

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen kuasi (*Quasi Experimental Research*). “Jenis penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa adanya kelompok pembanding.” (Arikunto, 2010, hlm. 124).

Eksperimen Kuasi sendiri merupakan satu dari dua jenis metode eksperimen, yang dimana jenis lainnya adalah metode Eksperimen Murni. Sebelum penjelasan mengenai perbedaan kedua metode eksperimen tersebut, peneliti akan menjabarkan pendapat para ahli mengenai metode eksperimen itu sendiri.

Pendapat para ahli mengenai desain penelitian eksperimen satu diantaranya adalah Arifin (2011_b, hlm. 76) mengatakan bahwa desain eksperimen merupakan suatu rancangan yang berisi langkah dan tindakan yang akan dilakukan dalam sebuah penelitian, sehingga informasi yang diperlukan tentang masalah yang diteliti dapat dikumpulkan secara factual. Selain itu Arifin melanjutkan bahwa desain penelitian ini menggambarkan langkah-langkah lengkap yang perlu diambil jauh sebelum eksperimen dilakukan agar data yang semestinya diperlukan dapat diperoleh dengan baik, dapat dianalisis secara objektif, dan dapat ditarik simpulan secara tepat sesuai dengan masalah yang diteliti.

Memperjelas pendapat di atas, Sutedi (2009, hlm. 64) berpendapat bahwa metode penelitian eksperimen sendiri diartikan sebagai salah satu metode yang memiliki tujuan 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.

Selain itu Arikunto (2005, hlm. 207) berpendapat bahwa desain penelitian eksperimen adalah metode eksperimen yang digunakan untuk mencari tahu ada tidaknya pengaruh atau akibat dari penerapan “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik.

Sedangkan untuk pengertian dari desain penelitian eksperimen kuasi, para ahli berpendapat bahwa pada dasarnya eksperimen kuasi tidak jauh berbeda dengan eksperimen murni. Jika penelitian dengan desain eksperimen murni dapat bebas memanipulasi subjek dan data diambil secara random, penelitian dengan desain eksperimen semu atau kuasi tidak dapat memanipulasi subjeknya secara bebas dan pengambilan data tidak bisa secara random. Pendapat ini dipertegas oleh Cook & Campbell (1979, hlm. 6) bahwa eksperimen kuasi didefinisikan sebagai eksperimen yang memiliki pengukuran dampak, unit eksperimen namun tidak menggunakan penugasan acak untuk menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan perlakuan.

Sejalan dengan pendapat diatas, Arifin (2011b, hlm. 74) berpendapat bahwa untuk memprediksi keadaan yang dapat dicapai dengan eksperimen yang sebenarnya, tetapi tidak ada pengontrolan dan manipulasi terhadap seluruh variable yang relevan. Karakteristik eksperimen ini adalah (a) tidak memungkinkan untuk mengontrol seluruh variable yang relevan, kecuali hanya beberapa variabel; (b) perbedaan antara penelitian eksperimen murni dan eksperimen kuasi sangat kecil, terutama apakah manusia dilibatkan atau tidak sebagai subjek seperti dalam pendidikan; (c) meskipun penelitian tindakan memiliki status eksperimen kuasi, tetapi sering tidak formal, sehingga perlu mendapat pengakuan tersendiri. Penelitian yang biasanya menggunakan desain penelitian eksperimen kuasi adalah penelitian lapangan. Desain tidak mempunyai pembatasan yang ketat terhadap randomisasi, dan pada saat yang sama dapat mengontrol masalah-masalah dalam hal validitas.

Karena penelitian yang dilakukan peneliti adalah mengenai penerapan penggunaan media, dimana yang menjadi fokus adalah dampak yang ditimbulkan setelah penggunaan terhadap subjek penelitian, bukan efektivitas dari media yang digunakan, maka dengan pertimbangan tersebutlah peneliti memilih untuk menggunakan metode kuasi eksperimen untuk penelitian ini disertai arahan dari dosen pembimbing.

