

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Dalam kegiatan penelitian dibutuhkan cara atau prosedur untuk menjawab masalah penelitian. Sutedi (2011: 53) mengemukakan bahwa prosedur ini merupakan langkah kerja yang bersifat sistematis, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan pengambilan kesimpulan. Prosedur dalam penelitian ini dapat diartikan sebagai metode penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen murni dengan desain penelitian *pretest-posttest control group design*.

Kelas eksperimen akan diberikan perlakuan berupa penguatan dengan permainan *match card* dan kelas kontrol menggunakan latihan dengan cara substitusi. Untuk mengetahui kemampuan awal dalam menulis kalimat sederhana bahasa Jepang dari masing-masing kelas, kedua kelas tersebut diberikan *pretest*. Setelah diketahui keadaan awal dari masing-masing kelas, dilakukan eksperimen atau perlakuan yakni permainan *match card* pada kelas eksperimen sebagai penguatan, sementara pada kelas kontrol diberi penguatan dengan cara substitusi selama empat kali pertemuan. Kemudian di akhir pembelajaran, diadakan *posttest* untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Keefektifan permainan *match card* dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang dapat dilihat dari perbandingan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Desain penelitian *pretest-posttest control group design* dapat digambarkan seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.1.
Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	Tx1	X1	Tx2
Kontrol	Ty1	Y1	Ty2

Keterangan :

- Tx1 : kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan.
- Ty1 : kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang pada kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan.
- X1 : *treatment* atau perlakuan, yaitu penguatan dengan permainan *match card* dalam kelas eksperimen.
- Y1 : *treatment* atau perlakuan, yaitu penguatan dengan latihan yang ada di buku pelajaran.
- Tx2 : kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan.
- Ty2 : kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang pada kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.

3.2 Partisipan

Partisipan adalah orang-orang yang terlibat dan membantu selama proses penelitian berlangsung. Partisipan dalam penelitian ini di antaranya adalah :

- 1) Kepala SMA Negeri 20 Bandung
- 2) Guru pamong PPL bahasa Jepang
- 3) Seluruh guru dan staf SMA Negeri 20 Bandung
- 4) Siswa lintas minat bahasa Jepang kelas XI
- 5) Rekan PPL bahasa Jepang UPI di SMA Negeri 20 Bandung

3.3 Populasi dan Sampel

Arikunto (2006: 130) mengatakan bahwa “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Lebih rinci lagi, Sutedi (2011: 179) mengemukakan bahwa manusia yang dijadikan sebagai sumber data disebut dengan populasi penelitian, kemudian sebagian dari populasi tersebut yang dianggap bisa mewakili seluruh karakter dari populasi yang ada dapat dipilih untuk dijadikan subjek penelitian. Subjek penelitian tersebut disebut dengan sampel.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa populasi adalah semua yang dijadikan sumber data dan sampel adalah bagian dari populasi yang dapat mewakili karakter populasi tersebut untuk dijadikan sumber data. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Lintas Minat Bahasa Jepang kelas XI SMAN 20 Bandung tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 45 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposif. Ketentuan tersebut didasarkan pada parameter kelayakan yaitu sampel menghadiri minimal empat pertemuan dari lima pertemuan yang diadakan serta mengikuti *pretest* dan *posttest*.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian (Sutedi, 2011: 155). Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah tes dan angket. Tes yang digunakan adalah *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam membuat kalimat sederhana bahasa Jepang, dan *posttest* digunakan untuk mengukur kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan. Selain tes, peneliti juga akan menyebarkan angket tertutup untuk mengetahui penilaian dan pendapat responden tentang permainan *match card*.

3.4.1 Tes

Tes adalah alat ukur yang dapat berupa sejumlah pertanyaan atau latihan serta alat lainnya. Sutedi (2009: 157) menyatakan bahwa “tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu satuan program pengajaran tertentu”. Pada penelitian ini, tes akan dilaksanakan dua kali, yaitu *pre-test* dan *post-test*. *Pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam membuat kalimat sederhana bahasa Jepang, dan *posttest* digunakan untuk mengukur kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan.

Peneliti menggunakan tes tertulis berupa essay sebanyak 20 butir soal yang terdiri dari soal essay dengan tipe beragam, yakni: menerjemahkan kalimat dari bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang, menyusun kalimat yang telah diacak,

menjawab pertanyaan sesuai informasi yang disediakan pada gambar, dan melengkapi kalimat.

Tabel 3.2.
Kisi-kisi Soal

No.	Indikator	Nomor Soal
1	Siswa dapat menerjemahkan kalimat dari bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang	1, 2, 3, 4, 5
2	Siswa dapat menyusun kata/frase menjadi kalimat dengan struktur yang tepat.	6, 7, 8, 9, 10
3	Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan tepat sesuai informasi yang ada di gambar	11, 12, 13, 14, 15
4	Siswa dapat melengkapi kalimat dengan kata yang tepat sesuai konteks	16, 17, 18, 19, 20

Pengujian kelayakan soal, dilakukan dengan analisis butir soal, uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas dilakukan dengan melakukan konsultasi dengan pakar sementara uji reliabilitas menggunakan rumus koefisien *Alpha Cronbach*.

3.4.2 Angket

Angket merupakan salah satu instrumen yang berisi sejumlah pertanyaan untuk mendapatkan sebuah informasi dari responden. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup dan terbuka (gabungan), berisi tentang kesan dan tanggapan siswa terhadap pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *match card*. Berikut kisi-kisi angket yang akan diajukan dalam penelitian ini:

Tabel 3.3.
Kisi-kisi Angket

No.	Variabel Penelitian	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Kesan siswa	- Mempelajari bahasa Jepang - Membuat kalimat bahasa	1 2

Amanda Dwi Putri, 2017

EFEKTIVITAS PENERAPAN PERMAINAN MATCH CARD DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA JEPANG

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

		<p>Jepang</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mempelajari bahasa Jepang dengan permainan <i>match card</i> - Pembuatan kalimat dengan menggunakan bahasa Jepang 	<p>11</p> <p>12</p>
2.	Metode permainan <i>match card</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan permainan <i>match card</i> dalam proses pembelajaran di SMA - Penggunaan permainan <i>match card</i> sebagai alternatif pembelajaran kalimat bahasa Jepang di SMA 	<p>4</p> <p>10</p>
3.	Tanggapan siswa terhadap metode permainan <i>match card</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Metode ini memudahkan dalam pembelajaran kalimat bahasa Jepang - metode ini memudahkan belajar bahasa Jepang - metode ini membantu meningkatkan kemampuan penguasaan kalimat bahasa Jepang - metode ini meningkatkan motivasi dan semangat belajar bahasa Jepang - kesulitan permainan <i>match card</i> dalam pembelajaran kalimat bahasa Jepang - kelebihan permainan <i>match card</i> dalam proses 	<p>3</p> <p>5</p> <p>6</p> <p>8, 9</p> <p>7, 13</p> <p>14</p>

Amanda Dwi Putri, 2017

EFEKTIVITAS PENERAPAN PERMAINAN MATCH CARD DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA JEPANG

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

		pembelajaran - kekurangan permainan <i>match card</i> dalam proses pembelajaran	15
--	--	--	----

3.5 Prosedur Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang dan respon siswa setelah diterapkan permainan *match card* dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut:

- 1) Pada tahap awal, peneliti melakukan persiapan yang meliputi, konsultasi dengan dosen pembimbing mengenai penelitian yang akan dilaksanakan, studi literatur berkenaan dengan tema penelitian, melaksanakan studi pendahuluan untuk mendapatkan data awal penelitian yang berguna sebagai bahan pertimbangan melakukan penelitian, menentukan populasi dan sampel serta mengurus surat perizinan melaksanakan penelitian.
- 2) Setelah itu, menentukan materi pembelajaran dan pola kalimat setiap pertemuan. Agar pola kalimat yang diajarkan tidak terlampau banyak dan berkembang tanpa batas yang jelas, maka peneliti menentukan 4 tema sesuai dengan jumlah pertemuan yang akan dilakukan, yaitu: *ikura desuka*, *koora wa arimasuka*, *oishii desuka*, dan *yuubinkyoku wa doko ni arimasuka*.
- 3) Menentukan dan membuat kalimat per tema yang akan diberikan kepada subjek penelitian untuk tiap pertemuan.
- 4) Membuat soal *pretest*, *posttest* dan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) dari materi yang telah ditentukan dan membuat angket. RPP kelas eksperimen dan kontrol dibuat secara terpisah dan berbeda.
- 5) Melakukan *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. Kemudian memberikan angket.
- 6) Mengolah data hasil *pretest* dan *posttest* serta angket.

