BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian menurut Sutedi (2011, hlm. 53) adalah "cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian. Prosedur ini merupakan langkah kerja yang bersifat sistematis, mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan pengambilan kesimpulan". Menurut Syamsuddin dan Damaianti (2009, hlm. 14) "Metode penelitian merupakan cara pemecahan masalah penelitian yang dilaksanakan secara terencana dan cermat dengan maksud mendapatkan fakta dan simpulan agar dapat memahami, menjelaskan, meramalkan, dan mengendalikan keadaan." Sedangkan menurut Furchan (2011, hlm. 39) "Yang dimaksud dengan metode penelitian ialah strategi umum yang dianut dalam pengumpulan dan analisis data yang diperlukan, guna menjawab persoalan yang dihadapi"

Dari pengertian di atas dapat penulis simpulkan bahwa metode penelitian merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dan fakta yang diperlukan secara sistematis mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan pengambilan kesimpulan dalam menyelesaikan suatu masalah penelitian.

Jenis-jenis penelitian terbagi menjadi empat yaitu metode penelitian eksperimen, *eks past facto*, deskriptif dan historis. Tak satupun dari metode-metode tersebut yang selalu lebih baik dari lainnya sebab setiap permasalahan memiliki karakteristik berbeda dan berbeda pula cara penyelesaiannya (Furchan, 2011, hlm. 39-40).

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian eksperimen kuasi dengan desain penelitian *one group pretest posttest design*. Desain ini adalah desain eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa ada kelompok pembanding (Arikunto, 2009, hlm.212). Pada penelitian ini penulis memberikan *pre-test* (test awal) kepada sampel selaku subjek dalam penelitian dengan tujuan mengetahui tingkat penguasaan kanji sebelum diberikan *treatment* (perlakuan) menggunakan media kartu. Setelah diberikan *treatment* (perlakuan) kemudian sampel diberikan *post-test* (test akhir) untuk mengukur tingkat penguasaan kanji sampel setelah diberikan *treatment*.

Struktur desainnya dapat dilihat sebagai berikut.

O_1	X	O_2

Keterangan:

O_1 : *Pretest* yang diberikan kepada sampel untuk mengukur kemampuan mengingat kanji pada sampel sebelum diberikan *treatment* (perlakuan).

O_2 : *Posttest* yang diberikan kepada sampel untuk mengukur kemampuan mengingat kanji pada sampel setelah diberikan *treatment* (perlakuan).

X : Perlakuan dengan menggunakan media kartu *karuta.*

Dalam penelitian ini, pengaruh perlakuan X diamati dalam situasi yang lebih terkontrol yaitu dengan membandingkan selisih $O_2 - O_1$ (Arifin, 2011, hlm. 78).

B. Populasi dan Sampel

Populasi menurut Furchan (2011, hlm. 193) adalah "semua anggota kelompok orang, kejadian atau obyek yang telah dirumuskan secara jelas". Sedangkan menurut Arifin (2011, hlm. 215) yang dimaksud populasi adalah "keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai maupun hal-hal yang terjadi". Dari pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa populasi merupakan wilayah umum dalam suatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2012.

Sampel menurut Arifin (2011, hlm. 215) adalah "sebagian dari populasi yang akan diselidiki atau dapat juga dikatakan bahwa sampel adalah populasi dalam bentuk mini (*ministu population*)" dari pengertian di atas dapat penulis simpulkan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang dijadikan sumbe data. Dalam hal ini sampel juga dapat merepresentasikan populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah 12 orang mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Jepang angktan 2012. Sampel ditarik dengan cara *purposive sampling*, yaitu pengambilan sampel berbasarkan pertimbangan tertentu seta bedasakan sifat dan ciri yang sudah diketahui sebelumnya (Arifin, 2011, hlm. 221)

C. Instrumen Penelitian

Data merupakan hal yang pokok dalam sebuah penelitian, karena itu dibutuhkan intrumen penelitian untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan antara lain:

1. Tes

Dalam Arifin (2011, hlm. 226) dijelaskan bahwa tes adalah "suatu teknik pengukuran yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan atau seangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh responden". Dalam Furchan (2011, hlm. 268) dijelaskan bahwa tes ialah "seperangkat rangsangan (stimuli) yang diberikan pada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka"

Dalam penelitian ini tes dilaksanakan dua kali yaitu *pre-test* dan *post-test. Pre-test* dilaksanan untuk mengetahui keadaan awal sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *post-test* dilaksanakan setelah diberikan perlakuan untuk mengetahui sejauh mana efektifitas media yang digunakan.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk pilihan ganda dan *essay.* Soal pilihan ganda sebanyak 20 buah dan soal *essay* berupa isian *kakusuu, bushu,* cara baca dan arti kanji sebanyak 20 buah.

Tabel 3.1

Kisi-kisi soal *pretest* dan *posttest*

No.	Indikator	Jenis	No. Soal	Jumlah
1	Memilih kanji yang dimaksud	Pilihan ganda	1 – 5	5 soal
2	Memilih unsur dari sebuah kanji	Pilihan ganda	6 – 10	5 soal
3	Mengidentifikasi *on'yomi* dan *kun'yomi*	Pilihan ganda	10 – 20	10 soal
4	Mengisi *kakusuu, bushu, on'yomi, kun'yomi* dan arti kanji	Essay	20 – 40	20 soal

2. Angket

Angket menurut Arikunto (2009, hlm. 101) adalah "kumpulan dari pertanyaan yang diajukan secara tertulis dan kepada seseorang (yang dalam hal ini disebut responden), dan cara menjawab juga dilakukan dengan tertulis". Angket disebut juga *question-naire* (Arikunto, 2009, hlm. 101).

Penggunaan angket dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengeahui tanggapan responden mengenai media yang digunakan dalam pembelajaran huruf kanji. Responden dari angket ini sama dengan sampel penelitian. Pengisian angket dilaksanakan setelah responden mengisi *post-test.*

Tabel 3.2

Kisi-kisi angket

No.	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
1	Pengetahuan mengenai permainan *karuta*	1	1
2	Pendapat mengenai permainan *karuta*	2	1
3	Pengalaman bermain karuta	3	1
4	Tanggapan terhadap permainan karuta dalam pembelajaran kanji	4,5,6,7,8,9,10	7

D. Teknik Pengolahan Data

1. Teknik Pengolahan Data Tes

Dalam penelitian ini data yang diperoleh akan diolah dengan menggunakan statistik komparasional, yaitu statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada-tidaknya perbedaan antara dua variabel yang sedang diteliti (Sutedi, 2011, hlm. 228).

a. Membuat tabel persiapan untuk mencari nilai t-hitung

Tabel 3.3

Persiapan untuk mencari nilai t-hitung

No	**X**	**Y**	***D***	$\boldsymbol{d^2}$
1				
2				
Dst				
∑				

Keterangan:

Kolom X diisi dengan nilai *pretest*

Kolom Y diisi dengan nilai *posttest*

Kolom *d* diisi dengan nilai gain (selisih nilai *pretest* dan *posttest*)

Kolom d^2diisi dengan nilai gain dikuadratkan

Isi baris ∑ dari setiap kolom

b. Mencari *mean* dari *pretest*

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

Keterangan:

Mx = *Mean* variabel X

∑x = Jumlah total nilai *pretest*

N = Jumlah sampel

c. Mencari *mean* dari *posttest*

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

Keterangan:

My = *Mean* variabel Y

∑y = Jumlah total nilai *pretest*

N = Jumlah sampel

d. Mencari nilai selisih rata-rata *pretest* dan *posttest*

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

Keterangan:

Md = Nilai selisih rata-rata *pretest* dan *posttest*

$\sum$d = Jumlah selisih rata-rata *pretest* dan *posttest*

N = Jumlah sampel

e. Mencari nilai kuadrat deviasi

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

Keterangan:

$\sum x^2 d$ = Nilai kuadrat deviasi

$\sum \mathrm{d}^2$ = Jumlah total selisih nilai *pretest* dan *posttest* kuadrat

$\sum$d = Jumlah total selisih nilai *pretest* dan *posttest*

N = Jumlah sampel

f. Mencari nilai derajat kebebasan

$db = N - 1$

Keterangan:

db = Nilai derajat kebebasan

N = Jumlah sampel

g. Mencari nilai t-hitung dengan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma X d^2}{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

t = Nilai t_{hitung} yang dicari

Md = Nilai selisih rata-rata *pretest* dan *posttest*

$\sum x^2 d$ = Nilai kuadrat deviasi

h. Pengujian hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menentukan signifikansi perbedaan dua variabel dengan kriteria jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa kedua variabel mempunyai perbedaan yang signifikan. Namun jika t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel}, kedua variabel tidak mempunyai perbedaan yang signifikan.

2. Teknik Pengolahan Data Angket

Data angket diolah dengan perhitungan sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase

f = Jumlah jawaban

n = Jumlah responden

Tabel 3.4

Klasifikasi Penafsiran Data Angket

Interval Prosentase	Tafsiran
0%	Tidak seorang pun
1% – 25%	Sebagian kecil
26% – 49%	Hampir setengahnya
50%	Setengahnya
51% – 75%	Lebih dari setengahnya
76% – 99%	Sebagian Besar
100%	Seluruhnya

(Arikunto, 2006, hlm. 263)

E. Prosedur Penelitian

1. Persiapan

a. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan untuk mendapatkan gambaran mengenai kondisi subjek di lapangan, dalam hal ini untuk mengetahui kanji yang dianggap sulit oleh subjek.

b. Penyusunan Instrumen dan Pembuatan Media

Pada tahap ini peneliti menyusun instrumen yang terdiri dari angket dan soal *pre-test* dan *post-test* juga media yang akan digunakan.

c. Menentukan subjek penelitian

2. Pelaksanaan

a. Pemberian *pre-test*

Pemberian *pre-test* dilaksanakan untuk mengeahui kondisi awal subjek sebelum diberikan *treatment.*

b. Pemberian *treatment*

Pemberian *treatment* yang berupa games menggunakan kartu pada kelas eksperimen dengan langkah sebagai berikut:

- Kegiatan awal dimulai dengan pemberian apersepsi dan motivasi untuk belajar kanji.
- Kemudian peneliti memberikan sedikit penjelasan mengenai permainan karuta yang akan dijadikan dasar dari penelitian ini beserta peraturan dan kanji yang akan digunakan dalam permainan.
- Peserta lalu mencari pasangan yang akan jadi lawannya dalam permainan.
- Peserta diberikan satu set *torifuda* kanji yang berjumlah 50 lembar lalu diminta menderetkan di daerah masing-masing.
- Setelah itu peserta diberikan waktu sekitar 10 menit untuk menghafal letak kartu.
- Setelah waktu habis peneliti membacakan *yomifuda* yang berisi petunjuk mengenai kartu berisi kanji yang harus dipilih.
- Peserta dipersilakan mengambil kartu bahkan sebelum peneliti selesai membacakan bahkan sebelum peneliti selesai membacakan *yomifuda*.

- Pemenang merupakan peserta yang paling banyak mengumpulkan kartu.
- Bila peserta salah mengambil kartu maka akan dikenakan penalti berupa pengurangan kartu sebanyak satu lembar.

