

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian adalah cara atau jalan yang ditempuh sehubungan dengan penelitian yang dilakukan, yang memiliki langkah-langkah yang sistematis. Sugiyono (2014, hlm. 6) menyatakan bahwa:

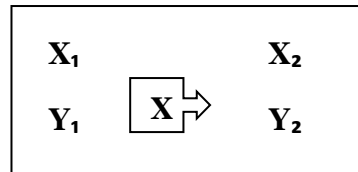
“Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah”.

Sedangkan menurut Syamsuddin & Damaianti (2006, hlm. 14) Metode penelitian merupakan cara pemecahan masalah dalam penelitian yang dilakukan secara terencana dan cermat dengan maksud mendapatkan fakta dan simpulan agar dapat memahami, menjelaskan, meramalkan, dan mengendalikan keadaan. Metode juga merupakan cara kerja untuk memahami dan medalami objek yang menjadi sasaran. Melalui metode yang tepat, seorang peneliti tidak hanya mampu melihat fakta sebagai kenyataan, tetapi juga mampu memperkirakan kemungkinan-kemungkinan yang dapat terjadi melalui fakta itu.

Metode yang digunakan dalam setiap penelitian berbeda-beda tergantung dengan kesesuaian dengan masalah dalam penelitian itu sendiri. Didalam penelitian ini, penulis mengambil penelitian eksperimen atau penelitian uji coba yang merupakan salah satu metode yang digunakan dalam bidang pengajaran. Tujuan metode ini yaitu untuk menguji efektivitas dan efisiensi dari suatu pendekatan, metode, teknik, atau media pengajaran dan pembelajaran, sehingga hasilnya dapat diterapkan jika memang baik atau tidak digunakan jika memang tidak baik, dalam pengajaran yang sebenarnya. (Sutedi, 2011, hlm. 54)

Sugiyono (2008, hlm. 108) mengemukakan bahwa “terdapat beberapa macam *experimental design* yaitu: *one-shoot case study*, *one-group pretest-posttest design*, dan *intact-group comparison*”. Desain eksperimen yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu *intact-group comparison* yaitu penelitian yang dilakukan dengan membagi satu kelas menjadi dua bagian yakni untuk

penelitian kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini dikarenakan tidak adanya kelas pembanding, artinya hanya ada satu kelas untuk penelitian, namun peneliti ingin mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan teknik permainan *Board Game* dengan yang tidak menggunakan teknik permainan *Board Game*. Pola desain penelitian tersebut digambarkan sebagai berikut:



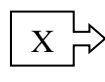
Keterangan:

X₁ : Kemampuan pola kalimat dasar bahasa Jepang kelompok eksperimen sebelum pembelajaran.

X₂ : Kemampuan pola kalimat dasar bahasa Jepang kelompok eksperimen setelah pembelajaran menggunakan teknik permainan *Board Game*.

Y₁ : Kemampuan pola kalimat dasar bahasa Jepang kelompok kontrol sebelum pembelajaran.

Y₂ : Kemampuan pola kalimat dasar bahasa Jepang kelompok kontrol setelah pembelajaran tidak menggunakan teknik permainan *Board Game*.

 : Perlakuan (*treatment*) pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang dasar menggunakan teknik permainan *Board Game*.

3.2 Partisipan

Partisipan adalah semua orang atau manusia yang berpartisipasi atau ikut serta dalam suatu kegiatan. Menurut pandangan dari Sumarto (2003, hlm. 17) partisipan yaitu “Pengambilan bagian atau keterlibatan orang atau masyarakat dengan cara memberikan dukungan (tenaga, pikiran maupun materi) dan tanggung jawabnya terhadap setiap keputusan yang telah diambil demi tercapainya tujuan yang telah ditentukan bersama”.

Partisipan dalam penelitian ini yaitu siswa SMAN 27 Bandung kelas XII sebagai subjek penelitian. Adapun spesifikasi partisipan yang di ambil adalah 30 orang dari kelas XII IPA 4.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Sugiono (2011, hlm. 117), “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Kesimpulannya bahwa populasi adalah suatu kumpulan menyeluruh dari obyek yang merupakan perhatian dari peneliti.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII SMAN 27 Bandung Tahun Ajaran 2018/2019 Semester Ganjil.