3.6 Analisis Data

3.6.1 Tes

Setelah data hasil tes diperoleh, selanjutnya adalah mengolah dan menganalisis data dengan bantuan program SPSS 24. Adapun langkah-langkahnya yakni sebagai berikut :

- 1) Membuat tabel nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 2) Melakukan uji persyaratan analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.
 - Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui kenormalan data dengan rumusan hipotesisnya adalah :
 - Ho : Data berdistribusi normal
 - Ha : Data tidak berdistribusi normal
 Dengan kriteria uji sebagai berikut :
 - Jika nilai Sig. (p-value) $< \alpha$ ($\alpha = 0,05$), maka Ho ditolak
 - Jika nilai Sig. (p-value) $\geq \alpha$ ($\alpha = 0,05$), maka Ho diterima
 - Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varian kelas eksperimen dan kelas kontrol sama atau berbeda. Adapun rumusan hipotesis yang akan diuji adalah :
 - Ho : Kedua data bervariasi homogen
 - Ha : Kedua data tidak bervariasi homogen
 Dengan kriteria uji sebagai berikut :
 - Jika nilai Sig. (p-value) $< \alpha$ ($\alpha = 0,05$), maka Ho ditolak
 - Jika nilai Sig. (p-value) $\geq \alpha$ ($\alpha = 0,05$), maka Ho diterima
- 3) Setelah memenuhi syarat normal dan homogen, selanjutnya dilakukan uji perbedaan rata-rata skor pretest-posttest menggunakan uji-t yaitu *Independent Sample T-Test*. Jika data memenuhi syarat normal dan tidak memenuhi syarat homogen, maka dilakukan dengan menggunakan uji-t'. Selanjutnya jika data tidak memenuhi syarat normal, maka dilakukan uji non-parametrik untuk dua sampel yang saling bebas yaitu uji *Mann-Whitney U*.
- 4) Kemudian jika diperoleh hasil bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka selanjutnya dicari ukuran pengaruhnya (*effect size*). Ukuran pengaruh ini menunjukkan seberapa jauh efektivitas permainan *match card* dalam pembelajaran menulis kalimat

seederhana bahasa Jepang pada kelas XI SMAN 20 Bandung. Menghitung *effect size* uji-t menggunakan rumus *Cohen's d* sebagai berikut :

$$d = \frac{x_1 - x_2}{S_{gab}}$$

dengan

$$S_{gab} = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Keterangan :

\bar{x}_1 : rerata kelas eksperimen

\bar{x}_2 : rerata kelas kontrol

n_1 : jumlah sampel kelompok eksperimen

n_2 : jumlah sampel kelompok kontrol

S_1^2 : varians kelas eksperimen

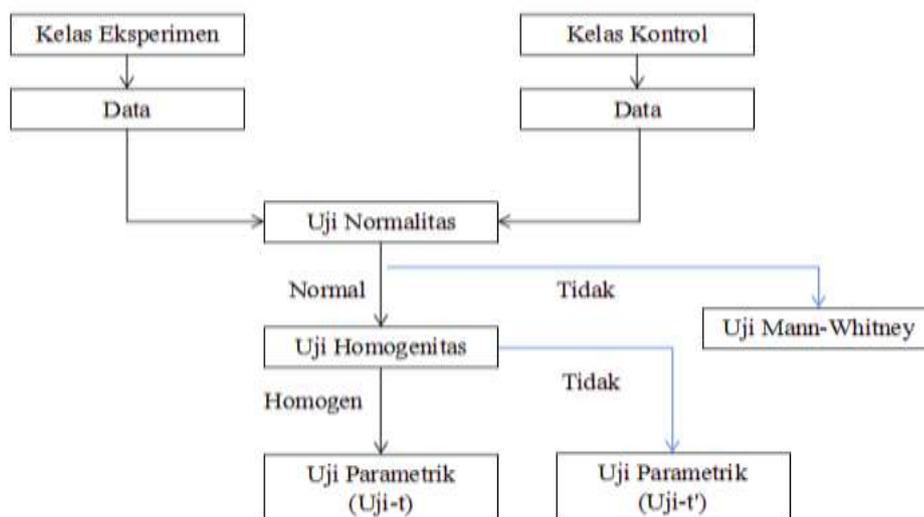
S_2^2 : varians kelas kontrol

Hasil perhitungan *effect size* diinterpretasikan dengan menggunakan klasifikasi menurut Cohen (Ariawan, 2013), yaitu :

Tabel 3.4.
Klasifikasi *Effect Size*

Besar d	Interpretasi
$0,8 \leq d \leq 2,0$	Besar
$0,5 \leq d \leq 0,8$	Sedang
$0,2 \leq d \leq 0,5$	Kecil

Prosedur pengolahan data pada penelitian ini digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Diagram Alur Pengolahan Data Hasil Tes

3.6.2 Angket

Angket digunakan untuk mengetahui kesan dan pendapat siswa mengenai media permainan *Match Card* dalam peningkatan kemampuan berbicara bahasa Jepang. Angket diberikan setelah *posttest* dilaksanakan. Rumus yang digunakan untuk menghitung presentase dari hasil angket adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : angka presentase

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : banyaknya individu

Penafsiran analisis angket

Presentase	Frekuensi
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, 2010, hlm. 40)