

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

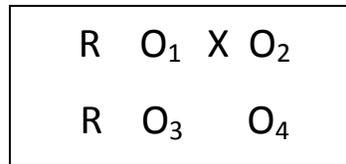
Sesuai dengan karakteristik permasalahan dalam penelitian ini, maka penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dapat disebut juga dengan pendekatan tradisional karena pendekatan ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah menjadi tradisi untuk digunakan sebagai pendekatan penelitian pendidikan. Pendekatan kuantitatif dipilih karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yang konkrit, dapat ditemukan dan dikembangkan sebagai iptek baru. Selain itu, data yang akan diolah adalah data yang berupa angka-angka dan membutuhkan pengujian statistik untuk menguji keberhasilan penggunaan media realia dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang berkaitan dengan budaya.

Berdasarkan pendekatan tersebut, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang bertujuan untuk meneliti hubungan sebab akibat dengan cara menggunakan suatu perlakuan kepada suatu kelompok eksperimen dan membandingkan hasilnya dengan suatu kelompok yaitu kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen murni atau *True Experimental Design*. Hal ini dibuktikan dengan adanya kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai variabel bebas dan variabel terikat. Kelas kontrol disini dijadikan sebagai pembanding dengan kelas eksperimen. Seperti yang dikatakan Sutedi (2011, hlm. 64) “Tujuan metode ini yaitu untuk menguji efektivitas dan efisiensi dari suatu pendekatan, metode, teknik, atau media pengajaran pembelajaran, sehingga hasilnya dapat diterapkan jika memang baik, atau tidak digunakan jika memang tidak baik,

dalam pengajaran yang sebenarnya”. Adapun rancangan penelitian ini adalah sebagai berikut,



Gambar 3. 1
Pretest- Posttest Control Group Design
(Sugiyono, 2015, hlm. 76)

Keterangan:

R : dipilih secara random

O₁ : nilai *pretest* kelas X MIA 2 (sebelum diberi perlakuan)

O₃ : nilai *pretest* kelas X MIA 3

X : siswa diberikan *Treatment* atau Perlakuan
menggunakan media realia.

O₂ : nilai *posttest* kelas X MIA 2 (setelah diberi perlakuan)

O₄ : nilai *posttest* kelas X MIA 3

C. Partisipan Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan terhadap siswa kelas X SMA Negeri 1 Lembang tahun ajaran 2015/2016 sebagai partisipan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media realia yang berkaitan dengan budaya. Selain itu, dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas (variabel independen atau variabel yang mempengaruhi) dan variabel terikat (variabel dependen atau variabel yang dipengaruhi). Berdasarkan apa yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya adalah sebagai berikut:

1. Variabel bebas (X), yaitu penggunaan media realia untuk siswa SMA Negeri 1 Lembang Kelas X MIA 2.
2. Variabel terikat (Y), yaitu kemampuan hasil belajar kosakata siswa SMA Negeri 1 Lembang Kelas X MIA 2.

Dengan kata lain, penelitian ini akan berfokus pada bagaimana pengaruh penggunaan media realia (sebagai variabel bebas) terhadap kemampuan kosakata siswa SMA Negeri 1 Lembang (sebagai variabel terikat).

D. Populasi dan Sample Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 1 Lembang tahun ajaran 2015/2016 yang terdiri atas kelas X sebanyak 15 kelas, kelas XI sebanyak 15 kelas, dan kelas XII sebanyak 15 kelas.

2. Sample Penelitian

Berdasarkan populasi dipilih sampel penelitian menggunakan teknik random sampling, dari hasil sampling tersebut terpilih kelas X MIA 2 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 42 siswa dan kelas X MIA 3 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 42 siswa.

E. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan sumber data primer, sumber data yang diperoleh secara langsung dari proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media realia. Data tersebut diperoleh dengan teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data-data penelitian yang diperlukan untuk menunjang penelitian. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu berupa studi kepustakaan, tes (*pretest-posttest*), dan angket/kuesioner yang disebarkan kepada siswa. Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai teknik pengumpulan data dan instrument penelitian.

1. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan, dilakukan untuk memperoleh data teoritis yang diperlukan untuk membantu jalannya penelitian. Studi kepustakaan dapat diambil dari sumber, baik berupa buku, jurnal, skripsi, tesis, disertasi, maupun internet dengan sumber yang akurat.

2. Tes (Pretest-Posttest)

Dalam penelitian ini, melakukan dua jenis tes untuk mengukur hasil belajar siswa setelah pembelajaran yaitu:

- a. Tes awal (*pretest*) adalah tes yang dilakukan untuk menguji kemampuan kosakata dasar siswa sebelum diberikannya *treatment*.
- b. Tes akhir (*posttest*) adalah tes yang dilakukan untuk mengetahui perbandingan hasil pembelajaran kosakata bahasa Jepang siswa setelah diberikannya *treatment* atau perlakuan.

Tabel 3. 1
Kisi-kisi Tes

No.	Tes	Materi Pembelajaran	No Soal
1.	<i>Pretest</i>	<i>Shodou</i> atau “Kaligrafi Huruf Jepang”.	8, 9, 14, dan 14,15
		“Pakaian Tradisional Jepang”.	3, 4, 13, dan 1,12
		<i>Sadou</i> atau “Upacara Minum Teh”.	1, 2, 12 dan 5, 7
		“Permainan Tradisional Jepang”.	5, 6, 7 dan 3, 6, 8, 10, 11
		<i>Sushi</i> atau “Makanan Khas Jepang”.	10, 11, 15 dan 2, 4, 9, 13
2.	<i>Posttest</i>	<i>Shodou</i> atau “Kaligrafi Huruf Jepang”.	8, 9, 14 dan 13, 15
		“Pakaian Tradisional Jepang”.	3, 4, 13 dan 1, 4
		<i>Sadou</i> atau “Upacara Minum Teh”.	1, 2, 12 dan 11,14
		“Permainan Tradisional Jepang”.	5, 6, 7 dan 6, 8, 10
		<i>Sushi</i> atau “Makanan Khas Jepang”.	10, 11, 15 dan 2, 5, 7, 9, 12, 15

Tabel 3. 2
Indikator Soal Tes

No.	Indikator Soal	No Soal	Bobot Nilai
1.	Memilih jawaban yang tepat, yang sesuai dengan arti kosakata dalam soal.	Pilihan Ganda (PG) Bagian A No 1-15	1
2.	Menjodohkan gambar dengan kosakata bahasa Jepang	Menjodohkan Bagian B No 1-15	1
Jumlah		30	30

3. Kuesioner/Angket

Kuesioner atau angket pada umumnya disebarakan kepada sampel melalui pernyataan tertulis untuk mendapatkan baik informasi, kesan, maupun keterangan lainnya sebagai instrumen penelitian.

Tabel 3. 3
Kisi-kisi Angket

No.	Jenis Pernyataan	Nomor Pernyataan	Jumlah Pernyataan
1.	Kesan terhadap pembelajaran bahasa Jepang	1, 2, 3, 4, 5.	5
2.	Kesan terhadap media realia	7, 16, 17, 18, 19, 20.	6
3.	Kekurangan dan kelebihan media realia	6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15.	9

4. Uji Kelayakan Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan uji validitas kesamaan dengan meminta *expert judgment* pada dosen (ahli) yang bersangkutan dalam bidangnya selain dosen pembimbing 1 dan 2. Hal ini sesuai dengan pendapat Sutedi (2011, hlm. 160), yaitu “Bagi peneliti pemula cara yang paling sederhana mengukur validitas suatu alat tes yaitu dengan meminta *judgment* pada dosen atau orang yang dianggap ahli, selain dosen pembimbing. Selain itu, ia harus mengkorelasikannya dengan tes lainnya yang dianggap sudah memenuhi kriteria kevalidannya”.

F. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

a. Identifikasi masalah

Dilakukan untuk mengetahui masalah-masalah yang di alami peserta didik dalam menguasai kosakata bahasa Jepang.

b. Penyusunan instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan angket. Soal yang digunakan pada *pretest* dan *posttest* berjumlah 30 soal yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda (PG) dan 15 soal menjodohkan. Kemudian jumlah pernyataan pada

angket sebanyak 20 pernyataan yang berisi tanggapan, kelebihan, dan kekurangan pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media realia yang bertujuan sebagai alat untuk mendapatkan data.

c. Pembuatan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran

RPP penelitian dibuat untuk melakukan *treatment* agar lebih terarah. Hal ini merupakan hal yang wajib dipersiapkan sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, agar *treatment* penelitian berjalan dengan lancar.

d. *Expert Judgment*

Expert Judgment dilakukan setelah instrumen penelitian dibuat. Setelah itu, peneliti mengajukan *expert judgment* pada dosen (selain dosen pembimbing 1 dan 2), gunanya adalah untuk mengetahui kelayakan instrumen yang akan diberikan pada sampel penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Peneliti melaksanakan uji eksperimen media realia terhadap siswa kelas X dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang berkaitan dengan budaya. Uji eksperimen ini diberikan kepada kelas eksperimen dengan menggunakan media realia, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media realia. Sebagai kelas pembanding media yang digunakan adalah media *powerpoint*. Tujuannya adalah agar siswa dapat dengan mudah memahami kosakata dengan media realia ini. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

a. *Pretest*

Kegiatan awal dalam melaksanakan penelitian ini adalah *pretest*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui dan mengukur kemampuan kosakata bahasa Jepang yang dikuasai oleh sampel, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol sebelum memberikan *treatment*.

b. *Treatment* (Perlakuan)

Hal ini merupakan kegiatan inti dalam pelaksanaan penelitian yang dilakukan sebanyak lima kali. *Treatment* dilakukan kepada sample untuk meningkatkan

penguasaan kosakata bahasa Jepang menggunakan media realia. *Treatment* ini diberikan pada kelas eksperimen. Berikut ini adalah langkah-langkah *treatment*;

- 1) Guru/pendidik menunjukkan media realia serta kosakata bahasa Jepang dan siswa/peserta didik mengucap ulang apa yang dikatakan guru/pendidik.
- 2) Guru/Pendidik membagi kelompok 5-6 siswa dengan tujuan drill kosakata bahasa Jepang menggunakan media realia.

c. Posttest

Hal ini merupakan kegiatan akhir dalam pelaksanaan penelitian. *Posttest* dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan pada sample dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang setelah diberikannya *treatment*. *Posttest* diberikan kepada kedua sample, yaitu kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

d. Angket

Angket diberikan kepada sample untuk mengetahui tanggapan, kelebihan, dan kekurangan yang dirasakan oleh sample terhadap media realia dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Tabel 3. 4
Kegiatan Penelitian

No.	Hari/ Tanggal	Waktu	Kegiatan
1.	Rabu, 27 April 2016	10.30-12.00	Melakukan <i>pretest</i>
2.	Kamis, 28 April 2016	13.15-14.45	Melakukan <i>treatment</i> pertemuan ke- 1
3.	Rabu, 4 Mei 2016	10.30-12.00	Melakukan <i>treatment</i> pertemuan ke- 2
4.	Rabu, 11 Mei 2016	10.30-12.00	Melakukan <i>treatment</i> pertemuan ke- 3
5.	Kamis, 12 Mei 2016	13.15-14.45	Melakukan <i>treatment</i> pertemuan ke- 4
6.	Kamis, 19 Mei 2016	13.15-14.45	Melakukan <i>treatment</i> pertemuan ke- 5
7.	Rabu, 26 Mei 2016	10.30-12.00	Melakukan <i>posttest</i> dan pengisian angket terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media realia

Sumber: Data yang diolah peneliti (2016)
Lena Aprilliana

3. Tahap Pengolahan Data

Setelah melaksanakan semua tahap dalam penelitian dan proses pengambilan data terkumpul, kemudian semua data diolah dengan menggunakan statistik.

4. Tahap Penarikan Kesimpulan

Setelah semua data diolah menggunakan statistik, peneliti menarik kesimpulan mengenai penggunaan media realia dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang terhadap sample berdasarkan data yang ada.

