

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan prosedur dan langkah kerja yang digunakan dalam kegiatan penelitian secara teratur dan sistematis, mulai dari tahap pelaksanaan, pengumpulan data, pengolahan data, sampai pada tahap pengambilan kesimpulannya (Sutedi, 2009:45).

Di dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian eksperimen atau dikenal juga dengan metode uji coba. Metode penelitian eksperimen yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen yang tidak menggunakan kelompok pembanding melainkan hanya satu kelompok eksperimen yang biasa disebut dengan quasi eksperimen.

Quasi eksperimen adalah dimana peneliti akan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu kelompok subjek dengan kondisi observasi yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding. Sehingga setiap subjek merupakan kelompok atas dirinya sendiri (Suryana, 1996:11).

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rencana atau langkah-langkah yang dipersiapkan untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian (setiyadi Bambang, 2009: 125).

Desain penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu desain “*Pre-test and posttest one grup* “. Menurut Sugiyono (2012:110) menggambarkan bahwa desain *pre-test* dan *posttest one grup* adalah sebagai berikut :

Desain Penelitian

TABEL 3.1

O1 X O2

Keterangan :

O1 = *Pre-test* yang dilakukan sebelum diberikannya treatment

X = *treatment* (perlakuan) yang berupa pengajaran kaiwa (percakapan) dengan menggunakan teknik permainan Jenga

O2 = *Post-test* untuk mengetahui hasil atau kemampuan siswa setelah diberikan treatment.

Dalam penelitian ini hanya akan ada satu kelompok eksperimen dan tentunya tanpa adanya kelompok pembanding. Kelompok eksperimen ini akan diberikan *pre-test* yang dilaksanakan sebelum treatment dilakukan. Lalu, setelah treatment dilakukan, maka kelas eksperimen diberikan posttest. *Posttest* dilakukan untuk mengetahui apakah adanya peningkatan hasil dari nilai *pre-test* sehingga, diketahui apakah treatment yang telah diberikan berhasil ataupun tidak.

3.3 Populasi dan Sample Penelitian

3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012:117).

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas yang berpartisipasi dalam ekstrakurikuler Jguild yang merupakan siswa/i dari SMA negeri 8 Bandung dan juga merupakan pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar.

3.3.2 Sample Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2012: 118). Sample yang diambil dalam penelitian ini merupakan siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler Jguild yang berjumlah 20 orang.

Pemilihan siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler ini berdasarkan bahwa siswa/i tersebut sudah memiliki perbendaharaan

kosakata dengan baik, namun masih kurang ketika melakukan percakapan dalam bahasa Jepang. Dan juga tidak memungkinkan bagi penulis melakukan penelitian pada jam efektif pembelajaran dikarenakan waktu pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 8 Bandung yang hanya tersedia selama 1x45 menit penulis anggap bahwa waktu yang tersedia hanya selama 45menit tidak akan efektif jika melakukan penelitian yang berhubungan dengan kemampuan berbicara. Oleh karena itu penulis memilih siswa-siswa yang tergabung dalam ekstrakurikuler Jguild sebagai sampel penelitian.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian (Sutedi, 2007:125). Instrument yang digunakan dalam suatu penelitian sangat memberikan pengaruh yang besar terhadap keberhasilan dari suatu penelitian, karena data yang didapat dapat menjawab masalah-masalah dalam penelitian dan menguji hipotesis. Intrumen yang digunaka dalam penelitian ini adalah :

3.4.1 Tes

Test adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, itelengensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2006 :150). Penelitian ini diperuntungkan untuk mengukur kemampuan berbicara siswa dalam melakukan percakapan singkat bahasa Jepang, oleh karena itu bentuk test yang diperuntungkan adalah berbentuk test lisan berupa wawancara yang telah disesuaikan dengan materi atau tema yang telah ditentukan. Pada saat melaksanakan tes, penulis tidak hanya melaksanakannya seorang diri tetapi dibantu oleh dua orang observer yang akan memberikan penilaian terhadap kemampuan berbicara siswa. Hal ini dilakukan agar hasil penilaian dapat dianggap valid atau tidak hanya berdasarkan sudut pandang dari satu orang saja. Test yang diberikan dalam penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test*. Test ini diberikan

Sebagai alat evaluasi dan juga alat ukur untuk mengetahui hasil dari pembelajaran kawai tingkat dasar dengan menggunakan teknik permainan jenga.

Materi yang akan digunakan selama melakukan penelitian adalah materi yang diambil dari buku pelajaran bahasa Jepang yang diterbitkan oleh Japan Foundation 日本語 untuk kelas XI mengenai machi 'kota', sukina mono 'hal yang disukai', shourai 'masa depan'. Test yang diberikan merupakan test wawancara yang berbentuk tanya jawab singkat sesuai dengan materi yang telah dipelajari.

1. Pre-test

Pre-test dilakukan dengan cara melakukan wawancara singkat mengenai materi atau tema yang telah ditentukan yaitu mengenai machi 'kota', sukina mono 'hal yang disukai', Shourai 'masa depan'. Observer atau pewawancara akan memberikan lima pertanyaan. Lima pertanyaan berupa percakapan singkat dimana pewawancara akan memberikan beberapa pertanyaan dan siswa harus menjawab pertanyaan tersebut dengan tepat, dan satu pertanyaan berupa wacana singkat dan juga gambar yang didalamnya terdapat beberapa penjelasan dan juga pertanyaan. Alasan diberikannya *pre-test* adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan treatment yang berupa teknik permainan *Jenga*.

2. Post-test

Post-test diberikan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan yang siswa tunjukan setelah diberikannya treatment yang berupa teknik permainan *Jenga*. Soal yang diberikan pada saat *post-test* adalah soal yang sama dengan *pre-test* dengan tujuan agar dapat lebih terlihat apa kesalahan yang terdapat pada saat *pre-test* dan apa saja kemajuan yang siswa perlihatkan pada saat melakukan *post-test*.

3.4.2 Angket

Angket adalah seperangkat pertanyaan yang harus dijawab ataupun dilengkapi oleh responden. Angket dapat digunakan untuk memperoleh

informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang diketahui. Angket diberikan kepada responden pada saat seluruh pelaksanaan penelitian telah berakhir.

Untuk mengetahui respon dari responden mengenai sejauh mana efektivitas teknik permainan Jenga dalam pembelajaran kawai singkat, maka penulis membuat angket tertutup yang berisi sepuluh pertanyaan. Kisi-kisi dari angket tersebut adalah sebagai berikut :

Kisi-kisi Angket

TABEL 3.2

NO	Angket	Indikator	No.soal
1	Percakapan dalam Bahasa Jepang	<ul style="list-style-type: none"> • Minat dan kesan terhadap berbicara bahasa Jepang • Kesulitan siswa dalam berbicara bahasa Jepang 	1 2
2	Teknik Permainan <i>Jenga</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan siswa mengenai teknik permainan <i>Jenga</i> • Ketertarikan siswa terhadap teknik permainan <i>Jenga</i> • Kemudahan ataukah kesulitan yang didapat dari teknik permainan <i>Jenga</i> 	3 4 5, 8
3	Hubungan Teknik Permainan <i>Jenga</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Penampilan berbicara bahasa 	6

dengan Bahasa Jepang Tingkat Dasar	Jepang siswa pada saat dilakukannya teknik permainan <i>Jenga</i>	7
	• teknik permainan <i>Jenga</i> sebagai cara meningkatkan kemampuan berbicara.	9
	• Teknik permainan <i>Jenga</i> sebagai pemacu motivasi siswa dalam berbicara bahasa Jepang	10
	• penerapan teknik permainan <i>Jenga</i> • efisiensi waktu	11

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah :

3.5.1 Memberikan pre-test

Pre-test dilakukan pada awal pertemuan sebelum diberikannya treatment yang berupa teknik permainan *Jenga*. *Pre-test* dilakukan dengan menggunakan test secara lisan atau wawancara. Dalam *pre-test* ini terdapat lima soal yang didalamnya berisi percakapan singkat dalam bahasa Jepang sesuai dengan materi yang telah ditentukan.

3.5.2 Memberikan treatment

1. Persiapan

Sebelum melakukan penelitian, penulis melakukan suatu persiapan yaitu berupa pemilihan materi yang akan dipergunakan dalam

pembelajaran kaiwa sederhana ini. Materi yang akan diberikan yaitu mengenai machi 'kota', sukina mono 'hal yang disukai', shourai 'masa depan', yang berupa kaiwa sederhana (RPP terlampir).

2. Pelaksanaan

2.1 Pembukaan

Sebelum melakukan pembelajaran, penulis menginformasikan tentang tema yang akan dipelajari dan juga menginformasikan tentang kegiatan yang akan dilakukan selama proses belajar mengajar berlangsung. Treatment dilakukan sebanyak tiga kali yaitu pada saat pertemuan pertama, kedua dan ketiga. Sebelum melakukan treatment, penulis menginformasikan terlebih dahulu mengenai apa itu permainan *Jenga* dan juga aturan-aturan serta tata cara yang berlaku dalam permainan ini. Setelah itu penulis membagi sample ke dalam beberapa kelompok.

2.2 Pelaksanaan

Setelah membagi sample secara berpasang-pasangan, penulis menjelaskan tema yang akan dipelajari pada pertemuan kali ini. Setelah itu penulis memberikan materi pembelajaran selama 15 menit, pemberian materi dilakukan secara singkat karena materi pembelajaran tersebut akan dilatih lebih dalam lagi di dalam teknik permainan *Jenga*. Setelah pemberian materi berakhir maka sample diberikan waktu sekitar lima menit untuk menghafalkan kembali materi yang telah dipelajari dan siap melakukan teknik permainan *Jenga*. Tahapan yang dilakukan dalam teknik permainan *Jenga* ini adalah sebagai berikut :

- Sebelum permainan ini dimulai, setiap perwakilan dari pasangan yang telah dibentuk diharuskan untuk mengambil score board, nomor urut, paper rules serta peraturan permainan.
- Setelah masing-masing pasangan mendapatkan semua persyaratan yang harus dimiliki, maka setiap pasangan sesuai dengan nomor urut yang tersedia dipersilahkan untuk mengambil block-block jenga yang telah tersusun rapih.

- Setelah berhasil mengambil satu block Jenga, maka siswa akan diberikan perintah untuk melakukan percakapan sesuai dengan nomor yang terdapat di tiap-tiap block jenga yang terhubung dengan question board yang telah tersedia.
- Jika siswa berhasil melakukan percakapan dengan baik dan benar maka siswa akan diberikan nilai yang sesuai pada score board yang mereka miliki, namun jika siswa salah atau tidak benar dalam melakukan percakapan singkat tersebut dan juga meruntuhkan jenga tower, maka siswa akan diberikan hukuman berupa jikoushoukai singkat yang harus siswa lakukan.
- Setelah permainan ini selesai, maka score dari masing-masing pasangan akan dihitung, pasangan yang mendapatkan score paling tinggi adalah pemenangnya.

2.3 Penutup

- Setelah pemenang ditentukan, penulis memberikan evaluasi yang berupa penilaian terhadap penampilan yang siswa lakukan pada saat melakukan teknik permainan Jenga ini.
- Memberikan kesimpulan akhir dan menutup pembelajaran.

3.5.3 Memberikan post-test

Seperti halnya *pre-test*, *post-test* diberikan dengan soal yang sama. Soal berupa soal tanya-jawab singkat berjumlah lima pertanyaan. Pertanyaan yang tersedia adalah mengenai 'sukina mono' 'hal yang disukai', 'shourai' 'masa depan', machi 'kota'. penilaian *post-test* dilakukan oleh 3 penilai, agar didapatkan data yang valid.

Data yang diambil dari *pre-test* dan *post-test* diolah berdasarkan tabel kriteria penilaian sebagai berikut :

Tabel penilaian keterampilan berbicara

TABEL 3.3

Siswa	Penilaian							Skore
	Lafal	Struktur Bahasa	Isi	Diksi	Kelancaran	Volume	ekspresi	

Skore yang akan diberikan adalah berupa bobot angka mulai dari satu sampai dengan lima. Adapun arti skala tersebut secara umum adalah sebagai berikut :

- 1 = sangat kurang 3 = cukup 5 = sangat baik
 2 = kurang 4 = baik

Besarnya bobot ditentukan dari tingkat kepentingan penilaian yang dilakukan. Bobot dimaksudkan adalah untuk membedakan tingkat masing-masing komponen penilaian keterampilan berbicara.

Untuk mempermudah proses evaluasi, dapat dilihat melalui deskripsi atau penjabaran yang lebih lengkap mengenai skala penilaian aspek keterampilan berbicara sebagai berikut :

1. Lafal dan intonasi
 - ① Terdapat banyak kesalahan dalam pelafalan dan intonasi bahasa lisan.
 - ② Kesalahan pelafalan dan intonasi cukup sering dan terasa mengganggu.
 - ③ Terdapat sedikit kesalahan pelafalan dan intonasi, namun secara kebahasaan masih bisa dipahami.
 - ④ Tidak ada kesalahan atau penyimpangan yang berarti dalam pelafalan dan intonasi penutur mendekati sempurna
 - ⑤ Pelafalan bunyi bahasa jelas, tidak ada pengaruh bahasa ibu si penutur serta intonasi tepat dan sempurna.

2. Struktur bahasa
 - ① Banyak sekali penyimpangan dalam penggunaan tata bahasa.
 - ② Terdapat cukup banyak kesalahan tata bahasa.

- ③ Terdapat beberapa kesalahan atau penyimpangan, tetapi tidak merusak bahasa.
- ④ Pada umumnya struktur kalimat sudah tepat, tidak ditemui penyimpangan yang berarti dan dapat merusak bahasa.
- ⑤ Penggunaan struktur kalimat sangat tepat, tidak ada penyimpangan dari kaidah bahasa.

3. Kualitas Isi

- ① Isi pembicaraan sangat jauh dari memadai, dan hampir tidak sesuai dengan topik yang dibicarakan.
- ② Kualitas isi cukup baik, namun dirasakan masih banyak kekurangan.
- ③ Isi pembicaraan sudah memadai, namun hanya sedikit hal yang diungkapkan.
- ④ Isi pembicaraan sudah bagus, tetapi belum sampai pada tingkat istimewa.
- ⑤ Isi pembicaraan sudah bermutu, dan semua hal yang sangat penting diungkapkan secara lengkap.

4. Diksi

- ① Kata-kata yang digunakan banyak sekali yang tidak tepat dan tidak sesuai.
- ② Agak banyak menggunakan kata-kata yang kurang tepat.
- ③ Kata-kata yang digunakan sudah cukup baik, hanya kurang bervariasi.
- ④ Kata-kata yang digunakan umumnya sudah tepat dan bervariasi, hanya sekali-sekali ada kata yang kurang cocok.
- ⑤ Kata yang digunakan dipilih secara tepat dan bervariasi sesuai dengan situasi, kondisi, dan status pendengar sehingga tidak ada yang janggal.

5. Kelancaran

- ① Pembicaraannya sangat tidak benar, banyak diam dan gugup.

- ② Pembicaraannya kurang lancar.
- ③ Pembicaraannya agak lacar, agak sering berhenti.
- ④ Pembicaraannya lancar atau fasih, hanya ada beberapa gangguan yang tidak berarti.
- ⑤ Pembicaraannya sangat lancar atau fasih, baik dari segi penguasaan isi maupun bahasa.

6. Volume

- ① Suara terlalu lemah dan kurang jelas, dan sama sekali tidak terdengar oleh seluruh peserta.
- ② Pengaturan volume kurang baik, sehingga kata-kata yang diucapkan kurang jelas terdengar.
- ③ Volume suara cukup baik, walaupun masih banyak penyesuaian suara.
- ④ Pengaturan volume suara cukup jelas hanya dijumpai sesekali ketidak sesuaian.
- ⑤ Suaranya sangat jelas dan pengaturan volumenya sangat sesuai dengan kondisi dan isi pembicaraan.

7. Ekspresi

- ① Ekspresi datar atau tidak ada sama sekali gerak-gerik dan mimik.
- ② Ekspresi hampir tidak ada atau hanya ada sedikit gerak-gerik tanpa disertai mimik.
- ③ Ekspresi yang diperlihatkan tidak sesuai dengan isi percakapan.
- ④ Ekspresi yang diperlihatkan saat berbicara atau melakukan percakapan cukup bagus dan sesuai dengan isi percakapan.
- ⑤ Ekspresi yang diperlihatkan saat berbicara atau melakukan percakapan bagus dan sesuai dengan isi pembicaraan.

3.5.4 Memberikan Angket

Untuk mengetahui respon dari respondeng mengenai penerapan teknik permainan jenga terhadap pembelajaran kaiwa tingkat dasar, maka penulis membuat angket tertutup yang terdiri atas 11 nomor yang

didalamnya berisi tentang kesan dan pendapat siswa mengenai bahasa Jepang, minat dan kesan terhadap berbicara dengan bahasa Jepang, kesan dan pesan responden mengenai teknik permainan jengan terhapa kemampuan kaiwa tingkat dasar, dan juga tentang penggunaan teknik permainan jenga.

1.5.6 Mengelola data hasil pre-test dan post-test serta angket

Setelah dat dari *pre-test*, *post-test* serta angket terkumpul, maka penulis akan melakukan perhitungan dengan menggunakan rumus-rumus statistik.

3.6 Teknik Pengelolaan Data

3.6.1 Persiapan data tabel

Penulis membuat tabel persiapan yang akan digunakan untuk mengelola data-data penghitung yang akan diambil, yaitu data dari *pre-test* dan juga *post-test* yang nantinya data-data tersebut akan dimasukan kedalam tabel t hitung yang telah dipersiapkan sebagai berikut :

Tabel t-hitung

TABEL 3.4

No	X	Y	D	d ²
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
.....
.....
Σ				
M				

Keterangan :

1. Kolom (1) diisi dengan nomor urut sampel, sesuai dengan jumlah sampel yang tersedia.
2. Kolom (2) diisi dengan nilai dari *pre-test*.
3. Kolom (3) diisi dengan nilai dari *post-test*.
4. Kolom (4) diisi dengan kolom gian antara *pre-test* dan *post-test*.
5. Kolom (5) diisi dengan pengkuadratan angka-angka pada kolom (4).

6. Isi baris sigma (jumlah) dari setiap kolom tersebut.
7. M (mean) adalah nilai rata-rata dari kolom (2), (3), dan (4).

3.6.2 Mencari Mean Kedua Variable dengan Rumus :

$$M_x = \frac{\sum x}{N} \qquad M_y = \frac{\sum y}{N}$$

keterangan :

M_x = mean hasil dari *pre-test*

$\sum y$ = jumlah seluruh nilai *post-test*

M_y = mean hasil dari *post-test*

N = jumlah sampel atau banyaknya subjek peneliti

$\sum x$ = jumlah seluruh nilai *pre-test*

3.6.3 Mencari Gain (d) antara Tes Awal (Pre-test) dan Tes Akhir (Post-test)

$$Gain = Post-test - Pre-test$$

3.6.4 Mencari *mean gain* (d) antara *Pre-test* dan *Post-test*

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

keterangan :

M_d = mean *gain* atau selisih antara *Pre-test* dan *Post-test*

$\sum d$ = jumlah *gain* secara keseluruhan

N = jumlah sampel atau banyaknya subjek penelitian

3.6.5 Menghitung Nilai Kuadrat Deviasi

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

Keterangan :

$\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

$\sum d^2$ = jumlah *gain* setelah dikuadratkan

$\sum d$ = jumlah *gain*

N = jumlah sampel atau banyaknya subjek penelitian

3.6.6 Mencari nilai t-hitung

$$t\text{-hitung} = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

M_d = mean *gain* atau selisih antara *Post-test* dan *Pre-test*

$\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = jumlah sampel atau banyaknya subjek penelitian

a. Memberi interpretasi terhadap nilai t-hitung

b. Melakukan uji hipotesis

Merumuskan hipotesis kerja (HK), yaitu untuk mengukur apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara variable X dan variable Y, dan merumuskan Hipotesa Nol (HO, yaitu tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variable X dan Y)

Untuk menentukan kebenaran dua hipotesa tersebut dapat diuji dengan membandingkan t-hitung dan t-tabel, dengan terlebih dahulu menetapkan derajat kebebasan dengan rumus :

$$df \text{ atau } db = N-1$$

Dengan menggunakan df atau db ini maka akan diperoleh nilai t-tabel pada taraf signifikan antara 5% atau 1%. Jika terdapat nilai t-hitung yang lebih kecil atau memiliki nilai yang sama dengan t-tabel ($t\text{-hitung} \leq t\text{-tabel}$) maka HO diterima dan HK ditolak, dengan kata lain tidak terdapatnya pengaruh yang signifikan antara variabel x dengan variabel Y. Namun, jika terdapat nilai t-hitung yang lebih besar dari t-tabel ($t\text{-hitung} \geq t\text{-tabel}$) maka terdapat penolakan terhadap HO dan HK diterima, dapat disebutkan bahwa antara variabel X dan variabel Y terdapat perbedaan yang signifikan.

3.6.7 Pengolahan Data Angket

Data angket diberikan setelah seluruh proses *pre-test – treatment – post-test* telah selesai diberikan. Untuk mengelola data angket maka dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menjumlah setiap jawaban angket.
2. Menyusun frekuensi jawaban.
3. Membuat tabel frekuensi.
4. Menghitung frekuensi dari setiap jawaban dengan rumus sebagai berikut :

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

keterangan :

P = presentase

F = jumlah jawaban

n = jumlah responden penelitian

5. menafsirkan data angket dengan pedoman yang tersedia pada table berikut ini :

Tabel penafsiran data angket

TABEL 3.5

Presentase (P)	Jumlah responden (n)
0%	Tidak ada seorangpun
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

(Anas Sudjiono, 2001: 40-41)