

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Pengertian metode eksperimental merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiono, 2007, hlm. 107). Dalam penelitian eksperimen dapat meneliti pengaruh suatu variabel (variabel bebas) terhadap variabel lainnya (variabel terkait) dengan cara manipulasi variabel tersebut. Selain itu tujuan dari metode ini biasanya untuk menguji efektifitas dan efesiensi dari suatu pendekatan, metode, teknik atau media pengajaran dan pembelajaran sehingga hasilnya dapat diterapkan jika memang baik dalam pengajaran yang sebenarnya (Sutedi, 2011, hlm. 64).

Metode yang digunakan dalam eksperimen adalah eksperimen semu (*Quasi-Experiment*) dimana penelitian ini menggunakan kelas eksperimen tanpa menggunakan pembanding atau kelas kontrol sebagai pembandingnya. Sebagaimana Suryabrata (2010, hlm. 92) menjelaskan bahwa eksperimen semu (*Quasi-Eksperimen*) mempunyai tujuan penelitian yaitu untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan atau memanipulasikan semua variabel yang relevan.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design* yaitu eksperimen yang dilakukan pengukuran awal pada suatu objek yang diteliti (*pre-test*), kemudian peneliti memberikan perlakuan tertentu (*treatment*) dan setelah itu dilakukan pengukuran lagi (*post-test*) (Noor, 2013, hlm. 115).

Desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1

Pola Penelitian

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	01	X	02

Keterangan:

- 01 : *Pretest* (tes awal) sebelum mendapat perlakuan
- X : *Treatment* (perlakuan) dengan menggunakan teknik Majelis
- 02 : *Posttest* (tes akhir) setelah mendapat perlakuan

Jika hasil *Posttest* siswa menunjukkan adanya perubahan dibandingkan dengan hasil *Pretest*, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Communication Game* ini efektif dan dapat diteruskan dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang. Tetapi sebaliknya jika hasil *Posttest* siswa menunjukkan stagnasi atau menunjukkan adanya penurunan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Communication Game* ini tidak efektif dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang.

B. Partisipan

Partisipan adalah orang – orang yang terlibat dalam penelitian, dan turut membantu dalam kelancaran selama proses penelitian berlangsung. Partisipan dalam penelitian ini yaitu di antaranya:

- a) Kepala SMA Negeri 15 Bandung beserta staf.
- b) Guru pamong Bahasa Jepang.
- c) Seluruh anggota kelompok PLP SMA Negeri 15 Bandung.

- d) Rekan – rekan PLP SMA Negeri 15 Bandung sesama Departemen Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Arikunto (dalam Muhammad, 2011, hlm. 179) mengatakan bahwa “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Sedangkan Sugiyono (2006, hlm. 90) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 15 Bandung Tahun ajaran 2015/1016.

2. Sampel

Menurut Arikunto (dalam Riduwan, 2003, hlm. 56) sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi. Sedangkan menurut Nawawi (dalam Taniredja dan Mustafidah, 2012, hlm.33) populasi adalah keseluruhan subjek yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuhan, gejala-gejala dan peristiwa yang terjadi sebagai sumber. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang dijadikan sebagai wakil untuk suatu penelitian. Sampel dalam penelitian ini adalah 30 siswa kelas X di SMA Negeri 15 Bandung siswa kelas X MIA 6 tahun ajar 2015/2016.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian (Sutedi, 2011, hlm. 155). Instrumen penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah berupa tes dan non tes berupa angket.

1. Tes

Menurut Arikunto dalam Iskandarwassid (2011, hlm. 172) mengatakan bahwa pengertian tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data-data atau keterangan-keterangan yang diinginkan tentang seseorang, dengan cara yang boleh dikatakan tepat dan cepat. Instrument tes yang digunakan oleh peneliti yaitu tes lisan karena penelitian ini bertujuan untuk mengukur kemampuan berbicara.

Peneliti memberikan *pre-test* dan *post-test* yang berupa tes lisan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes lisan ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam berbicara bahasa Jepang. Tes lisan ini berupa dialog berpasangan saling membelakangi, dengan saling bertanya dan mengajukan pertanyaan sederhana berdasarkan gambar yang diberikan sesuai topik pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran.

Tabel 3.2. Topik Pembelajaran

Topik Pembelajaran	Materi
Aisatsu	<ul style="list-style-type: none"> • Berbagai macam sapaan dalam bahasa Jepang
Kazoku	<ul style="list-style-type: none"> • Nama-nama keluarga • Jumlah orang • Umur
Basho	<ul style="list-style-type: none"> • Nama-nama benda • Posisi letak benda mati

Nihongo no jyugyou wa dou desuka	<ul style="list-style-type: none"> • Kata sifat • Suasana atau ekspresi wajah
----------------------------------	---

Penilaian sesuai dengan jumlah informasi yang didapat untuk melengkapi gambar yang disediakan selain itu ada pula penilaian saat dialog berlangsung, ada empat komponen penilaian yang dinilai, antara lain: jumlah jawaban benar; struktur kalimat; kelancaran berbicara; dan kosakata. Berikut lembar penilaian yang digunakan.

