

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Dalam kegiatan penelitian, metode dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian (Sutedi, 2011, hlm.53). Metode yang dipilih harus tepat agar tujuan penelitian bisa tercapai. Penelitian ini bersifat eksperimen. Dalam Fathoni (2006, hlm.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 penulis hanya diberikan satu kelas untuk mengajar pada saat PPL, maka penulis memutuskan untuk menggunakan eksperimen semu.

Dalam Suryabrata (2004, hlm.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.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi experiment*, atau eksperimen semu dengan menggunakan desain *One-group pretest-posttest*, dimana eksperimen hanya dilakukan pada satu kelompok saja tanpa adanya kelompok pembanding. Penelitian kuasi menurut situs [www.bangifull.wordpress.com](http://www.bangifull.wordpress.com) bahwa, penelitian kuasi eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Menurut Nana Syaodih (2005, hlm.207) eksperimen disebut kuasi, karena bukan merupakan eksperimen murni tetapi seperti murni, seolah-olah murni, eksperimen ini biasa juga disebut eksperimen semu. Karena berbagai hal, terutama berkenaan dengan variabel, kemungkinan sukar sekali dapat digunakan eksperimen murni.

Penelitian ini merupakan penelitian kelas dengan menggunakan metode kuasi eksperimen, data yang penulis kumpulkan berupa informasi tentang proses pembelajaran siswa dalam penguasaan kosakata dasar bahasa Jepang (data tersebut dapat diperoleh melalui wawancara terhadap guru mata pelajaran bahasa Jepang SMA PASUNDAN 8 Bandung atau melalui hasil belajar yang di dalamnya terdapat pretest dan posttest siswa kelas XI SMA PASUNDAN 8 Bandung), kemampuan pengajar dalam menyusun rencana persiapan pembelajaran, serta kemampuan penguasaan kosakata dasar bahasa Jepang menggunakan metode *Game The Landlords* yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding dengan menggunakan pola satu grup *pretest* dan *posttest*.

Penelitian ini diawali dengan mengadakan *pretest* terhadap siswa, kemudian diberikan perlakuan berupa mengajarkan kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan metode *Game The Landlords* selanjutnya diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil pembelajaran siswa setelah menggunakan metode *Game The Landlords* dalam pembelajaran kosakata dasar bahasa Jepang.

### **3.1.1 Desain penelitian**

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Grup Pretest Posttest Design*. Design tersebut merupakan perkembangan dari desain *One Shot Case Study*. Pengembangannya ialah dengan cara melakukan satu kali pengukuran di depan (*pretest*) sebelum adanya perlakuan (*treatment*), kemudian dilaksanakannya *treatment* dan setelah itu dilakukan pengukuran lagi (*posttest*).

Pada desain penelitian ini peneliti harus melakukan pengukuran awal yang disebut dengan *pretest*, setelah itu peneliti memberikan *treatment* yang berupa pengajaran kosakata dasar bahasa Jepang dengan menggunakan metode *Game The Landlords*, dan yang terakhir barulah peneliti melakukan *posttest* untuk pengukuran akhirnya.

Adapun desain penelitiannya sebagai berikut :



Keterangan :

O<sub>1</sub> : *Pretest*

X : *Treatment* berupa pengajaran dengan menggunakan metode *Game The Landlords*

O<sub>2</sub> : *Posttest* untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan *Treatment*

### 3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA PASUNDAN 8 Bandung yang bertempat di Jalan Cihampelas No.167 Bandung.

Waktu penelitian ini disesuaikan dengan jadwal belajar mata pelajaran Bahasa Jepang di SMA PASUNDAN 8 Bandung yaitu :

- Pertemuan pertama pada hari selasa, 18 Februari 2014 yang dilaksanakan di kelas X-2
- Pertemuan kedua pada hari selasa, 25 Februari 2014 yang dilaksanakan di kelas X-2
- Pertemuan ketiga pada hari selasa, 4 Maret 2014 yang dilaksanakan di kelas X-2
- Pertemuan keempat pada hari selasa, 11 Maret 2014 yang dilaksanakan di kelas X-2
- Pertemuan kelima pada hari selasa, 18 Maret 2014 yang dilaksanakan di kelas X-2

### 3.3 Populasi dan Sampel

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

Populasi adalah keseluruhan siswa yang dijadikan objek penelitian. Dalam penelitian ini, populasinya adalah seluruh siswa SMA PASUNDAN 8 Bandung tahun ajaran 2013/2014. Sedangkan sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data penelitian. Sampel dari penelitian ini adalah 30 orang siswa kelas X-2 SMA PASUNDAN 8 Bandung tahun ajaran 2013/2014.

### 3.4 Instrumen Penelitian

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

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian baik berupa data kualitatif maupun data kuantitatif disebut instrumen penelitian (Sutedi, 2005, hlm.36).

Instrument penelitian diperlukan untuk mendapatkan data yang kemudian akan diolah sehingga hasilnya dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana teknik permainan *Metode Game The Landlords* memberikan pengaruh dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang.

Untuk menguji hipotesis, diperlukan data yang benar, cermat, serta akurat karena keabsahan hasil pengujian hipotesis bergantung kepada kebenaran dan ketepatan data. Sedangkan kebenaran dan ketepatan data yang diperoleh bergantung kepada alat pengumpul data yang digunakan (instrumen) serta sumber data. Instrumen penelitian dalam penelitian ini yaitu test mengenai kosakata bahasa Jepang. Tes diberikan kepada siswa sebanyak dua kali yaitu *prestes* dan *posttest*. *Pretest* diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang sebelum dilakukannya *treatment*. Soal *pretest*

ini terdiri dari 20 butir soal, yang penulis buat sendiri dengan menggunakan keterangan Expert Judgement. Setelah diberikan *treatment* barulah *posttest* diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sesudah dilakukannya *treatment*.

### 3.5 Pengumpulan Data

Dalam suatu penelitian, data merupakan suatu hal yang sangat diperlukan untuk selanjutnya dianalisis guna mendapatkan suatu kesimpulan. Untuk itu diperlukan teknik pengumpulan data untuk memperoleh hasil penelitian yang sesuai. Teknik pengumpulan data yaitu cara yang digunakan untuk mengumpulkan atau memperoleh data dalam suatu penelitian.

a. Kajian Pustaka, berupa pengumpulan materi dan teori-teori yang relevan dengan masalah ini, beserta penelitian terdahulu yang serupa dengan penelitian ini sehingga penulis mendapatkan berbagai informasi yang bermanfaat untuk penelitian yang dilakukan.

b. Tes

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data utama dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar :

- 1) Tes awal (*pretest*) adalah tes yang dilaksanakan sebelum adanya perlakuan. Tes ini digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.
- 2) Tes Akhir (*posttest*) adalah tes yang dilaksanakan setelah perlakuan dilakukan. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada objek penelitian setelah mendapatkan perlakuan.

Pada saat data sudah terkumpul maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Untuk mengolah data yang sudah diperoleh dari hasil tes dilakukan langkah-langkah berikut, memberikan nilai pada hasil pretest dan posttest dengan ketentuan sebagai berikut :

Nilai untuk keseluruhan soal berjumlah 100 point. Soal berjumlah 20 soal terdiri dari:

- Soal bagian 1 berupa soal pilihan ganda  
1 soal berbobot 5 point, terdiri dari 5 soal.  
1 soal 5 point x 5 soal = 25 point

- Soal bagian 2 berupa menjodohkan kosakata dengan artinya

1 soal berbobot 5 point, terdiri dari 10 soal

1 soal 5 point x 10 soal = 50 point

- Soal bagian 3 berupa mengartikan kedalam bahasa indonesia

1 soal berbobot 5 point, terdiri dari 5 soal

1 soal 5 point x 5 soal = 25 point

### **3.8 Prosedur Penelitian**

#### **a. Perencanaan**

- Identifikasi masalah

Dilakukan untuk menemukan kesulitan-kesulitan siswa atau sampel, dalam mempelajari kosakata dasar bahasa Jepang.

