

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Penelitian eksperimental atau penelitian uji coba merupakan salah satu metode yang sering digunakan dalam bidang pengajaran, begitu pula penelitian ini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen murni. Berbeda dengan eksperimen semu yang diharuskan untuk dilaksanakan tes sebelum dan sesudah perlakuan atau pretest dan posttest, eksperimen murni tidak perlu dilaksanakan tes sebelum perlakuan atau pretest. Hal itu dikarenakan dalam eksperimen murni terdapat dua kelompok sampel/kelas yang diberikan dua perlakuan berbeda, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Oleh karena itu, eksperimen ini hanya membutuhkan hasil posttest atau hasil tes setelah sampel diberi perlakuan/treatment.

Sutedi (2011, hlm. 66) mengemukakan bahwa metode eksperimental ini mempunyai ciri- ciri yaitu:

1. Adanya manipulasi terhadap variabel bebas;
2. Adanya kegiatan pengontrolan terhadap variabel lain yang berpengaruh; dan
3. Adanya pengamatan dan pengukuran terhadap efek atau pengaruh dari manipulasi terhadap variabel bebas tadi.

Masih menurut Sutedi (2011, hlm. 67), adapun langkah kerja dari metode eksperimental ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti menemukan suatu masalah berdasarkan pengalamannya.
2. Mengkaji literatur yang relevan dengan masalah yang akan diteliti.
3. Mengidentifikasi dan membatasi masalah yang akan dipecahkan dalam penelitian.
4. Merumuskan hipotesis penelitian.
5. Menyusun rancangan penelitian eksperimental secara lengkap,

Dalam hal ini perlu menentukan beberapa hal berikut;

- a. Variabel bebas dan variabel terikat;

- b. Memilih desain eksperimen;
- c. Menentukan sampel;
- d. Menyusun instrumen pengumpulan data;
6. Melaksanakan eksperimen sesuai dengan prosedur dan rancangan yang telah ditetapkan;
7. Mengolah data yang diperoleh sesuai dengan prosedurnya; dan
8. Melaporkan hasil penelitian.

Tujuan metode ini yaitu untuk menguji efektivitas dan efisiensi dari suatu pendekatan, metode, teknik, atau media pembelajaran, sehingga hasilnya dapat diterapkan dalam pembelajaran sebenarnya jika baik dan tidak digunakan jika terbukti tidak baik (Sutedi, 2011, hlm. 64).

Sesuai dengan pendapat di atas, salah satu tujuan metode ini adalah untuk menguji efektivitas media terhadap suatu pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh media kartu *bug bite* terhadap pembelajaran huruf hiragana. Penelitian ini dapat diketahui dari hasil posttest kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diberi treatment/perlakuan berbeda.

Adapun pola desain penelitian ini menurut Sugiyono (dalam Wajdi, 2011) adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Pola Desain Penelitian**

Sampel	Kelompok	Perlakuan	Posttest
R	Eksperimen	X	O <sub>1</sub>
R	Kontrol		O <sub>2</sub>

- Ket:
- R = Sampel yang diambil secara acak (random).
  - X = Perlakuan (treatment), yaitu penggunaan media kartu *bug bite*.
  - O<sub>1</sub> = Penguasaan huruf Hiragana siswa dengan menggunakan media kartu *bug bite* saat pembelajaran.
  - O<sub>2</sub> = Penguasaan huruf Hiragana siswa tanpa menggunakan

media kartu *bug bite* saat pembelajaran.

“Pengaruh adanya perlakuan adalah (O1:O2). Dalam penelitian, pengaruh perlakuan dianalisis dengan uji beda menggunakan statistik t-test. Jika ada perbedaan yang signifikan antara grup eksperimen dan grup kontrol maka perlakuan yang diberikan berpengaruh secara signifikan” (Suryabrata dalam Kasi, 2012).

Selain posttest, penelitian ini juga menambahkan angket sebagai instrumen penelitian, yang diambil setelah posttest dilakukan.