Tabel 3.3. Lembar Penilaian Keterampilan Berbicara

Nama	Jumlah Jawaban Benar	Struktur Kalimat	Kelancaran Berbicara	Kosakata	Skor

Komponen-komponen penilaian tersebut diisi dengan skala penilaian satu sampai lima. Dengan keterangan skala penilaian sebagai berikut.

Tabel 3.4. Skala Penilaian

5	Baik Sekali
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Kurang Sekali

Untuk mempermudah proses penilaian/evaluasi, harus ada suatu pedoman atau patokan dalam penilaian. Berikut ini penjabaran lebih lengkap

tentang skala penilaian aspek keterampilan berbicara sebagai patokan penilaian.

Tabel 3.5. Penjabaran Aspek Penilaian

Struktur Kalimat	5	Penggunaan struktur kalimat sangat tepat, tidak ada kesalahan dari kaidah bahasa.
	4	Penggunaan struktur kalimat sudah tepat, tidak ada kesalahan yang berarti dan dapat merusak bahasa.
	3	Terdapat sedikit kesalahan tetapi tidak merusak bahasa dan masih dapat dipahami.
	2	Terdapat cukup banyak kesalahan dalam penggunaan tata bahasa.
	1	Banyak sekali kesalahan dalam penggunaan tata bahasa.
Kosakata	5	Kata-kata yang digunakan tepat dan bervariasi sesuai dengan situasi, kondisi, dan status pendengar sehingga tidak ada yang janggal.

	4	Kata-kata yang digunakan umumnya sudah tepat dan bervariasi, hanya sekali-kali ada kata-kata yang kurang cocok.
	3	Kata-kata yang digunakan sudah cukup baik hanya kurang bervariasi.
	2	Kata-kata yang digunakan cukup banyak yang kurang tepat.
	1	Kata-kata yang digunakan banyak sekali yang kurang tepat dan kurang sesuai.
Kelancaran Berbicara	5	Cara bicaranya sangat lancar dan fasih, baik dari segi penguasaan isi maupun bahasa.
	4	Cara bicaranya lancar dan fasih, hanya ada beberapa gangguan yang tidak terlalu berarti.
	3	Cara bicaranya agak lancar, namun agak sering berhenti.
	2	Cara bicaranya kurang

		lancar dan sering berhenti.
	1	Cara bicaranya sangat tidak lancar, banyak diam dan gugup.

2. Non Tes (Angket)

Selain instrumen tes, peneliti menggunakan instrumen non tes yang berupa angket. Teknik angket ini dilakukan dengan cara pengumpulan datanya melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebarakan untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari responden (Faisal, dalam Sutedi, 2011, hlm.164).

Angket diberikan bertujuan untuk mengetahui tanggapan dan respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Communication Game* dan mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Communication Game* terhadap keterampilan berbicara bahasa Jepang siswa. Angket ini diberikan pada kelas eksperimen saja, setelah mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Communication Game*.

Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Angket tertutup yaitu angket yang alternative jawabannya sudah disediakan oleh peneliti, sehingga responden tidak memiliki keleluasaan untuk menyampaikan jawaban dari pertanyaan yang diberikan kepadanya (Sutedi, 2011, hlm.164). Pertanyaan- pertanyaan yang diajukan dalam angket meliputi ketertarikan responden terhadap pembelajaran berbicara bahasa Jepang dengan menggunakan model pembelajaran *Communication Game*; mengetahui pernahkah responden mendapatkan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Communication Game*; efektifitas model pembelajaran *Communication Game* dalam meningkatkan keterampilan berbicara dalam bahasa Jepang; pendapat siswa terhadap penyampaian materi oleh guru

dengan menggunakan model *Communication Game*; peningkatan ketertarikan minat siswa dalam belajar bahasa Jepang setelah menggunakan model pembelajaran *Communication Game*. Berikut kisi-kisi angket pada penelitian ini.

Tabel 3.6. Kisi-kisi Angket

No.	Indikator Angket	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Mengetahui ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran berbicara bahasa Jepang dengan menggunakan model pembelajaran <i>Communication Game</i> .	1	1
2.	Mengetahui efektifitas model pembelajaran <i>Communication Game</i> dalam meningkatkan keterampilan berbicara dalam bahasa Jepang.	3, 4, 8, 9	4
3.	Mengetahui apakah dengan model pembelajaran <i>Communication Game</i> dapat menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik dalam berbicara bahasa Jepang	2	1
4.	Mengetahui pendapat siswa terhadap penyampaian materi oleh guru dengan menggunakan model pembelajaran.	5, 7	2
5.	Mengetahui peningkatan ketertarikan minat siswa dalam belajar bahasa Jepang setelah menggunakan model pembelajaran <i>Communication Game</i> .	6,10	2

(Angket terlampir)

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut.

