

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode berasal dari bahasa Yunani yaitu *methodos*, yang artinya cara atau jalan yang ditempuh. Sedangkan penelitian atau riset berasal dari bahasa Inggris *research* yang artinya mencari kembali. Menurut kamus *Webster new international* dalam (Arifin, 2011 hlm 1) penelitian adalah penyelidikan yang hati-hati dan kritis dalam mencari fakta dan prinsip-prinsip; suatu penyelidikan yang amat cerdas. Maka dengan kata lain metode penelitian adalah cara atau jalan yang ditempuh untuk mencari kembali atau melakukan penyelidikan dalam mencari suatu fakta. Menurut Sutedi (2011 hlm 53), Metode penelitian merupakan cara atau prosedur yang harus di tempuh untuk menjawab masalah penelitian. prosedur ini bersifat sistematis mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan pengambilan kesimpulan. Sedangkan menurut Sugiyono (2015, hlm 2), metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian eksperimen. Penelitian Eksperimen merupakan salah satu metode yang sering digunakan dalam bidang pengajaran. Tujuan metode ini untuk menguji efektifitas dan efisiensi dari suatu pendekatan, metode, teknik atau media pengajaran dan pembelajaran, sehingga hasilnya dapat diterapkan jika memang baik, atau tidak digunakan jika memang tidak baik dalam pengajaran sebenarnya (sutedi,2011 hlm 64). Menurut McMillan dan Schumacher dalam (Arifin, 2011 hlm 73) membagi empat jenis penelitian eksperimen, diantaranya:

1. Pra-eksperimen

Kelompok ini hampir sama dengan eksperimen, tetapi tidak ada penyamaan karakteristik/random dan tidak ada variabel kontrol. Jenis eksperimen ini hanya digunakan untuk penelitian latihan, bukan untuk penelitian akademik, penelitian kebijakan, pengembangan ilmu atau sejenisnya.

2. Eksperimen murni

Kelompok ini menguji variabel bebas dan terikat yang dilakukan terhadap sampel kelompok eksperimen atau kelompok control. Sampel dari kedua kelompok tersebut diambil secara acak. Desain eksperimen murni mempunyai tiga karakter, yaitu adanya kelompok control, subjek ditarik secara random dan ditandai untuk masing-masing kelompok, serta sebuah tes yang diberikan untuk mengetahui perbedaan antar kelompok.

3. Eksperimen kuasi

Eksperimen ini disebut juga dengan eksperimen semu. Tujuannya adalah untuk memprediksi keadaan yang dapat dicapai melalui eksperimen yang sebenarnya, tetapi tidak ada pengontrolan dan/atau manipulasi terhadap seluruh variabel yang relevan. Eksperimen kuasi banyak digunakan dalam penelitian pendidikan dengan desain pretes-postes karena variabel-variabelnya banyak yang tidak bisa diamati, seperti kematangan, efek pengujian, regresi statistic dan adaptasi.

4. Eksperimen subjek-tunggal

Adalah suatu eksperimen dimana subjek atau partisipannya bersifat tunggal, bisa satu orang, dua orang, atau lebih. Hasil eksperimen disajikan dan dianalisis berdasarkan subjek secara individual. Prinsip dasar eksperimen subjek tunggal adalah meneliti individu dalam dua kondisi, yaitu tanpa perlakuan dan dengan perlakuan.

Dari empat jenis penelitian eksperimen diatas, peneliti menggunakan penelitian eksperimen semu (kuasi eksperimen). Metode kuasi eksperimen adalah metode penelitian yang dilaksanakan tanpa adanya kelas pembanding atau kelas kontrol. (Arikunto, 2006 hlm 77) dengan mengadakan grup *pretest* dan *posttest*.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen atau metode uji coba. Metode eksperimen yang peneliti gunakan adalah dengan menggunakan satu kelompok saja yaitu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol, yang biasa disebut dengan *quasi* eksperimen. Sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) kelompok eksperimen terlebih dahulu diberikan *pretest* kemudian diberi perlakuan dengan menggunakan teknik permainan teka-teki silang, setelah itu diberikan *posttest*.

