

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Pengertian metode eksperimental merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2007, hlm. 107). Dalam penelitian eksperimen dapat meneliti pengaruh suatu variabel (variabel bebas) terhadap variabel lainnya (variabel terikat) dengan cara memanipulasi variabel tersebut. Selain itu juga tujuan dari metode ini biasanya untuk menguji efektifitas dan efesiensi dari suatu pendekatan, metode, teknik atau media pengajaran dan pembelajaran sehingga hasilnya dapat diterapkan jika memang baik atau tidak digunakan jika tidak baik dalam pengajaran yang sebenarnya (Sutedi, 2011, hlm. 64). Selain itu, penelitian eksperimental memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Adanya manipulasi terhadap variabel bebas;
- b) Adanya kegiatan pengontrolan terhadap variabel lain yang berpengaruh; dan
- c) Adanya pengamatan dan pengukuran terhadap efek atau pengaruh dari manipulasi terhadap variabel bebas tadi.

Quasi-Experiment adalah penelitian yang menggunakan kelas eksperimen tanpa menggunakan pembandingan atau kelas kontrol sebagai pembandingnya. Quasi-experiment designs are practical compromises between true experimentation and the nature of human language behavior which we wish to investigate. Such designs are susceptible to some of the questions of internal and external validity. By using a quasi-experimental design, we control

as many variables as we can and also limit the kinds of interpretation we make about cause-effect relationships and hedge the power of our generalization statements. (Hatch & Farhady, 1982, hlm. 24). Menurut Suryabrata (2010, hlm. 92) menjelaskan bahwa eksperimen semu (*Quasi-Eksperimen*) mempunyai tujuan penelitian yaitu 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. Berdasarkan penjabaran-penjabaran di atas, maka penelitian ini merupakan penelitian eksperimental. Sedangkan metode penelitian yang digunakannya adalah metode eksperimen semu atau *Quasi-Eksperimen*.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design* yaitu eksperimen yang dilakukan pengukuran awal pada suatu objek yang diteliti (*pre-test*), kemudian peneliti memberikan perlakuan tertentu (*treatment*) dan setelah itu dilakukan pengukuran lagi (*post-test*). (Noor, 2013, hlm. 115).

Desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Pola Penelitian



Keterangan:

- O₁ : *Pretest* (tes awal) sebelum mendapat perlakuan
- X : *Treatment* (perlakuan) dengan menggunakan metode permainan *A Creative Story*

O₂ : *Posttest* (tes akhir) setelah mendapat perlakuan

Jika hasil *Posttest* siswa menunjukkan adanya perubahan di bandingkan dengan hasil *Pretest* maka dapat di simpulkan bahwa metode permainan *A Creative Story* efektif terhadap pembelajaran berbicara bahasa Jepang, tapi jika hasil *Posttest* siswa menunjukkan stagnasi atau bahkan menunjukkan adanya penurunan maka dapat di simpulkan bahwa metode permainan *A Creative Story* tidak efektif terhadap pembelajaran berbicara bahasa Jepang.

B. Partisipan

Partisipan adalah orang – orang yang terlibat dalam penelitian, dan turut membantu dalam kelancaran selama proses penelitian berlangsung. Partisipan dalam penelitian ini di antaranya:

- a) Kepala SMA Negeri 5 Cimahi.
- b) Guru pamong Bahasa Jepang.
- c) Seluruh guru dan staf SMA Negeri 5 Cimahi.
- d) Siswa-siswi kelas XI MIA 2 SMAN 5 Cimahi.
- e) Seluruh anggota kelompok PPL SMA Negeri 5 Cimahi.
- f) Rekan – rekan PPL SMA Negeri 5 Cimahi sesama Departemen Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Sedangkan menurut Sisworo (dalam Mardalis, 2009, hlm. 54) mendefinisikan populasi sebagai sejumlah kasus yang memenuhi seperangkat kriteria yang ditentukan peneliti.