1. Persiapan Penelitian

a. Studi Pendahuluan

Studi Pendahuluan dilakukan untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang subjek penelitian yang ada di lapangan sebagai bahan pertimbangan agar penelitian ini dapat dilaksanakan.

b. Pembuatan Instrumen Penelitian

1) Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (terlampir)

2) Pembuatan soal *post-test* (terlampir)

3) Pembuatan angket (terlampir)

c. Izin Penelitian

Hal ini bertujuan untuk melengkapi administrasi penelitian, yaitu pembuatan surat izin penelitian yang ditujukan pada instansi yang terkait dengan kegiatan penelitian, yaitu meminta izin penelitian kepada pihak sekolah, guru mata pelajaran yang bersangkutan, dan khususnya kepada kepala sekolah SMAN 15 Bandung, agar penelitian ini berjalan lancar dan legal.

2. Tahap Pelaksanaan

a. Memberikan *Treatment* (perlakuan)

Treatment (perlakuan) dengan menerapkan penerapan model pembelajaran *Communication Game* dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang, akan diberikan sebanyak empat kali pertemuan.

b. Memberikan *pre-test*

Pre-test diberikan untuk mengetahui kemampuan awal sampel, sebelum diberi perlakuan yang berbeda.

c. Memberikan *post-test*

Post-test diberikan untuk mengetahui kemampuan akhir sampel, setelah diberi perlakuan yang berbeda.

d. Memberikan angket

Angket diberikan kepada kelas eksperimen saja, bertujuan untuk mengetahui pendapat atau tanggapan siswa atas diberikannya *treatment* tentang penerapan model pembelajaran *Communication Game* dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang.

Tabel 3.7. Jadwal Penelitian Kelas

Pertemuan Ke-	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan	Tempat
1	Rabu, 27 April 2016	08.00 – 09.30	<i>Pre-Test</i> (Tes Awal)	X MIA 6
2	Jumat, 29 April 2016	08.00 – 09.30	<i>Treatment</i> Pertama	X MIA 6
3	Rabu, 4 Mei April 2016	08.00 – 09.30	<i>Treatment</i> Kedua	X MIA 6
4	Rabu, 11 Mei 2016	08.00 – 09.30	<i>Treatment</i> Ketiga	X MIA 6
5	Rabu, 18 Mei 2016	08.00 – 09.30	<i>Treatment</i> Keempat	X MIA 6
6	Jumat, 20 Mei 2016	08.00 – 09.30	<i>Post-Test</i> (Tes Akhir) dan	X MIA 6

			Penyebaran Angket	
--	--	--	----------------------	--

3. Tahap Akhir

a. Mengumpulkan data hasil penelitian berupa tes dan angket.

b. Menentukan variabel penelitian

Variabel dalam penelitian ini yakni:

1) Variabel (X) yaitu hasil belajar sebelum digunakannya model pembelajaran *Communication Game* dalam peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jepang.

2) Variabel (Y) yaitu hasil belajar sesudah digunakannya model pembelajaran *Communication Game* dalam peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jepang.

c. Analisis data statistik

d. Anggapan dasar dan hipotesis

Anggapan dasar dalam penelitian ini adalah pembelajar bahasa Jepang diarahkan untuk terus dapat meningkatkan kemampuannya dalam berbahasa Jepang. Salah satunya dengan meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang. Dengan model pembelajaran *Communication Game* yang dikembangkan dan disesuaikan dengan kondisi masyarakat, kebudayaan dan sistem pendidikan di Indonesia, maka pembelajar bahasa Jepang di Indonesia dapat lebih mudah dan efektif dalam menguasai bahasa Jepang.

Berdasarkan anggapan dasar yang dikemukakan sebelumnya, penelitian ini memiliki hipotesis sebagai berikut.

1) Hipotesis Kerja (H_k) : Adanya perbedaan yang signifikan antara tingkat keterampilan berbicara bahasa Jepang siswa sebelum diterapkan model

pembelajaran *Communication Game* dengan keterampilan berbicara bahasa Jepang siswa yang sudah diterapkan model pembelajaran *Communication Game*.

2) Hipotesis Nol (H_0) : Tidak adanya perbedaan yang signifikan antara keterampilan berbicara bahasa Jepang siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Communication Game* dengan keterampilan berbicara bahasa Jepang siswa sesudah diterapkan model pembelajaran *Communication Game*.

e. Menarik kesimpulan

Tahap ini adalah tahap pengambilan kesimpulan terhadap hasil yang diperoleh dari penelitian ini.

F. Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengambil dua macam data penelitian, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif digunakan untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jepang siswa, sedangkan data kualitatif digunakan untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *Communication Game* dalam peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jepang.

1. Tes

Data kuantitatif akan diambil dari penerapan teknik statistik komparansional untuk menganalisis data. Menurut Sutedi (2011, hlm. 228) statistik komparansional digunakan untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada-tidaknya perbedaan antara dua variable (atau lebih) yang sedang diteliti. Oleh karena itu, statistik ini digunakan dalam penelitian komparansi, yaitu penelitian yang berusaha untuk menemukan persamaan dan perbedaan

variable yang ada. Data diambil dari hasil *post-test*, kemudian dianalisis dengan langkah- langkah sebagai berikut:

Tabel 3.8. Tabel Persiapan untuk Menghitung Nilai t_{hitung}

No sampel	X	Y	D	d^2
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Σ				
M				

Keterangan:

- 1) Kolom (1) diisi dengan nomor urut, sesuai dengan jumlah sampel
 - 2) Kolom (2) diisi dengan skor yang diperoleh dari Pre Test
 - 3) Kolom (3) diisi dengan skor yang diperoleh dari Post Test
 - 4) Kolom (4) diisi dengan nilai gain antara pre test dan post
 - 5) Kolom (5) diisi dengan pengkuadratan angka-angka pada kolom (4)
 - 6) Isi baris Σ (sigma) adalah jumlah dari kolom (2), (3), (4), dan (5)
 - 7) M (*mean*) adalah nilai rata-rata dari kolom (2), (3), dan (4)
- a. Mengolah data *Pre-test* dan *post-test*
- Pengolahan data *pre-test* dan *post-test* dilakukan dengan cara:
- 1) Mencari mean *pre-test* (M_x) dengan menggunakan rumus:

$$M_x = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

M_x = nilai rata-rata *pre-test*

$\sum x$ = jumlah total nilai *pre-test*

N = jumlah siswa

2) Mencari mean *post-test* (M_y) dengan menggunakan rumus:

$$M_y = \frac{\sum y}{N}$$

Keterangan:

M_y = nilai rata-rata *post-test*

$\sum y$ = jumlah total nilai *post-test*

N = jumlah siswa

b. Mencari gain (d) antara *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan rumus:

$$\text{Gain} = \text{post-test} - \text{pre-test}$$

c. Mencari mean gain (M_d) antara *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan rumus:

$$M_d = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

M_d = nilai rata-rata selisih antara *post-test* dan *pre-test*

$\sum d$ = jumlah selisih antara *post-test* dan *pre-test*

N = jumlah siswa

d. Menghitung nilai kuadrat deviasi

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan:

$\sum d$ = jumlah selisih antara *post-test* dan *pre-test*

$\sum d^2$ = jumlah selisih antara *post-test* dan *pre-test* yang dikuadratkan

N = jumlah siswa

e. Mencari t hitung dengan rumus

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

t = nilai t yang dihitung

Md = nilai rata-rata selisih antara *post-test* dan *pre-test*

$\sum x^2 d$ = nilai kuadrat deviasi

N = jumlah siswa

f. Memberikan interpretasi berdasarkan t tabel

Untuk menguji hipotesis digunakan t hitung. Setelah mendapat nilai t hitung maka langkah yang dilakukan untuk menguji hipotesis adalah dengan membandingkan nilai t hitung dengan t tabel uji hipotesis yang berlaku adalah:

Hk diterima apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$

Hk ditolak apabila nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$

Menguji kebenaran dua hipotesa tersebut dengan cara membandingkan besarnya t hitung dan t tabel, dengan terlebih dahulu menetapkan derajat kebebasan dengan menggunakan rumus:

$$Df \text{ atau } db = (n-1)$$

Setelah menentukan db , maka diperoleh nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% dan 1%.

(Sudijono, 2010, hlm. 278)

2. Non Tes (Angket)

Adapun data kualitatif yang diperoleh dari angket, akan dianalisis dengan menggunakan perhitungan Persentase. Data diperoleh dengan langkah-langkah berdasarkan Supardi (2006, hlm. 20) sebagai berikut.

1. Menjumlahkan setiap jawaban angket
2. Menghitung Persentase dan frekuensi dari setiap jawaban dengan rumus berikut ini.

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

Keterangan: P = Persentase
F = Frekuensi jawaban
N = Jumlah responden

3. Membuat tabel persentase frekuensi
4. Menafsirkan hasil perhitungan data angket berdasarkan tabel berikut.

Tabel 3.9. Klasifikasi Interpretasi Perhitungan Persentase Tiap Kategori

Interval Persentase	Interpretasi
0%	Tidak seorang pun
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

(Arikunto, 2006, hlm. 263)