G. Analisis Data

Setelah peneliti selesai mengumpulkan sumber data dari seluruh responden, untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan, terdapat dua macam teknik yang digunakan dalam penelitian untuk analisis data yaitu, *statistik deskriptif* dan *statistik inferensial*. Statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *statistik inferensial (probabilitas)*, yaitu teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data yang diambil dari sampel/populasi. Dalam penelitian ini peneliti menganalisis data dengan beberapa teknik yaitu teknik pengolahan data hasil tes dan teknik pengolahan data angket sebagai berikut.

1. Teknik Pengolahan Data Hasil Tes

Teknik pengolahan data dalam penelitian terdapat dua cara, yaitu statistik dan non-statistik. Untuk mengolah data dalam penelitian ini menggunakan statistik komparasional dengan menggunakan salah satu rumus untuk mencari ada-tidaknya perbedaan yang signifikan antara variabel X dan Y, yaitu menggunakan uji *t test* dan *t tabel* (Sutedi, 2011, hlm. 231-232).

- a. Menentukan skor tes awal (*pretest*), skor variabel (x), skor variabel (y), dan test akhir (*posttest*).
- b. Mencari mean variabel (x) dan (y).

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

M_x / y = nilai rata- rata *pretest/posttest*

$\sum x / y$ = jumlah total nilai *pretest/posttest*

N = jumlah peserta nilai *pretest/posttest*

- c. Mencari Standar Deviasi variabel (x) dan (y).

$$SD x = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N_1}} \quad SD y = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}}$$

- d. Mencari Standar Error variabel (x) dan (y).

$$SEM x = \frac{SD_x}{\sqrt{N_1-1}} \quad SEM y = \frac{SD_y}{\sqrt{N_2-1}}$$

- e. Mennghitung standar error perbedaan mean variabel X dan Y.

$$SEM_x - SEM_y = \sqrt{SEM_{x^2} + SEM_{y^2}}$$

- f. Mencari nilai *t hitung*.

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{SEM_x - SEM_y}$$

t_0 : nilai *t* htungyang dicari

$M_x - M_y$: selisih *mean* X dan *mean* Y

SEM_{x-y} : standar *error* perbedaan *mean* X dan *mean* Y

- g. Memberikan interpretasi (tafsiran) terhadap nilai '*t hitung*'.

Merumuskan Hk: Terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan media realia dan siswa yang tidak menggunakan media realia dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Merumuskan Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan media realia dan siswa yang tidak menggunakan media realia dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Jepang.

- h. Menguji kebenarannya dengan membandingkan nilai *t tabel*.

$$db = (N_1 + N_2) - 1$$

2. Uji Tingkat Efektivitas Pembelajaran

Untuk menentukan tingkat efektivitas pembelajaran atau kualitas peningkatan kemampuan peserta didik, penulis menggunakan indeks gain. Hake (dalam Putri, 2014, hlm. 63) mengatakan bahwa, indeks gain secara otomatis dapat diukur dengan rumus:

$$(g) = \frac{T_1 - T_2}{SM - T_1} \left(\frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor max.ideal} - \text{skor posttest}} \right)$$

Semakin tinggi rata-rata indeks *gain*, maka semakin tinggi pula peningkatan yang terjadi akibat penggunaan media pembelajaran yang telah dilakukan. Besarnya *normalized gain* diinterpretasikan untuk menyatakan kriteria efektivitas pembelajaran dengan menggunakan kategori berikut,

Besarnya Indeks <i>gain</i> (g)	Interpretasi
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

3. Teknik Pengolahan Data Angket

Rumus yang digunakan untuk mengolah data angket menurut Supardi (2006, hlm. 20) adalah sebagai berikut.

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

Keterangan:

P : persentase frekuensi dari setiap jawaban dan responden

f : frekuensi setiap jawaban dari responden

n : jumlah rresponden

100% : bilangan tetap

Klasifikasi interpretasi perhitungan presentasi tiap kategori adalah sebagai berikut,

Besar Presentase	Interpretasi
0%	Tidak seorangpun
1%- 5%	Hampir tidak ada
6%- 25%	Sebagian kecil
26%- 49%	Hampir setengahnya
50%	Setengahnya

51%- 75%	Lebih dari setengahnya
76%- 95%	Sebagian besar
96%- 99%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya