukan dalam rangka mengumpulkan berbagai macam materi dan teori yang relevan dengan permasalahan dalam penelitian ini, diperoleh dari berbagai macam buku, jurnal bahasa Jepang, catatan – catatan, ataupun dari dokumen tertulis lainnya.

b. Tes

Tes yang akan ditempuh dalam penelitian ini sebanyak dua kali tes. Tes yang pertama (*pre-test*) dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan sampel dalam menguasai huruf kanji serta mengukur kemampuan membaca wacana bahasa Jepang

yang ditulis dengan huruf kanji sebelum diberikan *treatment*. Tes yang kedua (*post-test*) dilaksanakan untuk mengetahui perkembangan kemampuan yang telah dicapai oleh sampel dalam menguasai huruf kanji setelah menggunakan media interaktif *Adobe Director*.

c. Observasi

Selama melakukan penelitian, peneliti mencatat situasi dan kondisi siswa secara garis besar, mulai dari kegiatan *pre-test*, *treatment* sampai *post-test*.

d. Angket

Angket akan diberikan kepada sampel setelah *post-test* selesai dilaksanakan. Angket ini digunakan untuk mencari tahu respon dan efektivitas penggunaan media interaktif *Adobe Director* menurut pandangan para sampel penelitian.

3.6. Teknik Pengolahan Data

Dalam penelitian ini data diperoleh dan diolah dengan beberapa cara dan rumus statistik seperti berikut:

- a. Mencari nilai rata – rata (*mean*) hasil *pre-test* (x) dan *post-test* (y).

$$Mx = \frac{\sum x}{N} \quad \text{dan} \quad My = \frac{\sum y}{N}$$

Keterangan:

M_x : Nilai rata – rata *pre-test*

M_y : Nilai rata – rata *post-test*

\sum_x : Jumlah total nilai *pre-test*

\sum_y : Jumlah total nilai *post-test*

N : Jumlah sampel

- b. Mencari Standar Deviasi dari variable x (SD_x) dan standar deviasi dari variable y (SD_y).

$$SD_x = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} \quad \text{dan} \quad SD_y = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}}$$

- c. Mencari standar *Error Mean* dari variabel x (SEM_x) dan dari variabel y (SEM_y).

$$SEM_x = \frac{SD_x}{\sqrt{N-1}} \quad \text{dan} \quad SEM_y = \frac{SD_y}{\sqrt{N-1}}$$

Keterangan:

SEM_x : Standar *Error Mean* variabel x

SEM_y : Standar *Error Mean* variabel y

SD_x : Standar Deviasi variabel x

SD_y : Standar Deviasi variabel y

N : Jumlah sampel

- d. Mencari Standar *Error* perbedaan antara *Mean* variabel x dan variabel y.

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

Keterangan:

SEM_x : Standar *Error mean* variabel x

SEM_y : Standar *Error mean* variabel y

SEM_{xy} : Standar *Error mean* variabel antara mean x dan y

- e. Mencari nilai t_{hitung} .

$$t_{hitung} = \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}}$$

- f. Mencari nilai derajat kebebasan (*degrees of freedom*).

$$db = N - 1$$

Keterangan:

db : Nilai derajat kebebasan

N : Jumlah sampel

- g. Menghitung kecepatan membaca mahasiswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\frac{\text{Jumlah huruf yang dibaca}}{\text{Waktu tempuh baca (detik)}} \times 60 = \dots\dots\dots \text{HPM}$$

HPM : Huruf Per Menit

- h. Mengolah data hasil angket

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

Keterangan:

- P : Presentasi jawaban
 f : Frekuensi setiap jawaban responden
 N : Jumlah sampel
 100% : Presentase frekuensi setiap jawaban responden

Tabel Tafsiran Analisis Hasil 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

Sudjiono (2001: hlm. 40-41)

3.7. Prosedur Penelitian

Sejalan dengan paparan Teguh Maulana (2012: hlm. 30) dalam Khaerunnisa (2013: hlm. 31) bahwa prosedur merupakan tahap – tahap yang dilalui oleh seorang peneliti untuk memperlancar penelitiannya, maka dalam penelitian ini pun tidak lepas dari prosedur yang harus dilaksanakan demi kelancaran penelitian. Berikut merupakan prosedur yang ditempuh oleh penulis dalam melaksanakan penelitian.

a. Tahap Awal (Perencanaan)

Tahap awal dalam penelitian ini meliputi:

- Menentukan sampel penelitian

- Pembuatan instrument penelitian
 - Penyusunan RPP penelitian
 - Menguji kelayakan instrumen penelitian yang telah dibuat, melalui *expert judgement* maupun uji reliabilitas.
- b. Tahap Pelaksanaan
- Pada tahap ini meliputi pelaksanaan kegiatan observasi yang di dalamnya mencakup hal – hal teknis selama kegiatan observasi/penelitian.

Waktu/ Pertemuan	Kegiatan	Deskripsi	Keterangan
Pertemuan Ke-1	<i>Pre-test</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membuka pertemuan dengan salam dan menjelaskan mengenai test yang akan dilaksanakan ▪ Peneliti mempersiapkan soal <i>pre-test</i>. ▪ Membagikan soal <i>pre-test</i> dan memulai <i>pre-test</i>. 	Lembar soal <i>pre-test</i> .
Pertemuan ke-2 dan ke-3	<i>Treatment</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membuka pertemuan, selanjutnya menjelaskan tentang media interaktif yang 	<i>Laptop, speaker, infocus (optional), CD media interaktif</i>

		<p>akan digunakan dalam treatment.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan tentang tata cara menggunakan media interaktif <i>Adobe Director</i>. ▪ Mengamati observasi dan menjawab pertanyaan apabila ada yang merasa kesulitan. ▪ Pada akhir treatment, masing – masing sampel akan diberikan CD media interaktif <i>Adobe Director</i> untuk dipelajari diluar jam observasi. 	<i>Adobe Director</i>
Pertemuan ke-4	<i>Post-test</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membuka pertemuan dengan salam dan menjelaskan mengenai tes yang akan dilaksanakan. ▪ Peneliti mempersiapkan 	Lembar soal <i>post-test</i> dan angket.

		<p>soal <i>post-test</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Membagikan soal tes dan memulai <i>pre-test</i>. ▪ Setelah <i>pre-test</i> selesai, peneliti memberikan angket penelitian. 	
--	--	---	--

c. Tahap Akhir (Pengambilan Kesimpulan)

Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap akhir adalah sebagai berikut.

- Pengolahan data statistik (hasil tes dan angket).
- Analisis data.
- Menginterpretasikan hasil analisis data penelitian dan menarik kesimpulan.

3.8. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian. (Sutedi, 2011: hlm. 155). Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu instrumen berupa tes dan angket. Tes dilaksanakan sebanyak dua kali yaitu *pre-test* dan *post-test*.

a. Instrumen Tes

Tes adalah pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Khaerunnisa, 2013: hlm. 36). Dalam penelitian ini terdapat dua jenis tes, *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilaksanakan untuk mengetahui dan mengukur kemampuan sampel dalam menguasai kanji dan kemampuan membaca

wacana bahasa Jepang sebelum diberikan treatment menggunakan media interaktif *Adobe Director*. Sedangkan *post-test* dilaksanakan untuk mengetahui perkembangan dan hasil akhir dari sampel setelah diberikan *treatment* menggunakan media interaktif *Adobe Director*. Materi yang diberikan merupakan materi yang ada dalam buku paket kanji jilid 1 yang digunakan di lingkungan Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI.

b. Instrumen Angket

Sugiyono mengungkapkan bahwa angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (2012: hlm. 199). Dalam penelitian ini angket diberikan untuk mengetahui respon dan tanggapan sampel selama menggunakan media interaktif *Adobe Director*.

3.9. Hipotesis Statistik

Langkah terakhir yang ditempuh oleh penulis dalam penelitian ini adalah pengujian hipotesis statistik. Sejalan dengan paparan Sugiyono (2012: hlm. 96), bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta – fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Dalam penelitian ini terdapat dua hipotesis, yaitu Hipotesis Kerja (H_k) untuk hipotesis yang di terima, dan Hipotesis Nol (H_0) apabila hipotesis ditolak. Dengan kata lain, bila tidak terdapat hubungan dan kontribusi yang positif dan signifikan, maka H_k ditolak dan H_0 diterima. Begitu pun sebaliknya, bila terdapat hubungan dan kontribusi yang positif dan signifikan, maka H_k diterima, dan H_0 ditolak.

H_k : Penggunaan Media Interaktif *Adobe Director* terhadap pembelajaran Kanji Dasar dalam meningkatkan keterampilan membaca wacana bahasa Jepang sederhana terhadap mahasiswa tingkat 1 DPBJ FPBS UPI efektif.

H_0 : Penggunaan Media Interaktif *Adobe Director* terhadap pembelajaran Kanji Dasar dalam meningkatkan keterampilan membaca wacana bahasa Jepang sederhana terhadap mahasiswa tingkat 1 DPBJ FPBS UPI tidak efektif.

Kedua hipotesis tersebut akan diuji kebenarannya dengan membandingkan besarnya t_{hitung} dan t_{tabel} . Apabila t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} ($t_{hitung} < t_{tabel}$) maka H_0 diterima, sedangkan apabila t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$), maka H_k diterima serta menandakan bahwa adanya pengaruh atau kontribusi yang signifikan dari media interaktif *Adobe Director* terhadap hasil pembelajaran kanji.