

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Menurut Sutedi (2011 : 53) dalam kegiatan penelitian metode dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian. Kemudian, Sutedi (2011 : 54) juga menambahkan bahwa “Kesesuaian antara metode penelitian dan masalah penelitian sangatlah penting”. Oleh karena itu kita harus memilih dan menentukan metode apa yang akan digunakan dalam penelitian kita. Dalam penelitian ini metode penelitian yang akan digunakan adalah metode penelitian eksperimen.

Menurut Sutedi (2011 : 22) penelitian eksperimental merupakan penelitian murni, karena di dalamnya kegiatan mengontrol, memanipulasi, dan observasi semuanya dilakukan. Sutedi (2011 : 64) juga menambahkan tujuan dari penelitian eksperimental ialah untuk menguji efektivitas 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 yang sebenarnya.

Dalam penelitian ini, penulis mempunyai tiga tujuan, yaitu mengetahui efektivitas pembelajaran kanji dengan menggunakan *game Nazotte Oboeru*, mengetahui kelebihan dan kekurangan pembelajaran kanji dengan menggunakan *game Nazotte Oboeru*. Data yang dihasilkan dari penelitian ini merupakan data kuantitatif berupa angka. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian kuasi yaitu penelitian hanya terhadap satu kelas tanpa adanya kelas pembanding/kontrol .

3.2. Desain Penelitian

Penelitian menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen dengan desain *one group before after (pre test post test design)*. Arikunto (2010:124) menjelaskan seputar desain penelitian sebagai berikut:

Dadan Budiman, 2014

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KANJI DENGAN MENGGUNAKAN WINDS PRO EMULATOR GAME NAZOTTE OBOERU

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

Di dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O_1) disebut *pre-test* dan observasi sesudah eksperimen (O_2) disebut *post-test*. Perbedaan antara O_1 dan O_2 yakni O_1-O_2 diasumsikan merupakan efek dari *treatment* atau eksperimen.

Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$O_1 \text{ X } O_2$

Keterangan:

O_1 : *pre-test*

X : *treatment* pembelajaran kanji dasar dengan *game Nazotte Oboeru*.

O_2 : *post-test*

Rancangan/desain penelitian

No.	Alur / Menit	Isi Pembelajaran	Alat Bantu
1.	Pengantar 10 menit	1. Kegiatan Pembuka “みんなさん、こんにちは” 2. Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> • Mengabsen kehadiran sampel • Mengkondisikan sampel agar siap belajar dan menginformasikan topik bahasan yang akan disampaikan. • Menyiapkan soal pretest 	Laptop/komputer, infocus/Proyektor Audio/Speaker
2.	Pembagian soal pretest dan pengenalan materi dengan media game Nazotte Oboeru 70 menit	3. Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti membagikan soal pretest kepada sample dan sample mengerjakannya selama 15 menit. • Setelah selesai mengerjakan pretest, peneliti mulai mengajarkan dan membahas soal tersebut dengan 	Laptop/Komputer, infocus/Proyektor , Audio/Speaker

Dadan Budiman, 2014

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KANJI DENGAN MENGGUNAKAN WINDS PRO EMULATOR GAME NAZOTTE OBOERU

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

		<p>menggunakan media game Nazotte oboeru</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sample dibimbing cara mengoperasikan game ini dengan menggunakan laptop dan infokus. Bagi sample yang tidak membawa laptop bisa bergantian dengan temannya. • Peneliti mengintruksikan sample untuk menjawab tatacara baca kanji yang ada dalam tampilan game nazotte oboeru, ketika sample tidak mengetahui tatacara baca dan cara menulis kanji tersebut, peneliti membimbing bahwa dalam game ini terdapat jawabannya berupa cara baca kanji dan cara menulisnya dengan benar sehingga sample biasa mengikutinya. • Setelah materi dibahas semua, peneliti mempersiapkan soal posttest dan memberikannya kepada sample untuk mengerjakannya. • Sample mengumpulkan hasil pekerjaannya berupa jawaban posttes kepada peneliti. • Angket diberikan pada pertemuan ketiga. 	
3.	Kesimpulan 10 menit	Peneliti menanyakan kepada sample mengenai kesan terhadap penggunaan	

		game nazotte oboeru dan menutup pertemuan.	
--	--	--------------------------------------------	--

3.3. Populasi dan Sampel Penelitian

Dalam Sutedi (2011: 179) disebutkan bahwa 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 bisa mewakili seluruh karakter dari populasi yang ada dapat dipilih untuk dijadikan subjek penelitian. Subjek penelitian tersebut disebut dengan sampel.

3.3.1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Indonesia.

3.3.2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat 3 kelas A semester genap jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Indonesia tahun ajaran 2013/2014 sebanyak 23 mahasiswa/i.

3.4. Tempat dan Waktu Penelitian

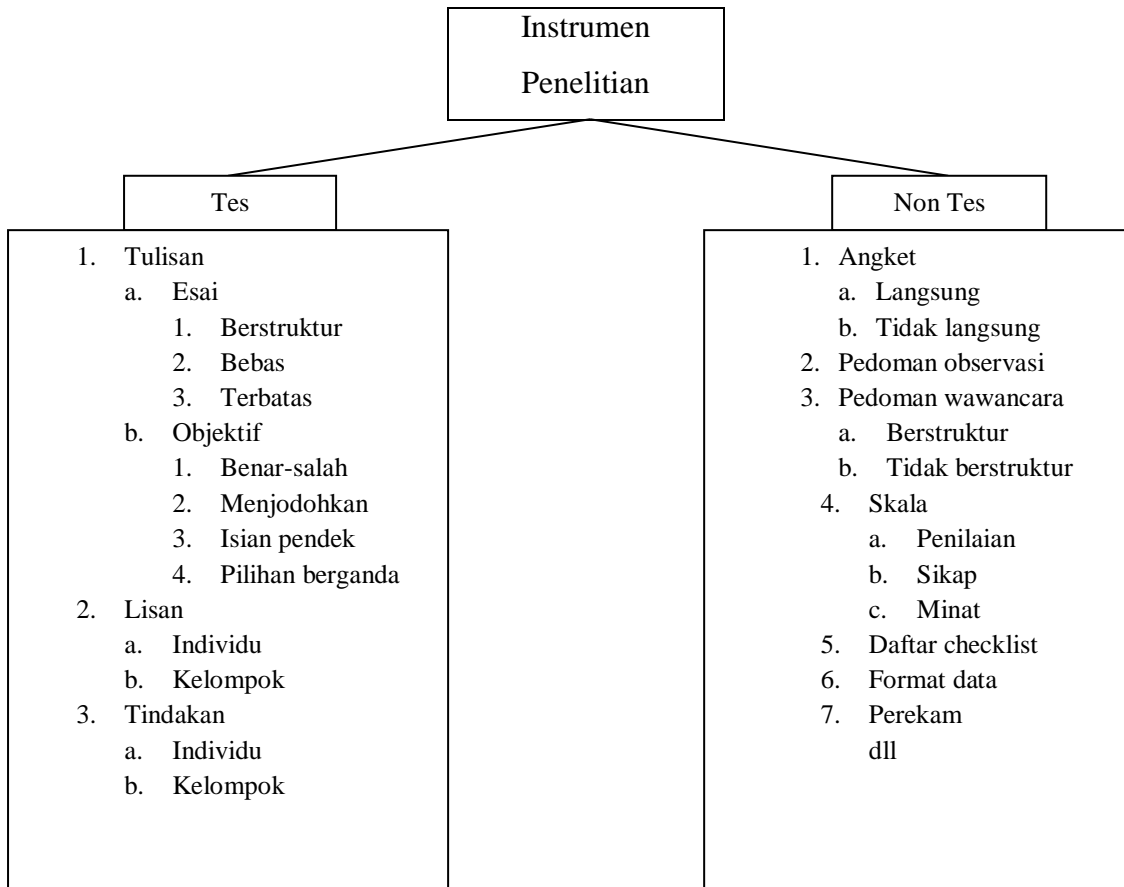
Penelitian ini akan dilaksanakan di Universitas Pendidikan Indonesia di Gedung Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni pada tanggal 13 mei sampai dengan tanggal 20 mei sebanyak tiga kali pertemuan.

3.5. Instrumen Penelitian

Menurut Sutedi (2011: 155), instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian. Dalam penelitian pendidikan, instrumen penelitian

secara garis besarnya dapat digolongkan menjadi dua, yaitu yang berbentuk tes dan non tes. Secara garis besar, jenis instrumen tersebut dapat digambarkan dalam bagan berikut:

Tabel Instrumen Penelitian



Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen yang berupa tes dan angket. Tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu tahun program pengajaran tertentu (Sutedi, 2011: 157). Sedangkan pengertian angket dalam Sutedi (2011: 164) adalah instrumen pengumpul data penelitian yang diberikan kepada responden (manusia sebagai subjek penelitian).

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Langkah-langkah yang ditempuh dalam proses pengumpulan data pada penelitian ini adalah:

1. Memberikan *pre-test*
2. Memberikan perlakuan
3. Memberikan *post-test*
4. Memberikan angket
5. Mengolah data hasil *pre-test* dan *post-test*

3.7. Teknik Pengolahan Data

Dalam penelitian ini, data diperoleh dengan beberapa cara dan rumus sebagai berikut:

1. Menghitung total perhitungan pre test (x) dan post test (y) dengan rumus:

$$Mx = \frac{\sum x}{N} \text{ dan } My = \frac{\sum y}{N}$$

Keterangan:

Mx : Nilai rata-rata pre test

My : Nilai rata-rata post test

x : Total pre test

y : Total post test

N : Jumlah siswa

2. Menghitung standart deviasi dari variabel x (SD_x) dan standart deviasi dari variable y (SD_y) dengan rumus:

$$SD_x = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} \text{ dan } SD_y = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}}$$

3. Menghitung standar Error Mean dari variabel x (SEM_x) dan dari variabel (SEM_y) dengan menggunakan rumus:

$$SEM_x = \frac{SD_x}{\sqrt{N-1}} \text{ dan } SEM_y = \frac{SD_y}{\sqrt{N-1}}$$

Keterangan:

SEM_x : Standar Error Mean Variabel X

SEM_y : Standar Error Mean Variabel Y

SD_x : Standar Deviasi Variabel X

SD_y : Standar Deviasi Variabel Y

N : Jumlah Populasi

4. Mencari Standar Error Perbedaan antara Mean Variabel X dan Variabel Y dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

SEM_x : Standar error mean variabel X

SEM_y : Standar error mean variabel Y

$SEM_{x - y}$: Standar error mean variabel antara mean variabel X dan variabel Y

5. Menghitung selisih skor rata-rata dengan menggunakan rumus perhitungan:

$$t_{hitung} = \frac{M_x}{SEM_{x - y}}$$

6. Memberikan interpretasi terhadap t_{hitung} dengan prosedur sebagai berikut:

Menurut Arikunto (2010:110) bahwa hipotesis berarti suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah:

Hipotesis kerja (H_k) : media *Winds Pro Emulator Game Nazotte Oboeru* efektif terhadap meningkatkan kemampuan kanji bagi mahasiswa tingkat tiga.

Hipotesis nol (H_0) : media *Winds Pro Emulator Game Nazotte Oboeru* tidak efektif terhadap meningkatkan kemampuan kanji bagi mahasiswa tingkat tiga.

7. Menguji kebenaran dua hipotesa tersebut dengan cara membandingkan besarnya t_{hitung} dan t_{tabel} , dengan terlebih dahulu menetapkan derajat kebebasan (degrees of freedom) dengan menggunakan rumus; df atau db = $(N_1 + N_2) - 1$. Dengan menggunakan df atau db ini maka dapat

diperoleh nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% atau 1%. Apabila nilai t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan nilai t_{tabel} ($t_{hitung} \leq t_{tabel}$) maka H_0 diterima dan H_k ditolak, yang berarti tidak ada pengaruh yang sangat signifikan antara nilai X dan Y. Sedangkan apabila nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) maka H_0 ditolak dan H_k diterima.

Dalam hal ini berarti bahwa ada pengaruh atau kontribusi yang signifikan dari penerapan dengan menggunakan *game Nazotte Oboeru* terhadap hasil post test belajar siswa. Jika dinotasikan dapat ditulis sebagai berikut:

$$H_0 = X = Y$$

$$H_k = X \neq Y$$

Keterangan :

X = nilai siswa/ siswi sebelum menggunakan *game Nazotte Oboeru*

Y = nilai siswa-siswi sesudah menggunakan *game Nazotte Oboeru*

8. Pengolahan Data Angket

Rumus yang digunakan untuk menghitung presentasi dari hasil angket yang adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Presentase jawaban

f : Frekuensi jawaban responden

n : Jumlah responden

Penafsiran Analisis Angket

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

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

Sudjiono (2001:40-41)