Tabel 3.5

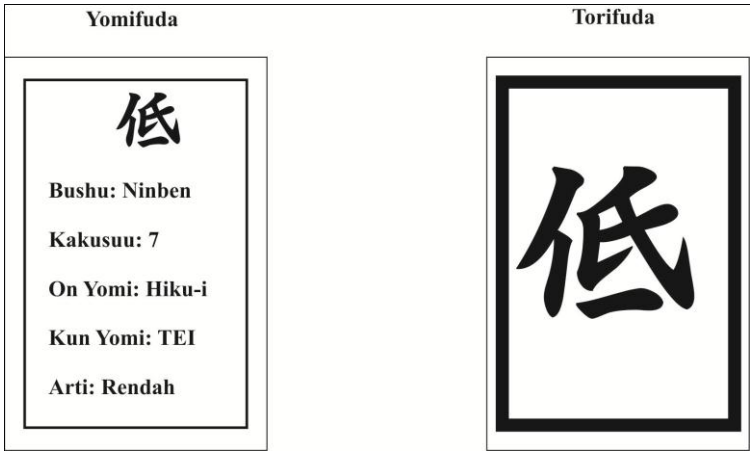
Kanji yang digunakan dalam penelitian

No	Kanji	Kakusuu	Bushu	Kun'yomi	On'yomi	Arti
1	疑	14	Hikiashi	Utaga-u	GI	Mencurigakan
2	越	12	Sounyou	Ko-eru, Ko-su	CHOU	Melewati/ melalui/ pindah rumah
3	掛	11	Tehen	Ka-karu, Ka-keru	-	Menggantungkan / Tergantung
4	恐	10	Shitagokoro	Oso-reru, Oso-roshii	KYOU	Takut/ Khawatir/ Menyeramkan
5	舞	15	Maiashi	Ma-u, Mai	BU	Menari
6	純	10	Itohen	-	JUN	Murni
7	緑	14	Itohen	Midori	ROKU, RYOKU	Hijau
8	荒	9	Kusakanmuri	Ara-i, A-reru, A-rasu	KOU	Kasar/ Liar
9	踊	14	Ashihen	Odo-ru, Odori	YOU	Menari/ Tarian
10	柔	9	Kihen	Yawa-rakai	JUU, NYUU	Lunak/ Lentur
11	逃	9	Shinnyou	Ni-geru, No-gasu, Noga-reru	TOU	Lari/ Kabur
12	悩	10	Risshinben	Naya-mu, Naya-masu	SOU	Khawatir/ Gelisah/ Resah
13	登	12	Hatsugashira	Nobo-ru	TOU	Naik/ Mendaki
14	福	13	Shimesuhen	-	FUKU	Bahagia/ Beruntung
15	解	13	Tsunohen	To-ku, To-keru, To-kasu, Hodo-ku, Hodo-keru, Waka-ru	KAI	Melepaskan/ Menguraikan/ Memecahkan (masalah)/ Mengerti
16	喜	12	Kuchihen	Yoroko-bu, Yoroko-basu,	KI	Gembira/ Senang

				Yoroko-bashii		
17	求	7	Shitamizu	Moto-meru	KYUU	Mencari/ Meminta
18	鉄	13	Kanehen	Kurogane	TETSU	Besi
19	倒	10	Ninben	Tao-su, Tao-reru	TOU	Jatuh/ Tumbang
20	経	11	Itohen	He-ru, Tatsu	KEI	Berlalu/ Melalui
21	憎	14	Risshinben	Niku-mu, Niku-i, Nikushi-mi, Niku-rashii	ZOU	Benci
22	麦	7	Mugihen	Mugi	BAKU	Gandum
23	汚	7	Sanzui	Kega-su, Kega-reru, Kitana-i	I	Kotor
24	折	7	Tehen	O-ri, Oru, O-reru	SETSU	Melipat
25	投	7	Tehen	Na-geru	TOU	Melempar
26	悲	12	Shitagokoro	Kanashi-i, Kanashi-mu	HI	Sedih
27	硬	12	Ishihen	Kata-i	KOU	Keras
28	快	7	Risshinben	Kokoroyoi	KAI	Gembira/ Riang/ Ceria
29	刺	8	Ritto	Sa-su, Sa-saru	SHI	Menusuk/ Menikam
30	突	8	Anakanmuri	Tsu-ku	TOTSU	Menusuk
31	鳴	14	Kuchihen	Na-ku, Na-ru, Na-rasu	MEI	Bersiul/ Berkicau/ Berbunyi
32	欲	11	Akubi	Ho-shii, Ho-ssuru	YOKU	Ingin
33	格	10	Kihen	-	KAKU	Status/ Pangkat
34	情	11	Risshinben	Nasa-ke	JOU	Perasaan/ Simpati
35	済	11	Sanzui	Su-mu, Su-masu	SAI	Selesai/ Maaf
36	短	12	Yahen	Mijika-i	TAN	Pendek
37	押	8	Tehen	O-su, O-saeru	OU	Mendorong
38	要	9	Kaname no kashira	I-ru	YOU	Memerlukan
39	低	7	Ninben	Hiku-i	TEI	Rendah
40	政	9	Bokunyou	Matsurigoto	SEI	Pemerintahan

Gambar 3.1

Contoh Yomifuda dan Torifuda



c. Pemberian *post-test*

F. Tahap Akhir

Mengumpulkan data hasil penelitian berupa tes dan angket

a. Analisis data statistik

b. Menguji Hipotesis

Menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data penelitian