

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data penelitiannya (Arikunto, 2002, hlm. 136). Metode penelitian merupakan prosedur dan langkah kerja yang digunakan dalam kegiatan penelitian secara sistematis, mulai dari tahap perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data, dan pengambilan kesimpulan Sudaryanto (dalam Sutedi, 2009, hlm. 53).

Penelitian merupakan suatu cara untuk memecahkan masalah yang terjadi. Dalam penelitian bahasa Jepang, ada 2 jenis penelitian berdasarkan bidang garapannya, yakni penelitian yang berhubungan dengan kebahasaan (linguistik) dan penelitian yang berhubungan dengan pendidikan/pengajaran bahasa Jepang yang mana berfungsi untuk memecahkan masalah kependidikan mulai dari program pengajaran, proses pembelajaran, serta hasil belajarnya. Penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian pendidikan karena peneliti bertujuan untuk menguji efektivitas suatu teknik pembelajaran yang diharapkan dapat bermanfaat dalam proses belajar mengajar bahasa Jepang khususnya huruf *katakana*.

Berdasarkan tujuan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen kuasi (*quasi-experimental research*) yang dilaksanakan tanpa adanya kelas pembanding. Menurut Sugiyono (2011, hlm. 72) metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Metode *quasi experiment* yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk menguji keefektivitasan dari teknik permainan kartu *memo* untuk meningkatkan kemampuan mengingat huruf *katakana*. Peneliti menggunakan metode eksperimen semu, dikarenakan peneliti hanya diberikan kesempatan untuk melakukan penelitian pada satu kelas sesuai dengan keputusan

yang diberikan oleh pihak sekolah. Sehingga penulis memutuskan untuk menggunakan eksperimen kuasi.

B. Desain Penelitian

Sugiyono (2012, hlm. 109) mengungkapkan terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang dapat digunakan dalam penelitian, yaitu :

1. *Pre-experimental*, yang meliputi *one shot case study*, *one group pretest-posttest*, *intec-group comparison*
2. *True experimental*, yang meliputi *posttest only control design*, *pretest-control group design*
3. *Factorial Experimental*
4. *Kuasi eksperimental*, yang meliputi *time series design*, dan *nonequivalent control group design*.

Penelitian ini dilakukan menggunakan *pre-eksperimental design* dengan bentuk *one group pretest-posttest design* (satu kelompok pratest-posttest). Desain ini adalah desain eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa ada kelompok pembandingan. Sesuai dengan yang dijelaskan oleh (Arikunto, 2010, hlm. 124) dalam bagan sebagai berikut:

Tabel 3.1
Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

Keterangan:

O1 : *Pre-test* (tes awal) untuk mengetahui kemampuan awal

X : *Treatment* (Perlakuan) dengan menggunakan teknik permainan kartu *memo*.

O2 : *Post-test* (tes akhir) untuk mengetahui hasil kelas eksperimen

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Pagelaran Cianjur. Waktu pelaksanaannya dimulai dari tanggal 12 Oktober 2015 sampai 23 Oktober 2015. *Treatment* dilakukan sebanyak empat kali. Pada hari penelitian pertama siswa diberikan *pre-test* sebelum dilakukan perlakuan atau *treatment*, pada hari kedua ketiga dan keempat siswa hanya diberikan *treatment*. Dan pada hari kelima penelitian siswa diberikan *treatment* terakhir beserta *post-test* dan angket.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 1997, hlm. 57). Sementara itu menurut Sutedi (2009, hlm. 179) Populasi adalah manusia yang dijadikan sumber data. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di SMKN 1 Pagelaran Cianjur tahun ajaran 2015/2016.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi tersebut yang dianggap bisa mewakili seluruh karakter dari populasi yang ada dapat dipilih untuk dijadikan subjek penelitian (Sutedi, 2009, hlm. 179). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah penentuan sampel secara sengaja (*Purposing Sampling*). Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah 30 orang siswa kelas XI di SMKN 1 Pagelaran Cianjur tahun ajaran 2015/2016. Peneliti hanya mengambil 30 orang sampel karena sesuai dengan jumlah siswa yang terdapat dalam satu kelas XI yang digunakan sebagai tempat penelitian.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang dilakukan dalam kegiatan penelitian (Sutedi,