Tabel 3.1
Desain penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

Keterangan :

O1 : nilai *pretest* sebelum *treatment*

X : *treatment* dengan menggunakan teknik permainan teka-teki silang

O2 : nilai *posttest* setelah diberikan *treatment*.

Alasan peneliti menggunakan kuasi eksperimen ialah hanya ingin mengujicobakan teknik permainan teka-teki silang saja. Pertama-tama melakukan pembelajaran secara konvensional, lalu diberikan tes awal (*pretest*). Setelah itu diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media teka-teki silang. Kemudian pada akhir pembelajaran diberikan tes akhir (*posttest*).

C. Partisipan

Partisipan adalah orang-orang yang ikut membantu dalam penelitian, partisipan disini antara lain :

1. Dosen pembimbing
2. Siswa kelas XII IPA 4 SMA Negeri 1 Sukaresmi, tahun ajaran 2016/2017 sebagai sampel penelitian.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi atau *universe* adalah keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai maupun hal-hal yang terjadi. (Arifin, 2011 hlm 215). Sedangkan menurut Margono (2004 hlm 118) menjelaskan bahwa populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII IPA 4SMA Negeri 1 Sukaresmi Tahun Ajaran 2016/2017.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diselidiki atau dapat juga dikatakan bahwa sampel adalah populasi dalam bentuk mini (Arifin, 2011 hlm 215). Menurut Sugiyono (2015 hlm 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII IPA 4 SMA Negeri 1 Sukaresmi Tahun Ajaran 2016/2017.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan komponen kunci dalam suatu penelitian. Mutu instrumen akan menentukan mutu data yang digunakan dalam penelitian, sedangkan data merupakan dasar kebenaran empirik dari penemuan atau kesimpulan penelitian. (Arifin, 2011 hlm 225).

Kartika Rayani, 2016

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

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

1. Tes

Tes adalah suatu teknik pengukuran yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau harus dijawab oleh responden (Arifin, 2011 hlm 226). Menurut Sutedi (2011, hlm 157) Tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu satuan program pengajaran tertentu.

Tes dalam penelitian ini dilakukan dua kali, yaitu berupa *pretest* dan *posttest*. *Pretest* bertujuan untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*), dan *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa setelah diberikan perlakuan (penelitian eksperimental), Kisi-kisi soal yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

Tabel 3.2
Kisi-kisi penulisan soal *pretest* dan *posttest*

NO	Standar Kompetensi	Indikator	No.soal
1.	Mampu memahami dan menyebutkan pekerjaan/profesi, serta ungkapan menyatakan pekerjaan/profesi agar dapat menanyakan dan menginformasikan mengenai pekerjaan/profesi.	Memahami dan menjawab soal mengenai pekerjaan/profesi.	1-20
2.	Mampu menyebutkan kata kerja dan waktu kegiatan sehingga dapat mengungkapkan kegiatan	Memahami dan menjawab soal mengenai kata kerja dan waktu	1-20

	serta waktu kegiatan yang dilakukan sehari-hari.	kegiatan yang dilakukan sehari hari	
--	--	-------------------------------------	--

2. Angket

Angket adalah instrument penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjaring data atau informasi yang harus dijawab responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya (Arifin, 2011 hlm 228). Menurut faisal dalam (Sutedi, 2011 hlm 164) teknik angket dilakukan dengan cara pengumpulan datanya melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebarakan untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari responden.

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pendapat responden mengenai media teka-teki silang. Apakah media pembelajaran aktif ini menarik dan meningkatkan minat siswa serta apakah media pembelajaran ini membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Table 3.3

Kisi-kisi angket penelitian

No	Indikator angket	No. soal	Jumlah Soal
1.	Mengetahui pendapat tentang penggunaan teknik permainan teka teki silang.	1,2,3,4	4
2.	mengetahui kemampuan siswa dalam meningkatkan kosakata bahasa Jepang menggunakan teknik permainan teka-teki silang.	5,6,7,8	4

3.	Mengetahui kendala siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.	9,10	2
Jumlah		10	

F. Prosedur penelitian

1. Variabel penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

- 1) Variabel bebas adalah teknik permainan teka-teki silang.
- 2) Variabel terikat adalah penguasaan kosakata

2. Persiapan Penelitian

1) Studi pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan untuk mengetahui kondisi subjek penelitian di lapangan, sebagai bahan untuk pertimbangan dalam melakukan penelitian.

2) Pembuatan instrument penelitian

- a) Menyusun soal *pretest*
- b) Menyusun soal *posttest*
- c) Pembuatan angket

3. Pelaksanaan eksperimen

Pada tahap awal pelaksanaan eksperimen ini dimulai dengan *pretest*. *Pretest* ini diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai kosakata bahasa Jepang sebelum diberikan tahap perlakuan (*treatment*),

Tahap kedua yaitu memberikan perlakuan (*treatment*) kepada sampel dengan menggunakan teknik permainan teka-teki silang.

Tahap ketiga memberikan *posttest* untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa setelah diberikannya perlakuan (*treatment*).

Tahap terakhir yaitu pemberian angket, untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap teknik permainan teka-teki silang sebagai upaya dalam membantu penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Tabel 3.4
Jadwal pelaksanaan penelitian

No	Hari/tanggal	Kegiatan
1.	Senin	Melakukan <i>pretest</i> Melakukan <i>treatment</i> pertemuan ke-1
2	Senin	Melakukan <i>treatment</i> pertemuan ke-2
3.	Senin,	Melakukan <i>treatment</i> ke-3
4.	Selasa	Melakukan <i>treatment</i> ke-4
5.	Rabu	Melaksanakan <i>posttest</i> dan angket

4. Pengolahan data
 - a. Mengumpulkan data hasil penelitian berupa tes dan angket
 - b. Analisis data statistik
 - c. Menguji hipotesis
 - d. Menarik kesimpulan

G. Uji kelayakan Instrumen

Sebelum instrument digunakan untuk penelitian, maka harus di uji terlebih dahulu kelayakannya apakah instrument tersebut layak atau tidak untuk digunakan sebagai bahan penelitian.

Menurut Sutedi (2011, hlm 157), instrumen yang layak adalah instrument yang memiliki validitas dan reabilitas yang cukup terandakan, disamping harus memiliki sifat praktis yaitu mudah digunakannya, dan ekonomis yaitu tidak terlampaui memakan waktu dan biaya dalam pembuatan dan pengolahannya. Valid artinya dapat mengukur dengan tepat apa yang hendak di ukurnya, sedangkan reliable adalah memiliki keajegan atau keterpercayaan.

Ada beberapa cara dalam melakukan pengukuran suatu instrument penelitian. Yaitu dengan cara berkonsultasi pada orang yang dianggap berkompeten dalam bidang tersebut diluar dosen pembimbing, untuk meminta masukan dan pertimbangan (*judgment*). Selain itu dapat dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus statistik atau dari hasil mengkorelasikan dengan tes lain yang dianggap sudah memenuhi kriteria kevalidan dan reliabilitasnya.

Adapun instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini dengan melakukan *Expert Judgment* yang dinilai ahli untuk menilai kelayakan instrument yang dibuat oleh penulis. Instrument tes dalam penelitian ini tidak dikorelasikan dengan tes lainnya karena tidak ada materi ataupun kemampuan pembelajarannya yang setara. Untuk itu uji kelayakan instrument penelitian ini dilakukan dengan *judgment* langsung dari pakar bahasa Jepang yang terpercaya.