## **B. Partisipan**

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 16 Bandung yang mengikuti kelas lintas minat Bahasa Jepang. Kelas yang digunakan merupakan dua kelas yang menjadi kelas peneliti melaksanakan praktek pengalaman lapangan, yaitu kelas X Jepang 1 dan X Jepang 2. Dari kedua kelas tersebut, penulis menentukan kelas mana yang dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas mana yang dijadikan sebagai kelas kontrol berdasarkan observasi selama mengajar sebelum melaksanakan penelitian. Kelas X Jepang 1 dipilih sebagai kelas eksperimen karena jam pelajarannya tidak terpotong, sedangkan jam pelajaran kelas X Jepang 2 terpotong oleh jam istirahat. Pengkondisian kelas untuk melakukan treatment/perlakuan permainan seperti penelitian ini membutuhkan waktu, jika terpotong istirahat maka pengkondisian harus dilakukan setelah istirahat juga, dan itu akan memakan waktu lagi, sehingga tidak efisien. Atas dasar alasan tersebut, maka penulis memilih menggunakan kelas lintas minat X Jepang 1 sebagai kelas eksperimen.

## **C. Populasi dan Sampel**

Data penelitian bisa bersumber dari manusia atau bukan manusia. Manusia yang dijadikan sebagai sumber data disebut dengan populasi penelitian, kemudian sebagian dari populasi tersebut yang dianggap bisa mewakili seluruh karakter dari populasi yang ada dapat dipilih untuk dijadikan subjek penelitian. Subjek penelitian tersebut disebut sampel. Jadi sampel

adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data. Proses penentuan sampel dari sejumlah populasi yang ada disebut dengan teknik penyampelan (*teknik sampling*) (Sutedi, 2011, hlm. 179).

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 16 Bandung. Adapun sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, kelas kontrol yaitu kelas lintas minat X Jepang 2 yang diberi penjelasan dengan menggunakan media power point dan kelas eksperimen yaitu kelas lintas minat X Jepang 1 yang menggunakan media kartu *bug bite*. Sampel sejumlah 22 orang setiap kelasnya yang dilakukan dengan cara random/acak.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam kegiatan penelitian untuk mendapatkan data penelitian. Terdapat jenis-jenis instrumen penelitian, yang dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu tes dan non-tes. Instrumen penelitian tes dapat berupa tes tulis, lisan, dan tindakan. Di sisi lain, terdapat banyak opsi penelitian non-tes, contohnya angket, observasi, wawancara, dan lainnya (Sutedi, 2011, hlm. 155).

Dalam penelitian ini penulis menggunakan instrumen penelitian berupa tes. Tes yang digunakan yaitu tes tulis objektif dengan bentuk sepuluh soal pilihan ganda, lima soal menjodohkan dan lima belas soal isian pendek yang diberikan sebagai posttest. Selain itu, dalam penelitian ini penulis juga menggunakan instrumen penelitian non tes berupa angket. Angket yang diberikan berupa sembilan belas pernyataan dan kolom pilihan pendapat sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju yang harus dipilih salah satunya oleh sampel dalam setiap pernyataan.

Berikut kisi-kisi instrumen penelitian tes dan non-tes ini.

**Tabel 3.2**

Indikator Soal	Bentuk	No Soal	Jumlah Soal
----------------	--------	---------	-------------

**Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Posttest**

No	Kategori Pernyataan	Jumlah Pernyataan	No. Pernyataan
	Peserta didik dapat memilih huruf romaji yang tepat dari huruf hiragana.	Pilihan ganda	1-5
	Peserta didik dapat memilih huruf hiragana yang tepat dari huruf romaji.	Pilihan ganda	6-10
1	Peserta didik dapat mengubah kesan siswa terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang dituliskan menggunakan huruf romaji ke dalam huruf hiragana.	Isian	11-15
	Peserta didik dapat mengubah kalimat bahasa Jepang yang dituliskan menggunakan huruf hiragana ke dalam huruf romaji.	Isian	16-20
	Peserta didik dapat mencocokkan kosakata bahasa Jepang yang dituliskan dalam huruf hiragana dengan gambar yang sesuai, yang terdapat bantuan tulisan kosakata menggunakan huruf romaji.	Menjodohkan	21-25
	Peserta didik dapat membedakan huruf-huruf hiragana yang memiliki kemiripan bentuk dengan mengisi kotak kosong dengan huruf yang mirip sesuai urutan.	Isian	26-30

**Tabel 3.3**

2	Kesan dan pendapat siswa terhadap pembelajaran huruf hiragana dalam bahasa Jepang	5	2-6
3	Kesan dan pendapat siswa atas penggunaan media dalam pembelajaran	6	7-12
4	Kesan siswa terhadap penggunaan media kartu <i>bug bite</i> dalam pembelajaran huruf hiragana	4	13, 14, 15, 18
5	Pengaruh penggunaan media kartu <i>bug bite</i> dalam pembelajaran huruf hiragana	3	16, 17, 19

#### **Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Angket**

Contoh soal posttest dan angket terlampir.

