

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

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 (Sutedi, 2009: 45).

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode eksperimen atau penelitian uji coba merupakan salah satu metode yang sering digunakan dalam bidang pengajaran. Tujuan metode ini adalah untuk menguji efektivitas dan efisiensi dari suatu pendekatan, metode, teknik atau media pengajaran dan pembelajaran, sehingga hasilnya diterapkan jika hasilnya memang baik atau tidak digunakan jika memang hasilnya tidak baik.

Penelitian dengan menggunakan metode eksperimen ditandai tiga hal, yaitu:

1. Manipulasi adalah mengubah secara sistematis keadaan tertentu,
2. Observasi adalah mengamati dan mengukur hasil manipulasi
3. Kontrol adalah mengendalikan kondisi-kondisi penelitian ketika berlangsungnya manipulasi

Jenis penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah *true experimental* (eksperimen murni) dengan desain penelitian *Randomized control group pre test-post test design* yaitu suatu perlakuan yang dilaksanakan dengan adanya kelompok pembanding (kelas kontrol) (Arikunto, 2006) hal ini dilakukan untuk mengetahui

**Febriany Nursyaban, 2013**

Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan (Sakubun) (Studi Eksperimen terhadap Mahasiswa Tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar mahasiswa. Desain ini dilakukan dengan mengelompokkan sample penelitian menjadi kelas eksperimen yang mendapat perlakuan dengan media komik (T1) dan kelas kontrol yang mendapat perlakuan dengan penerapan metode audio (T2). Pada setiap kelas mendapatkan pre test (X1 dan Y1) dan post test (X2 dan Y2) yang sama.

Peneliti dalam eksperimen ini melakukan pengamatan perbedaan setiap sampel yaitu sebelum dan sesudah dilakukan eksperimen (treatment) dan kondisi setelahnya serta membandingkan kelas kontrol dalam penelitian ini oleh karena itu, peneliti merumuskannya sebagai berikut:

Tabel 3.1

Randomized Control Group Pre test-post Test Design

Kelompok	Pre test	Perlakuan	Post test
Eksperimen	X1	T1	X2
Kontrol	Y1	T2	Y2

Keterangan :

X1 = Pre test pada kelas eksperimen

X2 = Post test pada kelas eksperimen

T1 = Perlakuan dengan penggunaan media komik

T2 = Perlakuan dengan diberikan tema

Y1 = Pre test pada kelas kontrol

Y2 = Post test pada kelas kontrol

**Febriany Nursyaban, 2013**

Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan (Sakubun) (Studi Eksperimen terhadap Mahasiswa Tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Perbedaan X1 - X2 diasumsikan sebagai efek dari perlakuan (T1) yang terjadi pada kelas eksperimen. Sedangkan perbedaan Y1 - Y2 diasumsikan sebagai efek dan perlakuan (T2) yang terjadi pada kelas kontrol.

Kelebihan dari rancangan penelitian ini adalah

- a. Pre test yang dilakukan sudah memberikan landasan untuk komparansi
- b. Memungkinkan untuk mengontrol selection variable dan mortality variable

Kelemahan dari rancangan penelitian ini adalah tidak ada jaminan bahwa treatment adalah satu-satunya faktor atau bahkan faktor utama yang menimbulkan perbedaan antara hasil pre test dengan post test.

### 3.2 Variabel Penelitian

Variabel adalah gejala yang bervariasi, yang menjadi objek penelitian (Arikunto, 2006:126). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel Bebas (*variable independent*), yaitu variabel yang mempengaruhi variabel lainnya yang tidak bebas atau fungsinya menerangkan variabel lain, maka yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media komik pada kemampuan mengarang pada mata kuliah *sakubun*.
2. Variabel Terikat (*variable dependent*), yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain atau fungsinya diterangkan oleh variabel lain, maka variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan mengarang pembelajar pada mata kuliah *sakubun*.

### 3.3 Sumber Data

Febriany Nursyaban, 2013

Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan (Sakubun) (Studi Eksperimen terhadap Mahasiswa Tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Sumber data dari penelitian ini adalah mahasiswa tingkat II bahasa Jepang FPBS UPI tahun ajaran 2009/2010. Adapun alasan peneliti memilih mahasiswa tingkat II ini untuk mengetahui sejauh mana manfaat media komik ini pada kemampuan *sakubun* tingkat II bahasa Jepang FPBS UPI yang dilihat dari kosakata, pola kalimat, relevansi cerita, dan hubungan antar paragraf.

