

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk menguji hasil penerapan metode *game-based learning* dengan bantuan modifikasi permainan monopoli dalam pembelajaran kosakata pemelajar BIPA tingkat A2. Penelitian yang dilakukan mencakup penggunaan maupun pengujian media. Hasil dari penelitian kemudian akan dideskripsikan untuk memperlihatkan lebih lanjut kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada media yang sudah diujicobakan.

Media yang diujicobakan pada penelitian ini adalah media permainan monopoli yang sudah dimodifikasi khusus untuk pembelajaran kosakata bagi pemelajar BIPA. Pengujian diharapkan dapat menunjukkan efektivitas dari media modifikasi permainan monopoli dan memberikan peningkatan kemampuan pemelajar yang signifikan dalam pembelajaran dan penerapan kosakata.

Dalam penelitian ini peneliti memilih metode penelitian eksperimen subjek tunggal karena terbatasnya jumlah pemelajar BIPA sehingga tidak memungkinkan peneliti untuk menggunakan data kelompok. Menurut Sukmadinata (Hadianto, 2015, hlm. 40), dalam metode tersebut tidak dilakukan pembagian kelompok antara kelompok eksperimen dan kelompok control karena jumlah subjeknya terbatas. Hasil eksperimen disajikan dan dianalisis berdasarkan penelitian yang dilakukan kepada subjek secara individual. Pada penelitian eksperimen subjek tunggal pengukuran variable terikat atau perilaku sasaran (*target behavior*) dilakukan berulang-ulang dalam periode waktu tertentu. Perbandingan tidak dilakukan antar individu maupun kelompok, tetapi perbandingan dilakukan pada subjek yang sama dalam kondisi yang berbeda.

Penelitian ini merupakan penelitian pengujian sebuah media untuk sebuah pembelajaran. Metode eksperimen subjek tunggal dipilih karena metode ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, karena peneliti dapat menguji secara langsung dan terus-menerus pengaruh media yang digunakan dalam pembelajaran kosakata pada pemelajar BIPA.

3.2 Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian subjek tunggal A-B-A. Desain ini adalah salah satu pengembangan dari desain dasar A-B. Untuk mendapatkan validitas penelitian yang baik, Sunanto, dll (2005, hlm. 60) mengemukakan bahwa peneliti perlu memperhatikan beberapa hal berikut ini:

- 1) mendefinisikan target behavior sebagai perilaku yang dapat diukur dengan akurat
- 2) mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi *baseline* secara kontinyu sekurang-kurangnya 3 atau 5 sampai trend dan level data menjadi stabil
- 3) memberikan intervensi setelah trend data *baseline* stabil
- 4) mengukur dan mengumpulkan data pada fase intervensi dengan periode waktu tertentu sampai data menjadi stabil.
- 5) Setelah kecenderungan dan level data pada fase intervensi stabil, peneliti mengulang fase *baseline*.

Berikut ini adalah rincian desain A-B-A yang digunakan dalam penelitian.

- 1) A-1 atau *baseline-1* adalah kemampuan kosakata pemelajar sebelum diberikan perlakuan atau intervensi.
- 2) B atau intervensi adalah kondisi subjek ketika diberi perlakuan berupa permainan papan monopoli modifikasi.
- 3) A-2 atau *baseline-2* adalah pengulangan kondisi *baseline* dalam pembelajaran ketika intervensi sudah diberikan.

3.3 Sumber Data

- 1) Subjek penelitian

Sumber data dalam penelitian ini adalah seorang pemelajar BIPA tingkat A2 yang berkewarganegaraan Pakistan. Subjek adalah seorang ibu rumah tangga yang menikah dengan seorang pengacara.

- 2) Data Penelitian.

Data penelitian ini adalah jawaban-jawaban yang diberikan subjek dalam tes awal dan tes akhir (*baseline-1* dan *baseline-2*) dan jawaban-jawaban yang diberikan subjek ketika menggunakan media alternatif pembelajaran monopoli modifikasi dalam tahap intervensi.

3.4 Instrumen Penelitian

Sugiyono (2009, hlm. 148) mengatakan bahwa instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun social yang diamati. Instrumen penelitian bertujuan untuk mengumpulkan data saat penelitian. Terkait dengan penelitian ini, maka peneliti merancang instrumen yang akan digunakan.

3.4.1 Instrumen Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data hasil belajar subjek setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan menerapkan metode *game-based learning* dengan bantuan media modifikasi permainan monopoli BIPA. Instrumen dilakukan pada tahap *baseline*. Tes yang dilakukan pada *baseline-1* bertujuan untuk mengetahui kemampuan kosakata awal yang dimiliki oleh pemelajar secara lisan dan spontan sebelum tahap intervensi. Tes akan dilakukan lagi pada tahap *baseline-2* yang merupakan pengulangan materi dari *baseline-1*.

Tes yang dilakukan mengacu pada materi yang sudah dipelajari oleh pemelajar sesuai dengan CEFR tingkat A2. Tes akan diberikan secara lisan dan berkaitan dengan tema-tema kosakata yang terdapat dalam kartu soal yang dipakai dalam media monopoli modifikasi.

Tabel 3.0.1

Format Penilaian Data

| No | Aspek | Deskripsi | skor |
|----|-------------------------|---|------|
| 1 | Hubungan antarinformasi | Pemelajar menceritakan budaya dengan hubungan informasi yang berhubungan sepenuhnya | 4 |
| | | Pemelajar menceritakan pengalaman dengan hubungan informasi yang sebagian besar berhubungan | 3 |
| | | Pemelajar menceritakan pengalaman dengan hubungan informasi yang sebagian berhubungan | 2 |

| | | | |
|---|--------------------------------------|--|---|
| | | Pemelajar menceritakan pengalaman dengan hubungan informasi yang sangat sedikit berhubungan | 1 |
| 2 | Pemilihan kata | Seluruh kata-kata yang dipilih sudah mewakili konsep | 4 |
| | | Tidak lebih dari satu kesalahan pemilihan kata, sehingga kata-kata yang dipilih masih mendekati konsep | 3 |
| | | Tidak lebih dari dua kesalahan pemilihan kata sehingga kekeliruan konsep cukup mencolok | 2 |
| | | Banyak kesalahan dalam pemilihan kata sehingga kata-kata yang dipilih samasekali tidak mewakili konsep | 1 |
| 3 | Pemaknaan kata dalam konteks kalimat | Kalimat yang dibuat sesuai dengan struktur kalimat bahasa Indonesia | 4 |
| | | Terdapat kesalahan penempatan kata dalam kalimat | 3 |
| | | Salah satu fungsi kalimat tidak lengkap | 2 |
| | | Kalimat yang dibuat tidak sesuai dengan struktur kalimat bahasa Indonesia | 1 |
| 4 | Pelafalan kata | Pemelajar bercerita dengan lafal yang jelas | 4 |
| | | Pemelajar bercerita dengan lafal yang cukup jelas | 3 |
| | | Pemelajar bercerita dengan lafal yang kurang jelas | 2 |
| | | Pemelajar bercerita dengan lafal yang tidak jelas | 1 |
| 5 | Kelancaran | Pemelajar bercerita dengan sangat lancar | 4 |
| | | Pemelajar bercerita dengan cukup lancar | 3 |

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | Pemelajar bercerita dengan kurang lancar | 2 |
| | | Pemelajar bercerita dengan terbata-bata | 1 |

Modifikasi *Common European Framework of Reference* (2001) dan Nurgiyantoro

Skor ideal yang diperoleh adalah 100. Setelah dilakukan penskoran, skor diubah menjadi nilai dengan rumus berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor partisipan} \times 100}{\sum \text{skor ideal}}$$

3.4.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran atau RPP adalah acuan penyusun dalam melaksanakan pembelajaran dalam kegiatan penelitian. RPP diterapkan pada saat fase intervensi atau perlakuan.

RPP ini disusun dengan tujuan untuk melatih kemampuan kosakata pemelajar sesuai dengan tingkat A2. Kosakata-kosakata yang dipelajari pemelajar pada fase intervensi telah disesuaikan dengan tema yang diambil dari silabus BIPA untuk tingkat A2 dari Badan Bahasa. Berikut ini adalah RPP yang disusun untuk fase intervensi dalam penelitian ini.

Tabel 3.0.2

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kosakata BIPA tingkat A2

| No. | Kegiatan | Waktu |
|-----|--|----------|
| 1. | Kegiatan awal 1. Pengajar memberi salam pada pemelajar yang kemudian direspon oleh pemelajar 2. Pengajar memberikan ulasan singkat mengenai tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan dilaksanakan. 3. Pengajar memberikan penjelasan mengenai media yang akan dipakai dalam pembelajaran pada pemelajar. | 10 menit |
| 2. | Kegiatan inti 1. Pengajar mengiringi pemelajar untuk memakai media pembelajaran yang telah tersedia. | 40 menit |

| | | |
|----|--|----------|
| | <ol style="list-style-type: none"> 2. Pemelajar menjawab pertanyaan-pertanyaan yang tertera di kartu soal seiring berjalannya permainan. 3. Pengajar mengoreksi kekeliruan yang disampaikan pemelajar seiring berjalannya permainan. 4. Pemelajar diberikan kesempatan untuk mengulang pelafalan-pelafalan kosakata-kosakata baru yang ditemui seiring berjalannya permainan. | |
| 3. | <p>Kegiatan Akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengajar dan pemelajar mengulas kosakata-kosakata baru yang ditemui selama pembelajaran. 2. Pengajar dan pemelajar melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. | 10 menit |

3.5 Pengolahan Data

Pengolahan data yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri atas kemampuan kosakata subjek dan penggunaan media modifikasi permainan monopoli oleh subjek. Data kemampuan kosakata diambil dari skor subjek pada tahap *baseline-1* dan *baseline-2* sedangkan data penggunaan media modifikasi permainan monopoli diambil pada tahap intervensi.

Pengolahan data pada penelitian eksperimen subjek tunggal biasanya digunakan dengan statistik deskriptif yang sederhana (Sunanto, 2005, hlm. 44). Setelah proses pengumpulan data maka data akan dianalisis. Langkah-langkah analisis data tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Melakukan penilaian pada kondisi *baseline-1*.
- 2) Melakukan penelitian pada kondisi intervensi/treatment.
- 3) Melakukan penilaian pada kondisi *baseline* akhir atau *baseline-2*
- 4) Penilaian diubah dalam bentuk grafik sehingga perubahan dapat dilihat secara jelas dalam tiga fase
- 5) Membuat analisis data kondisi berdasarkan grafik yang dibuat. Analisis data tersebut meliputi hal-hal sebagai berikut.
 - a) Panjang kondisi yaitu banyaknya sesi yang dilakukan tiap kondisi

- b) Kecenderungan arah yang menggambarkan kemampuan subjek penelitian. Data pada tabel ini digambarkan sebagai garis yang diambil dengan analisis pada grafik dengan mengambil median dari data dalam grafik yang telah dibagi menjadi dua bagian menggunakan metode split middle atau belah dua dengan langkah sebagai berikut.
- Langkah 1: data kondisi *baseline* dibagi menjadi dua bagian, lakukan hal yang serupa dengan data pada kondisi intervensi.
- Langkah 2a: data yang sudah terbagi menjadi data kanan dan kiri pada setiap kondisi juga dibagi menjadi dua bagian.
- Langkah 2b: tentukan median dari masing-masing belahan.
- Langkah 3: Tarik garis sejajar yang menghubungkan titik temu antara garis yang dibuat pada langkah 2a dan 2b.
- c) Tingkat stabilitas untuk menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi
- d) Tingkat perubahan yang bertujuan untuk menunjukkan besarnya perubahan antara dua data, yaitu selisih antara data pertama dengan data terakhir pada setiap kondisi.
- e) Membuat analisis data antarkondisi yang meliputi keterkaitan antarvariabel, perubahan kecenderungan arah dan efeknya, perubahan level, dan data overlap.
- f) Membuat analisis rata-rata kemampuan subjek pada tiap kondisi dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan berkomunikasi subjek setelah dilakukan intervensi.
- g) Menguji hipotesis dengan menggunakan data overlap dan peningkatan kemampuan berkomunikasi subjek.
- h) Membuat kesimpulan, implikasi dan saran berdasarkan hasil penelitian.