2009, hlm. 155). Data yang diperoleh dari instrumen penelitian ini nantinya akan diolah dan digunakan untuk mengukur sejauh mana teknik permainan kartu memo memberikan pengaruh untuk meningkatkan kemampuan mengingat huruf *katakana*. Instrumen penelitian digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes

Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Arikunto, 2010, hlm. 53). Pada penelitian ini tes diberikan sebanyak dua kali, yaitu *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan *treatment* menggunakan teknik permainan kartu *memo* dalam pembelajaran huruf *katakana*. Sedangkan *Post-test* diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan *treatment*. Hasil dari kedua tes digunakan untuk melihat perbandingan kemampuan siswa dalam mengingat huruf *katakana* sebelum dan setelah menggunakan teknik permainan kartu *memo*. Sedangkan skala penilaian pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Soal *Pre-test* dan *Post-test*

No	Indikator	Tujuan	Nomor Soal	Banyak Soal
1	Membaca huruf <i>katakana</i> dalam bentuk pilihan ganda masing-masing sebanyak 10 soal untuk <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> .	Siswa dapat membaca huruf <i>katakana</i> dengan benar.	1-10	20
2	Memasangkan/mencocokkan huruf romaji dengan huruf <i>katakana</i> masing-masing sebanyak 10 soal untuk <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> .	Siswa dapat mencocokkan huruf <i>katakana</i> dengan benar	1-10	20

Diyana Kartika Ningrum, 2016

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN KARTU *MEMO* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENINGGAT HURUF *KATAKANA*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3	Menuliskan huruf <i>katakana</i> dalam bentuk soal isian, masing-masing sebanyak 20 soal untuk <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> .	Siswa dapat menuliskan huruf <i>katakana</i> dengan benar.	1-20	40
			Jumlah	80

Materi soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan dalam penelitian ini merupakan materi yang diambil dari buku Sakura 1 dan soal-soal *Nihongo no nouryokushiken* level 4 dan 5. Peneliti mendapatkan validitas soal *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini setelah berkonsultasi dengan dosen pembimbing dan guru bahasa Jepang di SMKN 1 Pagelaran Cianjur. Soal *pretest* digunakan sampel sebelum diberikan (*treatment*) perlakuan. Sedangkan soal *posttest* digunakan sampel setelah diberikan keseluruhan (*treatment*) perlakuan.

F. Angket

Menurut Faisal (dalam Sutedi, 2009, hlm. 64) menjelaskan bahwa angket merupakan instrumen pengumpulan data penelitian yang diberikan kepada responden (manusia yang dijadikan subjek penelitian). Teknik angket dilakukan dengan cara pengumpulan datanya melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari responden.

Angket ini diberikan setelah mahasiswa menerima pembelajaran huruf *katakana* dengan menggunakan teknik permainan kartu *memo* atau setelah selesai *posttest*. Bentuk pertanyaan yang digunakan dalam angket ini bersifat tertutup sehingga responden tidak punya kebebasan untuk menjawab pertanyaan diluar alternatif jawaban yang sudah disediakan dalam angket. Tujuan diberikannya angket adalah untuk mengetahui tanggapan siswa tentang teknik permainan kartu *memo* untuk meningkatkan kemampuan mengingat huruf *katakana*. Kelayakan soal angket sudah peneliti konsultasikan terlebih dahulu kepada dosen pembimbing sebelum digunakan dalam penelitian.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Angket

No	Kategori Pertanyaan	No. Pertanyaan
1.	Kesan siswa terhadap pembelajaran bahasa Jepang	1,2
2.	Kesulitan siswa dalam mengingat huruf <i>katakana</i>	3
3.	Pengalaman siswa dalam pembelajaran mengingat huruf <i>katakana</i> dengan teknik permainan kartu <i>memo</i>	4
4.	Manfaat teknik permainan kartu <i>memo</i> dalam mengingat huruf <i>katakana</i>	5,6
5.	Kesan siswa terhadap teknik permainan kartu <i>memo</i> dalam pembelajaran huruf <i>katakana</i>	7,8,9
6.	Teknik permainan kartu <i>memo</i> sebagai alternatif teknik pembelajaran mengingat huruf <i>katakana</i>	10

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang ditempuh selama penelitian untuk memperlancar kegiatan penelitian. Tahapan-tahapan nya antara lain adalah :

1. Tahap Awal (persiapan penelitian)
 - a. Mengadakan studi mengenai permasalahan yang ada dalam pembelajaran bahasa Jepang di sekolah yang akan dijadikan bahan penelitian.
 - b. Penulisan proposal penelitian yang merupakan kerangka awal dan gambaran dasar untuk acuan penelitian.
 - c. Menentukan populasi dan sampel penelitian
 - d. Mengurus surat izin penelitian

- e. Menyusun instrumen penelitian, langkah-langkahnya yaitu:
 1. Membuat RPP
 2. Menyusun soal *pre-test*, *pos-test* dan angket
 3. Mengkonsultasikan dengan dosen pembimbing
 - f. Melakukan uji coba instrumen penelitian
2. Tahap pelaksanaan penelitian
 - a. Melaksanakan tes awal (*pre-test*)
 - b. Melakukan *treatment* (perlakuan)
 - c. Melaksanakan tes akhir (*post-test*)
 - d. Memberikan angket

Tabel 3.4
Tabel Pelaksanaan Penelitian

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	Senin, 12 Oktober 2015	<i>Pre-test</i>
2	Selasa, 13 Oktober 2015	<i>Treatment</i>
3	Jum'at, 16 Oktober 2015	Treatment
4	Selasa, 20 Oktober 2015	Treatment
5	Jum'at, 23 Oktober 2015	Treatment , <i>Post-test</i> dan angket

3. Tahap Akhir (pelaporan)
 - a. Melakukan pemeriksaan ulang terhadap seluruh hasil data penelitian
 - b. Mengolah data penelitian dan mengujinya dengan menggunakan rumus statistik yang relevan.
 - a. Menarik kesimpulan dari hasil data penelitian yang ada.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Memberikan *pre-test*

Diyana Kartika Ningrum, 2016

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN KARTU *MEMO* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENINGGAT HURUF KATAKANA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pre-test diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan (*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 materi pengenalan tentang huruf hiragana yang sudah dirancang dalam RPP. Kemudian penulis menjelaskan cara bermain permainan kartu *memo* sebelum memulai (*treatment*)nya. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang masing-masing beranggota 6 orang. Setiap kelompok akan diberikan kartu *memo* dan sepasang dadu. Didalam kartu tersebut terdapat huruf *katakana* yang telah dipelajari sebelumnya. Masing-masing kelompok mendapat dua pasang kartu *memo*. Yang mendapat dadu terbesar berhak untuk bermain pertama kali. Siswa tersebut berhak mengambil sepasang kartu *memo* yang telah dikocok sebelumnya dan dijajarkan diatas meja.

Kartu tersebut setengah berisi huruf *katakana* dan setengahnya lagi berisi huruf romaji yang merupakan pasangan dari huruf *katakana* tersebut. Kartu tersebut diletakkan dimeja dengan bagian yang terdapat huruf *katakana* dan romaji menghadap kebawah sedangkan bagian kartu yang kosong menghadap ke atas. Masing-masing siswa secara bergiliran mengambil sepasang kartu tersebut dan hanya mendapat kesempatan sekali. Jika kartu yang diambil maka kartu tersebut disimpan, sedangkan jika tidak cocok maka bisa diletakkan kembali diatas meja dengan posisi yang sama. Siswa bermain selama 20 menit secara bergantian dan tidak diperbolehkan untuk melihat buku dan membantu siswa lainnya. Di akhir permainan, siswa yang paling banyak mendapat kartu yang benar akan menjadi pemenangnya.

3. Memberikan *post-test*

Siswa diberikan *post-test* yang merupakan tes akhir untuk mengetahui hasil dari *treatment*. Selain itu *post-test* bertujuan untuk mengetahui perbandingan kemampuan siswa pada saat sebelum dan setelah *treatment* serta mengetahui pengaruh yang ditimbulkan dari *treatment*. Siswa yang menjadi objek penelitian akan diminta untuk mengerjakan soal tertulis tentang huruf *katakana*.

4. Memberikan angket

Teknik ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebarikan untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari responden (Faisal dalam Sutedi, 2009, hlm. 164). Angket diberikan untuk mengetahui kesan dan pendapat siswa mengenai pembelajaran mengingat huruf *katakana* dengan menggunakan teknik permainan kartu *memo*.

I. Teknik Pengolahan Data

1. Pengolahan data hasil tes

Untuk mengolah data yang diperoleh melalui hasil tes, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Mencari nilai rata-rata (*mean*) kedua variabel dengan rumus:

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

Keterangan :

M_x	=	Nilai rata-rata X
M_y	=	Nilai rata-rata Y
$\sum x$	=	Jumlah nilai X
$\sum y$	=	Jumlah nilai Y
N	=	Jumlah sampel

(Sutedi, 2011, hlm. 218)

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

$$Gain (d) = Posttest - Pretest$$

c. Mencari *mean gain* (M_d) antara *pretest* dan *posttest* dengan rumus:

$$M_d = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan :

Md = *Mean gain* atau selisih antara *pre-test* dan *post-test*

Σd = Jumlah *gain* secara keseluruhan

N = Jumlah sampel

d. Mencari standard deviasi dari variable X dan Y dengan rumus :

$$Sd_x = \sqrt{\frac{\Sigma x^2}{N}} \qquad Sd_y = \sqrt{\frac{\Sigma y^2}{N}}$$

Keterangan :

Sd_x = Standar deviasi variable X

Sd_y = Standar deviasi variable Y

Σx = Jumlah nilai X

Σy = Jumlah nilai Y

N = Jumlah sampel

(Sutedi, 2011, hlm. 219)

e. Mencari nilai t-hitung dengan rumus:

$$t_0 = \frac{My - Mx}{\sqrt{\frac{Sdx^2 + Sdy^2}{N-1}}}$$

Keterangan :

t₀ = Nilai t hitung

M_x = Nilai rata-rata X

M_y = Nilai rata-rata Y

Sd_x = Standar deviasi variabel X (dikuadratkan)

Sd_y = Standar deviasi variabel Y (dikuadratkan)

N = Jumlah sampel

(Sutedi, 2011, hlm. 218)

Mencari nilai t hitung pada taraf signifikan 5% atau 1%. Jika t_0 sama besar atau lebih besar dari pada t_1 maka H_0 ditolak; berarti ada perbedaan *mean* yang signifikan di antara variabel X dan variabel Y . Jika t_0 lebih kecil daripada t_1 maka H_0 diterima; berarti tidak terdapat perbedaan *mean* yang signifikan antara variabel X dan variabel Y .

2. Pengolahan Data Angket

Data angket diberikan setelah pelaksanaan tes akhir (*posttest*). Data angket yang telah diberikan kepada siswa akan diolah dengan perhitungan sebagai berikut :

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

Keterangan :

- P = Prosentase frekuensi dari setiap jawaban responden
 f = Frekuensi dari setiap jawaban responden
 n = Jumlah responden

Tabel 3.5
Penafsiran Analisis Angket

Interval Prosentase	Keterangan
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

Diyana Kartika Ningrum, 2016

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN KARTU *MEMO* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENINGGAT HURUF KATAKANA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

100%	Seluruhnya
------	------------