

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Menurut Sutedi (2011, hlm. 53) metode penelitian adalah cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian. Prosedur ini merupakan langkah kerja yang bersifat sistematis, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan pengambilan kesimpulan. Sementara menurut Arikunto (2006, hlm. 160) metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah sebuah cara atau prosedur yang sistematis dalam mengumpulkan data untuk menjawab dan mengambil kesimpulan dalam menyelesaikan suatu masalah penelitian.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen murni, yakni ada dua kelompok yang diberi *treatment*, 1 kelompok mendapatkan *treatment* dengan permainan Karuta dan 1 kelompok lagi mendapatkan *treatment* dengan pembelajaran konvensional (*power point*). Metode ini merupakan metode penelitian kuantitatif yakni penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2015, hlm. 14).

Peneliti ingin melakukan uji coba terhadap permainan Karuta untuk mengetahui apakah permainan Karuta efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengingat pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar SMA. Dengan menggunakan metode eksperimen peneliti diharapkan dapat memperoleh efektivitas penggunaan permainan Karuta dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Peneliti diharapkan juga dapat memperoleh data akurat

dalam menguji hipotesis yang diajukan serta menjawab permasalahan yang terjadi.

### 3.1.1 Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Menurut Arikunto (2006, hlm. 86) *Pretest-Posttest Control Group Design* yaitu suatu perlakuan yang dilaksanakan dengan adanya kelompok pembanding (Kelas Kontrol). Pada penelitian ini peneliti mengelompokkan sampel penelitian menjadi kelompok eksperimen yang mendapatkan *treatment* dengan menggunakan media permainan Karuta dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang ( $T_1$ ) dan kelompok kontrol yang mendapatkan *treatment* dengan media *power point* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang ( $T_2$ ). Pada setiap kelompok akan mendapatkan pre-test ( $X_1$  dan  $Y_1$ ) dan post-test ( $X_2$  dan  $Y_2$ ) yang sama. Berikut adalah tabel desain penelitian :

**Tabel 3.1**

***Pre-test Post-test Control Design***

Kelompok	Pretest	<i>Treatment</i>	Posttest
Kelas Eksperimen	$X_1$	$T_1$	$X_2$
Kelas Kontrol	$Y_1$	$T_2$	$Y_2$

Keterangan :

$X_1$  : Pretest (tes awal) pada kelompok eksperimen

$Y_1$  : Pretest (tes awal) pada kelompok kontrol

$T_1$ : *Treatment* dengan menggunakan permainan Karuta

$T_2$ : *Treatment* dengan menggunakan media *power point*

$X_2$  : Posttest pada kelompok eksperimen

$Y_2$  : Posttest pada kelompok kontrol

Dalam penelitian ini terdapat dua subjek penelitian yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen akan mendapatkan *treatment* dengan menggunakan permainan Karuta dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, sementara kelompok kontrol akan mendapatkan *treatment* dengan menggunakan media *power point* karena pada umumnya populasi dari sampel penelitian menggunakan media tersebut pada setiap pembelajaran.

### **3.2 Populasi dan Sampel**

Populasi menurut Sugiyono (2015, hlm. 117) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Arikunto (2006, hlm. 115) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Pasundan 8 Bandung tahun ajaran 2016/2017. Peneliti memilih populasi tersebut dikarenakan dalam proses penelitian, peneliti sedang dalam masa PPL (Program Pengalaman Lapangan) di sekolah tersebut, sehingga memudahkan peneliti mengambil data.

Sampel menurut Sugiyono (2015, hlm. 118) adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini sampel diambil sebanyak 40 orang yang dibagi menjadi dua kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengambilan sampel ini dilakukan dengan teknik *Simple Random Sampling*, dikatakan simple (sederhana) karena pengambilan anggota sample dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. (Sugiyono, 2015, hlm. 120). Sampel yang terpilih adalah siswa kelas X IIS 3 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas X IIS 2 sebagai kelas kontrol. Jumlah sampel adalah 20 orang pada setiap masing-masing kelompok.

### **3.3 Instrumen Penelitian**

Menurut Sugiyono (2015, hlm. 148) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang

diamati.

#### 1. Tes

Menurut Arikunto (2006, hlm. 87) tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan tes tertulis sebagai alat untuk mengukur kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang dengan jenis soal pilihan ganda dan *essay*. Tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu *pre-test* yang dilakukan untuk mengukur kemampuan awal sebelum diberikannya *Treatment* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan media permainan Karuta bagi kelompok eksperimen dan metode konvensional dengan menggunakan media *power point* bagi kelompok kontrol. Selain itu pemberian *post-test* dilakukan untuk mengetahui hasil akhir masing-masing kelompok setelah mendapatkan *treatment*. Berikut adalah kisi-kisi *pre-test* dan *post-test* :

**Tabel 3.2 Kisi-kisi *Pre-test***

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal
Penguasaan Kosakata	1. Siswa dapat memilih kosakata yang berkaitan dengan anggota tubuh manusia.	1	1
	2. Siswa dapat memilih kosakata yang berkaitan dengan kendaraan.	2	1
	3. Siswa dapat memilih kosakata yang berkaitan dengan alam.	3	1
	4. Siswa dapat memilih kosakata yang berkaitan dengan anggota keluarga.	4	1
	5. Siswa dapat memilih kosakata yang berkaitan dengan buah-bahan.	5	1

	6. Siswa dapat memilih kosakata yang berkaitan dengan hewan.	6	1
	7. Siswa dapat memilih kosakata yang berkaitan dengan anggota tubuh manusia.	7	1
	8. Siswa dapat memilih kosakata yang berkaitan dengan buah-buahan.	8	1
	9. Siswa dapat memilih kosakata yang berkaitan dengan anggota keluarga.	9	1
Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal
Pengusaan Kosakata	10. Siswa dapat memilih kosakata yang berkaitan dengan benda yang ada di kelas.	10	1
	11. Siswa dapat menulis kosakata yang berkaitan dengan buah-buahan.	11,12	2
	12. Siswa dapat menulis kosakata yang berkaitan dengan alat tulis.	13,14	2
	13. Siswa dapat menulis kosakata yang berkaitan dengan kendaraan.	15,16	2
	14. Siswa dapat menulis kosakata yang berkaitan dengan keluarga.	17,18	2
	15. Siswa dapat menulis kosakata yang berkaitan dengan hewan.	19,20	2

**Tabel 3.3 Kisi-kisi *Post-test***

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal
------------------	-----------	------------	-------------

Penguasaan Kosakata	1. Siswa dapat memilih kosakata yang berkaitan dengan anggota tubuh manusia.	1	1
	2. Siswa dapat memilih kosakata yang berkaitan dengan kendaraan.	2	1
	2. Siswa dapat memilih kosakata yang berkaitan dengan alam.	3	1
	3. Siswa dapat memilih kosakata yang berkaitan dengan anggota keluarga.	4	1
	4. Siswa dapat memilih kosakata yang berkaitan dengan buah-bahan.	5	1
	5. Siswa dapat memilih kosakata yang berkaitan dengan hewan.	6	1
Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal
Penguasaan Kosakata	7. Siswa dapat memilih kosakata yang berkaitan dengan anggota tubuh manusia.	7	1
	8. Siswa dapat memilih kosakata yang berkaitan dengan buah-buahan.	8	1
	9. Siswa dapat memilih kosakata yang berkaitan dengan anggota keluarga.	9	1
	10. Siswa dapat memilih kosakata yang berkaitan dengan benda yang ada di kelas.	10	1
	11. Siswa dapat menulis kosakata yang berkaitan dengan buah-buahan.	11,12	2
	12. Siswa dapat menulis kosakata yang berkaitan dengan alat tulis.	13,14	2
	13. Siswa dapat menulis kosakata yang berkaitan dengan kendaraan.	15,16	2

	14. Siswa dapat menulis kosakata yang berkaitan dengan keluarga.	17,18	2
	15. Siswa dapat menulis kosakata yang berkaitan dengan hewan.	19,20	2

## 2. Angket

Menurut Sugiyono (2015, hlm. 199) kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Instrumen angket ini untuk memberikan informasi mengenai respon siswa terhadap penggunaan permainan Karuta dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Angket akan berupa angket tertutup dan terbuka sebanyak 16 pertanyaan. Berikut kisi-kisi angket pada tabel 3.4 berikut :

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Penelitian**

No	Kategori Pertanyaan	Nomor	Jumlah Pertanyaan	Persentase (%)
1	Kesan siswa terhadap pembelajaran bahasa Jepang	1,2,3	3	18,75
2	Pendapat siswa terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang	4	1	6,25%
3	Kemampuan mengingat siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang	5	1	6,25%

4	Pengetahuan siswa tentang permainan Karuta	6,7	2	12,5%
5	Usaha siswa dalam mengatasi kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata dalam pembelajaran bahasa Jepang	8,9	2	12,5%
6	Pendapat siswa tentang permainan Karuta dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang	10,11,12	3	18,75
7	Kesan siswa terhadap permainan Karuta dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang	13	1	6,25%
8	Kelebihan dan kekurangan permainan Karuta dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang	14,15	2	12,5%
9	Motivasi belajar siswa terhadap permainan Karuta dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang	16	1	6,25%
Jumlah			16 soal	100%

Untuk menghitung data angket dilakukan dengan menghitung persentase angket. Berikut rumus persentase angket :

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

Keterangan :



% : Persentase frekuensi dari tiap jawaban responden

f : Frekuensi tiap jawaban dari responden

n : Jumlah subjek

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data dan Analisi Data

Teknik pengolahan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah :

1. Memberikan *pre-test*
2. Memberikan *Treatment* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol
3. Memberikan *post-test*
4. Memberikan angket
5. Mengolah data hasil *pre-test*, *post-test*, dan angket.

#### 3.4.1 Analisis Data

Untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil tes dilakukan langkah-langkah berikut :

- a) Membuat tabel persiapan untuk menghitung nilai *t hitung*.

**Tabel 3.5 Tabel Persiapan untuk Menghitung  $t_{hitung}$**

No.	X	Y	X	Y	$x^2$	$y^2$
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
-	-	-	-	-	-	-
$\Sigma$						
M						

Keterangan :

1. Kolom (1) diisi dengan nomor urut, sesuai dengan jumlah sampel.
2. Kolom (2) diisi dengan skor yang diperoleh kelas eksperimen.

3. Kolom (3) diisi dengan skor yang diperoleh kelas kontrol.
  4. Kolom (4) deviasi dari skor X.
  5. Kolom (5) deviasi dari skor Y.
  6. Kolom (6) diisi dengan hasil pengkuadratkan angka-angka pada kolom (4).
  7. Kolom (7) diisi dengan hasil pengkuadratkan angka-angka pada kolom (5).
  8. Isi baris sigma (jumlah) dari setiap kolom tersebut, untuk kolom (4) dan (5) jumlahnya harus 0.
  9. M (mean) adalah nilai rata-rata.
- b) Menghitung nilai rata-rata (mean) hasil pre-test dan post-test kelas eksperimen (x) dan kelas kontrol (y) menggunakan rumus berikut :

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

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

Keterangan :

$M_x$  : mean kelompok eksperimen

$M_y$  : mean kelompok kontrol

$\sum x$  : jumlah seluruh nilai kelompok eksperimen

$\sum y$  : jumlah seluruh nilai kelompok kontrol

$N_1$  : jumlah sampel kelompok eksperimen

$N_2$  : jumlah sampel kelompok kontrol

- c) Mencari standar deviasi dari variabel (X) dan (Y) dengan menggunakan rumus berikut :

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

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

Keterangan :

$Sd_x$  : standar deviasi dari variabel (X)

$Sd_y$  : standar deviasi dari variabel (Y)

d) Mencari standar error mean kedua variabel menggunakan rumus berikut :

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

$$SEM_y = \frac{Sd_y}{\sqrt{N_{2-1}}}$$

Keterangan :

$SEM_x$  : standar error mean variabel (X)

$SEM_y$  : standar error mean variabel (Y)

e) Mencari standar error perbedaan mean (X) dan (Y) menggunakan rumus berikut :

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

Keterangan :

$SEM_{xy}$  : standar error perbedaan mean (X) dan (Y)

f) Memberikan interpretasi terhadap  $t_{hitung}$ . Merumuskan hipotesis kerja ( $H_k$ ): terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y; merumuskan hipotesis nol ( $H_0$ ): Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan Y. Penafsirannya sebagai berikut:

- a.  $H_k$  diterima apabila  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$
- b.  $H_k$  ditolak apabila  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$

g) Mencari  $t_{hitung}$  menggunakan rumus berikut :

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}}$$

Keterangan :

$t_0$  : nilai  $t_{hitung}$  yang dicari

(Sutedi, 2011, hlm.229-232)

### 3.4.2 Analisis Efektivitas Permainan Karuta

Analisis permainan Karuta menggunakan rumus *normalized gain* sebagai berikut :

$$\langle g \rangle = \frac{T_2 - T_1}{S_m - T_1}$$

Keterangan :

$\langle g \rangle$  = gain

$T_1$  = nilai *pre-test*

$T_2$  = nilai *post-test*

$S_m$  = nilai maksimal (100)

(Hake, dalam Pamungkas, 2008, hlm.79)

Hasil analisi kemudia dibandingkan dengan tabel tingkat kriteria efektivitas.

**Tabel 3.6 Kriteria Efektivitas**

Nilai	Kriteria Efektivitas
0,71-1,00	Sangat efektif
0,41-0,70	Efektif
0,01-0,40	Kurang Efektif

### 3.4.3 Analisis Data Angket

Analisis data angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah mencari persentase jawaban angket menggunakan rumus berikut :

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

**Tabel 3.7 Klasifikasi Persentase Angket**

Interval	Keterangan
0,00%	Tak seorangpun
01,00% - 05,00 %	Hampir tidak ada
06,00% - 25,00%	Sebagian kecil
26,00% - 49,00%	Hampir setengahnya
50%	Setengahnya

51,00% - 75,00%	Lebih dari setengahnya
76,00% - 95,00%	Sebagian besar
96,00% - 100,00 %	Hampir seluruhnya
100,00%	Seluruhnya

(Sudjono, 2001, hlm. 40-41)

### 3.5 Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang di tempuh dalam pengumpulan data penelitian adalah sebagai berikut :

#### 3.5.1 Tahap Awal (Persiapan Penelitian)

##### a. Mengadakan studi pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan dengan maksud untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang subjek penelitian yang ada di lapangan dan sebagai bahan pertimbangan beberapa hal agar penelitian ini dapat dilaksanakan secara optimal.

##### b. Pembuatan instrumen dan pembuatan media

Pada tahap ini peneliti menyusun instrumen penelitian yang terdiri dari soal pre-test dan post-test, angket, serta media yang akan digunakan.

##### c. Menentukan subjek penelitian

#### 3.5.2 Pelaksanaan

##### a. Pemberian soal pre-test

Pemberian pre-test dilakukan untuk mengetahui kondisi awal subjek sebelum diberikan *Treatment*.

##### b. Pemberian *Treatment*

Pemberian treat-ment yang berupa permainan menggunakan Karuta pada kelas eksperimen dengan langkah sebagai berikut :

- Kegiatan awal dimulai dengan pemberian apersepsi dan motivasi untuk belajar kosakata bahasa Jepang.
- Kemudian peneliti memberikan sedikit penjelasan mengenai permainan Karuta yang akan dijadikan dasar dari penelitian ini.
- Siswa lalu dibagi menjadi beberapa kelompok (1 kelompok beranggotakan 5 orang)
- Peneliti memberitahukan aturan permainannya kepada siswa, aturan bermain sebagai berikut :
  1. Tiap kelompok terdiri dari 5 orang anak.
  2. 1 orang menjadi pembaca kartu. 4 orang lainnya dibagi lagi menjadi 2 orang untuk masing-masing team 1 dan team 2 untuk menjadi lawan.
  3. Saat pembaca kartu membacakan sebuah kosakata, team 1 dan 2 harus cepat-cepat mengambil kartu kosakata yang dibacakan oleh pembaca kartu.
  4. Team yang paling banyak mendapatkan kartu adalah team pemenang.
  5. Jika kartu yang didapatkan sama banyak, maka boleh dilakukan tanding ulang.
- Peneliti lalu membagikan kartu Karuta pada masing-masing kelompok.
- Siswa akan diberikan waktu kurang lebih 35 menit untuk bermain Karuta kosakata.
- Setelah waktu bermain habis, peneliti akan melatih siswa menyebutkan kosakata yang ada pada kartu Karuta.

Sementara itu, *Treatment* berupa pembelajaran konvensional menggunakan media *power point* yang diberikan pada kelas kontrol dengan langkah sebagai berikut :

- Kegiatan awal dimulai dengan pemberian apersepsi dan motivasi untuk belajar kosakata bahasa Jepang.
  - Kemudian peneliti memperlihatkan gambar dan kosakata dalam *power point*.
  - Setelah itu, peneliti akan melatih siswa menyebutkan kosakata yang ada pada *power point*.
- c. Pemberian post-test

Untuk mengetahui kondisi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikannya *Treatment*.

### **3.5.3 Tahap Akhir**

- a. Mengumpulkan data hasil penelitian berupa tes dan angket.
- b. Analisis data statistik
- c. Menguji hipotesis
- d. Menarik kesimpulan berdasarkan hasil penelitian