

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

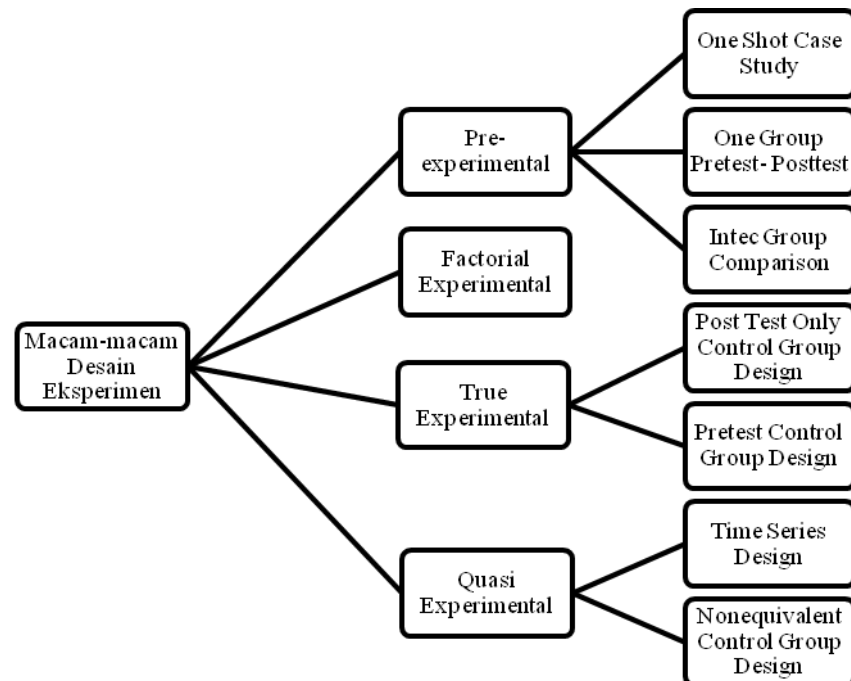
Menurut Sugiyono (2012, hlm. 3), metode penelitian secara umum diartikan sebagai sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Hal yang ditekankan di sini adalah cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris dan sistematis. Rasional berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh indera manusia, sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang digunakan.

Dalam penelitian ini, penulis bermaksud untuk mengetahui apakah penggunaan permainan UNO dengan media kartu *kanji* efektif dalam meningkatkan hafalan *kanji* dasar yang muncul dalam *Nihongo Nouryoku Shiken N4*. Untuk itu, penulis menggunakan teknik komparansional sebagai metode penelitian ini. Teknik komparansional ini digunakan untuk penelitian komparansi, yaitu penelitian yang berusaha untuk menemukan persamaan dan perbedaan variabel yang ada. Selain itu teknik ini digunakan untuk mengolah data dalam penelitian eksperimental.

B. Desain Penelitian

Terdapat beberapa macam desain yang dapat digunakan untuk penelitian, yaitu *Pre-Experimental Design* atau desain pre-eksperimen, *True Experimental Design* atau eksperimen murni, *Factorial Design*, dan *Quasi Experimental Design* atau eksperimen semu (Sugiyono, 2012, hlm.

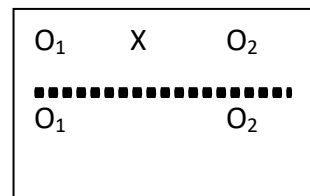
108). Masing- masing memiliki bentuk desain tersendiri, seperti dalam gambar berikut:



Gambar 3.1 Pembagian jenis desain penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan desain eksperimen quasi, yang merupakan pengembangan dari eksperimen murni. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Bentuk desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang berperan sebagai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.



Keterangan:

O₁ = nilai *pre-test* (kondisi awal kelompok)

O₂ = nilai *post-test*

X = *treatment* yang diberikan

Gambar 3.2 Rancangan penelitian dengan Nonequivalent Control Group Design

Kedua kelompok diberi *pre-test* untuk mengetahui kondisi awal, adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Lalu kelompok eksperimen diberikan *treatment*, dan di akhir penelitian diadakan tes akhir untuk mengetahui kondisi setelah pemberian *treatment*.

