

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

3.1.1 Metode

Dalam kegiatan penelitian metode dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian (Sutedi, 2011:53). Metode yang dipilih harus tepat agar tujuan dari suatu penelitian bisa tercapai. Penelitian ini bersifat eksperimen. Dalam Fathoni (2006:99) metode eksperimen berarti metode percobaan untuk mempelajari pengaruh dari variabel tertentu terhadap variabel yang lain, melalui uji coba dalam kondisi khusus yang sengaja diciptakan. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experimental* atau eksperimen semu dikarenakan karena penulis hanya diberikan satu kelas untuk mengajar bahasa Jepang pada saat PPL. Karena itulah penulis memutuskan untuk hanya menggunakan eksperimen semu.

Dalam Suryabrata (2004:2) tujuan dari eksperimental semu adalah 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.

3.1.2 Desain Eksperimen

Desain eksperimen yang digunakan yaitu *One Group Pretest Posttest Design*. Menurut Arikunto (2006:85) makna dari *pre test post test one group before after design* adalah desain yang diadakan dengan melakukan penelitian langsung terhadap satu kelompok subjek dengan dua kondisi observasi yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding, sehingga setiap subjek merupakan kelas kontrol untuk dirinya sendiri. Dalam rancangan ini terdapat satu kelompok subjek penelitian yang

Gisca Nadya, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Pinoy Henyo Dalam Pembelajaran Kosakata (Meishi) Bahasa Jepang Tingkat Dasar (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA PGRI 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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

mendapatkan perlakuan atau *treatment*. Untuk selanjutnya diberikan pengukuran sebanyak dua kali sebelum dan sesudah perlakuan (*post test* dan *pretest*).

Dari data penelitian yang diperoleh, maka hasil tes sebelum dan setelah diberikan perlakuan akan dibandingkan untuk melihat apakah ada pengaruh yang signifikan antara tingkat kemampuan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang, setelah dan sebelum menggunakan teknik permainan *Pinoy Henyo*.

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Pretest	Treatment	Posttest
T_1	X	T_2

T_1 = Kemampuan awal dengan pemberian *pre-test*

X = *Treatment* dengan menggunakan permainan *Pinoy Henyo*

T_2 = Hasil *post-test* kelas eksperimen

Prosedur

1. Kenakan T_1 , yaitu *pretest* untuk mengukur mean prestasi belajar sebelum subjek diajar dengan suatu metode.
2. Kenakan subjek dengan X, yaitu suatu metode untuk jangka waktu tertentu.
3. Berikan T_2 , yaitu *post test* untuk mengukur *mean* prestasi belajar setelah subjek dikenakan variabel eksperimental X.
4. Bandingkan T_1 dan T_2 untuk menentukan seberapa perbedaan yang timbul, jika sekiranya ada, sebagai akibat dari digunakannya variabel ekperimental X.

Gisca Nadya, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Pinoy Henyo Dalam Pembelajaran Kosakata (Meishi) Bahasa Jepang Tingkat Dasar (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA PGRI 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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

5. Terapkan test statistik yang cocok dalam hal ini t-test untuk menentukan apakah perbedaan itu signifikan.

Suryabrata (2004: 102)

Suryabrata (2004:103) mengungkapkan bahwa keuntungan dari *One Group Pretest Posttest Design* adalah pretest itu memberikan landasan untuk membuat komparansi prestasi subjek yang sama *sebelum* dan *sesudah* dikenai X (*experimental treatment*). Rancangan ini juga memungkinkan untuk mengontrol *selection variable* dan *mortality variable*, jika subjek yang sama mengambil T₁ dan T₂ kedua-duanya.

3.1.3 Variabel Penelitian

Dalam Suryabrata (2004:25) variabel penelitian dinyatakan sebagai faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti.

Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Variabel (X) : yaitu hasil dari pembelajaran kosakata sebelum menggunakan teknik permainan *Pinoy Henyo* .
- b. Variabel (Y) : yaitu hasil dari pembelajaran kosakata setelah menggunakan teknik permainan *Pinoy Henyo*.

