

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Desain Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas permainan *Sugoroku* dalam mengingat kosakata bahasa Jepang. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan metode penelitian. “Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan” (Sugiyono, 2009:6). Selain itu, Arikunto (2005:17) juga menjelaskan bahwa “Metode penelitian merupakan sesuatu yang sangat penting, karena berhasil tidaknya, tinggi rendahnya kualitas, sangat ditentukan oleh ketepatan peneliti dalam memilih metodologi penelitiannya”. Oleh karena itu, metode yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian ini harus tepat dan sesuai agar dapat memperoleh data yang valid dan dapat menjawab suatu masalah dalam bidang pendidikan.

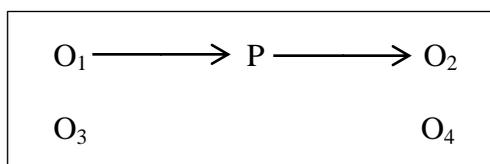
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sudjana (1996:18), “Metode eksperimen yaitu metode yang bersifat prediktif dimana kondisi diatur sedemikian rupa oleh peneliti, perlakuan terhadap objek dilakukan, akibat suatu perlakuan diukur secara cermat, faktor luar yang mungkin berpengaruh dikendalikan, dengan harapan derajat

kepastian jawaban semakin tinggi”. Sedangkan tujuan dari metode penelitian eksperimen adalah untuk menguji efektivitas dan efisiensi dari suatu pendekatan, metode, teknik, atau media pengajaran atau pembelajaran (Sutedi, 2011:54).

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan permainan *Sugoroku*. Untuk membuktikan layak atau tidaknya metode ini, diperlukan kelas kontrol sebagai pembandingnya. Maka dari itu, metode eksperimen yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen murni atau *true experiment*, dimana terdapat kelas kontrol sebagai pembanding kelas eksperimen.

Agar persoalan yang akan diteliti dapat dikumpulkan secara faktual, dibutuhkan desain eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttest-Only Control Design*, yaitu desain eksperimen yang terdapat 2 kelompok yang masing-masing dipilih dengan teknik sampel purposif. Kelompok pertama akan diberikan perlakuan berupa permainan *Sugoroku*, dan kelompok kedua tidak menggunakan media *Sugoroku* hanya berupa media cetak biasa dengan pembelajaran konvensional. Kelompok yang diberikan perlakuan multimedia disebut kelompok / kelas eksperimen. Dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok/kelas kontrol.

Desain eksperimen tersebut adalah sebagai berikut:



Keterangan:

O₁ O₃ = *Pretest*

P = Perlakuan (dengan memberikan permainan *Sugoroku*)

O₂ O₄ = *Posttest*

(Sugiyono, 2011:76)

Di awal sebelum proses pembelajaran, penulis menggunakan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui apakah kemampuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan yang signifikan. Setelah didapat data dari hasil *pretest*, maka penulis dapat melakukan proses pembelajaran atau perlakuan selama 3 kali berturut-turut pada kelas eksperimen saja. Di akhir pembelajaran, penulis melakukan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada kelas kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan yang berbeda.

B. Teknik Pengumpulan Data

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011:117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa siswi SMA Negeri 8 Bandung. Alasan sekolah ini dijadikan populasi penelitian karena media

pembelajaran untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang di sekolah ini kurang bervariasi, yaitu hanya media gambar yang digunakan untuk belajar kosakata. Oleh karena itu penulis mencoba memberikan permainan yang menarik untuk membantu mengingat kosakata bahasa Jepang, di sekolah ini. Penelitian dilakukan ketika penulis melakukan PPL di SMA Negeri 8 Bandung.