Berdasarkan pada pendapat-pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa populasi ialah objek atau subjek yang berada dalam

suatu wilayah tertentu dan memiliki karakteristik sesuai dengan ketentuan penulis untuk kemudian diteliti dalam sebuah penelitian. Populasi yang menjadi subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas XI MIA 2 SMAN 5 Cimahi yang mana masuk dalam jenis populasi terbatas.

2. Sampel Penelitian

Mardalis (2009, hlm. 55) mengemukakan sampel adalah contoh, yaitu contoh sebagian atau seluruh individu yang menjadi objek penelitian. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa sampel adalah sebagian atau seluruh jumlah populasi yang dapat mewakili untuk dijadikan sumber data. Maka penulis mengambil sampel seluruh siswa kelas XI MIA 2 di SMAN 5 Cimahi tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 39 orang.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian (Sutedi, 2011, hlm. 155). Instrumen yang akan digunakan penulis dalam penelitian ini diantaranya:

1. Tes

Tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu satuan program pengajaran tertentu (Sutedi, 2011 hlm. 157). Sejalan dengan pendapat sebelumnya menurut Rusli Lutan (2000, hlm. 21) tes adalah sebuah instrument yang dipakai untuk memperoleh informasi tentang seseorang atau obyek. Tes yang akan dilakukan oleh penulis adalah tes lisan yang berupa *pretest* yang dilakukan sebelum *treatment* dan *posttest* yang dilakukan setelah keseluruhan *treatment* dilakukan.

Pre-test merupakan tes yang dilaksanakan diawal dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam keterampilan berbicara bahasa Jepang yang dijadikan kelas eksperimen oleh penulis yang pada akhirnya untuk mengetahui perbedaan keterampilan

berbicara sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan. Sementara untuk *Post-test* itu sendiri merupakan tes yang dilakukan setelah perlakuan (*treatment*) diberikan dan dilaksanakan diakhir dengan tujuan untuk mengetahui perkembangan peningkatan keterampilan berbicara siswa baik sebelum dan sesudah menggunakan metode permainan *A Creative Story* tersebut, sehingga dapat menjawab hipotesis dari penelitian ini apakah diterima atau tidak. Menurut Maidar dan Mukti (1988, hlm. 23) keterampilan berbicara adalah kemampuan dalam mengucapkan kalimat-kalimat untuk mengekspresikan, menyatakan pikiran, gagasan dan perasaan. Keterampilan berbicara juga didasarkan oleh kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, dan benar dengan menghilangkan masalah psikologis seperti rasa malu dan takut. Dari pemaparan diatas maka penilaian yang akan dinilai oleh penulis hanya dua poin saja yaitu kelancaran berbicara dan ketepatan menjawab, karena didalam penelitian ini keterampilan berbicara yang dimaksud adalah siswa dapat menyampaikan informasi secara lisan berupa kata-kata atau kalimat-kalimat sesuai dengan apa yang ingin diucapkan tanpa adanya hambatan secara psikologis seperti takut dan malu.

Tabel 3.2
Kriteria Penilaian Tes

Nama Siswa	Penilaian		Skor
	Ketepatan Menjawab	Kelancaran Berbicara	

Skala skor dari 1-5 dengan arti sebagai berikut:

- | | |
|-------------------|-----------------|
| 1 = Sangat kurang | 4 = Baik |
| 2 = Kurang | 5 = Sangat Baik |
| 3 = Cukup | |

Skala nilai diatas dimaksudkan untuk membedakan tingkat komponen masing-masing penilaian dalam keterampilan berbicara. Agar dapat memudahkan dalam menilai, berikut akan dijabarkan mengenai skala penilaian tersebut berdasarkan kriteria penilaian tersebut.

a. Ketepatan Menjawab

1. Jawaban yang diberikan salah.
2. Jawaban sebagian besar salah namun terdapat kata-kata yang tepat.
3. Jawaban yang diberikan hanya sepele kata.
4. Jawaban berupa frasa atau kalimat yang belum sempurna.
5. Jawaban berupa kalimat dengan susunan yang tepat.

b. Kelancaran Berbicara

1. Sangat tidak lancar, terlalu banyak diam dan terlihat gugup.
2. Kurang lancar saat berbicara.
3. Cukup lancar
4. Sudah lancar berbicara, hanya saja terdapat beberapa kata yang penggunaannya salah.
5. Sangat lancar dan fasih.

Tabel 3.3

Kisi-kisi Tes

Standar Kompetensi	Mengungkapkan informasi secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana berupa kosakata dan kalimat mengenai warna benda, letak benda, suasana atau keadaan sebuah ruangan.
Kompetensi Dasar	1.Menyampaikan informasi sederhana mengenai keadaan sebuah kamar yang berupa kalimat. 2.Dapat menjawab pertanyaan yang diberikan dengan tepat.
Bentuk soal	Lisan

2. Angket

Angket merupakan salah satu instrumen pengumpul data penelitian yang diberikan kepada responden (manusia dijadikan objek penelitian) (Sutedi, 2009, hlm. 164). Menurut Sugiono (2011, hlm. 199-203) angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Menurut Faisal (dalam Sutedi, 2011, hlm 164), dilihat dari keleluasaan responden dalam memberikan jawabannya, angket dapat digolongkan ke dalam angket tertutup dan angket terbuka. Jika dilihat dari informasi yang diperoleh, Faisal (dalam Sutedi, 2011, hlm 165) menggolongkan angket menjadi angket langsung dan angket tidak langsung. Dalam hal ini, penulis akan melakukan angket tertutup tidak langsung untuk mengetahui penilaian dan pendapat responden tentang metode pembelajaran permainan *a creative story* dimana soal angket hanya dengan cara memberikan tanda silang (X) atau tanda *checklist* (√).

Tabel 3.4
Kisi-kisi Angket

No	Jenis pernyataan	Jumlah Pernyataan
1.	Kesan terhadap metode permainan A <i>Creative Story</i>	5
2.	Kekurangan dan kelebihan metode permainan A <i>Creative Story</i>	5

E. Prosedur Penelitian

1. Persiapan

- a) Menentukan materi yang akan diberikan di setiap pertemuannya

- b) Mengumpulkan alat-alat yang dibutuhkan sebagai media yang akan di gunakan dalam penelitian seperti gambar-gambar dan perekam suara.
- c) Menyusun instrumen penelitian
- d) Mengajukan surat izin penelitian ke SMAN 5 Cimahi guna mendapatkan persetujuan dari pihak sekolah
- e) Menentukan populasi dan sampel penelitian berdasarkan hasil observasi sebelumnya
- f) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran untuk setiap pertemuannya

2. Pelaksanaan

No.	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
1.	Selasa, 7 April 2015	11.35 - 13.05	Melakukan <i>pretest</i>
2.	Selasa, 14 April 2015	11.35 - 13.05	Melakukan <i>treatment</i> pertemuan ke-1
3.	Selasa, 21 April 2015	11.35 - 13.05	Melakukan <i>treatment</i> pertemuan ke-2
4.	Sabtu, 4 Juli 2015	16.00 – 17.30	Melakukan <i>treatment</i> pertemuan ke-3
5.	Minggu, 5 Juli 2015	16.00 – 17.30	Melakukan <i>treatment</i> pertemuan ke-4
6.	Senin, 6 Juli 2015	15.00 – 17.00	Melakukan <i>treatment</i> pertemuan ke-5

7.	Senin, 6 Juli 2015	18.45 – 20.30	Melakukan <i>post-test</i>
----	-----------------------	---------------	----------------------------

Sumber: Data yang diolah peneliti (2015)

3. Pelaporan

- a) Melakukan pemeriksaan ulang terhadap keseluruhan data yang telah di peroleh.
- b) Mengolah keseluruhan data yang telah di peroleh dan mengujinya dengan perhitungan statistik.
- c) Menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah di olah dan di uji secara statistik.

F. Analisis Data

1. Tes

Data yang diolah dalam penelitian ini adalah data hasil *Pretest* dan *Posttest* dengan cara membandingkan hasil *Pretest* dan *Posttest* menggunakan rumus statistik komparansional. Statistik komparasional digunakan untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada tidaknya perbedaan antara dua variabel (atau lebih) yang sedang di teliti (Sutedi, 2009, hlm. 228). Rumus statistik yang digunakan adalah:

$$t_o = \frac{M_x - M_y}{SEM_{x-y}}$$

Keterangan:

- t_o : nilai t hitung yang dicari
- M_x : mean dari hasil *Posttest*
- M_y : mean dari hasil *Pretest*
- SEM_{x-y} : standar error perbedaan mean x dan mean y

Langkah – langkah untuk mencari t hitung adalah sebagai berikut:

a) Membuat table persiapan

No sampel	X	Y	x	y	x ²	y ²
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
Σ						
M						

Keterangan:

- 1) Kolom (1) diisi dengan nomor urut, sesuai dengan jumlah sampel
- 2) Kolom (2) diisi dengan skor yang diperoleh dari *Posttest*
- 3) Kolom (3) diisi dengan skor yang diperoleh dari *Pretest*
- 4) Kolom (4) diisi dengan deviasi dari skor X. caranya hitung terlebih dahulu mean dari X, kemudian skor tersebut berapa selisihnya dengan mean tadi sehingga untuk kolom (4) ini akan berisi angka negatif dan positif, dan jika dijumlahkan akan nol
- 5) Kolom (5) diisi dengan deviasi dari skor Y. caranya hitung terlebih dahulu mean dari Y, kemudian skor tersebut berapa selisihnya dengan mean tadi sehingga untuk kolom (5) ini akan berisi angka negatif dan positif, dan jika dijumlahkan akan nol
- 6) Kolom (6) diisi dengan pengkuadratan dari angka – angka dari kolom (4)
- 7) Kolom (7) diisi dengan pengkuadratan dari angka – angka dari kolom (5)

b) Mencari mean kedua variabel

Untuk mencari mean kedua variabel menggunakan rumus berikut:

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

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

25

Keterangan:

- $\sum x$: jumlah skor x
- $\sum y$: jumlah skor y
- N : jumlah siswa yang mengikuti tes

c) Mencari *gain* (d) antara *pre-test* dan *post-test*, dengan rumus:

$$Gain = post-test - pre-test$$

d) Mencari nilai rata-rata d (*gain*), dengan rumus:

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

e) Menghitung nilai kuadrat deviasi menggunakan rumus senagai berikut:

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

f) Mencari nilai t hitung

Untuk mencari nilai t hitung menggunakan rumus berikut:

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{SEM_{x-y}}$$

g) Memberikan interpretasi terhadap nilai t hitung

Merumuskan Hipotesis kerja (H_k) dan Hipotesis nol (H₀):

- H_k: terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa sebelum

dan sesudah perlakuan dengan menggunakan metode permainan *A Creative Story*.

- Ho: tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan metode permainan *A Creative Story*.

h) Membandingkan nilai t hitung dengan nilai t tabel

$$\begin{aligned} db &= N - 1 \\ &= 39 - 1 \\ &= 38 \end{aligned}$$

2. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui kesan dan pendapat siswa mengenai penggunaan metode permainan *A Creative Story* dalam peningkatan kemampuan berbicara Bahasa Jepang. Angket diberikan setelah *Posttest* dilaksanakan.

Rumus yang digunakan untuk menghitung presentasi dari hasil angket adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

- P : Presentase jawaban
- f : frekuensi jawaban responden
- n : jumlah responden

Tabel 3.5
Penafsiran Analisis Angket

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
100%	Seluruhnya

(Sudjiono, 2010, hlm. 40 – 41)