H. Analisis data

Menurut Patton (dalam Moleong, 2000 hlm103), mengemukakan bahwa analisis data adalah proses mengatur urutan data mengorganisasikannya kedalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar.

Kartika Rayani, 2016

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

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

Analisis data disini yaitu dengan cara menganalisis data yang sudah terkumpul dari hasil angket serta dari hasil tes berupa hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan teka-teki silang dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

1. Tes

Dalam pengolahan data penelitian ini, menggunakan statistik komparansional. Statistik komparansional digunakan untuk menjelaskan ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara satu variabel dengan variabel lainnya (Sutedi 2011 hlm 228).

Untuk memperoleh data yang dihasilkan dari tes, maka dilakukan tahap-tahap sebagai berikut :

- a. Membuat tabel persiapan untuk mencari *t hitung*

Tabel 3.5

Tabel persiapan mencari *t hitung*

N	X	Y	d	d^2
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Σ				
M				

Keterangan :

1. Kolom (1) diisi dengan nomor urut, sesuai dengan jumlah sampel
2. Kolom (2) diisi dengan skor yang diperoleh dari nilai *pretest*, disesuaikan dengan jumlah siswa yang mengikuti tes.
3. Kolom (3) diisi dengan skor yang diperoleh dari nilai *posttest*, disesuaikan dengan jumlah siswa yang mengikuti tes
4. Kolom (4) diisi dengan nilai gain (Y-X)

Kartika Rayani, 2016

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

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

5. Kolom (5) diisi dengan kuadrat gain.
6. Isi baris sigma (jumlah) dari setiap kolom tersebut.
7. M diisi dengan nilai rata-rata

- b. Mencari mean kedua variabel dengan rumus :

$$M_x = \frac{\sum x}{N_1} \quad M_y = \frac{\sum y}{N_2}$$

Keterangan : M_x = mean hasil *pretest*
 M_y = mean hasil *posttest*
 $\sum x$ = jumlah seluruh nilai *pretest*
 $\sum y$ = jumlah seluruh nilai *posttest*
 N = jumlah sampel

- c. Mencari gain (d) antara *pretest* dan *posttest*

$$d = \text{posttest} - \text{pretest}$$

- d. mencari mean gain (d) antara *pretest* dan *posttest*

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

Keterangan : M_d = Mean gain atau selisih antara

pretest dan *posttest*

$\sum d$ = Jumlah gain secara keseluruhan

N = Jumlah sampel

e. Menghitung nilai kuadrat deviasi

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

Keterangan : $\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

$\sum d^2$ = jumlah gain setelah dikuadratkan

$\sum d$ = jumlah gain

N = jumlah sampel

f. Mencari *t hitung*

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

Keterangan : Md = mean gain atau selisih antara *posttest* dan *pretest*

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

N = Jumlah sampel

g. Mencari nilai derajat kebebasan

$$\mathbf{db = N-1}$$

keterangan : db = nilai derajat keabsahan

N = jumlah siswa

2. Angket

Untuk menganalisis data angket, dengan cara menghitung presentase tiap jawaban per nomor soal kemudian diinterpretasi. Rumus pengolahannya sebagai berikut:

$$\mathbf{P = \frac{F}{N} \times 100\%}$$

Keterangan:

P = Presentase jawaban

f = Jumlah jawaban responden

n = Jumlah responden

Hasil data yang telah di analisis kemudian ditafsirkan, berdasarkan tabel berikut ini :

Tabel 3.6
Klasifikasi angket

Presentase	Keterangan
------------	------------

Kartika Rayani, 2016

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

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

0%	Tidak ada yang menjawab
1-25%	Sebagian kecil menjawab
26-49%	Hamper setengahnya menjawab
50%	Setengahnya yang menjawab
51-75%	Lebih dari setengahnya yang menjawab
76-99%	Hamper semua yang menjawab
100%	Semua menjawab

(Sudjiono, 2010 hlm 40-41)