2. Sampel

Sampel penelitian adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti (Arikunto, 2005:131). Menurut Sugiyono (2009:118), “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”. Berdasarkan kedua pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang akan diteliti.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 8 Bandung yang dipilih secara acak sebanyak 92 orang, yang dibagi ke dalam 2 kelompok kelas eksperimen yaitu kelas XI IPS 2 sebanyak 44 orang dan kelas kontrol yaitu kelas XI IPA 4 sebanyak 48 orang. Untuk lebih jelasnya sampel dalam penelitian ini dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 3.1. Objek Penelitian

No.	Kelas Penelitian	Jumlah	Jumlah Siswa yang Diteliti
1	XI IPS 2	44 siswa	30 siswa
2	XI IPA 4	48 siswa	30 siswa

3. Teknik Penyampelan

Teknik penyampelan merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat teknik sampling yang digunakan (Sugiyono 2011:81). Menurut Sutedi (2011:148) “Ada beberapa teknik penyampelan, yaitu teknik *random*, stratifikasi, purposif, area, sampel berlapis, sampel simetri, teknik kuota”. Teknik yang dipakai penelitian ini adalah teknik *random*, yaitu menentukan sample secara acak dari beberapa kelas.

4. Variabel penelitian

Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2005:118). Menurut Fathoni (2006:24), “Variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian maupun faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti”. Berdasarkan dua pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel penelitian adalah segala sesuatu yang menjadi titik perhatian dalam penelitian. Variabel dalam penelitian ini ialah :

- a. Variabel (X) yaitu hasil belajar kelas eksperimen dalam menguasai kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *Sugoroku*.
- b. Variabel (Y) yaitu hasil belajar kelas kontrol dalam menguasai kosakata bahasa Jepang tanpa menggunakan permainan *Sugoroku*.

5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat pengumpul data yang harus

betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya. Instrumen digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti. Instrumen atau alat pengumpul data harus sesuai dengan tujuan pengumpulan data. Sumber data dan jenis data yang akan dikumpulkan harus jelas. (Margono, 2009:115)

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini seperti berikut :

a. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2005:150). Menurut Sugiyono (2009:66), tes adalah alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka atau penilaian. Penulis menarik kesimpulan bahwa tes adalah pertanyaan yang dibuat dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan dalam rangka penilaian.

Pada penelitian ini penulis menggunakan tes tertulis sebagai alat untuk mengukur kemampuan kosakata bahasa Jepang dengan jenis soal pilihan ganda sebanyak 15 soal, soal isian sebanyak 15 soal, soal benar-salah sebanyak 10 soal dan soal mencocokkan sebanyak 10 soal.

Tes dilakukan dua kali bagi kelas eksperimen, yaitu *pretest* dan *posttest* yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir, sebelum dan sesudah diberikannya pembelajaran kosakata dengan menggunakan permainan *Sugoroku*. Begitu juga pada kelas kontrol, tes

dilakukan dua kali, yaitu *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir, sebelum dan sesudah diberikannya pembelajaran kosakata dengan menggunakan metode konvensional. kemudian, setelah ini hasil *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol akan dibandingkan.

Tabel 3.2. Materi Soal

No.	Pertemuan	Jumlah Kosakata	Penempatan Soal			
			Pilihan Ganda	Isian	Benar-Salah	Mencocokkan
1	I	20	7	4	4	3
2	II	20	8	3	4	1
3	III	20	-	8	2	5
Total			15	15	10	10
			50 Soal			

Tabel 3.3. Kisi-Kisi Penulisan Soal

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Jumlah Soal			
				Pilihan Ganda	Isian	Benar-Salah	Mencocokkan
1	Mengidentifikasi	Kaimono	• Menentukan	3	2	-	-

	kasi kosakata yang sesuai dengan artinya yang tepat		terjemahan kosakata dari bahasa Indonesia ke bahasa Jepang • Menentukan terjemahan kosakata dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia • Menentukan gambar yang sesuai dengan kosakata bahasa Jepang	3 1	2 -	4 -	4 -
2	Mengidentifikasi kasi kosakata yang sesuai dengan artinya yang tepat	Tabemono to Nomimono	• Menentukan terjemahan kosakata dari bahasa Indonesia ke bahasa Jepang • Menentukan terjemahan kosakata dari	1 6	1 2	- 4	- 1

			bahasa Jepang ke bahasa Indonesia <ul style="list-style-type: none"> Menentukan gambar yang sesuai dengan kosakata bahasa Jepang 	1	-	-	-
3	Mengidentifikasi kasi kosakata yang sesuai dengan artinya yang tepat	Machi	<ul style="list-style-type: none"> Menentukan terjemahan kosakata dari bahasa Indonesia ke bahasa Jepang Menentukan terjemahan kosakata dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia Menentukan gambar yang sesuai dengan kosakata bahasa 	-	2	-	-
			<ul style="list-style-type: none"> Menentukan terjemahan kosakata dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia Menentukan gambar yang sesuai dengan kosakata bahasa 	-	1	2	5
			<ul style="list-style-type: none"> Menentukan gambar yang sesuai dengan kosakata bahasa 	-	5	-	-

