

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dedi Sutedi (2005:45) menyatakan bahwa metode penelitian adalah prosedur dan langkah kerja yang digunakan dalam kegiatan penelitian secara teratur dan sistematis, mulai dari tahap perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data, sampai pada tahap pengambilan kesimpulannya.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan satu kelas penelitian tanpa kelas pembanding. Penelitian ini menggunakan permainan *Alphabet Race* dengan kartu berisikan huruf-huruf hiragana. Sebelum dilakukan perlakuan dalam pembelajaran kosakata dengan permainan *Alphabet Race*, terlebih dulu dilakukan *pretest* (tes awal). Setelah dilakukannya perlakuan, selanjutnya diadakan *posttest* (tes akhir) penguasaan kosakata bahasa Jepang untuk melihat kemajuan hasil belajar siswa. Data yang diperoleh dianalisis secara statistik dengan cara membandingkan hasil *pretest* penguasaan kosakata dengan hasil *posttest* sesudah permainan *Alphabet Race*.

3.2 Desain Penelitian

Desain eksperimen semu yang digunakan penelitian ini adalah desain One Group Pretest-Posttest atau pretest dan posttest dengan satu kelompok pada kelas yang menggunakan permainan *Alphabet Race*. Desain eksperimen pretest-posttest

Annisa Thatza Raharjo, 2013

Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Alphabet Race Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014)

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

satu kelompok ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Arikunto (2010:124) yang digambarkan dalam bagan sebagai berikut :

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ : *Pretest* (pra-test) untuk mengukur kemampuan awal siswa Kelas XI SMAN 2 Bandung.

x : *Treatment* (Perlakuan), berupa pengajaran menggunakan teknik permainan *Alphabet Race*.

O₂ : *Posttest* (Pasca-test) untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

3.3.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 2 Bandung yang bertempat di Jalan Cihampelas No.173, Bandung.

3.3.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Ganjil tahun ajaran 2013/2014, pengambilan data dilakukan pada bulan September tahun 2013.

Annisa Thatsa Raharjo, 2013

Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Alphabet Race Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014)

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

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi

“Populasi adalah kumpulan dari individu dengan kualitas serta ciri-ciri yang telah ditetapkan” (Nazir, 2005:271). Menurut Sugiyono (2007:61) bahwa, “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek-objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMAN 2 Bandung.

3.4.2 Sampel

“Sampel adalah bagian dari populasi”, (Nazir, 2005:271). Menurut Sugiyono (2007:62), bahwa “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 2 Bandung kelas XI IPS 1 berjumlah 25 orang siswa.

3.5 Variabel Penelitian

Suharsimi Arikunto (1996:99), mengatakan bahwa “Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi perhatian suatu penelitian”. Menurut Sugiyono (2007:2), bahwa “Variabel penelitian pada dasarnya adalah *segala sesuatu yang berbentuk apa saja* yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Variabel penelitian ini dibagi menjadi 2 variabel utama, yakni variabel bebas dan variabel terikat, yaitu :

Annisa Thatza Raharjo, 2013

Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Alphabet Race Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014)

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

1. Variabel bebas (x) adalah penggunaan teknik permainan *Alphabet Race* terhadap siswa kelas XI SMAN 2 Bandung.
2. Variabel terikat (y) adalah hasil belajar kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI IPS 1 SMAN 2 Bandung.

3.6 Instrumen Penelitian

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian baik berupa data kualitatif maupun data kuantitatif disebut instrumen penelitian (Sutedi, 2005:36).

Untuk menguji hipotesis, diperlukan data yang benar, cermat, serta akurat karena keabsahan hasil pengujian hipotesis bergantung kepada kebenaran dan ketepatan data. Sedangkan kebenaran dan ketepatan data yang diperoleh bergantung kepada alat pengumpul data yang digunakan (instrumen) serta sumber data. Instrumen penelitian dalam penelitian ini yaitu test mengenai kosakata bahasa Jepang. Tes diberikan kepada siswa sebanyak dua kali yaitu *prestes* dan *posttest*. *Pretest* diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang seblum dilakukannya *treatment*. *Posttest* diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sesudah dilakukannya *treatment*.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Dalam suatu penelitian, data merupakan suatu hal yang sangat diperlukan untuk selanjutnya dianalisis guna mendapatkan suatu kesimpulan. Untuk itu diperlukan teknik pengumpulan data untuk memperoleh hasil penelitian yang sesuai. Teknik pengumpulan data yaitu cara yang digunakan untuk mengumpulkan atau memperoleh data dalam suatu penelitian.

1. Kajian Pustaka, berupa pengumpulan materi dan teori-teori yang relevan dengan masalah ini, beserta penelitian terdahulu yang serupa dengan penelitian ini sehingga penulis mendapatkan berbagai informasi yang bermanfaat untuk penelitiannya.

2. Tes

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data utama dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda.

- a. Tes awal (*pretest*) adalah tes yang dilaksanakan sebelum adanya perlakuan. Tes ini digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.

- b. Tes Akhir (*posttest*) adalah tes yang dilaksanakan setelah perlakuan dilakukan. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada objek penelitian setelah mendapatkan perlakuan.

3. Angket

Teknik pengolahan data angket dengan cara menghitung persentase tiap jawaban per nomor soal kemudian menginterpretasikannya.

Rumus pengolahannya adalah :

Menurut Supardi (1986:20) bahwa, rumus untuk mengolah data angket adalah sebagai berikut :

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

P = Presentase

f = Frekuensi

n = Jumlah responden

Klasifikasi Interpretasi Perhitungan Persentasi Tiap Kategori

Interval Presentase	Interprestasi
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

Annisa Thatsa Raharjo, 2013

Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Alphabet Race Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014)

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

96%-99%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya

3.8 Teknik Pengolahan Data

Pada saat data sudah terkumpul maka langkah selanjutnya yaitu menganalisis data tersebut melalui pendekatan statistika. Adapun pengertian statistika menurut Sudjana (1996:3) adalah “Pengetahuan yang berhubungan dengan cara-cara pengumpulan data, pengolahan analisisnya dan penarikan kesimpulan yang berdasarkan data dan analisis yang dilakukan”.

Teknik pengolahan data adalah kegiatan menganalisis dan mengolah semua data dan informasi yang didapat dan sudah terkumpul. Teknik pengolahan data dalam penelitian ini diarahkan untuk menguji hipotesis dan menjawab rumusan masalah yang diajukan. Beberapa langkah yang penulis tempuh yaitu sebagai berikut :

1. Menghitung dan memeriksa kelengkapan dan kebenaran data yang diperoleh dari lembar jawaban test tertulis yang telah diisi responden.
2. Hasil dari *pretest* dan *posttest* yang sudah diperiksa secara seksama selanjutnya dianalisis kemudian ditabulasikan, tujuannya untuk mengetahui nilai rata-rata objek penelitian, standar deviasi, dan varians kelas yang dijadikan sampel penelitian.

Annisa Thatsa Raharjo, 2013

Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Alphabet Race Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014)

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

3. Untuk menentukan uji statistik yang digunakan, peneliti mencari uji normalitas dan homogenitas sampel penelitian, kemudian menguji signifikansi perbedaan rata-rata menggunakan SPSS 20 karena penulis memiliki pertimbangan berupa apabila perhitungan statistik dilakukan dengan menggunakan software hasil yang didapat akan lebih maksimal dan lebih akurat.

3.9 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yaitu langkah langkah yang ditempuh dalam penelitian yang terdiri dari tiga tahap, diantaranya sebagai berikut :

1. Persiapan

Tahap persiapan dalam penelitian ini adalah merupakan tahap awal yang meliputi :

- a. Pembuatan Proposal penelitian yang merupakan garis besar dan kerangka acuan penelitian;
- b. Mengadakan studi terlebih dahulu ke sekolah yang akan diteliti untuk memperoleh informasi tentang permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar kosakata bahasa Jepang;
- c. Mengurus surat izin penelitian ke SMAN 2 Bandung;
- d. Menentukan populasi dan sampel penelitian;
- e. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP);
- f. Menyusun instrumen penelitian;
- g. Melakukan uji coba instrumen penelitian:

Annisa Thatsa Raharjo, 2013

Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Alphabet Race Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014)

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

h. Melakukan analisis soal hasil uji coba.



Annisa Thatsa Raharjo, 2013

Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Alphabet Race Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014)

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

2. Pelaksanaan

No.	Hari/ Tanggal	Waktu	Kegiatan
1.	Jumat, 30 Agustus 2013	13.00 - 14.00	Pertemuan ke-1: Mengadakan <i>pre-test</i>
2.	Senin, 2 September 2013	09.05 – 10.50	Pertemuan ke-2: Pembelajaran bab 16 dengan menggunakan teknik permainan <i>Alphabet Race</i> .
3.	Senin, 9 September 2013	09.05 – 10.50	Pertemuan ke-3: Pembelajaran bab 17 dengan menggunakan teknik permainan <i>Alphabet Race</i> .
4.	Senin, 16 September 2013	09.05 – 10.50	Pertemuan ke-4: Pembelajaran bab 18 dengan menggunakan teknik permainan <i>Alphabet Race</i> .
5.	Senin, 23 September 2013	09.05 – 10.50	Pertemuan ke-5: Pembelajaran bab 19

Annisa Thatza Raharjo, 2013

Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Alphabet Race Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014)

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

			dengan menggunakan teknik permainan <i>Alphabet Race</i> .
6.	Senin, 30 September 2013	09.05 – 10. 50	Pertemuan ke-6: Mengadakan <i>post-test</i> , pengisian angket

3. Pelaporan

- a. Melakukan pemeriksaan ulang terhadap semua data yang telah diperoleh.
- b. Mengolah data penelitian dan mengujinya dengan menggunakan perhitungan statistik
- c. Menarik kesimpulan berdasarkan data yang ada.

4. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik dalam penelitian ini akan dipaparkan sebagai berikut :

$H_0: \mu \text{ SsP} = \mu \text{ SbP}$ Berarti hasil *posttest* setelah perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *Alphabet Race* sama dengan hasil *pretest*.

$H_i: \mu \text{ SsP} > \mu \text{ SbP}$ Berarti hasil *posttest* setelah perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *Alphabet Race* lebih besar dari hasil *pretest*.

Annisa Thatsa Raharjo, 2013

Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Alphabet Race Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014)

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

Keterangan :

μ SbP Kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang sebelum perlakuan
(*pretest*)

μ SsP Kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang sesudah perlakuan
(*posttest*).



Annisa Thatsa Raharjo, 2013

Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Alphabet Race Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014)

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