

BAB III

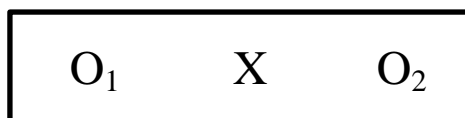
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Menurut Sutedi (2011, hlm. 53), metode penelitian adalah cara atau prosedur yang bersifat sistematis yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan pengambilan kesimpulan. Fungsi metode menurut Sutedi (2011, hlm. 53) yaitu untuk memperlancar pencapaian tujuan secara lebih efektif dan efisien.

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experiment research*). Penelitian eksperimen semu merupakan penelitian yang tidak menggunakan kelas kontrol sebagai kelas pembanding. Suryabrata (2010, hlm. 92) mengemukakan bahwa penelitian eksperimen semu bertujuan untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan/ atau memanipulasikan semua variabel yang relevan.

Desain penelitian yang digunakan yaitu *One Group Pretest-Posttest Design* yang dilakukan dengan cara mengadakan percobaan terhadap satu kelas. Sugiyono (2011, hlm.110) menjelaskan bahwa pada desain *One Group Pretest-Posttest Design* ini, terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena membandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Annisa Rahmah, 2015

TEKNIK BRAINWRITING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN BAHASA JEPANG

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

Keterangan:

O_1 = nilai *pretest* (sebelum diberi diklat)

O_2 = nilai *posttest* (setelah diberi diklat)

X = *treatment* yang diberikan (variabel independen)

B. Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat III Departemen Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia Tahun Ajaran 2015/ 2016. Partisipan dalam penelitian ini yaitu 20 orang mahasiswa tingkat III Departemen Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia Tahun Ajaran 2015/ 2016.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Sutedi (2011, hlm. 179) menyatakan bahwa populasi penelitian adalah manusia yang dijadikan sebagai sumber data. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh mahasiswa tingkat III Departemen Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia Tahun Ajaran 2015/ 2016.

2. Sampel Penelitian

Annisa Rahmah, 2015

TEKNIK BRAINWRITING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN BAHASA JEPANG

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

Sutedi (2011, hlm. 179) menyatakan bahwa sampel penelitian yaitu bagian dari populasi penelitian yang dianggap dapat mewakili untuk dijadikan sumber data.

Sampel dalam penelitian ini adalah 20 mahasiswa tingkat III Departemen Pendidikan Bahasa Jepang. Teknik penyampelan ini merupakan teknik penyampelan random, karena kemampuan setiap mahasiswa dianggap sama (homogen).

D. Instrumen Penelitian

Sutedi (2011, hlm. 155) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam penelitian. Dalam penelitian ini instrumen-instrumen penelitian yang digunakan, yaitu:

1. Tes

Menurut Sutedi (2011, hlm. 157), tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu satuan pengajaran tertentu.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum perlakuan dilakukan. *Posttest* dilakukan setelah perlakuan yaitu melakukan pembelajaran *sakubun* dengan menggunakan teknik *brainwriting* sebanyak empat kali.

Tabel 3.1

Kriteria Penilaian Karangan (*Sakubun*)

Kriteria	Skor				
	5	4	3	2	1
Penggunaan kosakata yang sesuai dengan konteks	Menggunakan kosakata/istilah yang tepat dan bervariasi	Menggunakan kosakata/istilah yang kadang-kadang kurang tepat tetapi tidak mengubah makna	Menggunakan kosakata/istilah yang tidak sesuai sehingga kurang dapat dipahami	Menggunakan kosakata/istilah yang terbatas sehingga sulit dipahami	Menggunakan kosakata/istilah yang sangat terbatas sehingga sangat tidak dapat dipahami
Penggunaan tata bahasa yang sesuai dengan konteks	Penggunaan tata bahasa yang baik	Ada beberapa kesalahan tata bahasa namun tidak mengubah makna	Cukup banyak kesalahan tata bahasa yang menyebabkan perubahan makna	Kesalahan tata bahasa yang banyak sehingga kurang dapat dipahami	Kesalahan tata bahasa yang sangat parah sehingga tidak dapat dipahami
Konsistensi penggunaan	Sangat konsisten	Konsisten dalam	Cukup konsisten	Kurang konsisten	Sangat tidak

gaya bahasa <i>futsuukei</i> (~ <i>da</i> , ~ <i>de</i> <i>aru</i>)	dalam pengguna an gaya bahasa <i>futsuukei</i> (~ <i>da</i> , ~ <i>de aru</i>)	pengguna an gaya bahasa <i>futsuukei</i> (~ <i>da</i> , ~ <i>de aru</i>)	dalam pengguna an gaya bahasa <i>futsuukei</i> (~ <i>da</i> , ~ <i>de aru</i>)	dalam pengguna an gaya bahasa <i>futsuukei</i> (~ <i>da</i> , ~ <i>de aru</i>)	konsisten dalam pengguna an gaya bahasa <i>futsuukei</i> (~ <i>da</i> , ~ <i>de aru</i>)
Relevansi isi dengan tema karangan	Semua bagian isi benar- benar sesuai dengan tema	Isi karangan berkaitan dengan tema	Isi karangan cukup ada kaitannya dengan tema	Isi karangan kurang ada kaitannya dengan tema	Isi karangan tidak ada kaitannya ada dengan tema
Penyajian data dan fakta yang jelas dan relevan	Data dan fakta disajikan dengan sangat relevan dan jelas	Cukup menyajika n data dan fakta yang relevan dan jelas	Menyajika n data dan fakta yang kurang relevan dan jelas	Kurang menyajika n data dan fakta yang relevan	Penulis tidak berusaha menyajika n data dan fakta

