BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam kegiatan penelitian metode dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian. Kesesuaian antara metode penelitian dan masalah penelitian sangatlah penting. Oleh karena itu, kita harus pandai memilih dan menentukan metode apa yang akan digunakan dalam penelitian kita. (Sutedi, 2011, hlm. 53)

Banyak metode yang dapat digunakan dalam penelitian, salah satunya adalah penelitian kependidikan. Penelitian ini pun merupakan penelitian kependidikan karena menyangkut dalam dunia pendidikan, khususnya pendidikan bahasa Jepang. Sutedi (2011, hlm. 25) menjelaskan bahwa penelitian pendidikan bahasa Jepang pada prinsipnya dilakukan untuk memperbaiki dan memecahkan segala masalah yang berhubungan dengan pendidikan dan pengajaran bahasa Jepang. Dalam penelitian ini penulis mengambil objek kajian kependidikan yang berfokus pada peningkatan kemampuan membaca Kanji dalam bahasa Jepang.

Dalam penelitian ini dilakukan *treatment* pada sampel penelitian, sehingga termasuk ke dalam kategori penelitian eksperimental. Penelitian eksperimental atau penelitian uji coba merupakan salah satu metode yang sering digunakan dalam bidang pengajaran (Sutedi, 2011, hlm. 64). Kemudian Sunandrajat (2015) mengungkapkan, penelitian eksperimental dibagi ke dalam tiga jenis, yaitu Rancangan Pra-Eksperimen (*Pra-Experiment Design*), Rancangan Eksperimen Murni (*True-Experimental Design*), dan Rancangan Eksperiment Semu (*Quasi-Experimental Design*).

Dalam rancangan eksperimen murni (*true-experimental design*), peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi eksperimen, dengan demikian validitas internal penelitian menjadi tinggi. (Wajdi, 2011)

Oleh karena itu, sesuai dengan tujuannya, dalam penelitian ini juga menggunakan metode penelitian eksperimen murni kuantitatif karena adanya kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menjadi salah satu faktor. Selain itu, data yang diperoleh juga berupa angka-angka yang diolah dengan menggunakan metode statistik.

Metode penelitian eksperimen murni dilakukan dengan cara merumuskan hipotesis penelitian, lalu menyusun rancangan penelitian secara lengkap, melaksanakan eksperimen sesuai dengan prosedur dan rancangan yang telah ditetapkan, kemudian mengolah data yang telah diperoleh (terutama dari hasil postest dan pretest) sesuai dengan prosedurnya. Menurut Sutedi (2011, hlm. 68) pengolahan data hasil postest bisa menggunakan uji t *table*, untuk membandingkan skor rata-rata dari variabel X dan variabel Y yang di mana dalam penelitian ini merupakan kelas XII IPA 1 dan XII IPA 2. Karena penelitian ini melakukan perbandingan antara dua variabel, maka digunakan studi komparansional yaitu untuk melihat perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Jadi metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimental murni dalam jenis studi komparansional karena diperlukannya kelas kontrol dan eksperimen sebagai perbandingan antara kemampuan awal dan akhir setelah *treatment*. Dengan metode ini diharapkan dapat mengetahui dan membandingkan sejauh mana pengaruh media *game online* KanjiPal dalam meningkatkan kemampuan membaca Kanji bagi siswa kelas XII SMAN 5 Cimahi tahun ajaran 2017/2018 khususnya kelas XII IPA 1 dan XII IPA 2.

3.2 Partisipan

3.2.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMAN 5 Cimahi tahun ajaran 2017/2018.

3.2.2 Sampel

Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XII SMAN 5 Cimahi tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 60 orang, di antaranya 30 orang kelas eksperimen dan 30 orang kelas kontrol. Adapun teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik purposif dengan pertimbangan bahwa yang sudah mempelajari Kanji dalam mata pelajaran bahasa Jepang hanyalah kelas XII saja.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian (Sutedi, 2011, hlm. 155). Dalam penelitian pendidikan, instrumen penelitian secara garis besarnya dapat digolongkan menjadi

dua, yaitu yang berbentuk tes dan non tes. Berikut penulis paparkan mengenai instrumen penelitian tersebut:

3.3.1 Tes

Penulis ingin mengukur kemampuan membaca dua kelas (eksperimen dan kontrol) ketika diterapkannya media *game online* KanjiPal, maka dari itu penulis mengadakan tes Kanji. Tes Kanji yang diberikan pada penelitian ini berupa tes dengan soal pilihan ganda berjumlah 20 soal dan soal dengan format mengisi tabel berjumlah 20 soal. Selain itu terdapat juga tes evaluasi mini yang diadakan di setiap akhir pertemuan saat *treatment*. Beberapa soal ada yang diadaptasi dari situs resmi JLPT (http://www.jlpt.jp/e/samples/sample09.html) dan ada juga yang diambil langsung dari beberapa soal dalam permainan KanjiPal (http://www.nihongopro.com) itu sendiri.

3.3.2 Non Tes

Instrumen non tes yang penulis gunakan pada penelitian ini adalah angket. Menurut Faisal (dalam Sutedi, 2011, hlm. 164) teknik angket ini dilakukan dengan cara pengumpulan datanya melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebarkan untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari responden. Salah satu jenis angket yang penulis gunakan pada penelitian ini adalah angket tertutup, karena di dalamnya telah terdapat alternatif jawaban yang telah ditentukan mengenai pengetahuan, anggapan, pendapat atau penilaian dari responden terhadap penggunaan media *game online* dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya pada Kanji. Dalam penelitian ini, penulis memfokuskan pada *game online* KanjiPal (http://www.nihongopro.com). Selain itu, penulis juga menyerahkan sebuah lembar observasi kepada pengamat di kelas, yaitu guru dari kelas tersebut sebagai observer penulis dalam melaksanakan penelitian.

3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur yang ditempuh dalam pengumpulan data penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.4.1 Tahap Awal (Persiapan Penelitian)

a. Melaksanakan Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan guna mengetahui kondisi di lapangan terlebih dahulu sebelum dilaksanakannya penelitian serta untuk memperoleh informasi tentang penelitian yang akan dilakukan. Studi pendahuluan dilakukan karena kelayakan penelitian berkenaan dengan prosedur penelitian dan hal lainnya yang masih belum jelas.

b. Mengadakan Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan guna memperoleh informasi dengan mempelajari beberapa sumber kepustakaan yang relevan dengan penelitian, seperti buku, jurnal, internet, dan sumber lainnya. Studi pustaka dilakukan untuk mengetahui hal-hal yang relevan dengan permasalahan dalam penelitian. Selain itu pendahuluan dilakukan untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang kondisi objektif masalah yang akan diteliti dari penelitian terdahulu sebagai bahan pertimbangan agar penelitian dapat dilaksanakan dengan optimal. Berikut ini adalah judul pustaka yang penulis gunakan sebagai sumber, di antaranya:

- Kamus Internet; Cara Cepat dan Praktif Masuk Dunia Cyber (Tom Wayteg, 2013)
- Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif (Zainal Aqib dan Ali Murtadlo, 2016)
- Pengantar Linguistik Bahasa Jepang (Sudjianto dan Ahmad Dahidi, 2014)
- Japanese Grammar Pool (Jonathan dan Chiba Tadaki, 2013)
- Ragam Media Pembelajaran (Ega Rima Wati, 2016)
- Media Pembelajaran (Daryanto, 2016)
- E-Learning Teori dan Aplikasi; Proses Pembelajaran Berbasis Aplikasi, Web, dan Cloud Computing dalam Dunia Teknologi Informasi (Dian Wahyuningsih dan Rakhmat Makmur, 2017)
- Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang; Panduan bagi Guru dan Calon Guru dalam meneliti Bahasa Jepang dan Pengajarannya (Dedi Sutedi, 2011)

c. Menyusun Instrumen Penelitian

Kegiatan penyusunan instrumen penelitian ini terdiri dari:

- Penyusunan soal tes Kanji

Soal tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan membaca Kanji siswa kelas XII dalam bentuk pretest dan posttest. Soal yang diambil untuk tes ini berasal dari soal-soal latihan JLPT N5 (http://www.jlpt.jp/e/samples/sample09.html) dan ada juga yang diambil langsung dari beberapa soal dalam permainan KanjiPal (http://www.nihongopro.com) itu sendiri.

Tabel 1

Kisi-Kisi Soal Tes Kanji

No.	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Siswa dapat memahami Kanji yang tepat dari sebuah kosa kata dalam kalimat dengan alternatif jawaban.	Pilihan ganda	Bagian I no. 1-10
2	Siswa dapat memahami cara membaca (*yomikata*) yang tepat dari Kanji pada sebuah kosa kata dalam kalimat dengan diberikan alternatif jawaban.	Pilihan ganda	Bagian II no 1-10
3	Siswa dapat memahami cara membaca (*yomikata*) yang tepat dari Kanji pada sebuah kosa kata tanpa diberikan alternatif jawaban.	Mengisi tabel	Bagian III no. 1-20

- Penyusunan angket

Angket ini bertujuan untuk mengetahui anggapan, pendapat, atau penilaian dari responden terhadap penggunaan media dengan jenis *game online* pada Kanji khususnya KanjiPal. Berikut adalah kisi-kisi dari angket tersebut,

Tabel 2

Kisi-Kisi Angket

Variabel	Indikator	Nomor Soal
Pengetahuan siswa mengenai JLPT (Japanese Language Proficiency Test)	Mengetahui, memahami, serta berpartisipasi dalam JLPT.	1 dan 2

Pendapat siswa mengenai pembelajaran Kanji di luar jam pembelajaran di kelas	Mengetahui media yang digunakan untuk mempelajari Kanji di luar jam pembelajaran di kelas disertai dengan opini dan jenis kesukarannya.	3, 4, 5, dan 6
Pendapat siswa mengenai media alternatif untuk meningkatkan kemampuan membaca kanji.	Mengetahui perlu atau tidaknya media alternatif untuk membantu mengatasi kesulitan belajar di luar jam pembelajaran di kelas.	7
	Mengetahui game online KanjiPal sebagai salah satu media alternatif.	8
	Mengetahui pendapat setelah memainkan game online KanjiPal	9
	Mengetahui perlunya media selain buku dalam meningkatkan kemampuan membaca Kanji	10

d. Uji Coba Instrumen

Instrumen yang telah disusun diuji cobakan terlebih dahulu pada siswa kelas XII di luar sampel untuk kemudian akhirnya diujikan kepada sampel.

3.4.2 Teknik Pengumpulan Data

a. Studi Lapangan

Penulis melakukan studi lapangan secara langsung untuk menyebarkan angket dan mengambil data hasil pretest, tes evaluasi mini dan postest yang diberikan kepada siswa kelas XII SMAN 5 Cimahi tahun ajaran 2017/2018. Setelah dilaksanakan pretest, siswa kelas eksperimen diberikan *treatment* terlebih dahulu, yakni dengan cara memainkan *game online* KanjiPal sebelum akhirnya diuji kembali kemampuannya dengan menggunakan

posttest. Dalam setiap pertemuan, penulis meminta responden untuk mengurangi batas waktu bermain (adanya *time limit*) dengan tujuan agar dapat mengasah kemampuan kecepatan berpikir responden dalam membaca setiap Kanji yang muncul dalam *game*.

3.4.3 Analisis Data

Penulis akan mengolah data dari hasil pretest, tes evaluasi mini dan postest yang telah diberikan kepada responden untuk kemudian dilihat sejauh mana perkembangan kemampuan membaca Kanji siswa kelas XII SMAN 5 Cimahi tahun ajaran 2017/2018 saat sebelum dan sesudah *treatment*. Setelah itu, penulis mengolah data hasil tes dengan menggunakan perhitungan yang akan dipaparkan di bawah ini.

a. Teknik Pengolahan Data Hasil Tes

Dalam proses pengolahan data, penulis menggunakan perhitungan statistik pada hasil tes Kanji yang diujikan. Adapun rumus perhitungannya sebagai berikut,

- Untuk mencari nilai dari hasil tes Kanji digunakan rumus berikut:

$$Sk = \Sigma B$$

Sk: Skor

ΣB: Jumlah jawaban yang benar.

(Sutedi, 2011, hlm. 228)

- Untuk membandingkan kemampuan membaca Kanji antara dua variabel dari hasil tes, digunakan rumus berikut ini untuk mencari t hitung:

$$to = \frac{Mx - My}{SEMxy}$$

(Sutedi, 2011, hlm. 228)

- Sebelum bisa mencari t hitung tersebut, dibuat tabel persiapannya sebagai berikut:

No.	X	Y	x	y	x^2	y^2
1						
2						
3						

4						
5						
Σ						
M						

- Setelah itu diharuskan mencari *mean* kedua variabel dengan rumus berikut:

$$Mx = \frac{\Sigma x}{N_1}$$

$$My = \frac{\Sigma y}{N_2}$$

(Sutedi, 2011, hlm. 228)

- Setelah itu diharuskan mencari standar deviasi dari variabel X dan Y dengan rumus berikut:

$$Sdx = \sqrt{\frac{\Sigma x^2}{N_1}}$$

$$Sdy = \sqrt{\frac{\Sigma y^2}{N_2}}$$

(Sutedi, 2011, hlm. 228)

- Setelah itu, mencari standar *error mean* kedua variabel tersebut dengan rumus berikut:

$$SEMx = \frac{Sdx}{\sqrt{N^1 - 1}}$$

$$SEMy = \frac{Sdy}{\sqrt{N^2 - 1}}$$

(Sutedi, 2011, hlm. 229)

- Kemudian mencari standar *error* perbedaan *mean* X dan Y, dengan rumus berikut ini:

$$SEMxy = \sqrt{SEMx^2 + SEMy^2}$$

(Sutedi, 2011, hlm. 229)

- Setelah itu baru bisa mencari nilai t hitung dengan rumus yang telah dijelaskan di atas.
- Kemudian memberikan interpretasi dengan terhadap nilai t hitung tersebut.

b. Teknik Pengolahan Data Hasil Angket

Tidak hanya kemampuan membaca Kanji saja, tetapi minat dan opini siswa mengenai game online KanjiPal dan Kanji itu sendiri harus diketahui. Adapun rumus perhitungannya sebagai berikut,

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

(Sudijono, 2001, hlm. 40-41)

3.4.4 Tahap Akhir (Tahap Pengambilan Kesimpulan)

Pada tahap akhir, penulis menyimpulkan hasil penelitian berdasarkan hasil pengolahan data yang diperoleh secara jelas. Kesimpulan yang diperoleh merupakan jawaban dari masalah-masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Kesimpulan secara garis besar dalam penelitian ini akan menjawab bagaimana pengaruh media *game online* KanjiPal dalam meningkatkan kemampuan membaca Kanji bagi siswa kelas XII SMAN 5 Cimahi tahun ajaran 2017/2018.

Adapun langkah akhir dalam pengumpulan dan analisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Mengolah data tes Kanji dan angket
b. Menganalisis data tes Kanji dan angket
c. Menginterpretasi data tes Kanji dan angket