Desain yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest And Posttest Design*, desain penelitian ini dilakukan untuk menilai satu kelompok saja secara utuh. Desain penelitian ini tidak menggunakan kelompok pembanding (kontrol), tetapi pada penelitian ini dilakukan pengujian pertama (pretest) yang dapat digunakan untuk menguji perubahan-perubahan yang terjadi setelah adanya eksperimen (*treatment*), seperti tahapan yang dapat digambarkan dibawah ini :

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Arifin (2011_b, hlm. 79) berpendapat bahwa **X** adalah perlakuan yang diberikan dan dilihat pengaruhnya dalam eksperimen ini. Sedangkan **O₁** adalah tes atau observasi yang dilakukan sebelum perlakuan diberikan. Dan **O₂** adalah tes atau observasi yang dilakukan setelah perlakuan diberikan. Pengaruh perlakuan **X** dapat diketahui dengan membandingkan antara hasil **O₁** dan **O₂**.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Arifin (2011_b, hlm.215) berpendapat bahwa populasi atau *universe* adalah keseluruhan objek yang diteliti, baik itu berupa orang, benda, kejadian, nilai maupun hal-hal yang terjadi.

Sedangkan menurut Sugiyono (2011, hlm. 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek, yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dari penelitian ini adalah mahasiswa departemen pendidikan bahasa Jepang tingkat II Tahun Akademik 2016-2017, Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Pendidikan Indonesia.

3.2.2 Sampel

Menurut Arifin (2011b, hlm. 215) sampel merupakan sebagian dari populasi yang akan diselidiki atau dapat juga dikatakan bahwa sampel adalah populasi dalam bentuk mini (*miniature population*).

Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat II departemen pendidikan bahasa Jepang Tahun Akademik 2016-2017, Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Pendidikan Indonesia. Jumlah dari sample adalah sebanyak 5 orang dan penelitian dilaksanakan dalam lima kali pertemuan.

Penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sample*. Secara bahasa, kata *purposive* berarti sengaja. Maka dengan kata lain *purposive sampling* memiliki arti sebagai teknik pengambilan sampel secara sengaja. Maksud dari pengambilan sample secara sengaja adalah peneliti menentukan sendiri sampel yang diambil dikarenakan suatu pertimbangan tertentu. Maka sampel yang diambil pun tidak diambil tidak secara acak, tapi ditentukan sendiri oleh peneliti.

Menurut Sugiyono (2008, hlm.85), *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik ini bisa diartikan sebagai suatu proses pengambilan sampel dengan menentukan terlebih dahulu jumlah sampel yang hendak diambil, kemudian pemilihan sampel dilakukan dengan berdasarkan tujuan-tujuan tertentu, asalkan tidak menyimpang dari ciri-ciri sampel yang ditetapkan.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berupa tes dan angket yang digunakan untuk memperoleh data yang valid dan faktual. Berikut merupakan penjelasan dari angket dan tes.

3.3.1 Tes

Arifin (2011_b, hlm. 226) berpendapat bahwa tes merupakan suatu teknik pengukuran yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh responden.

Dalam penelitian ini digunakan tes untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa sebelum diberikan perlakuan (pretest) dan sesudah diberikan perlakuan (posttest). Untuk itu, dalam penelitian ini dilakukan dua kali tes, yaitu di awal dan di akhir.

Tabel 3.2 Kisi-kisi pretest

Kompetensi Dasar	Indikator	Sumber belajar	Jumlah Soal	Nomor soal
1. Mahasiswa dapat menulis kalimat yang mengandung kata kerja dari pemahaman	1. Menulis kalimat yang mengandung kata kerja dari pemahaman bahasa jepang yang	-	5	5

<p>dan pengetahuan bahasa jepang yang telah dimilikinya.</p> <p>2. Mahasiswa dapat menulis kalimat yang mengandung kata kerja yang memiliki unsur komunikatif</p>	<p>telah dimilikinya.</p> <p>2. Kosakata bentuk verba yang digunakan memiliki unsur komunikatif.</p>			
---	--	--	--	--

Tabel 3.3 Kisi-kisi Posttest

Kompetensi Dasar	Indikator	Sumber belajar	Jumlah soal	Nomor soal
<p>1. Mahasiswa dapat menulis kalimat yang mengandung kata kerja dari pemahaman dan</p>	<p>1. Menulis kalimat yang mengandung kata kerja dari pemahaman bahasa jepang yang</p>	<p>Potongan film animasi (anime)</p>	<p>5</p>	<p>5</p>

<p>pengetahuan bahasa jepang yang telah dimilikinya.</p> <p>2. Mahasiswa dapat menulis kalimat yang mengandung kata kerja yang memiliki unsur komunikatif</p> <p>3. Mahasiswa dapat menggunakan lebih dari satu kata kerja dalam setiap kalimat yang dibuat.</p>	<p>telah dimilikinya.</p> <p>2. Kosakata bentuk verba yang digunakan memiliki unsur komunikatif .</p> <p>3. Kosakata bentuk verba yang terkandung dalam setiap kalimat lebih dari satu.</p>			
--	---	--	--	--

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Kalimat

Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian				
	1	2	3	4	5
Aspek Bentuk Bahasa					
a. Penggunaan kosak kata atau bentuk verba yang beragam dalam setiap kalimat yang ditulis.	Sama sekali tidak menggunakan kata kerja dalam kalimat yang ditulis.	Menggunakan satu kata kerja dalam kalimat yang ditulisnya.	Menggunakan dua kata kerja dalam setiap kalimat yang ditulis dengan penggunaan berulang.	Menggunakan tiga kata kerja dalam setiap kalimat yang ditulis dengan jenis beragam.	Menggunakan lebih dari tiga kata kerja dalam setiap kalimat yang ditulis dengan jenis beragam dan mengandung unsur komunikatif dan kontekstual.
b. Menggunakan pola	Seluruh kalimat yang ditulis	Setiap kalimat ditulis dengan	Setiap kalimat ditulis dengan	Setiap kalimat ditulis dengan	Setiap kalimat ditulis dengan

kalimat yang dibuat	menggunakan satu pola kalimat yang sama.	pola yang berbeda, yaitu ada dua jenis pola kalimat.	pola yang berbeda, yaitu ada tiga jenis pola kalimat.	pola yang berbeda, yaitu ada empat jenis pola kalimat.	pola yang berbeda, yaitu ada lima atau lebih pola kalimat.
Aspek Isi Kalimat					
c. Unsur komunikatif dan kontekstual dari kata kerja yang terkandung dalam setiap kalimat	Kata kerja tidak memiliki unsur komunikatif dan kontekstual.	Minimal satu kata kerja memiliki unsur komunikatif.	Jumlah kata kerja yang mengandung unsur komunikatif dan kontekstual lebih sedikit dari yang mengandung unsur komunikatif dan kontekstual.	Jumlah kata kerja yang mengandung unsur komunikatif dan kontekstual lebih banyak dibanding yang mengandung unsur komunikatif dan	Seluruh kata kerja yang ada pada kalimat mengandung unsur komunikatif dan kontekstual.

				kontekst ual.	
--	--	--	--	------------------	--

Tabel 3.5 Penjelasan Penilaian Kalimat

Nilai	Penjelasan
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat baik

Nilai skor ditentukan dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \text{Skor} \times 4 : 3$$

3.3.2 Angket

Arifin (2011b, hlm. 228) berpendapat bahwa definisi dari angket sebagai suatu instrument penelitian yang mengandung serangkaian pertanyaan atau pertanyaan untuk menjanging data atau informasi yang harus dijawab oleh responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya. Pertanyaan dalam angket tersebut ada yang terbuka, ada yang tertutup, dan ada juga yang berstruktur.

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa angket untuk mengetahui pendapat responden mengenai penggunaan media anime dalam pembuatan kalimat yang mengandung kata kerja.

Berikut adalah formula yang digunakan peneliti untuk melakukan penilaian dari angket dalam penelitian ini.

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

Keterangan:

P = persentase jawaban

f = frekuensi setiap jawaban pertanyaan

n = jumlah responden

Dengan penafsiran data angket sebagai berikut:

Tabel 3.6 Interpretasi data angket

Interval Presentase	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

(Amanda, R. 2014, hlm. 48)

Adapun kisi-kisi dari angket tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket

No	Aspek yang Ingin Diketahui	Nomor Soal
1	Intensitas mahasiswa menulis kalimat yang mengandung kata kerja diluar perkuliahan	1
2	Dalam kondisi dan situasi apa mahasiswa tersebut menulis kalimat yang mengandung kata kerja	2
3	Anggapan mahasiswa ketika membuat kalimat	3
4	Anggapan mahasiswa terhadap kalimat yang mengandung verba/kata kerja	4
5	Masalah yang ditemukan dalam menulis kalimat yang mengandung verba/kata kerja	5
6	Level ketertarikan terhadap anime	6

7	Kesan setelah menggunakan media anime	7
8	Pendapat atau anggapan tentang media anime yang digunakan sebagai alat bantu dalam penelitian	8
9	Pendapat mahasiswa tentang media lain yang dianggap dapat membantu penulisan kalimat yang mengandung kata kerja	9
10	Keinginan mahasiswa kedepan dalam menulis kalimat yang mengandung verba/kata kerja	10

3.4 Prosedur Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini, ada beberapa prosedur yang dilakukan, yaitu :

- a. Kegiatan Awal
 - 1) Melakukan kajian pustaka dengan mengumpulkan materi dan teori yang relevan dengan masalah yang diangkat dalam penelitian ini.
 - 2) Melakukan pendekatan kepada kelas yang akan menjadi objek penelitian
 - 3) Membuat SAP penelitian.
 - 4) Menyusun instrument penelitian.
 - 5) Menyusun jadwal penelitian.

- b. Kegiatan Inti
 - 1) Memberikan pretest.

- 2) Memberikan treatment sebanyak tiga kali
 - 3) Memberikan posttest
- c. Kegiatan akhir
- 1) Mengolah dan menguji data penelitian dengan menggunakan perhitungan
 - 2) Menafsirkan angket
 - 3) Membuat kesimpulan
 - 4) Melaporkan hasil penelitian

Adapun jadwal penelitian dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu, sebagai berikut :

Tabel 3.8 Jadwal Penelitian

Penelitian	Waktu Penelitian	Kegiatan
Pertemuan 1	Selasa, 09 Mei 2017	<i>Pretest</i>
Pertemuan 2	Jum'at, 12 Mei 2017	<i>Treatment 1</i>
Pertemuan 3	Selasa, 23 Mei 2017	<i>Treatment 2</i>
Pertemuan 4	Jum'at, 26 Mei 2017	<i>Treatment 3</i>
Pertemuan 5	Senin, 30 Mei 2017	<i>Posttest</i>

3.5 Analisis Data

Karena dalam penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest and Posttest Design*, maka perhitungan statistik untuk menguji signifikasinya adalah sebagai berikut :

1. Mempersiapkan table perhitungan

Tabel 3.9

Tabel Persiapan Perhitungan One group pretest and posttest Design

N	X	Y	D	d ²
Σ				
M				

Dengan keterangan sebagai berikut:

N : jumlah subjek/sampel

X : nilai pretest

Y : nilai posttest

d : nilai gain antara pretest dan posttest

d² : nilai gain yang dikuadratkan

M : nilai mean

2. Mencari rata-rata (mean) kedua variabel dengan rumus :

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

dan

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

Dengan keterangan sebagai berikut:

M_x : nilai mean hasil pretest

M_y : nilai mean hasil posttest

$\sum x$: jumlah nilai keseluruhan hasil pretest

$\sum y$: jumlah nilai keseluruhan hasil posttest

N : jumlah sampel

(Sutedi, 2009, hlm.218)

Setelah nilai rata-rata ditemukan, kemudian nilai ditafsirkan dengan melihat standar penilaian UPI.

Tabel 3.10 Standar penilaian UPI

Angka	Keterangan
86-100	Baik sekali
76-86	Baik
66-75	Cukup
55-65	Kurang
46-55	Kurang Sekali
36-45	Gagal

3. Mencari gain (d) antara pretest dan posttest

$$d = \text{posttest} - \text{pretest}$$

4. Mencari nilai mean gain (d) dari perbedaan pretest dan posttest dengan rumus sebagai berikut,

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

Dengan keterangan sebagai berikut :

- Md : nilai mean gain dari pretest dan posttest
 $\sum d$: keseluruhan nilai gain (normalized)
N : Jumlah sampel penelitian

5. Mencari jumlah kuadrat deviasi

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

Dengan keterangan :

- $\sum x^2_d$: jumlah kuadrat deviasi
 $\sum d^2$: jumlah gain setelah dikuadratkan
 $\sum d$: jumlah gain
N : jumlah sampel

6. Mencari nilai t-hitung dengan rumus sebagai berikut,

dengan keterangan :

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

Md : nilai mean gain dari perbedaan pretest dan posttest

$\sum x^2$: jumlah kuadrat deviasi

N : Jumlah sampel

d.b : ditentukan dengan N-1

(Arikunto, 2010, hlm. 349)

3.6 Menghitung Data Angket

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

Keterangan :

P : Presentase jawaban

f : frekuensi setiap jawaban pertanyaan

n : jumlah responden

3.7 Pembahasan Hasil Pengolahan Data

Pembahasan hasil pengolahan data pretest dan posttest, serta penafsiran data angket.