Keterangan skor:

- 5 : Sangat baik
- 4 : Baik
- 3 : Cukup

Annisa Rahmah, 2015

TEKNIK BRAINWRITING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN BAHASA JEPANG

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

- 2 : Kurang
- 1 : Sangat kurang

Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 100, sehingga:

2. Angket

$$\text{Nilai} = \text{Skor} \times 4$$

Arikunto (2010, hlm. 151) mengemukakan bahwa angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Lebih lanjut Arikunto menjelaskan bahwa angket dipakai untuk menyebut metode maupun instrumen. Jadi, dalam menggunakan metode angket atau kuesioner instrumen yang dipakai adalah metode angket atau kuesioner.

Responden angket dalam penelitian ini adalah mahasiswa-mahasiswa yang telah mengikuti *pretest*, *treatment* (pembelajaran *sakubun* dengan menggunakan teknik *brainwriting*), dan *posttest*. Angket ini digunakan untuk mengetahui tanggapan dan kesan mahasiswa terhadap penggunaan teknik *brainwriting* dalam pembelajaran *sakubun*.

Tabel 3.2

Kisi-kisi Angket

No	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Mengetahui tanggapan mengenai <i>sakubun</i> .	1, 2	2
2	Mengetahui tanggapan mengenai kesulitan dalam menulis karangan.	3	1

3	Mengetahui tanggapan mengenai teknik pembelajaran dalam pembelajaran <i>sakubun</i> .	4, 5	2
4	Mengetahui pernah tidaknya mengenal teknik <i>brainwriting</i> .	6, 7	2
5	Mengetahui tanggapan mengenai penggunaan teknik <i>brainwriting</i> dalam pembelajaran <i>sakubun</i> .	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15	8

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian disusun agar peneliti dapat lebih mudah dalam melakukan penelitian. Prosedur penelitian dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

- a. Menentukan permasalahan untuk menjadi objek penelitian
- b. Melakukan studi pendahuluan
- c. Melakukan kajian pustaka
- d. Menentukan variabel-variabel penelitian
- e. Melakukan perencanaan penelitian
 1. Membuat instrumen penelitian, yaitu tes (soal *pretest* dan *posttest*) dan angket

2. Membuat SAP (Satuan Acara Perkuliahan) *pretest*, *treatment* dan *posttest*.
3. Membuat jadwal penelitian

Tabel 3.3

Jadwal Penelitian

No	Hari dan Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	Senin, 7 September 2015	10.20- 11.30	Melaksanakan <i>pretest</i> dengan membuat karangan dengan tema ごみ:国との比較 (<i>Gomi: Kuni no to Hikaku</i>)
2	Rabu, 9 September 2015	13.00- 14.40	Melaksanakan <i>treatment</i> ke-1 dengan melakukan pembelajaran <i>sakubun</i> dengan menggunakan teknik <i>brainwriting</i> dengan tema ファストフード(<i>Fasutofuudo</i>)
3	Kamis, 10 September 2015	13.00- 14.40	Melaksanakan <i>treatment</i> ke-2 dengan melakukan pembelajaran <i>sakubun</i> dengan menggunakan teknik <i>brainwriting</i> dengan tema イ

			インターネットの利用 (<i>Intaanetto no Riyou</i>)
4	Senin, 14 September 2015	10.20- 12.00	Melaksanakan <i>treatment</i> ke-3 dengan melakukan pembelajaran <i>sakubun</i> dengan menggunakan teknik <i>brainwriting</i> dengan tema 最近の子供 (<i>Saikin no Kodomo</i>)
5	Selasa, 15 September 2015	08.40- 10.20	Melaksanakan <i>treatment</i> ke-4 dengan melakukan pembelajaran <i>sakubun</i> dengan menggunakan teknik <i>brainwriting</i> dengan tema 睡眠 (<i>Suimin</i>)
6	Rabu, 16 September 2015	13.00- 14.20	Melaksanakan <i>posttest</i> dengan membuat karangan dengan tema 交通:国との比較 (<i>Koutsuu: Kuni no to Hikaku</i>)

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan *pretest*
- b. Memberikan *treatment* yaitu pembelajaran *sakubun* dengan menggunakan teknik *brainwriting* sebanyak 4 kali

Annisa Rahmah, 2015

TEKNIK BRAINWRITING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN BAHASA JEPANG