			Jepang				
Total				15	15	10	10
				50 Soal			

b. Angket

Angket adalah kumpulan dari pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada seseorang dan cara menjawabnya juga dilakukan secara tertulis dengan maksud orang yang diberi pertanyaan tersebut bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna (Arikunto, 2005:101). Menurut Fathoni (2006:111), "Angket yaitu teknik pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner (daftar pertanyaan atau isian) untuk diisi langsung oleh responden". Dengan kata lain, angket adalah pertanyaan dalam bentuk tulisan, baik essay maupun pilihan ganda, yang dibuat dengan tujuan untuk meminta pendapat dari responden mengenai sesuatu hal.

Dalam penelitian ini, angket diberikan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap permainan *Sugoroku* dalam mengingat kosakata bahasa Jepang. Berikut disajikan kisi-kisi angket yang digunakan dalam penelitian ini :

Tabel 3.4. Kisi-Kisi Angket

No.	Variabel Penelitian	Indikator	No. Pertanyaan
-----	---------------------	-----------	----------------

1	Kesan Siswa	<ul style="list-style-type: none"> Motivasi menghafal kosakata melalui permainan <i>Sugoroku</i>. 	5 dan 6
2	Media <i>Sugoroku</i>	<ul style="list-style-type: none"> Pendapat siswa mengenai gambar dan kosakata yang terdapat di dalam permainan <i>Sugoroku</i>. Pendapat siswa mengenai tampilan permainan <i>Sugoroku</i>. Pendapat siswa mengenai nilai ekonomis apabila digunakan untuk belajar secara mandiri. Pendapat siswa mengenai perlu atau tidak dilanjutkannya media <i>Sugoroku</i> ini dalam pembelajaran bahasa jepang. 	8, 9, 10, 11, 12 dan 13
3	Efektivitas Media <i>Sugoroku</i> dalam	<ul style="list-style-type: none"> Permainan <i>Sugoroku</i> ini dapat membantu dalam mengingat 	1, 2, 3, 4, dan 7

	Mengingat Kosakata	<p>kosakata.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permainan <i>Sugoroku</i> ini dapat mempermudah dalam mengingat kosakata. • Permainan <i>Sugoroku</i> ini membantu dalam menambah pembendaharaan kosakata. • Permainan <i>Sugoroku</i> ini dapat meningkatkan kemampuan Anda dalam mengingat kosakata. • Alokasi permainan <i>Sugoroku</i> ini dalam mengingat kosakata. 	
--	--------------------	--	--

6. Langkah-Langkah Menyusun Instrumen Tes

Untuk memperoleh data hasil belajar diperlukan instrumen sebagai alat pengumpul data, yang mana langkah-langkah dalam penyusunan instrumen tes tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Menetapkan pokok bahasan yang akan digunakan sebagai bahan penelitian yang diambil dari buku sumber yang digunakan siswa SMA

Negeri 8 Bandung, yaitu Mengenal bahasa Jepang 2 untuk SMA
Musyawarah Guru Mata Pelajaran bahasa Jepang (MGMP) Jawa Barat.

- b. Menyusun kisi-kisi instrumen penelitian, kemudian kisi-kisi tersebut dikembangkan pada pembuatan instrumen dengan bentuk soal pilihan berganda.
- c. Melaksanakan *expert judgement*.
- d. Merevisi butir soal yang dianggap kurang tepat.