### 3.4 Prosedur Penelitian

#### 3.4.1 Pembuatan rancangan eksperimen kelas eksperimen

- a. Mengidentifikasi masalah mahasiswa dalam *sakubun* (mengarang). Dilakukan untuk menemukan kesulitan-kesulitan siswa dalam mempelajari *sakubun*.
- b. Menentukan komik yang akan digunakan dalam penelitian. Komik yang digunakan dalam penelitian ini berjudul Hai Miiko (*Kochimuite, Miiko*). Alasannya adalah komik tersebut jalan ceritanya mudah diikuti dan dipahami bagi pembaca.
- c. Merumuskan materi ajar untuk melakukan penelitian ini dengan membuat instrumen penelitian berupa tes dan non tes. Materi ajar tersebut kemudian diserahkan kepada dosen akademik untuk diajukan *expert judgement*. Setelah diberi beberapa masukan, merevisi soal- yang dianggap perlu dan untuk kemudian disetujui.
- d. Membuat skala penilaian menulis
- e. Menentukan sampel penelitian, yaitu 12 orang
- f. Melakukan instrumen penelitian sebagai berikut:

**Febriany Nursyaban, 2013**

Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan (Sakubun) (Studi Eksperimen terhadap Mahasiswa Tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1. Memberikan *pre-test* kepada sampel untuk mengetahui kemampuan menulis *sakubun* sampel sebelum membaca komik
2. Penerapan media komik dalam penelitian ini dengan bahan ajar yang telah diterapkan, yaitu:
  - a) Menjelaskan tujuan dan aturan penerapan media komik dengan menggunakan media komik
  - b) Ketika diberikan perlakuan, sampel diberikan beberapa potongan komik.
  - c) Memberikan post test untuk mengetahui kemampuan menulis *sakubun* sesudah membaca komik.
  - d) Memberikan angket kepada sampel
3. Mengolah data test dan angket
4. Membuat penafsiran dan kesimpulan berdasarkan hipotesis
5. Laporan hasil penelitian

#### **3.4.2 Pembuatan rancangan kelas kontrol**

- a. Mengidentifikasi masalah yang dialami di lapangan
- b. Menentukan tema yang akan digunakan dalam penelitian.
- c. Merumuskan materi ajar untuk melakukan penelitian ini dengan membuat instrumen penelitian berupa tes dan non tes. Materi ajar tersebut kemudian diserahkan kepada dosen akademik untuk diajukan *expert judgement*. Setelah diberi beberapa masukan, merevisi soal yang dianggap perlu dan untuk kemudian disetujui.
- d. Membuat skala penilaian menulis
- e. Menentukan sampel penelitian, yaitu 10 orang

**Febriany Nursyaban, 2013**

Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan (Sakubun) (Studi Eksperimen terhadap Mahasiswa Tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



f. Melakukan instrumen penelitian sebagai berikut:

1. Memberikan *pre test* kepada sampel.
2. Mengolah data test dan angket
3. Membuat penafsiran dan kesimpulan berdasarkan hipotesis
4. Laporan hasil penelitian

### 3.4.3 Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media komik.

### 3.5 Populasi dan sampel

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. (Arikunto, 2006 :130). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang UPI tahun ajaran 2009/2010. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2006 : 131). Sampel dalam penelitian ini adalah 22 orang mahasiswa tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI 2009/2010 dimana 12 mahasiswa sebagai kelas eksperimen dan 10 mahasiswa sebagai kelas kontrol.

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Data yang akan dijadikan bahan penelitian ini adalah hasil yang diperoleh dari instrumen yang digunakan untuk post test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu juga, data diperoleh dari angket yang diberikan kepada mahasiswa. Berikut ini langkah-langkah pengumpulan data:

1. Membuat kisi-kisi instrumen (terlampir)
2. Membuat materi untuk *pre-test* (terlampir)

Febriany Nursyaban, 2013

Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan (Sakubun) (Studi Eksperimen terhadap Mahasiswa Tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

3. Membuat materi untuk *post-test* (terlampir)
4. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) (terlampir)
5. Membuat kisi – kisi angket

Hasil belajar dan proses belajar tidak hanya dinilai oleh tes, tetapi juga dapat dinilai

No	Aspek yang dinilai	Jumlah soal	No soal
----	--------------------	-------------	---------

oleh alat-alat non tes. Pada penelitian ini penulis menggunakan instrumen berupa angket atau kuisioner. Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Angket dapat dibedakan atas beberapa jenis, tergantung pada sudut pandang (Arikunto,2006 : 152).

Untuk mengetahui respon dari responden mengenai penerapan media komik dalam meningkatkan kemampuan menulis ini, maka penulis membuat angket tertutup yang berisi sepuluh pertanyaan. Adapun pertanyaan yang diajukan dalam angket berisi tentang kendala yang dialami mahasiswa dalam menulis dengan bahasa Jepang, kesan siswa terhadap pembelajaran *sakubun*, metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran *sakubun*, kesan mahasiswa terhadap penerapan media komik untuk kemampuan menulis.

Tabel 3.2

Kisi – kisi Angket Mahasiswa

**Febriany Nursyaban, 2013**

Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan (Sakubun) (Studi Eksperimen terhadap Mahasiswa Tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1	Tanggapan mahasiswa terhadap media komik	7 soal	3,4
2	Tanggapan mahasiswa terhadap pembelajaran <i>sakubun</i>	1 soal	1
3	Tanggapan mahasiswa terhadap kesulitan dalam pembelajaran <i>sakubun</i>	1 soal	2
4	Tanggapan mahasiswa terhadap peningkatan kemampuan mengembangkan ide karangan <i>sakubun</i> dengan media komik	1 soal	5

6. Membuat angket (terlampir)

7. Melakukan *pre-test* dengan instrumen yang telah diujicobakan dan layak digunakan

8. Melakukan *post-test* dengan instrumen yang telah diujicobakan dan layak digunakan.

9. Memberikan angket kepada mahasiswa terhadap media komik.

### 3.7 Teknik Pengolahan Data

Data yang telah terkumpul diolah dengan menggunakan statistik komparansional.