#### **E. Prosedur Penelitian**

Untuk mengumpulkan data yang akan menunjang penelitian ini penulis melaksanakan tahap-tahap sebagai berikut:

- a. Mengkaji literatur yaitu menghimpun, meneliti, mempelajari buku yang ada hubungannya dengan masalah yang sedang diteliti,
- b. Observasi di lapangan yang dilakukan untuk mendapat gambaran awal mengenai objek penelitian,
- c. Menyusun rencana pengajaran sekaligus menyusun materi pembelajaran dan rencana perlakuan atau treatment yang akan diberikan, baik di kelas kontrol maupun eksperimen,
- d. Menyusun instrumen penelitian dengan membuat kisi-kisi instrumen penelitian terlebih dahulu, agar diharapkan instrumen penelitian yang dibuat sesuai dengan tujuan penelitian,
- e. Membuat instrumen penelitian, instrumen penelitian tes yaitu soal posttest, untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media kartu *bug bite* terhadap penguasaan huruf hiragana siswa, yang diambil dari buku pelajaran bahasa Jepang “Sakura” Jilid 1 untuk SMA kelas X, buku “Mengenal Bahasa Jepang” Jilid 1 untuk SMA, dan buku “Belajar dengan Cara Mandiri Hiragana, Katakana”, dan instrumen penelitian non tes yaitu

angket yang digunakan untuk mengetahui respon pelajar terhadap penggunaan media kartu *bug bite* ini,

- f. Mengkonsultasikan soal posttest yang telah dibuat kepada dosen ahli sehingga mendapatkan *expert judgement*,
- g. Memberikan posttest kepada siswa untuk mengetahui penguasaan huruf hiragana siswa setelah perlakuan/treatment, dan
- h. Membagikan angket untuk diisi oleh sampel pada kelas eksperimen.

## F. Analisis Data

Setelah data penelitian terkumpul, dilakukan pengolahan data penelitian. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan hasil tes yang telah diberikan kepada siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen,
2. Mengumpulkan angket untuk mengetahui respon pembelajar terhadap penggunaan media kartu *bug bite* dalam upaya penguasaan huruf hiragana di kelas eksperimen,
3. Memeriksa dan menilai hasil posttest dengan penilaian seperti berikut,

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor ideal}} \times 100$$

(Skor ideal posttest ini adalah 30. Setiap soal yang benar diberi skor 1)

4. Mencari tahu rata-rata nilai siswa(mean), standar deviasi, dan standar error mean masing-masing kelas sampel,
5. Meneliti perbedaan antara jawaban yang diberikan oleh siswa kelas kontrol dengan siswa kelas eksperimen dengan menggunakan atau tidaknya media kartu *bug bite*,
6. Meneliti pengaruh media kartu *bug bite* terhadap penguasaan huruf hiragana, dengan terlebih dahulu mencari standar error perbedaan mean kedua kelas, untuk lalu dapat menghitung t hitung, yang hasilnya dapat menentukan ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan atas kedua kelas yang diberikan perlakuan yang berbeda tersebut.
7. Bila hasil  $t_0$  sudah ditemukan, langkah selanjutnya adalah menentukan db. Setelah terdapat hasil db, langkah selanjutnya adalah melihat  $t_{\text{tabel}}$  dari

hasil db tersebut. Pengaruh media terhadap kelas eksperimen dapat dikatakan berhasil bila angka  $t_0 > t_{\text{tabel}}$ , yang menyatakan bahwa perbedaan hasil tes kelas eksperimen dan kontrol terdapat hasil yang signifikan.

8. Menarik kesimpulan atas hasil analisis data posttest,
9. Menganalisis angket dengan menghitung persentase dari setiap pendapat dalam suatu pernyataan dengan cara berikut,

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

10. Menuliskan interpretasi hasil analisis data angket,
11. Menarik kesimpulan atas hasil analisis data angket,
12. Membuat laporan.