3.2 Waktu dan Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA PGRI 1 Bandung Jl. Sukagalih No.80 Bandung yang merupakan tempat dimana penulis melaksanakan PPL. Penelitian dilakukan dalam 5 kali pertemuan.

Tabel 3.2

Jadwal Kegiatan Penelitian

NO	Kegiatan Penelitian	Waktu Penelitian
1.	Pemberian <i>pre test</i>	27 Maret 2013
2.	Perlakuan Pertama (nama-nama mata pelajaran)	3 April 2013
3.	Perlakuan kedua (nama tempat dan benda-benda di kelas)	10 April 2013
4.	Perlakuan ketiga (nama-nama anggota keluarga)	17 April 2013
5.	<i>Post test</i> dan angket	1 Mei 2013

3.3 Populasi dan Sampel

Noor (2011:147) menjelaskan bahwa populasi digunakan untuk menyebutkan seluruh elemen atau anggota dari suatu wilayah yang menjadi sasaran penelitian atau merupakan keseluruhan (universum) dari obyek penelitian.

Populasi adalah keseluruhan siswa yang dijadikan objek dalam penelitian. Dalam penelitian ini, populasinya adalah seluruh siswa SMA PGRI 1 Bandung tahun ajaran 2012/2013. Sedangkan sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data penelitian. Sampel dari penelitian ini adalah 30 orang siswa kelas X SMA PGRI 1 Bandung tahun ajaran 2012/2013. Teknik penyampelan yang digunakan adalah teknik penyampelan secara random dimana sampel dipilih secara acak.

Gisca Nadya, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Pinoy Henyo Dalam Pembelajaran Kosakata (Meishi) Bahasa Jepang Tingkat Dasar (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA PGRI 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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

3.4 Instrumen penelitian

Menurut Sugiyono (2012:148) instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

Instrumen penelitian diperlukan untuk mendapatkan data yang kemudian akan diolah sehingga hasilnya dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana teknik permainan *Pinoy Henyo* memberikan pengaruh dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah :

3.4.1 Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa *pre-test* dan *post-test*. *Pre test* akan diberikan kepada sebelum pengajaran kosakata dengan permainan *Pinoy Henyo*, lalu proses pembelajaran diakhiri dengan *post-test*. Hasil dari kedua tes digunakan untuk melihat perbandingan kemampuan siswa dalam mengingat kosakata sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan *Pinoy Henyo*.

Tabel 3.3

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

NO	Standar Kompetensi	Indikator	No.soal
1.	Mampu memahami dan menyebutkan informasi mengenai kosakata <i>meishi</i> bahasa Jepang yang berkaitan dengan nama-nama mata pelajaran	Mengidentifikasi nama-nama mata pelajaran	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11
2.	Mampu memahami dan menyebutkan informasi mengenai kosakata <i>meishi</i> bahasa Jepang yang	Mengidentifikasi nama-nama ruangan di sekolah dan benda-benda yang ada di	12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27.

Gisca Nadya, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Pinoy Henyo Dalam Pembelajaran Kosakata (Meishi) Bahasa Jepang Tingkat Dasar (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA PGRI 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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

	berkaitan dengan nama-nama ruangan di sekolah dan benda-benda yang ada di sekolah	sekolah	
3.	Mampu memahami dan menyebutkan informasi mengenai kosakata <i>meishi</i> bahasa Jepang yang berkaitan dengan nama-nama anggota keluarga sendiri	Mengidentifikasi nama-nama anggota keluarga sendiri	28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40.
	Jumlah		40

3.4.2 Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara member seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2012:199).

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pendapat responden mengenai permainan *Pinoy Henyo* dalam pembelajaran bahasa Jepang, apakah permainan *Pinoy Henyo* ini dianggap menarik dan meningkatkan minat siswa terhadap bahasa Jepang atau tidak, dan apakah permainan ini dianggap bisa membantu siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang. Angket dalam penelitian ini berupa pernyataan-pernyataan yang jawabannya telah ditentukan atau merupakan angket tertutup.