C. Teknik Pengolahan Data

1. Tes

Data yang diolah dalam penelitian ini adalah data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan rumusan statistik sebagai berikut:

- a. Mencari mean (M) dari kedua variabel dengan rumus sebagai berikut:

$$Mx = \frac{\Sigma x}{Nx}$$

$$My = \frac{\Sigma y}{Ny}$$

M : Rata-rata nilai

Σ : Jumlah total nilai

N : Jumlah sampel

- b. Mencari standar deviasi (Sd) dari kedua variabel dengan rumus sebagai berikut:

$$Sdx = \sqrt{\frac{\Sigma x^2}{Nx}}$$

$$Sdy = \sqrt{\frac{\Sigma y^2}{N_y}}$$

- c. Mencari standar error mean (SEM) dari kedua variabel dengan rumus sebagai berikut:

$$SEM_x = \frac{Sdx}{\sqrt{N_x - 1}}$$

$$SEM_y = \frac{Sdy}{\sqrt{N_y - 1}}$$

- d. Mencari standar error perbedaan mean X dan Y (SEM_{xy}) dengan rumus berikut:

$$SEM_{xy} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2}$$

- e. Mencari nilai t_{hitung} dengan rumus berikut:

$$t_o = \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}}$$

- f. Mencari signifikan dengan derajat kebebasan:

$$db = (N_x + N_y) - 1$$

Selanjutnya, untuk menentukan tingkat efektivitas pembelajaran, terlebih dahulu dicari gain yang dinormalisir (*normalized gain*) dari data *pretest* dan *posttest*. *Normalized gain* secara otomatis dapat diukur dengan rumus:

$$(g) = \frac{T2 - T1}{Sm - T1}$$

Keterangan:

g : Normalized gain

T1 : Skor *pretest*

T2 : Skor *posttest*

Sm : Skor maksimal

Besar *normalized gain* diinterpretasikan untuk menyatakan kriteria efektivitas pembelajaran, dengan kriteria seperti yang tertera pada tabel berikut:

Tabel 3.5. Rentang Normalized Gain

Rentang Normalized Gain	Kriteria Efektivitas
0,71-1,00	Sangat Efektif
0,41-0,70	Efektif
0,01-0,40	Kurang Efektif

(Muthahar, 2011:57)

2. Angket

Angket digunakan untuk meminta kesan dan pendapat siswa tentang penggunaan permainan *Sugoroku* dalam mengingat kosakata. Angket diberikan setelah *posttest* dilaksanakan.

Analisis angket:

Rumus presentase angket :

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

Keterangan:

P : Presentase

F : Jumlah jawaban responden

N : Responden

(Supardi, 1986:10)

D. Prosedur Penelitian

Penelitian dilakukan pada 2 kelompok sampel yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan materi yang sama. Prosedur penelitian dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melakukan observasi ke SMA Negeri 8 Bandung guna mencari tahu berapa jumlah siswa dan kelas berapa saja yang mempelajari bahasa Jepang.
2. Menetapkan subjek penelitian yang berasal dari sebuah populasi yakni seluruh siswa SMA Negeri 8 Bandung dengan sampel kelas XI IPA 4 dan XI IPS 2.
3. Melakukan observasi ke pustaka yaitu dengan bahan-bahan berupa buku dan bahan-bahan lainnya yang berupa konsep, teori dan para ahli yang mendukung penelitian.
4. Menetapkan pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian. Menyusun kisi-kisi instrumen penelitian berdasarkan materi yang akan diberikan, kemudian kisi-kisi tersebut dikembangkan pada pembuatan instrumen.
5. Menyusun instrumen penelitian.
6. Melakukan *expert judgement*.
7. Melakukan revisi pada instrumen.
8. Melakukan eksperimen dengan rincian sebagai berikut:

- a. Membagi 2 kelas sampel yaitu kelas eksperimen (menggunakan permainan *Sugoroku*) dan kelas kontrol (menggunakan media gambar biasa).
- b. Memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen dengan menggunakan permainan *Sugoroku* dan kelas kontrol menggunakan media gambar biasa.
- c. Memberikan *posttest* kepada kedua kelompok tersebut.
- d. Pemberian angket kepada kelas eksperimen.
- e. Mengolah data hasil penelitian .
- f. Membuat penafsiran dan kesimpulan hasil penelitian berdasarkan pengujian hipotesis.
- g. Pelaporan hasil penelitian.