C. Variabel penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu dalam bentuk apapun yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Menurut Hatch dan Farhady (dalam Sugiyono, 2012, hlm. 60), secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau obyek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain.

Dalam Sutedi (2011, hlm. 65) disebutkan bahwa penelitian eksperimental dilakukan untuk meneliti pengaruh suatu variabel terhadap yang lainnya dengan cara memanipulasi variabel tersebut. Dalam penelitian ini, media kartu UNO yang telah dimodifikasi berperan sebagai variabel bebas, dan kemampuan penguasaan *kanji Nouryoku Shiken N4* setelah diberikan *treatment* merupakan variabel terikat.

D. Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2012, hlm. 117-118), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sementara sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI tahun akademik 2014-2015. Sedangkan sampelnya adalah mahasiswa tingkat I Departemen Pendidikan Bahasa Jepang UPI. Sampel diambil dengan teknik purposif. Dari keseluruhan populasi, mahasiswa tingkat II Departemen Pendidikan Bahasa Jepang UPI merupakan bagian dari keseluruhan populasi yang sedang mempelajari *kanji Nihongo Nouryoku Shiken N4*, namun setelah diadakan pengujian soal, diketahui bahwa setengah dari sampel yang diuji oleh penulis telah menguasai penuh materi yang hendak diajarkan, sehingga jika dilakukan pemberian *treatment* pun tidak akan menunjukkan hasil yang begitu signifikan. Oleh karena itu mahasiswa tingkat I Departemen Pendidikan Bahasa Jepang UPI dipilih sebagai sampel dari penelitian ini, dikarenakan sampel telah mempelajari dasar-dasar *kanji* yang diperlukan dalam mempelajari materi dengan teknik permainan ini. Sampel terdiri dari 27 orang mahasiswa yang dibagi menjadi dua kelas, yaitu 13 orang mahasiswa kelas eksperimen dan 14 orang mahasiswa untuk kelas kontrol.

E. Instrumen

Instrumen penelitian menurut Sutedi (2011, hlm. 155) merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian. Data penelitian adalah sejumlah informasi penting yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian melalui prosedur pengolahannya.

Masih dalam Sutedi, dalam penelitian pendidikan secara garis besar terdapat dua kelompok instrumen, yaitu instrumen tes dan non tes.

Instrumen tes dapat berupa tes tulisan, tes lisan dan tes tindakan. Sementara itu instrumen non tes dapat berupa angket, pedoman observasi, pedoman wawancara, skala, daftar *checklist*, dan sebagainya. Dalam penelitian ini, digunakan dua jenis instrumen penelitian, yaitu instrumen tes berupa tes tertulis dan instrumen non tes berupa angket.

1. Tes

Menurut Sutedi (2011, hlm. 157), tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah satu satuan program pengajaran tertentu.

Tes dilakukan dua kali, yaitu *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir) untuk mengetahui hasil dari eksperimen yang telah dilakukan. Soal test terdiri dari 44 soal pilihan ganda. Soal tersebut dibagi menjadi dua bagian, yang pertama berupa soal tentang cara baca *kanji*, sedangkan bagian kedua berupa soal tentang cara penulisan *kanji*. Dari 108 huruf *kanji* yang digunakan dalam penelitian ini, hanya separuhnya yang muncul dalam soal *pre-test* dan *post-test* yang mewakili dan berjumlah 64 *kanji*.

2. Angket

Angket merupakan salah satu instrumen pengumpulan data penelitian yang diberikan pada responden. Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap permainan UNO dengan media kartu *kanji*.

Tabel 3.1 Kisi-kisi angket

No.	Indikator Angket	No. soal	Jumlah
1	Mengetahui minat siswa tentang bahasa Jepang	1,2	2

2	Mengetahui kesan siswa terhadap pelajaran bahasa Jepang	3	1
3	Mengetahui kesan siswa tentang <i>kanji</i> bahasa Jepang	4	1
4	Mengetahui kendala dalam mempelajari <i>kanji</i> bahasa Jepang dan cara mengatasinya	5,6	2
5	Mengetahui kesan siswa tentang pembelajaran <i>kanji</i> dengan permainan UNO	7,8	2
6	Mengetahui pendapat dan saran siswa tentang pembelajaran <i>kanji</i> dengan permainan UNO	9	1

F. Uji Kelayakan Instrumen Tes

Menurut Sutedi (2011, hlm. 212), instrumen penelitian berupa tes perlu diuji dulu kelayakannya sebelum digunakan, yaitu dengan menggunakan statistik. Uji kelayakan instrumen berupa analisis butir soal, dan uji validitas serta reliabilitas.