- Penyusunan instrumen

Penyusunan instrumen didasarkan pada informasi yang penulis dapatkan. Dalam penelitian ini instrumen berupa 5 soal pilihan ganda, 10 soal menjodohkan kata, dan 5 soal mengartikan kedalam bahasa Indonesia.

- Judgement

Judgement dilakukan setelah penulis membuat instrumen. Judgement diserahkan kepada dosen pembimbing. Lalu setelah diberi masukan, merevisi butir-butir soal yang dianggap perlu, dan untuk kemudian disetujui.

- Uji coba

Uji coba dilakukan kepada siswa yang tidak termasuk ke dalam sampel penelitian.



## **b. Pelaksanaan**

- 1) Pre-test kepada sampel dilakukan guna mengetahui kemampuan sampel sebelum diberikan treatment dengan *Game The Landlords*. Soal *pretest* sebanyak 20 soal.
- 2) Treatment atau perlakuan  
Perlakuan atau *treatment* dilakukan kepada siswa guna meningkatkan penguasaan kosakata dasar bahasa Jepang dengan menggunakan *Game The Landlords*.

Alat-alat yang diperlukan untuk pembelajaran kosakata menggunakan *Game The Landlords* ini diantaranya :

- Papan *Game The Landlords*
- Orang-orangan (bidak)
- Dadu

Langkah-langkah metode *Game The Landlords*:

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- b. Guru menjelaskan cara bermain *Game The Landlords* pada siswa
- c. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok
- d. Guru membiarkan siswa bermain *Game The Landlords* untuk menghafal dan mengerti arti dari kosakata.
- e. Setelah siswa selesai bermain *Game The Landlords*, guru memberikan kuis berupa beberapa pertanyaan, tujuannya untuk mengetahui kemampuan mereka setelah bermain *Game The Landlords*, kelompok yang paling banyak menjawab pertanyaan akan mendapatkan hadiah.
- f. Setelah diberikan kuis, guru akan membahas hasil siswa mempelajari kosakata dengan metode *Game The Landlords*.
- g. Setelah diberikan pembelajaran dengan metode *Game The Landlords* (*treatment*) sebanyak 4 kali pertemuan, guru mengadakan posttest untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.



3) Post-test

Post-test dilakukan guna mengetahui tingkat kemampuan siswa setelah dilakukan perlakuan atau *treatment* menggunakan *Game The Landlords*. Soal *posttest* sebanyak 20 soal.

**c. Pengolahan Data**

a) Pengolahan data

Pengolahan data dilakukan setelah semua data terkumpul, kemudian diolah dengan mencari nilai rata-rata pre-test dan mencari nilai rata-rata post-test.

b) Kesimpulan

Setelah semua langkah penelitian selesai, maka penulis dapat melakukan penarikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

**3.9 Data Kosakata**

Adapun kosakata yang akan dijadikan bahan penelitian dengan *Game The Landlords* berjumlah 29 kosakata.

**Tabel 3.1**

<i>Sofu</i>	<i>Ojiisan</i>
<i>Sobo</i>	<i>Obaasan</i>
<i>Chichi</i>	<i>Otousan</i>
<i>Haha</i>	<i>Oksaasan</i>
<i>Watashi</i>	<i>Oniisan</i>
<i>Kyoudai</i>	<i>Oneesan</i>
<i>Kazoku</i>	<i>Otoutosan</i>
<i>Ane</i>	<i>Imoutosan</i>
<i>Ani</i>	<i>Hitori</i>
<i>Otouto</i>	<i>Futari</i>
<i>Imouto</i>	<i>San-nin</i>

<i>Yo-nin</i>	<i>Go-nin</i>
<i>Roku-nin</i>	<i>Sichi-nin</i>
<i>Hachi-nin</i>	<i>Kyuu-nin</i>
<i>Juu-nin</i>	