“statistik komparansional digunakan untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada tidaknya perbedaan dua variabel (atau lebih) yang sedang diteliti”. (Sutedi: 213)

Berikut ini langkah-langkah mengelola data untuk mencari t hitung:

**Febriany Nursyaban, 2013**

Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan (Sakubun) (Studi Eksperimen terhadap Mahasiswa Tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



1. Tabel persiapan perhitungannya

Tabel 3.3

Tabel Persiapan Perhitungan

No	X	Y	X	y	$x^2$	$y^2$
$\Sigma$						
M						

2. Mencari *mean* kedua variabel dengan rumus berikut

$$M_x = \frac{x}{N_1}$$

$$M_y = \frac{y}{N_2}$$

3. Mencari standar deviasi dari variabel X dan Y dengan rumus berikut

$$Sd_x = \sqrt{\frac{x^2}{N_1}}$$

$$Sd_y = \sqrt{\frac{y^2}{N_2}}$$

4. Mencari standar error *mean* kedua variabel tersebut dengan rumus berikut

$$SEM_x = \frac{Sd_x}{\sqrt{N_1 - 1}}$$

$$SEM_y = \frac{Sd_y}{\sqrt{N_2 - 1}}$$

5. Mencari standar error perbedaan *mean* X dan Y dengan rumus berikut

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

6. Mencari nilai *t hitung* dengan rumus berikut

Febriany Nursyaban, 2013

Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan (Sakubun) (Studi Eksperimen terhadap Mahasiswa Tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

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

7. Memberikan interpretasi terhadap *t hitung* tersebut.
8. Menguji kebenaran kedua hipotesis tersebut dengan cara membandingkan besarnya *t hitung* dengan *t tabel*, dengan terlebih dahulu menetapkan derajat kebebasan (degrees of freedom), dengan menggunakan df atau db ini maka diperoleh nilai *t tabel* pada taraf signifikan 5% atau 1%. Apabila nilai *t hitung* lebih kecil atau sama dengan nilai *t tabel* ( $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ ) maka  $H_0$  diterima dan  $H_k$  ditolak. Apabila nilai *t hitung* lebih besar dari nilai *t tabel* ( $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_k$  diterima.

Sedangkan pengolahan data hasil angket dilakukan dengan perhitungan sebagai berikut:

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

Keterangan

% : persentase frekuensi dari setiap jawaban responden.

f : frekuensi setiap jawaban dari responden.

N : jumlah responden.

Klasifikasi interpretasi perhitungan persentasi tiap kategori adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4

#### Klasifikasi Interpretasi Perhitungan Persentasi

Interval presentase	Keterangan
---------------------	------------

Febriany Nursyaban, 2013

Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan (Sakubun) (Studi Eksperimen terhadap Mahasiswa Tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

0,00 %	Tak seorangpun
1,00%-25,00%	Sebagian kecil
26,00%-49,00%	Hampir setengahnya
50,00%	Setengahnya
51,00%-75,00%	Lebih dari setengahnya
76,00%-99,00%	Sebagian besar
100%	Seluruhnya

( Arikunto, 2006 : 263)

NO	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian	Skor	Ket
----	--------------------	--------------------	------	-----

Table 3.5

### Lembar Penilaian Kemampuan Menulis

**Febriany Nursyaban, 2013**

Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan (Sakubun) (Studi Eksperimen terhadap Mahasiswa Tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

		1	2	3	4		
1	Bentuk Bahasa Karangan						
	a. Pemakaian kosakata dalam karangan						
	b. Pemakaian <i>buntai</i> dalam karangan						
2	Isi karangan						
	a. Penulisan karangan dalam waktu 60 menit						
	b. Relevansi media komik dengan isi karangan						
	c. Pengembangan gagasan / ide cerita						
3	Struktur Karangan						
	a. Hubungan antar paragraf						

Skala penilaian kemampuan menulis sebagai berikut:

1. Besarnya bobot ditentukan dari tingkat kepentingan penilaian yang dilakukan. Bobot dimaksudkan untuk membedakan tingkat masing-masing komponen penilaian keterampilan menulis.

2. Standar nilai akhir adalah 10. Hal tersebut berdasarkan standar absolut dengan rumus :

**Febriany Nursyaban, 2013**

Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan (Sakubun) (Studi Eksperimen terhadap Mahasiswa Tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

$$\frac{\text{skor} \times 2}{\text{bobot}} = \text{nilai}$$

Untuk mempermudah proses evaluasi, dapat dilihat dalam deskripsi/penjabaran lebih lengkap mengenai skala penilaian aspek keterampilan menulis berikut ini :

Tabel 3.6

Skala Penilaian

5	Baik sekali
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Kurang sekali

Febriany Nursyaban, 2013

Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan (Sakubun) (Studi Eksperimen terhadap Mahasiswa Tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu