

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Sutedi (2009 : 47) menyatakan bahwa 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

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan pembelajaran kosakata nomina dasar bahasa Jepang menggunakan media permainan *Babanuki*. Untuk memenuhi tujuan penelitian ini dibutuhkan sebuah metode penelitian. Dalam penelitian ini penulis memilih untuk menggunakan metode kuasi eksperimen atau eksperimen semu dengan model *one-group-pretest-posttest design*. Artinya penulis hanya akan menggunakan satu kelompok subjek saja sehingga penulis dapat mengetahui akibat yang akan ditimbulkan dari perlakuan (*treatment*) yang diberikan.

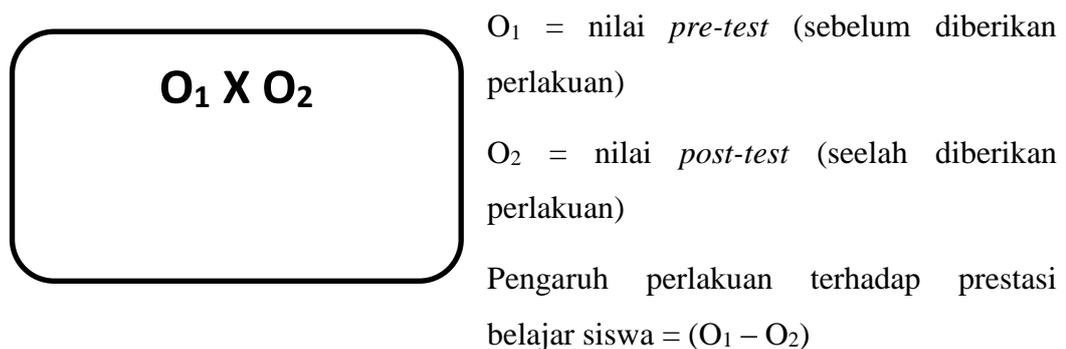
Penelitian eksperimental semu adalah penelitian mencari hubungan sebab akibat kehidupan nyata, dimana pengendalian perubahan sulit atau tidak mungkin dilakukan, pengelompokan secara acak mengalami kesulitan, dan sebagainya (Masyhuri & Zainuddin, 2008 : 37). Hal ini diperkuat oleh pendapat Ali (2010 : 101) yang menyatakan “Pada hakekatnya kuasi eksperimen atau eksperimen semu adalah eksperimen, namun dalam pelaksanaan studi itu ada kendala-kendala pemenuhan kriteria, yaitu terkait pemilihan subyek sampel secara random (*random selection*) dan penugasan subyek secara random (*random assignment*)”. Sutedi (2009 : 20) menyatakan bahwa metode eksperimen disebut juga metode uji coba. Uji coba yang dilakukan berupa uji coba metodologi pengajaran, media

pembelajaran, bentuk latihan (*drill* dan sebagainya) yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses dan hasil kegiatan belajar mengajar.

Dalam penelitian kuasi eksperimen ini peneliti mencoba memenuhi kriteria eksperimen dengan mengadakan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur perolehan dari perlakuan (*treatment*) pada kelompok objek penelitian.

## B. Desain Penelitian

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, desain kuasi eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one-group-pretest-posttest design* yaitu penelitian yang dilaksanakan hanya dengan satu kelompok subjek dengan memberikan *pre-test* dan *post-test*. Penulis menggunakan desain ini karena penelitian kuasi eksperimen dapat menggunakan kelompok eksperimen sebagai kelompok kontrol juga. Penggunaan satu kelompok subjek dengan fungsi ganda dipercaya dapat meminimalkan pengaruh variabel ekstra sehingga dapat meningkatkan validitas internal. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:



Gambar 3.1 : desain *one-group-pretest-posttest* (Sugiyono, 2012 : 111)

### **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Percontohan Laboratorium UPI Bandung. Waktu pelaksanaannya dimulai dari 11 November 2014 sampai 1 Desember 2014. *Treatment* dilakukan sebanyak empat kali.

Pada pertemuan pertama siswa penelitian diberikan *pre-test* sebelum dilakukan perlakuan atau *treatment*. Setelah *pre-test* selesai, *treatment* dilakukan. Setelah *treatment* dilakukan, siswa akan diberikan *post-test*. Dan pada *treatment* akhir, siswa penelitian akan diberikan angket.

### **D. Populasi dan Sampel**

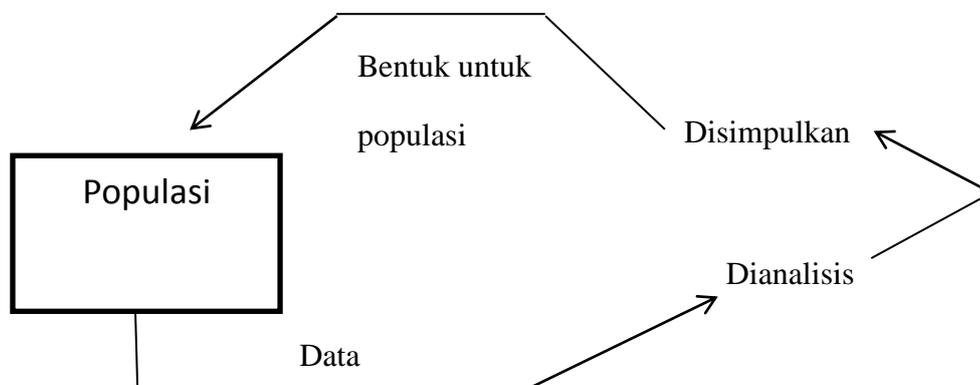
#### 1. Populasi

Dalam metode penelitian kata populasi digunakan untuk menyebutkan serumpun atau sekelompok objek yang menjadi masalah sasaran penelitian. Oleh karenanya, populasi penelitian merupakan keseluruhan (*universum*) dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya, sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian (Masyhuri & Zainuddin, 2008 : 151).

Sedangkan Sugiyono (2012 : 117) menjelaskan 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.

Obyek/subyek pada populasi diteliti dan kemudian hasil datanya dianalisis kemudian disimpulkan. Kesimpulan penelitian ini nantinya akan

berlaku kembali untuk populasi tersebut. Hal ini dinyatakan oleh Arikunto (2006 : 131).



Gambar 3.2 : populasi penelitian (Arikunto, 2006 : 131)

Dalam setiap penelitian, para peneliti diharuskan menetapkan populasi yang akan digunakan. Penetapan populasi ini dimaksudkan agar suatu penelitian dapat mengukur sesuatu sesuai dengan kasusnya, dan tidak akan berlebihan dengan populasi yang akan diacu. Dalam penelitian ini, penulis menetapkan populasi yang akan digunakan adalah siswa SMA Percobaan Laboratorium UPI Tahun Ajaran 2014-2015.

## 2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. (Arikunto, 2006 : 131). Sependapat dengan Arikunto, Sutedi (2011 : 179) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel adalah perwakilan atau sebagian dari jumlah populasi yang dianggap dapat mewakili untuk menjadi objek penelitian.

Tujuan dari penelitian sampel ini antara lain adalah:

- a) Untuk memperoleh keterangan mengenai objek penelitian dengan cara hanya mengamati sebagian dari populasi, suatu reduksi terhadap jumlah objek penelitian.
- b) Untuk mengemukakan dengan tepat sifat-sifat umum dari populasi dan untuk menarik generalisasi dari hasil penyelidikan.
- c) Untuk mengadakan penaksiran, peramalan, dan pengujian hipotesa yang telah dirumuskan.

Sampel penelitian ini adalah kelas X MIA 2 dari SMA Percontohan Laboratorium UPI Tahun Ajaran 2014-2015.

## **E. Variabel Penelitian**

Sutrisno Hadi (Arikunto, 2006 : 116) mendefinisikan variabel sebagai gejala yang bervariasi. Kemudian Arikunto (2006 : 118) berpendapat bahwa variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Sedangkan mengenai variabel penelitian, Sugiyono (2012 : 38) menyatakan bahwa “Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.” Sehingga dapat

penulis simpulkan bahwa variabel penelitian merupakan objek penelitian yang memiliki nilai.

Variabel penelitian ini terdiri dari 2, yaitu:

1. Variabel bebas (x) yaitu penggunaan media permainan *babanuki* untuk siswa SMA Percontohan Laboratorium UPI Bandung Kelas X MIA 2.
2. Variabel terikat (y) yaitu hasil belajar kosakata nomina dasar bahasa Jepang siswa SMA Percontohan Laboratorium UPI Bandung Kelas X MIA 2.

#### **F. Instrumen Penelitian**

Karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2012 : 148). Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Sutedi (2011 : 155) yang menyatakan “Instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian.”

Dalam penelitian pendidikan, instrumen penelitian secara garis besarnya dapat digolongkan menjadi dua, yaitu yang berbentuk tes dan non tes. Instrumen yang berupa tes terdiri atas tes tulisan, tes lisan, dan tes tindakan. Instrumen non tes dapat berupa angket, pedoman observasi, pedoman wawancara, skala, sosiometri, daftar (*checklist*), dan sebagainya (Sutedi, 2011 : 155-156).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Tes

Arikunto (2006 : 150) menyatakan bahwa tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Sependapat dengan Arikunto, Sutedi (2011, 2011 : 157) menyatakan bahwa tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu satuan program pengajaran tertentu.

Untuk memenuhi tujuan dari penelitian ini, yaitu melihat efektivitas dari media permainan *Babanuki* terhadap penguasaan kosakata dasar (nomina) bahasa Jepang, maka penulis menggunakan tes tertulis berupa pilihan ganda dan esai sebanyak 30 soal yang dibagi menjadi tiga bagian sebagai berikut:

No	Jenis Soal	Indikator	No Soal
1	Pilihan Ganda	Pemahaman Kosakata dan Kalimat	I. 1 - 10
2	Mengisi Tabel	Pemahaman Kosakata	II. 1 – 10
3	Benar Salah	Pemahaman Kalimat	III. 1 – 10
4	Menjodohkan	Pemahaman Kosakata	IV.

Tabel 3.1

Tabel kisi-kisi soal

- Bagian I : pilihan ganda. Siswa diberi pilihan jawaban berupa pilihan ganda untuk soal yang diberikan.
- Bagian II : mengisi tabel. Siswa harus mengisi tabel yang kosong dengan menggunakan bahasa Indonesia atau bahasa Jepang.
- Bagian III : benar salah. Siswa harus menentukan kalimat yang ada dalam soal adalah benar atau tidak.
- Bagian IV : menjodohkan. Siswa harus menjodohkan kosakata bahasa Indonesia di sebelah kanan dengan kosakata bahasa Jepang di sebelah kiri.

Bahan untuk pembuatan soal tes ini adalah buku yang digunakan oleh siswa, yaitu buku Sakura Jilid 1.

## 2. Angket

Kuisisioner atau angket adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti (Mardalis, 1989 : 67).

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kesan dan pendapat para siswa mengenai media permainan *Babanuki* dalam meningkatkan penguasaan kosakata dasar (nomina) bahasa Jepang. Angket akan diberikan setelah *post-test*. Berikut merupakan kisi-kisi angket yang akan diberikan pada para siswa yang menjadi obyek penelitian.

No	Angket	Indikator	No Soal
----	--------	-----------	---------

1	Pengalaman siswa	Pengalaman siswa belajar bahasa Jepang	1 – 2 ,4
2	Kosakata bahasa Jepang	Cara siswa mempelajari kosakata bahasa Jepang	3 , 5
3	<i>Babanuki</i>	Pengetahuan siswa akan permainan <i>babanuki</i>	6 – 8
4	Hubungan media permainan <i>Babanuki</i> dengan pembelajaran kosakata (nomina) dasar bahasa Jepang	Penggunaan media Kesan dan pendapat siswa	9 – 13 14 – 15

Tabel 3.2

#### Kisi-Kisi Angket

### G. Pengujian Instrumen Penelitian

Untuk menghasilkan instrumen penelitian yang baik dan layak digunakan, diperlukan uji kelayakan instrumen. Uji kelayakan instrumen ini berupa uji validitas dan uji reliabilitas.

#### 1. Uji Validitas

Suatu instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut mampu mengukur apa yang diinginkan. Seperti yang diutarakan oleh Arikunto (2006 : 168) “Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang

valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.”

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas atau keterandalan suatu instrumen sebagai alat ukur dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana kebenaran alat ukur tersebut cocok digunakan sebagai alat ukur untuk mengukur sesuatu.

## H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini:

### 1. Memberikan *pre-test*

*Pre-test* diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Siswa yang menjadi objek penelitian akan mengerjakan soal-soal yang diberikan sebelum perlakuan (*treatment*).

### 2. Memberikan perlakuan (*treatment*)

Perlakuan (*treatment*) diberikan setelah siswa yang menjadi objek penelitian menyelesaikan *pre-test*nya. Penulis akan menjelaskan mengenai cara pembelajaran kosakata khususnya nomina dengan media permainan *Babanuki*.

Siswa kelompok eksperimen akan dibiarkan bermain *Babanuki* dengan aturan yang sedikit dimodifikasi. Dalam permainan *Babanuki* ini, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Satu kelompok terdiri dari dua sampai tujuh orang pemain. Kartu yang telah dibagi menjadi dua jenis (kartu bergambar dan kartu bertuliskan macam-macam nomina dalam bahasa Indonesia) disatukan, pisahkan satu kartu joker sebagai *Baba* dan bagikan seluruh sisanya kepada pemain secara merata. Permainan dimulai dari siswa

yang menang *hompimpa* dan dilanjutkan ke siswa selanjutnya sesuai arah jarum jam.

Pemain mengeluarkan seluruh kartu yang berpasangan yang ada di tangannya. Setelah habis, pemain pertama harus mengambil satu kartu dari teman di sebelah kirinya. Jika kartu yang diambil oleh pemain pertama berisi kosakata yang berpasangan dengan kartu bergambar yang dimilikinya atau sebaliknya, maka pemain pertama tersebut harus mengeluarkan kedua kartu tersebut sambil menyebutkan nama benda yang ada di gambar dalam bahasa Jepang. Misalnya pemain pertama memiliki kartu bergambar payung dan kartu yang diambil dari temannya bertuliskan ‘payung’ maka pemain tersebut harus mengeluarkan kedua kartu tersebut sambil mengatakan “*Kasa*”. Jika pemain tersebut benar, maka permainan dilanjutkan ke pemain selanjutnya. Jika pemain tersebut salah, sebagai hukuman ia dilarang mengikuti permainan di putaran selanjutnya. Jika pemain tidak mengetahui bahasa Jepang dari kosakata yang ada pada kartunya, maka mereka diperbolehkan melihat daftar kosakata yang sebelumnya telah dibagikan.

Permainan akan berakhir saat kartu bersisa satu, kartu joker. Pemain yang memiliki kartu joker paling akhir akan disuruh menyebutkan lima buah kosakata (nomina) yang sebelumnya telah disebut dalam permainan sebagai hukuman.

### 3. Memberikan *post-test*

Siswa kelompok eksperimen diberikan tes akhir untuk mengetahui hasil dari *treatment* dan mengetahui perbandingan kemampuan siswa pada saat sebelum dan sesudah *treatment* serta mengetahui pengaruh yang ditimbulkan dari *treatment*. Siswa yang menjadi kelompok eksperimen tersebut akan diminta mengerjakan soal berupa pilihan ganda.

#### 4. Memberikan angket

Angket ini diberikan setelah *post-test*. Angket ini diberikan untuk mengetahui kesan-kesan dan kritik dari siswa yang diberikan *treatment*. Dari angket ini penulis bisa mengetahui apakah metode yang diteliti ini menarik atau tidak.

### I. Teknik Pengolahan Data

#### 1. Teknik Pengolahan Data Hasil Tes

Penelitian ini merupakan penelitian yang berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik, maka dari itu penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif. Sugiyono (2012 : 14) menyatakan “Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.”

Pengolahan data penelitian kuantitatif adalah sebagai berikut:

- a. Membuat tabel persiapan untuk menghitung t hitung

<b>No</b>	<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>D</b>	<b>d<sup>2</sup></b>
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)

1				
2				
3				
$\Sigma^{(6)}$				
<b>M</b> (7)				

Keterangan:

1. Kolom (1) diisi dengan nomor urut, sesuai dengan jumlah sampel
2. Kolom (2) diisi dengan nilai *pre-test*
3. Kolom (3) diisi dengan nilai *post-test*
4. Kolom (4) diisi dengan nilai gain (D) antara tes awal dan tes akhir
5. Kolom (5) diisi dengan pengkuadratan angka-angka pada kolom (4)
6. Baris (6) diisi dengan jumlah sigma masing-masing kolom
7. Baris (7) diisi dengan nilai rata-rata dari kolom (2), (3), (4)

b. Mencari *mean* variabel (x) dan variabel (y)

$$M_x = \frac{\Sigma x}{N}$$

$$M_y = \frac{\Sigma y}{N}$$

Keterangan:

$M_x$  : Mean *pre-test*

$M_y$  : Mean *post-test*

$\Sigma x$  : Jumlah seluruh nilai *pre-test*

$\Sigma y$  : Jumlah seluruh nilai *post-test*

$N$  : Jumlah banyaknya sampel

- c. Mencari *mean gain* (d) antara *pre-test* dan *post-test*

$$Md = \frac{\Sigma d}{N}$$

Keterangan:

$Md$  : Mean gain (selisih antara *pre-test* dan *post-test*)

$\Sigma d$  : Jumlah gain secara keseluruhan

$N$  : Jumlah banyaknya sampel

- d. Menghitung nilai kuadrat deviasi

$$\Sigma x^2 d = \Sigma d^2 - \frac{(\Sigma d)^2}{N}$$

Keterangan:

$\Sigma x^2 d$  : Jumlah kuadrat deviasi

$\Sigma d^2$  : Jumlah gain setelah dikuadratkan

$\Sigma d$  : Jumlah gain

N : Jumlah banyaknya sampel

e. Menghitung Derajat Kebebasan

$$db = n-1$$

Keterangan:

db : Nilai derajat kebebasan

n : Jumlah siswa

f. Mencari nilai  $t_{hitung}$

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

Keterangan:

Md : Mean gain (selisih antara *pre-test* dan *post-test*)

$\sum x^2 d$  : Jumlah kuadrat deviasi

N : Jumlah banyaknya sampel

(Arikunto 2006 : 86)

2. Teknik Pengolahan Data Angket

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

Keterangan:

P : Persentase

$f$  : Jumlah jawaban

n : Jumlah responden penelitian

## J. Tahap-Tahap Penelitian

### 1. Persiapan penelitian

Tahap persiapan pelaksanaan penelitian ini meliputi:

- a) Penulisan proposal penelitian yang merupakan kerangka awal dan gambaran dasar untuk acuan penelitian.
- b) Mengadakan studi mengenai permasalahan yang ada dalam pembelajaran bahasa Jepang di sekolah yang akan dijadikan bahan penelitian.
- c) Menentukan populasi dan sampel penelitian
- d) Mengurus suran izin penelitian
- e) Menyusun instrumen penelitian
- f) Melakukan uji coba instrumen penelitian
- g) Melakukan analisis soal hasil uji coba

### 2. Pelaksanaan penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu *pre-test*, *treatment*, dan *post-test*. Masing-masing tahap dilakukan sebanyak empat kali dengan rincian sebagai berikut:

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	11 November 2014	Pretest
2	17 November 2014	Treatment
3	18 November 2014	Treatment
4	24 November 2014	Treatment
5	24 November 2014	Treatment
6	1 Desember 2014	Posttest dan Angket

Tabel 3.3

Tabel pelaksanaan penelitian

### 3. Pelaporan

- a) Melakukan pemeriksaan ulang terhadap seluruh hasil data penelitian
- b) Mengolah dan menguji data dengan menggunakan hasil data penelitian
- c) Menarik kesimpulan dari hasil data penelitian yang ada

## K. Hipotesis Statistik

Hipotesis penelitian ini adalah:

Hipotesis kerja (H<sub>k</sub>) : Pembelajaran kosakata menggunakan media permainan *Babanuki* efektif dalam upaya

meningkatkan penguasaan kosakata nomina tingkat dasar bahasa Jepang.

Hipotesis nol (Ho) : Pembelajaran kosakata menggunakan media permainan *Babanuki* tidak efektif dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata nomina tingkat dasar bahasa Jepang.