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

Tabel 3.4

Langkah-langkah Pembelajaran *Sakubun* dengan Menggunakan Teknik *Brainwriting*

No	Langkah-langkah Pembelajaran
1.	Membagi menjadi beberapa kelompok, kemudian duduk melingkar.
2.	Peneliti menuliskan tema yang akan dikembangkan menjadi karangan.
3.	Di dalam satu kelompok, setiap anggota kelompok diberikan kartu ide.
4.	Setiap anggota kelompok menuliskan tiga ide gagasan di kartu ide sesuai dengan tema yang telah ditentukan dalam waktu lima menit.
5.	Setelah lima menit, kemudian memberikan kartu tersebut ke teman yang ada di sebelah kanan.
6.	Proses penukaran ini berlangsung selama beberapa kali putaran sesuai dengan jumlah kelompok. Setiap anggota kelompok dapat menghasilkan ide-ide baru dari kartu yang mereka terima. Bisa menambahkan, mengembangkan ide dan sebagainya. Setiap anggota menuliskan tiga ide di setiap penukaran selama lima menit.
7.	Setelah proses penukaran kartu selesai, kartu ide kembali ke pemiliknya masing-masing. Setiap anggota telah mendapatkan banyak sumbangan ide atau gagasan dari teman satu

	kelompoknya.
8.	Masing-masing mahasiswa dapat menuliskan karangan bahasa Jepang dengan ide-ide pilihannya yang dihasilkan dari kartu ide yang berisi sumbangan ide tersebut.

- c. Memberikan *posttest*
- d. Memberikan angket penelitian

3. Tahap Pengolahan Data dan Pembahasan

- a. Mendeskripsikan hasil temuan
- b. Mengolah data hasil *pretest* dan *posttest*
- c. Mengolah data angket
- d. Membahas data tes dan angket

4. Tahap Simpulan

- a. Mengambil simpulan
- b. Merumuskan implikasi
- c. Membuat rekomendasi

F. Analisis Data

1. Analisis Data Tes

Data dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif berupa hasil tes kemampuan menulis. Data penelitian yang berupa angka-angka tersebut

kemudian diolah dengan menggunakan analisis komparasional untuk menemukan persamaan dan perbedaan objek penelitian dengan menggunakan teknik *t test*.

Langkah-langkah analisis data tes ini, antara lain:

- a. Membuat tabel penghitungan untuk menghitung *t hitung*, yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.5

Tabel Penghitungan

Subjek	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Gain (d) (Posttest - Pretest)</i>	d^2
N =	$\Sigma X_1 =$	$\Sigma X_2 =$	$\Sigma d =$	$\Sigma d^2 =$

Keterangan :

N = banyaknya sampel

ΣX_1 = jumlah seluruh nilai *pretest*

ΣX_2 = jumlah seluruh nilai *posttest*

d = deviasi (*gain*)

Σd = jumlah deviasi secara keseluruhan

d^2 = deviasi kuadrat

Σd^2 = jumlah deviasi kuadrat

b. Mencari *mean pretest* dan *posttest* dengan rumus berikut:

$$\bar{X}_1 = \frac{\Sigma X_1}{N} \quad \bar{X}_2 = \frac{\Sigma X_2}{N}$$

Keterangan :

\bar{X}_1 = *mean* nilai *pretest*

\bar{X}_2 = *mean* nilai *posttest*

c. Mencari *mean* dari perbedaan *pretest* dan *posttest* dengan rumus berikut:

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

Keterangan :

Md = *mean* dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

d. Mencari jumlah kuadrat deviasi dengan rumus berikut:

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

Keterangan :

Σx^2d = jumlah kuadrat deviasi

e. Mencari nilai t hitung dengan rumus berikut:

$$t_0 = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma x^2d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = *mean* dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

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

Σx^2d = jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

d.b = ditentukan dengan $N - 1$

(Arikunto, 2010, hlm. 349-351)

f. Memberikan interpretasi dengan terhadap nilai 't hitung' tersebut.

Merumuskan hipotesis kerja (H_k) : Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis karangan bahasa Jepang mahasiswa sebelum dan setelah menggunakan teknik *brainwriting*.

Merumuskan hipotesis nol (H₀) : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis karangan bahasa Jepang mahasiswa sebelum dan setelah menggunakan teknik *brainwriting*.

g. Menguji kebenarannya dengan membandingkan nilai *t tabel*.

(Sutedi, 2011, hlm. 231-232)

2. Analisis Data Angket

Data angket yang telah diberikan kepada mahasiswa akan diolah dengan perhitungan sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Persentase

f = frekuensi jawaban

N = jumlah responden penelitian

Sudjiono (2001, hlm. 40-41) dalam Riyani (2012, hlm. 57) menjelaskan tentang klasifikasi perhitungan persentasi tiap kategori berikut:

Tabel 3.6

Klasifikasi Perhitungan Persentasi Tiap Kategori

Interval	Keterangan
0%	Tidak seorang pun
1% - 5%	Hampir tidak ada

6% - 25%	Sebagian kecil
26% - 49%	Hampir setengahnya
50%	Setengahnya
51% - 75%	Lebih dari setengahnya
76% - 95%	Sebagian besar
96% - 99%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya