

BAB III

METODE PENELITIAN

A. METODE PENELITIAN

Metode penelitian eksperimen merupakan satu diantara metode yang sering digunakan di dalam proses pembelajaran di sekolah. Menurut Roestiyah (<http://martiningsih.blogspot.com/2007/12/macam-macam-metode-pembelajaran.html>, 22 Juni 2014), “Metode eksperimen adalah suatu cara mengajar, di mana siswa melakukan suatu percobaan tentang sesuatu hal, mengamati prosesnya serta menuliskan hasil percobaannya, kemudian hasil pengamatan itu disampaikan ke kelas dan dievaluasi oleh guru.” Sedangkan metode eksperimen menurut Djamarah (2002:95) adalah “Cara penyajian pelajaran, di mana siswa melakukan percobaan dengan mengalami sendiri sesuatu yang dipelajari.”

Menurut Sutedi (2011:66), penelitian eksperimen memiliki ciri sebagai berikut:

- a. Adanya manipulasi terhadap variabel bebas
- b. Adanya kegiatan pengontrolan terhadap variabel lain yang berpengaruh
- c. Adanya pengamatan dan pengukuran terhadap efek atau pengaruh dari manipulasi terhadap variabel bebas tadi

Jadi, metode eksperimen adalah metode dimana variabel yang dijadikan objek penelitian dikontrol dan dimanipulasi oleh peneliti untuk meneliti kebenaran sebuah hipotesis.

Sugiyono (<http://navelmangelep.wordpress.com/2012/02/27/metode-penelitian-eksperimen/>, diakses 26 Juni 2014) membagi penelitian eksperimen kedalam 3 bentuk yakni *pre-experimental*, *true experimental* (eksperimen sebenarnya), dan *quasy experimental* (eksperimen kuasi). Yang akan digunakan penulis dalam penelitian ini adalah *quasy experimental* atau eksperimen kuasi. Menurut Sugiyono masih dalam situs yang sama, bentuk eksperimen ini merupakan pengembangan dari *true experimental design* yang sulit dilaksanakan. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Tujuan dari penelitian ini adalah penulis ingin mencoba menerapkan model pembelajaran *matching game* dalam menghafal kosakata untuk mengetahui apakah model tersebut efektif atau tidak jika digunakan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sutedi (2011:64):

“Tujuan metode eksperiment atau metode uji coba ini yaitu 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, dala pengajaran yang sebenarnya.”

Anggoro (dalam Utama, 2014:44) menyebutkan, “Metode penelitian eksperimental secara khusus diwujudkan untuk mengontrol hipotesis tandingan atau variabel ekstraneus, yaitu variabel yang bersaing dengan variabel independen yang sengaja kita rancang.” Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa ada dua variabel dalam metode penelitian eksperimen ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dari penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *matching game* dalam menghafal kosakata, dan variabel terikat dari penelitian ini adalah kemampuan siswa menghafal kosakata bahasa Jepang setelah diberi perlakuan.

B. DESAIN PENELITIAN

Desain yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah *One-Group Time-Series Design*. Desain ini merupakan salah satu jenis desain dari metode penelitian eksperimental kuasi, dimana desain penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok yaitu satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol (Makhsus dalam Utama, 2014:45). Siswa akan diberikan *pretest* sebelum diberikan *treatment*. Setelah itu, *treatment* akan dilakukan dengan mengujicobakan model pembelajaran *matching game* kepada siswa, baru kemudian siswa akan diberikan *posttest* sebagai evaluasi dari *treatment* yang telah dilaksanakan. Desain penelitian *One-Group Time-Series* ini dapat dijelaskan dengan menggunakan tabel berikut :

Tabel 3.1

Desain Penelitian *One-Grup Time-Series*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ : Nilai *pretest* sebelum diberikan *treatment*

X : Perlakuan (*treatment*) yang diberikan yaitu penggunaan model pembelajaran *matching game* pada pembelajaran menghafal kosakata bahasa Jepang.

O₂ : Nilai *posttest* setelah diberikan *treatment*.

Untuk mendapatkan data awal, sebelum *treatment* dilakukan sebelumnya dilakukan dulu *pretest*. Setelah itu baru dilakukan *treatment* sebanyak 3 kali, yaitu pada pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga. Setelah *treatment* selesai, baru akhirnya dilakukan *posttest* dengan tingkat kesulitan instrumen sama dengan tingkat kesulitan instrumen yang diberikan pada saat *pretest* untuk melihat perbedaan kemampuan menghafal kosakata siswa sebelum dan setelah diberikan *treatment*.

C. POPULASI DAN SAMPEL

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subyek penelitian. Sutedi (2011:179) mengemukakan bahwa “Manusia yang dijadikan sebagai sumber data disebut dengan populasi penelitian.” Sedangkan menurut Sugiyono (<http://sugithewae.wordpress.com/2012/11/13/pengertian-populasi-dan-sampel-dalam-penelitian/>, diakses 27 Juni 2014) “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 dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan sekumpulan besar individu atau benda yang merupakan fokus utama dari penelitian ilmiah.

Populasi dari penelitian ini adalah siswa-siswa yang mengikuti ekstrakurikuler NK (*Nihongo Kurabu*) di SMA Negeri 15 Bandung.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian kecil dari populasi yang akan dijadikan objek penelitian. Sutedi (2011:179) mengemukakan bahwa “Sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data.” Menurut pengertian tersebut, maka dari jumlah populasi yang ada penelitian ini dilakukan hanya kepada sebagian siswa yang mengikuti ekstrakurikuler NK (*Nihongo Kurabu*).

Teknik penyampelan yang digunakan adalah teknik random atau juga yang dikenal dengan teknik secara acak. Dengan kata lain, pemilihan sampel dari populasi ini dilakukan dengan cara yang acak seperti mengundinya atau menunjuk siswa berdasarkan urutan absen. Sutedi menjelaskan bahwa teknik ini hanya bisa dilakukan jika populasinya dianggap memiliki kemampuan yang sama. Oleh karena itu, dengan kemampuan yang sama maka dalam suatu populasi maka walaupun dipilih dengan cara acak hasil dari penelitian ini tidak akan terlalu berbeda.

Teknik penyampelan yang dilakukan untuk penelitian ini cukup sederhana. Penulis menuliskan masing-masing nama setiap anggota NK pada secarik kertas. Kemudian dikocok dan 9 nama yang terpilih adalah yang mengikuti penelitian.

D. INSTRUMEN PENELITIAN

1. Tes Tulis

Dalam penelitian kependidikan tes seringkali digunakan untuk mengevaluasi kemampuan siswa setelah mengalami suatu proses pembelajaran. Menurut Arikunto (2010:127) “Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki kelompok atau individu”. Diantara dua jenis tes, yaitu tes tulis dan tes lisan, penulis memilih untuk melakukan tes tulis dalam penelitian

ini karena dirasa lebih efektif dalam mengukur kemampuan siswa dalam menghafal kosakata.

Tes ini hanya dibatasi oleh kemampuan siswa menghafal kosakata, dengan kata lain tes yang berkenaan dengan kosakata yang telah dipelajari sebelumnya. Tes yang akan dilakukan sebanyak dua kali, yaitu saat *pretest* yang dilakukan sebelum *treatment* dilakukan dan saat *posttest* yaitu setelah *treatment* dilakukan, sehingga akan terlihat perbedaan kemampuan siswa dalam menghafal kosakata sebelum dan setelah *treatment*. Instrumen yang diberikan saat *pretest* dan *posttest* akan berbeda, namun tingkat kesulitan yang diberikan sama.

Instrumen tes ini terdiri dari 20 soal, yaitu 15 soal pilihan ganda dan 5 soal mencocokkan dengan tingkat kesulitan yang acak. Materi dari instrumen tes ini akan diberikan selama *treatment*. Setiap soal memiliki poin satu sehingga poin keseluruhannya adalah 20 poin.

Sebelum digunakan kepada kelompok eksperimen, instrumen tes ini terlebih dahulu diserahkan kepada dosen ahli (*expert judgement*). Langkah-langkah yang akan penulis lakukan dalam menyusun instrumen ini adalah:

- 1) Memilih dan menetapkan jenis instrumen yang akan dilakukan.
- 2) Merancang RPP yang akan digunakan ketika *treatment*.
- 3) Menyusun kisi-kisi instrumen berdasarkan dengan materi yang akan disampaikan saat *treatment*.

- 4) Membuat soal tes tulis beserta jawaban.
- 5) Mengkonsultasikan instrumen yang telah dibuat kepada dosen ahli (*expert judgement*).

Berikut adalah kisi-kisi soal *pretest* dan *posttest* yang telah disusun oleh penulis.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Soal *Pretest*

No	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	No Soal
1	Menghafal Menghafal dan menyebutkan kosakata mengenai kegiatan, jenis kendaraan, nama tempat, makanan dan rasa yang biasa dilakukan dan disampaikan dalam kegiatan sehari-hari.	Mengidentifikasi kosakata dengan mencocokkan dan membedakan secara tepat.	毎日の生活	Menentukan arti kata	PG	1
				Menentukan kosakata sesuai dengan kalimat yang ada atau berdasarkan gambar		3, 4, 5
			のりもの	Menentukan kosakata sesuai dengan kalimat yang ada atau berdasarkan gambar	PG	7, 9, 10, 12, 15
				Mencocokkan gambar	Mencocokkan	16, 18
			ひまなじかん	Menentukan kosakata sesuai dengan kalimat yang ada atau berdasarkan gambar	PG	5, 9, 11, 12, 13, 14, 15
				Mencocokkan	Mencocok	19, 20

			かいもの	gambar Menentukan arti kata Menentukan kosakata sesuai dengan kalimat yang ada atau berdasarkan gambar	kan PG	2 6, 7, 10,13, 14
			食べ物と飲み物	Mencocokkan gambar Menentukan kosakata sesuai dengan kalimat yang ada atau berdasarkan gambar	Mencocokkan PG	17 8, 9, 10, 11,14, 15

Tabel 3.3
Kisi-kisi Soal *Posttest*

No	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	No Soal
1	Menghafal	Mengidentifikasi kosakata dengan mencocokkan dan membedakan secara tepat.	毎日の生活	Menentukan arti kata Menentukan kosakata sesuai dengan kalimat yang ada atau berdasarkan gambar	PG	1 3, 4, 5
	Menghafal dan menyebutkan kosakata mengenai kegiatan, jenis kendaraan, nama tempat, makanan dan rasa yang biasa dilakukan dan disampaikan dalam kegiatan sehari-hari.		のりもの	Menentukan kosakata sesuai dengan kalimat yang ada atau berdasarkan gambar	PG	7, 9, 10, 12, 15

				Mencocokkan gambar	Mencocokkan	16, 18
			ひまなじん	Menentukan kosakata sesuai dengan kalimat yang ada atau berdasarkan gambar	PG	5, 9, 11,12, 13, 14, 15
				Mencocokkan gambar	Mencocokkan	19, 20
			かいもの	Menentukan arti kata	PG	2
				Menentukan kosakata sesuai dengan kalimat yang ada atau berdasarkan gambar		6, 7, 10,13, 14
				Mencocokkan gambar	Mencocokkan	17
			食べ物と飲み物	Menentukan kosakata sesuai dengan kalimat yang ada atau berdasarkan gambar	PG	8, 9, 10, 11,14, 15

2. Angket

Menurut Sutedi (2011:164) “Angket merupakan salah satu instrumen pengumpul data penelitian yang diberikan kepada responden (manusia dijadikan subjek penelitian)”. Teknik angket ini dilakukan dengan cara pengumpulan datanya melalui daftar pertanyaan tertulis yang

disusun dan disebarikan untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari responden (Faisal dalam Sutedi, 2011:164). Jadi angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden.

Faisal (dalam Sutedi, 2011:164) menggolongkan angket menjadi dua, yaitu angket tertutup dan angket terbuka jika dilihat dari sifat keleluasaan dalam memberikan jawaban. Dalam angket tertutup koresponden tidak memiliki keleluasaan dalam memberikan jawaban karena alternatif jawaban telah diberikan oleh peneliti. Sebaliknya, angket terbuka hanya berupa daftar pertanyaan saja sehingga responden bisa dengan bebas dan leluasa menjawabnya.

Jika dilihat dari informasi yang diperoleh, Faisal (dalam Sutedi, 2011:165) menggolongkan angket menjadi angket langsung dan angket tidak langsung. Angket langsung merupakan angket yang beberapa item pertanyaan yang menggali informasi yang berhubungan dengan pengalaman atau hal-hal yang dirasakan oleh responden, sedangkan dalam angket tidak langsung informasi yang ditanyakan adalah pengetahuan, anggapan, pendapat dan penilaian dari responden terhadap suatu objek dan tidak menyangkut hal pribadi dari responden tersebut.

Angket tertutup tidak langsung adalah jenis angket yang akan digunakan dalam penelitian ini. Alasan penulis melakukan angket tertutup

tidak langsung ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Samwiel (2013:54) yaitu sebagai berikut:

1. Memudahkan responden dalam memberikan jawaban pada alternatif jawaban yang disediakan.
2. Angket ini dapat menghimpun data dalam waktu yang relatif singkat.
3. Memudahkan penulis dalam menganalisis jawaban yang telah diperoleh.
4. Pengumpulan data akan lebih efisien dari segi biaya dan tenaga.

Penulis akan memberikan angket mengenai pendapat dan penilaian responden terhadap model pembelajaran menggunakan *matching game*. Adapun langkah-langkah yang penulis lakukan yaitu sebagai berikut:

- 1) Merumuskan kisi-kisi dan item pertanyaan;
- 2) Merumuskan indikator-indikator yang akan dijadikan pertanyaan melalui kisi-kisi instrumen;
- 3) Pencetakan dan penggandaan.

Berikut merupakan kisi-kisi pertanyaan dari angket yang diajukan.

Tabel 3.4
Kisi-kisi Angket

VARIABEL PENELITIAN	DIMENSI	INDIKATOR	NO. ITEM SOAL	JUMLAH
Model pembelajaran menghafal kosakata menggunakan <i>Matching Game</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 15 Bandung	Model pembelajaran menghafal kosakata menggunakan <i>Matching Game</i>	1. Tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran bahasa Jepang	1, 2	2
		2. Tanggapan siswa dalam menghafal kosakata	3, 4	2
		3. Tanggapan siswa terhadap kegiatan pembelajaran menghafal kosakata di dalam kelas	5	1
		4. Pengetahuan siswa mengenai model pembelajaran <i>matching game</i>	6	1
		5. Tanggapan siswa terhadap model pembelajaran <i>matching game</i>	7, 13	2
		6. Tanggapan siswa terhadap model pembelajaran <i>matching game</i> dalam pembelajaran mengingat kosakata	8, 9, 10, 12	4
		7. Tanggapan siswa jika <i>matching game</i> dilakukan di dalam proses pembelajaran di	11	1

		dalam kelas 8. Kesulitan siswa dalam mempelajari kosakata menggunakan model pembelajaran <i>matching game</i>	14, 15	2
Jumlah soal			15	15

E. PENGEMBANGAN INSTRUMEN

Yang dimaksud dengan *expert judgment* adalah dikonsultasikan kepada pakar untuk mengetahui validitas instrumen ditinjau dari isinya. Validitas itu sendiri dapat didefinisikan sebagai seberapa cermat suatu alat ukur melakukan fungsi ukurnya. Maka, agar dapat dikatakan valid kita harus mengukur sesuatu yang kita ukur dengan cermat.

Ekspert judgment adalah metode pengembangan instrumen yang akan dilakukan oleh peneliti. Hasil dari *expert judgment* ini adalah perbaikan keseluruhan atau beberapa butir poin dari instrumen yang kurang tepat dengan indikator. Dalam hal ini, penulis akan meminta salah satu dosen bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia untuk memberikan penilaiannya terhadap instrumen yang penulis ajukan.

F. TEKNIK ANALISIS DATA

Rumus yang akan digunakan oleh penulis dalam pelaksanaan uji hipotesis ini adalah rumus t test atau Uji t . T test atau Uji t adalah uji statistik yang digunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis nol .

Uji t pertama kali dikembangkan oleh William Seely Gosset pada 1915. Awalnya ia menggunakan nama samaran *Student*, dan huruf t yang terdapat dalam istilah Uji “ t ” dari huruf terakhir nama beliau. Uji t disebut juga dengan nama *Student t*.

Sudijono (2008 : 278) menjelaskan pengertian t test sebagai “Salah satu tes statistik yang dipergunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis nihil yang menyatakan bahwa diantara dua buah mean sampel yang dipilih secara random dari populasi yang sama, tidak terdapat perbedaan yang signifikan.”

Rumus t test untuk mencari nilai t hitung untuk sampel yang sama adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest* (*posttest-pretest*)

xd = deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum x^2d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

d.b. = ditentukan dengan N-1

(Arikunto, 2006:306)

Sedangkan untuk mengolah data angket digunakan perhitungan persentase frekuensi jawaban (Sudjana, 2005, hlm.131). Perhitungan ini dapat dinyatakan dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

N = banyaknya mahasiswa yang menjawab pertanyaan

f = banyaknya jawaban yang muncul

% = persentase jawaban

G. PROSEDUR PELAKSANAAN PENELITIAN

1. Persiapan dan Perencanaan

Pada tahapan persiapan dan perencanaan ini, penulis mulai melakukan rancangan penelitian yang akan dilaksanakan, lalu kemudian mengkonsultasikannya kepada dosen pembimbing. Setelah itu penulis menentukan populasi dan sampel yang akan diperlukan dan mengurus perizinan mengenai pelaksanaan penelitian di lokasi yang akan dijadikan tempat penelitian, dalam hal ini adalah SMA Negeri 15 Bandung.

Baru kemudian penulis menyiapkan alat dan teknik yang akan digunakan untuk pengumpulan data dan pengumpulan instrumen sesuai dengan rancangan penelitian yang sebelumnya telah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing.

2. Pengumpulan dan Pengolahan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen yang sebelumnya telah disusun. Kemudian data-data yang telah diperoleh diolah dengan menggunakan perhitungan secara statistik, untuk menguji hipotesis penelitian dan kemudian menarik kesimpulan dari penelitian tersebut.

3. Pelaporan

Hasil dari penelitian tersebut kemudian disusun kedalam bentuk skripsi untuk kemudian diserahkan kepada tim penguji sidang untuk diberi penilaian.