1. Analisis tingkat kesukaran

Analisis tingkat kesukaran dilakukan dalam tes pendahuluan untuk mengetahui mana soal yang baik dan yang buruk, seperti soal yang terlalu mudah atau terlalu sukar, agar bias diganti atau diperbaiki. Data untuk analisa ini diperoleh dari tes yang diberikan pada beberapa orang sampel (di luar sampel yang sebenarnya yang tingkatannya sederajat). Tiap butir soal dapat dicari dengan menggunakan rumus berikut:

$$TK = \frac{BA + BB}{N}$$

Keterangan:

TK : tingkat kesukaran

BA : jumlah jawaban benar kelompok atas

BB : jumlah jawaban benar kelompok bawah

N : jumlah sampel kelompok atas dan kelompok bawah

Setelah data didapatkan, dilakukan penafsiran sesuai dengan tabel berikut:

TK	Klasifikasi
0,00-0,25	sukar
0,26-0,75	sedang
0,76-1,00	mudah

Berdasarkan hasil penafsiran, ditentukan apakah soal tersebut sudah layak digunakan atau harus diperbaiki ataupun diganti.

2. Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Validitas soal yang digunakan untuk penelitian ini menggunakan cara *expert judgment* (terlampir).

3. Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama.

Tingkat reliabilitas diukur dengan menggunakan teknik belah dua. Dalam teknik ini, tes dilakukan hanya satu kali, kemudian data akan dibagi dua. Biasanya jawaban yang diberikan oleh tiap sampel dibagi dua berdasarkan pada soal yang bernomor ganjil (sebagai variabel X) dan soal yang bernomor genap (sebagai variabel Y). Kemudian dicari angka korelasinya bisa dengan menggunakan rumus berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N(\Sigma X^2) - (\Sigma X)^2][N(\Sigma Y^2) - (\Sigma Y)^2]}}$$

Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N= banyaknya siswa

X= nilai hasil uji coba

Y= rata-rata nilai ulangan harian

Setelah hasil didapat untuk menemukan reliabilitas penuh dengan teknik belah dua, hasil perhitungan tersebut dilanjut dengan rumus berikut:

$$r = \frac{2 \times r}{1 + r}$$

Sedangkan untuk penafsirannya adalah seperti pada tabel berikut:

Rentang angka korelasi	Tafsiran
0,00-0,20	Sangat rendah
0,21-0,40	Rendah
0,41-0,60	Sedang
0,61-0,80	Kuat
0,81-1,00	Sangat kuat

Dari hasil penghitungan dengan rumus di atas, diketahui angka korelasi xy adalah 0,84, sedangkan reliabilitas dari soal yang telah diujikan sebesar 0,91. Angka ini termasuk dalam kategori sangat kuat, yang berarti instrumen tes ini layak untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

Devi Apri Riyanti, 2015

EFEKTIVITAS PERMAINAN UNO DENGAN MEDIA KARTU DALAM MENINGKATKAN HAFALAN KANJI NIHONGO NOURYOKU SHIKEN N4

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

G. Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Pengolahan Data Tes

1. Teknik pengumpulan data tes

Teknik pengumpulan data tes yang dilaksanakan pada penelitian ini dilakukan dengan memberikan pre test dan *post-test* kepada sampel, juga studi literature untuk mencari sumber-sumber yang menunjang berlangsungnya pengumpulan data instrumen tes pada penelitian ini. Selain itu ada pula angket yang diberikan di akhir perosedur.

2. Pengolahan data hasil tes

Mencari nilai *pre-test* dan *post-test*

- a. Membuat-tabel persiapan untuk menghitung skor

Tabel 3.2 Tabel persiapan analisis data

No.	X	Y	x	y	x ²	y ²
1						
2						
3						
4						

- b. Menghitung skor benar pada soal pilihan ganda

- c. Menghitung nilai rata-rata (median/M) hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen (x) dan kelas (y)

$$M_x = \frac{\Sigma x}{N_1}$$

$$M_y = \frac{\Sigma y}{N_2}$$

d. Mencari standar deviasi dari variabel x dan y

$$Sdx = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N_1}}$$

$$Sdy = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}}$$

e. Mencari standar eror mean kedua variabel tersebut dengan rumus

$$SEM_x = \frac{Sd_x}{\sqrt{N_1 - 1}}$$

$$SEM_y = \frac{Sd_y}{\sqrt{N_2 - 1}}$$

f. Mencari standar eror perbedaan mean x dan y dengan rumus

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

g. Mencari nilai t-hitung

h. Memberikan interpretasi nilai t-hitung

i. Menguji kebenaran dengan mencari nilai t-tabel dan membandingkannya dengan nilai t-hitung

3. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menentukan signifikan perbedaan dua variabel. Jika t-hitung lebih besar dari t-tabel, maka dapat disimpulkan bahwa kedua variabel mempunyai perbedaan yang signifikan. Tetapi jika t-hitung lebih kecil atau sama dengan t-

tabel, kedua variabel itu tidak mempunyai perbedaan yang signifikan.

4. Kriteria Efektivitas Pembelajaran

Untuk menentukan tingkat efektivitas pembelajaran, dicari terlebih dahulu *normalize gain* dari data *pre-test* dan *post-test*.

Rumusnya adalah:

$$\langle g \rangle = \frac{T2 - T1}{Sm - T1}$$

Keterangan:

$\langle g \rangle$: *Normalized gain*

T1 : Nilai *Pre-test*

T2 : Nilai *Post-test*

Sm: Skor Maksimal

3.3 Tabel persiapan mencari *normalized gain*

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
No .	T1	T2	<g>	No .	T1	T2	<g>
Sampel				Sampel			
1				1			
2				2			

5. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data Angket

Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan mahasiswa pembelajar bahasa Jepang yang menerapkan permainan UNO dengan media kartu *kanji*. Untuk angket terbuka, hasil dan pengolahannya dengan penafsiran langsung seperti yang tertera pada jawaban, sedangkan untuk pengolahan data angket tertutup dilakukan dengan melihat presentasi jumlah jawaban dengan langkah-langkah:

- a. Menjumlahkan jawaban angket;
- b. Menyusun frekuensi jawaban;
- c. Membuat tabel frekuensi;
- d. Menghitung presentase tiap jawaban;

Rumus yang digunakan untuk menghitung presentasi dari hasil angket:

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

P: frekuensi jawaban

F: frekuensi jawaban responden

N: jumlah responden

3.4 Tabel Penafsiran Angket Tertutup

Presentase	Penafsiran
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

6. Rancangan Penelitian

a. Persiapan penelitian

- 1) Studi pendahuluan
- 2) Pembuatan instrumen penelitian tes

Instrumen tes digunakan dalam dua kali tes, yaitu *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* digunakan untuk mengukur kondisi awal dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Post-test* diadakan untuk mengukur hasil pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Angket digunakan

untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap pembelajaran *kanji* dengan permainan UNO.

3) Pembuatan RPP

RPP digunakan sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran ketika memberikan *treatment* kepada mahasiswa sebagai sampel penelitian.

- a. Pengumpulan Data
 - 1) *Pre-test*
 - 2) Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei-Juni 2015, kemudian dilanjutkan dengan pemberian *treatment* dengan menggunakan media kartu UNO yang telah dimodifikasi pada kelas eksperimen dan pembelajaran *kanji* dengan metode konvensional pada kelas kontrol. *Treatment* diberikan dalam lima kali pertemuan.

- 3) *Post-test*
- 4) Angket pada kelas eksperimen
- b. Pengolahan Data
 - 1) Mengumpulkan data penelitian
 - 2) Analisis data statistik
 - 3) Menguji hipotesis
 - 4) Menarik kesimpulan

H. Rencana Proses Pembelajaran

1. Rencana Proses pembelajaran di kelas eksperimen

Pembelajaran *kanji* pada kelas ini diawali dengan pembukaan, dengan memberikan gambaran awal tentang huruf *kanji* yang akan dipelajari pada pertemuan tersebut dan penjelasan awal tentang penggunaan kartu UNO yang telah dimodifikasi menjadi kartu *kanji*.

Penulis meminta terlebih dahulu kepada mahasiswa untuk memahami tentang gambar-gambar yang digunakan pada kartu *kanji*, dan memberikan penjelasan jika ada beberapa bagian yang kurang dimengerti.

Pada pelaksanaan permainannya, para mahasiswa dibagi menjadi dua kelompok yang terdiri dari 6 orang dan 7 orang. Masing-masing kelompok memiliki satu set kartu UNO untuk dimainkan. Para siswa diberi waktu selama 30-45 menit untuk bermain. Para pemain diharuskan untuk membacakan cara baca dari *kanji* yang terdapat dalam kartu pada saat memainkan kartu sepanjang permainan. Siapa yang paling cepat menghabiskan kartu yang ada di tangan, maka pemain itulah yang menang. Pemain terakhir yang masih memiliki kartu, maka dialah yang kalah. Selama permainan berlangsung, penulis memantau jalannya permainan dan kelancaran pembelajaran.

Setelah bermain selama sekitar 30-45 menit, pembelajaran ditutup dengan refleksi dan menyimpulkan isi pembelajaran di pertemuan tersebut.

Tabel 3.5 Ringkasan Rencana Pembelajaran di kelas eksperimen.

Pertemuan ke	Materi	Keterangan
1.	<p><i>Kanji Nihongo</i> <i>nouryoku shiken N4</i> yang digunakan dalam penelitian yang terdiri dari:</p> <p>夏借音重発映持急思</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pembukaan: Mendata mahasiswa yang hadir, apersepsi tentang kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan ini. - Materi Inti Penjelasan awal tentang materi dan juga media yang digunakan,

	<p>秋屋室服店始姉妹味 足究町弟別作体住安 曜 親 質楽 新運貸意 答病寒理族悪真料家 不文仕主世止正勉風 字</p>	<p>pengenalan media kepada siswa, penjelasan tentang teknis permainan yang akan dilakukan. Siswa melakukan permainan.</p> <p>- Penutup</p> <p>Mengevaluasi kegiatan hari ini, refleksi, dan menutup pertemuan.</p>
2.	<p><i>Kanji Nihongo nouryoku shiken N4</i> yang digunakan dalam penelitian yang terdiri dari:</p> <p>以代方少切公院通員 問暑週場転飲飯集開 工心銀験試送建知兄 広去写考有地用私社 壳医使近事夜冬歩画 物度空英者研海昼春</p>	<p>- Pembukaan:</p> <p>Mendata mahasiswa yang hadir, apersepsi tentang kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan ini.</p> <p>- Materi Inti</p> <p>Penjelasan awal tentang media dan materi pertemuan ini kepada siswa, Siswa melakukan permainan.</p> <p>- Penutup</p> <p>Mengevaluasi kegiatan hari ini, refleksi, dan menutup pertemuan.</p>
3.	<p>Seluruh <i>Kanji Nihongo nouryoku shiken N4</i> yang digunakan dalam penelitian.</p>	<p>- Pembukaan:</p> <p>Mendata mahasiswa yang hadir, apersepsi tentang kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan ini.</p>

		<ul style="list-style-type: none">- Materi Inti <p>Penjelasan awal tentang media dan materi pertemuan ini kepada siswa, Siswa melakukan permainan.</p> <ul style="list-style-type: none">- Penutup <p>Mengevaluasi kegiatan hari ini, refleksi, dan menutup pertemuan, dan memberikan jadwal <i>post-test</i> dan pengisian angket.</p>
--	--	---

2. Rencana proses pembelajaran di kelas kontrol

Pada desain penelitian yang penulis gunakan, tidak ada pemberian treatment pada kelas kontrol. Namun terdapat beberapa materi yang masih belum dipelajari oleh sampel yang merupakan mahasiswa tingkat I, sehingga jika tidak diberikan treatment maka pada *post-test* kesenjangan perbedaan nilainya akan sangat jauh dan tidak seimbang. Dengan demikian, penulis memutuskan untuk mengimbanginya dengan memberikan kisi-kisi dari apa yang dipelajari oleh kelas eksperimen, namun dalam bentuk biasa, tidak dalam bentuk permainan.