Gisca Nadya, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Pinoy Henyo Dalam Pembelajaran Kosakata (Meishi) Bahasa Jepang Tingkat Dasar (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA PGRI 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Angket Penelitian

NO.	Variabel Penelitian	Indikator	Nomor Soal
1.	Bahasa Jepang	Kesan dan pendapat Siswa	1,2,3
2.	Kosakata bahasa Jepang	Penguasaan siswa terhadap kosakata bahasa Jepang	4,5,6
3.	Permainan <i>Pinoy Henyo</i> dalam pembelajaran bahasa Jepang	Kesan dan pendapat siswa mengenai permainan <i>Pinoy Henyo</i> dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang	7,8,9,10,11, 13,14,15
4.	Motivasi Belajar	Pengaruh permainan <i>Pinoy Henyo</i>	12

3.5 Uji Kelayakan Instrument

Instrumen penelitian yang baik harus diuji kelayakannya agar keefektivaan dari penerapan suatu metode atau teknik bisa jelas terlihat. Dalam uji kelayakan instrument itu sendiri ada tiga langkah yang bisa ditempuh, yaitu dengan menganalisis butir soal, uji validitas, dan uji reliabilitas.

3.5.1 Analisis butir soal

Analisis butir soal mencakup tingkat kesukaran soal dan analisis daya pembeda. Analisis butir soal diperlukan untuk mengukur apakah soal yang diberikan sudah memenuhi kelayakan suatu instrumen untuk digunakan.

a. Menghitung Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal dihitung menggunakan rumus :

$$TK = \frac{BA+BB}{N}$$

Keterangan :

TK : Tingkat Kesukaran

BA : Skor kelas atas

BB : Skor kelas bawah

N : Banyaknya peserta kelompok Atas dan Bawah

Tabel 3.5

Klasifikasi Indeks Kesukaran

IK	Klasifikasi
0,00 – 0,25	Sukar
0,26 – 0,75	Sedang
0,76 – 1,00	Mudah

(Sutedi, 2011 :214)

(Perhitungan tingkat kesukaran terlampir)

Gisca Nadya, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Pinoy Henyo Dalam Pembelajaran Kosakata (Meishi) Bahasa Jepang Tingkat Dasar (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA PGRI 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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

b. Analisis Daya Pembeda

Perhitungan daya pembeda menggunakan rumus :

$$DP = \frac{BA - BB}{n}$$

Keterangan :

DP : Daya Pembeda

BA : Skor kelas atas

BB : Skor kelas bawah

n : Banyaknya peserta kelompok atas atau bawah

Tabel 3.6

Klasifikasi Daya Pembeda

IK	Klasifikasi
0,00 – 0,25	Lemah
0,26 – 0,75	Sedang
0,76 – 1,00	Kuat

(Sutedi, 2011:214)

(Perhitungan Daya Pembeda Terlampir)

3.5.2 Uji Validitas dan Reliabilitas

Validitas merupakan syarat terpenting dalam suatu alat evaluasi (Sudjianto, 2010:169) . Suatu instrument dinyatakan valid apabila tes tersebut dengan tepat dapat mengukur apa yang akan diukur. Dalam penelitian ini yang akan diukur adalah tingkat penguasaan kosakata *meishi* maka instrument yang digunakan merupakan tes pilihan ganda yang berisi kosakata yang akan mengukur pemahaman siswa terhadap kosakata *meishi*.

Untuk menguji validitas dari instrument, penulis mengkonsultasikan soal yang akan diberikan kepada dosen pembimbing. Setelah mendapatkan beberapa revisi dari dosen pembimbing, kemudian penulis juga mengkonsultasikannya kepada dosen yang lain selaku *expert judgement* agar penilaian bersifat objektif. Oleh karena itu pernyataan dari *expert judgement* menyatakan bahwa instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini valid. (Surat pernyataan *expert judgement* terlampir).

Dalam Sudjianto (2010:170) reliabilitas atau keandalan adalah ketepatan atau ketelitian suatu alat evaluasi. Suatu tes atau alat evaluasi dikatakan andal jika ia dapat dipercaya, konsisten atau stabil dan produktif.

Uji reliabilitas menggunakan rumus :

1) Rumus Korelasi

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N (\sum X^2) - (\sum X)^2] [N (\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N : Banyaknya siswa

X : Nilai jawaban benar pada soal genap

Y : Nilai jawaban benar pada soal ganjil

(Sutedi, 2011:220)

2) Rumus mencari reliabilitas penuh dalam teknik belah dua :

$$r = \frac{2 \times r}{1+r}$$

(Sutedi, 2011:222)

Tabel 3.7
Penafsiran Angka Korelasi

Rentang Angka Korelasi	Penafsiran
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Kuat
0,81 – 1,00	Sangat Kuat

(Sutedi, 2011:220)

(Perhitungan teknik belah dua terlampir)

3.6 Teknik Pengumpulan Data

1. Melakukan *pre test* kelas eksperimen.
2. Melakukan *post test* pada kelas eksperimen.
3. Perlakuan atau *treatment* menggunakan permainan *Pinoy Henyo*.
4. Penyebaran angket pada responden.
5. Studi literatur untuk memperoleh bahan-bahan teoritis yang berhubungan dengan penelitian.

3.7 Teknik Pengolahan Data

Dalam pengolahan data, penulis mengambil langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Menentukan skor tes awal (*pre test*) dan skor akhir (*post test*) dengan menggunakan rumus :

$$\left(\frac{\text{SkorTercapai}}{\text{SkorIdeal}} \times 100 \right)$$

Gisca Nadya, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Pinoy Henyo Dalam Pembelajaran Kosakata (Meishi) Bahasa Jepang Tingkat Dasar (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA PGRI 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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

Dalam penelitian ini ada 40 soal pilihan ganda yang diberikan sebagai pretest dan post test. Dimana setiap jawaban yang benar mendapat skor 1 dan jawaban yang salah mendapat skor 0 . Dan jawaban yang benar semua akan mendapatkan skor 100.

- b. Mencari mean atau rata-rata dari variabel (x) dan variabel (y)

$$X = \frac{\sum X}{N} \qquad Y = \frac{\sum Y}{N}$$

Keterangan :

Σx : Jumlah nilai *pre test*

Σy : Jumlah nilai *post test*

N : Jumlah nilai siswa

- c. Menghitung nilai rata-rata selisih *post test* dan *pre test* :

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

Keterangan :

Md : Mean antara *pre-test* dan *post-test*

Σd : Jumlah nilai selisih antara *post test* dan *pre test*

N : Banyaknya subjek

- d. Menghitung nilai derajat kebebasan

$$db = n - 1$$

- e. Menghitung taraf signifikansi perbedaan 2 mean dengan menghitung nilai t_{hitung} (uji- t). Hal ini dimaksudkan untuk menghitung efektifitas

teknik yang digunakan dalam pembelajaran yaitu teknik permainan *Pinoy Henyo*. Menggunakan rumus :

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

Keterangan :

t_0 = nilai t yang dihitung

Md = nilai rata-rata selisih *post test* dan *pre test*

$\sum d^2$ = jumlah kuadrat deviasi

N = jumlah siswa

(Sutedi, 2011:218-219)

- e. Memberi interpretasi terhadap nilai t-hitung
- f. Membandingkan nilai t-hitung dengan nilai t-tabel
- g. Untuk menghitung presentasi angket maka digunakan rumus :

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

Keterangan :

P : Persentase frekuensi dari tiap jawaban responden

f : Frekuensi tiap jawaban dari responden

N : Jumlah subjek

3.7 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan suatu hal yang penting demi menjaga kelancaran penelitian yang akan dilakukan. Karena prosedur penelitian dapat menjadi

Gisca Nadya, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Pinoy Henyo Dalam Pembelajaran Kosakata (Meishi) Bahasa Jepang Tingkat Dasar (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA PGRI 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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

pedoman untuk melakukan sebuah penelitian. Ada tiga tahap yang dilakukan dalam penelitian ini. Yaitu tahap awal, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir.

1. Tahap Awal

- Membuat proposal penelitian
- Menentukan tempat penelitian
- Melakukan observasi
- Mengurus perizinan
- Menyiapkan materi

Tabel 3.8
Kosakata Pertemuan Pertama

TEMA	KOSAKATA	ARTI
<i>Nihon go no jyugyou wa dou desu ka.</i> Nama-nama mata pelajaran	かもく	Mata pelajaran
	えいご	Bahasa Inggris
	にほんご	Bahasa Jepang
	インドネシアご	Bahasa Indonesia
	しゅうきょう	Agama
	れきし	Sejarah
	すうがく	Matematika
	たいいく	Olahraga
	ぶつりがく	Fisika
	かがく	Kimia
	せいぶつがく	Biologi
	けいざいがく	Pel. Ekonomi

Gisca Nadya, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Pinoy Henyo Dalam Pembelajaran Kosakata (Meishi) Bahasa Jepang Tingkat Dasar (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA PGRI 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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

	ちりじゅぎょう	Pel. Geografi
	しみんけんきょういく	PPKN

Tabel 3.9

Kosakata Pertemuan Kedua

TEMA	KOSAKATA	ARTI
Tosho shitsu de hon o yomimasu Nama-nama tempat dan barang-barang yang ada di sekolah	エルエルきょうしつ	Laboratorium
	きょうしつ	Kelas
	こうてい	Lapangan
	ビデオ	Video
	テープ	Tape
	ラジオ	Radio
	テレビ	Televisi
	スポーツ	Olahraga
	べんきょう	Belajar
	てがみ	Surat
	しんぶん	Koran
	しよせつ	Novel
	おんがく	Music
	えいが	Film
	さくぶん	Karangan
しゅくだい	Pekerjaan Rumah	

Gisca Nadya, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Pinoy Henyo Dalam Pembelajaran Kosakata (Meishi) Bahasa Jepang Tingkat Dasar (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA PGRI 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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

Table 3.10

Kosakata Pertemuan Ketiga

TEMA	KOSAKATA	ARTI
<i>Watashi no Kazoku</i> Nama-nama anggota keluarga sendiri	わたし	Saya
	あなた	Kamu
	そふ	Kakek
	そぼ	Nenek
	ちち	Ayah
	はは	Ibu
	あに	Kakak laki-laki
	あね	Kakak perempuan
	おとうと	Adik laki-laki
	いもうと	Adik perempuan
	こども	Anak
	かぞく	Keluarga
	きょうだい	Saudara
	しまい	Saudara perempuan

- Menyusun instrument penelitian
- Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) penelitian.
- *Expert Judgement*
- Studi literature
- Menentukan waktu dan tempat penelitian
- Menentukan sampel penelitian

Gisca Nadya, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Pinoy Henyo Dalam Pembelajaran Kosakata (Meishi) Bahasa Jepang Tingkat Dasar (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA PGRI 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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

2. Tahap Pelaksanaan

Ada 4 kegiatan yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Yaitu *pre test, treatment, post test*, dan pembagian angket. Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 27 Maret 2013 sampai 1 Mei 2013 di SMA PGRI 1 Bandung.

3. Tahap Akhir

- Melakukan pengolahan data
- Menganalisis data
- Menarik kesimpulan dari hasil analisis data penelitian



Gisca Nadya, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Pinoy Henyo Dalam Pembelajaran Kosakata (Meishi) Bahasa Jepang Tingkat Dasar (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA PGRI 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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