3.3.2 Sampel

Sampel dalam penelitian adalah suatu bagian dari populasi. Seperti yang telah dikemukakan oleh Arikunto (2006, hlm. 131) bahwa, “sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti”. Dari penjelasan tersebut, maka sampel dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XII IPA 4 SMAN 27 Bandung yang berjumlah 30 orang. Peneliti hanya menggunakan satu kelas dikarenakan pembelajar bahasa Jepang kelas XII hanya terdapat satu kelas. Kemudian kelas tersebut dibagi menjadi 2 kelompok, 15 orang untuk kelompok kontrol dan 15 orang untuk kelompok eksperimen.

3.4 Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2006, hlm. 160), “Instrument penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah”. Maka instrument yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

3.4.1 Soal Tes

Tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah selesai satu satuan program pengajaran tertentu. Jadi, penelitian yang memberikan perlakuan pada peserta didik (penelitian

eksperimental) umumnya akan diukur dengan menggunakan tes (posstest) (Sutedi, 2011, hlm. 157).

Siswa diberikan soal *Pretest* dan *Posttest* sebagai alat ukur perbandingan hasil antara siswa yang diberi perlakuan menggunakan teknik permainan *Board Game* dan yang tidak diberi perlakuan menggunakan teknik permainan *Board Game*. Selain itu juga *Pretest* diberikan untuk memperoleh data awal sebelum adanya perlakuan. Sedangkan *Posttest* diberikan untuk memperoleh data awal sebelum adanya perlakuan. Sedangkan *posttest* diberikan untuk memperoleh hasil data akhir setelah perlakuan agar dapat diketahui ada tidaknya perbedaan hasil antara kemampuan siswa dalam mempelajari pola kalimat dasar bahasa Jepang yang menggunakan teknik permainan *Board Game* dan yang tidak menggunakan teknik permainan *Board Game*. Tes tersebut masing-masing berjumlah 15 soal, dalam bentuk tes pilihan ganda sebanyak 10 soal, dan bentuk soal menyusun kalimat sebanyak 5 soal.

Berikut kisi-kisi penulisan soal dalam penelitian ini:

Tabel. 3.1
Kisi-Kisi Penulisan Soal

Kompetensi Dasar	Indikator	Jenis Soal	Jumlah Soal
			No. Soal
Penguasaan Pola Kalimat Dasar Bahasa Jepang	1. Siswa dapat memilih kalimat yang benar sesuai gambar	PG	5 Soal 1-5 (A)
	2. Siswa dapat memilih kalimat yang benar tanpa bantuan gambar	PG	5 Soal 6-10 (A)
	3. Siswa dapat menyusun kata menjadi kalimat yang benar	Isian	5 Soal 1-5 (B)

3.4.2 Angket

Angket diberikan setelah posttest dilaksanakan. Selain untuk mendapat hasil data yang kuantitatif, angket juga dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai teknik permainan *Board Game* dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang.

Berikut kisi-kisi penulisan angket dalam penelitian ini:

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Penulisan Angket

Kompetensi Dasar	Indikator	No. Angket
Masalah siswa mengenai pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang	Siswa dapat memberikan tanggapan mengenai pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang	1 dan 2
Tanggapan siswa mengenai teknik permainan <i>Board Game</i> dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang	Siswa mampu memberikan tanggapan mengenai teknik permainan <i>Board Game</i> dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang	3, 4, 5, 8, dan 10
Tanggapan siswa mengenai gambar yang terdapat di kartu soal dalam permainan <i>Board Game</i>	Siswa mampu memberikan tanggapan mengenai bantuan gambar dalam menyusun atau memilih kalimat yang benar dalam teknik permainan <i>Board Game</i>	6, 7
Pengaruh yang dirasakan siswa setelah diterapkannya permainan <i>Board Game</i> dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang	Siswa mampu memberikan tanggapan mengenai pengaruh teknik permainan <i>Board Game</i> dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang	9
Saran siswa mengenai	Siswa mampu memberikan saran	

teknik permainan <i>Board Gamed</i> dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang	mengenai teknik permainan <i>Board Gamed</i> dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang	11
---	--	----

3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian berupa langkah-langkah yang dilakukan dalam sebuah penelitian, adapun prosedur dari penelitian ini meliputi:

3.5.1 Tahap persiapan

- a. Penyusunan proposal penelitian
- b. Menyusun instrumen penelitian
- c. Mengajukan expert judgement kepada dosen Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI.

3.5.2 Tahap pelaksanaan

- a. Melakukan *pretest*

Pretest diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol berupa soal mengenai menyusun kata dan memilih kalimat yang benar.

- b. Memberikan *treatment*

Berikut ini gambaran umum mengenai perbedaan *treatment* kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian yang dilakukan:

Tabel 3.3

Gambaran Umum Dalam Pelaksanaan Penelitian *Treatment 1, 2, dan 3*

No.	Waktu Tanggal / Jam	Materi	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
			Penulis	Siswa	Penulis	Siswa
1.	Selasa, 13 November 2018 / 07.00- 08.30 (kelas eksperimen) / 08.30-10.00 (kelas kontrol)	BAB 30 “ <i>Watashi no Ichinichi</i> ” • KK (bentuk -te) て、KK (bentuk – masu) ます / ました。	Kegiatan awal: • Presensi • Pengkondisian kelas Kegiatan inti: • Menjelaskan materi yang akan dipelajari yaitu mengenai kegiatan sehari-hari. • Bertanya apakah ada yang tidak dimengerti.	Kegiatan awal: • Presensi • Mempersiapkan diri dan untuk memulai pelajaran Kegiatan inti: • Menyimak penjelasan tentang materi. • Bertanya apabila ada yang belum dimengerti.	Kegiatan awal: • Presensi • Pengkondisian kelas Kegiatan inti: • Menjelaskan materi yang akan dipelajari yaitu mengenai kegiatan sehari- hari. • Bertanya apakah ada yang tidak dimengerti. • Memberikan	Kegiatan awal: • Presensi • Mempersiapkan diri untuk memulai pelajaran Kegiatan inti: • Menyimak penjelasan tentang materi. • Bertanya apabila ada yang belum dipahami. • Mengerjakan
2.	Rabu, 14 November 2018 / 07.00- 08.30 (kelas eksperimen) / 08.30-10.00 (kelas kontrol)	“ <i>Nan-gai ni Arimasuka</i> ” dan “ <i>Ikura desuka</i> ” • KK (benda) は KB (lantai) にあ ります • この / その / あの KB	• Menjelaskan materi yang akan dipelajari yaitu mengenai kegiatan sehari-hari. • Bertanya apakah ada yang tidak dimengerti.	• Menyimak penjelasan tentang materi. • Bertanya apabila ada yang belum dimengerti.	• Menjelaskan materi yang akan dipelajari yaitu mengenai kegiatan sehari- hari. • Bertanya apakah ada yang tidak dimengerti. • Memberikan	• Menyimak penjelasan tentang materi. • Bertanya apabila ada yang belum dipahami. • Mengerjakan

		(benda) は KB (harga) ルピアです	Pemberian <i>treatment</i>	Pemberian <i>treatment</i>	latihan soal.	latihan soal.
3.	Kamis, 15 November 2018 / 07.00- 08.30 (kelas eksperimen) / 08.30-10.00 (kelas kontrol)	“ <i>Oishii desuka</i> ” dan “ <i>Yuubin-kyoku wa doko ni arimasuka</i> ” • KB (benda/hal) は KS (-i) くないです。 • KB (tempat) は KB (lokasi) にあ ります	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis meminta siswa untuk membuat kelompok. • Membagikan komponen-komponen untuk bermain <i>board game</i> • Menjelaskan mengenai permainan <i>board game</i> dalam pembelajaran menyusun kata dan memilih kalimat yang benar. • Menjelaskan langkah-langkah atau cara bermain <i>board game</i>. • Penulis 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membentuk kelompok sesuai yang diperintahkan peneliti. • Memperhatikan penjelasan peneliti. • Mulai bermain <i>board game</i> sesuai dengan arahan peneliti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis meminta siswa mengumpulkan soal latihan yang telah dikerjakan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan hasil latihan.

			<p>mengarahkan siswa untuk mulai bermain <i>board game</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendampingi siswa saat bermain <i>board game</i>. • Ketika permainan selesai penulis memberikan <i>reward</i> kepada pemenang dari setiap kelompok. <p>Kegiatan penutup: Meriview materi dan memberikan latihan soal.</p>	<p>Kegiatan penutup: Mengerjakan latihan soal.</p>	<p>Kegiatan penutup: Meriview materi dengan cara tanya jawab kepada kelas.</p>	<p>Kegiatan penutup: Menjawab pertanyaan yang ditanyakan oleh peneliti.</p>
--	--	--	---	---	---	--

- b. Memberikan *posttest*

Posttest diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 butir soal dan soal menyusun kosakata menjadi sebuah kalimat sebanyak 5 butir soal.

- c. Memberikan angket

Angket diberikan kepada kelas eksperimen saja, bertujuan untuk mengetahui pendapat atau tanggapan siswa atas diberikannya *treatment* tentang efektivitas penggunaan *board game* dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang.

3.5.3 Tahap Akhir

- Mengumpulkan data berupa hasil penelitian berupa test dan angket.
- Menganalisis data hasil penelitian menggunakan statistik.
- Menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah diolah dan diuji secara statistik.

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Pengolahan Data Hasil Tes

Data kuantitatif (hasil tes) diolah menggunakan rumus statistik. Menurut Sutedi (2011, hlm. 232-235), langkah-langkah pengolahan data kuantitatif yaitu sebagai berikut:

- Mencari *mean* dari variabel X dan Y dengan rumus berikut:

$$M_x = \frac{\Sigma x}{N_x} \qquad M_y = \frac{\Sigma y}{N_y}$$

Keterangan:

M_x : Nilai rata-rata *pre-test* / *post-test* variabel X

M_y : Nilai rata-rata *pre-test* / *post-test* variabel Y

Σx : Total *pre-test* / *post-test* variabel X

Σy : Total *pre-test* / *post-test* variabel Y

N : Jumlag siswa

b. Mencari standar deviasi dari variabel X dan Y dengan rumus berikut:

$$Sdx = \sqrt{\frac{\Sigma x^2}{N_x}} \qquad Sdy = \sqrt{\frac{\Sigma y^2}{N_y}}$$

Keterangan:

Sdx : Standar Deviasi Variabel X

Sdy : Standar Deviasi Variabel Y

c. Mencari standar *errormeandari* variabel X dan Y tersebut dengan rumus berikut:

$$SEM_x = \frac{Sd_x}{\sqrt{N_x - 1}} \qquad SEM_y = \frac{Sd_y}{\sqrt{N_y - 1}}$$

Keterangan:

SEM_x : Standar *Error Mean* Variabel X

SEM_y : Standar *Error Mean* Variabel Y

Sd_x : Standar Deviasi X

Sd_y : Standar Deviasi Y

N : Jumlah siswa

d. Mencari standar error perbedaan mean dari variabel X dan Y, dengan rumus berikut:

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

Keterangan:

SEM_x : Standar *Error Mean* Variabel X

SEM_y : Standar *Error Mean* Variabel Y

SEM_{xy} : Standar *Error Mean* antara Variabel X dan Y

e. Menghitung selisih skor rata-rata (t hitung) dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

t_0 : Nilai t hitung yang dicari

SEM_{xy} : Standar *error* perbedaan *mean* x dan *mean* y

f. Menguji kebenaran hipotesa (H_a) tersebut dengan cara membandingkan besarnya t_{hitung} dan t_{tabel} dengan terlebih dahulu menetapkan derajat kebebasan dengan menggunakan rumus: df atau $db = (n-1)$. Setelah menentukan db , maka diperoleh nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dan 1%. Apabila nilai t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan nilai t_{tabel} ($t_{hitung} \leq t_{tabel}$) maka H_a ditolak, dengan demikian berarti tidak ada pengaruh yang sangat signifikan antara nilai x dan y , sedangkan apabila nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($t_{hitung} \geq t_{tabel}$) maka H_a diterima.

Hal tersebut artinya penggunaan teknik permainan Board Game efektif berpengaruh terhadap hasil post-test belajar siswa dalam mempelajari pola kalimat dasar bahasa Jepang.

$H_a = X_1 \neq X_2$

Keterangan:

x_1 : Nilai siswa/siswai sebelum menggunakan teknik permainan *Board Game*

x_2 : Nilai siswa/siswai setelah menggunakan teknik permainan *Board Game*

Membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} , dengan rumus:

$Db = (N_x + N_y) - 1$ (Karena jumlah sampel sama)

Melihat t_{tabel} pada tabel statistik pendidikan yaitu pada taraf signifikansi 5% dan taraf signifikansi 1%.

Uji hipotesis yang berlaku adalah:

$t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_a diterima

$t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_a ditolak

3.6.2 Pengolahan Data Angket

Teknik untuk mengolah kualitatif (data angket) dilakukan dengan menggunakan rumus menurut Anas Sudjiono (2010, hlm. 40-41) sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Presentase frekuensi dari setiap jawaban responden

F : Frekuensi dari setiap jawaban responden

N : Jumlah responden

Berikut merupakan paparan penafsiran untuk menginterpretasikan presentasi hasil pengolahan data angket yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3.4
Penafsiran Hasil Data Angket

Interval presentase	Interpretasi
0%	Tidak 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