

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

Metode dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian. Prosedur ini merupakan langkah kerja yang bersifat sistematis, mulai dari perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data, sampai pada tahap pengambilan kesimpulan (Sudaryanto dalam Sutedi, 2009: 53).

Dalam penelitian ini, penulis ingin membuktikan bahwa teknik permainan *the clues* merupakan metode pembelajaran yang efektif digunakan dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Oleh karena itu, agar hasil penelitian dapat dibuktikan, penulis menggunakan studi eksperimen murni atau *True Experimental* karena jenis eksperimen ini sudah dianggap baik karena sudah memenuhi persyaratan. Persyaratan yang dimaksud yaitu adanya kelompok lain yang tidak dikenal eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan. “Dengan adanya kelompok lain yang disebut kelompok pembanding atau kelompok kontrol ini akibat yang diperoleh dari perlakuan dapat diketahui secara pasti karena dibandingkan dengan yang tidak mendapat perlakuan” (Arikunto, 2010: 125).

Sukardi (2003) mengemukakan bahwa “metode eksperimen merupakan metode inti dari penelitian yang ada. Ini disebabkan dalam metode ini peneliti melakukan penelitian dengan tiga persyaratan yang dipenuhi. Ketiga persyaratan tersebut, yaitu kegiatan mengontrol, memanipulasi dan mengobservasi”.

Penelitian eksperimental dapat diartikan sebagai sebuah studi yang objektif, sistematis dan terkontrol untuk memprediksi fenomena. Penelitian eksperimen bertujuan untuk menyelidiki kemungkinan hubungan sebab akibat (cause and effect relationship), dengan cara mengekspos satu atau lebih kelompok eksperimental dan satu atau lebih kondisi eksperimen. Hasilnya dibandingkan dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan. (Danim, 2002).

Metode eksperimen adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menguji coba keefektifan permainan *the clues* sebagai metode pengajaran kosakata bahasa Jepang dengan cara melakukan suatu eksperimen pengajaran.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*, untuk lebih jelasnya desain dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.1**

**Pretest-Posttest Control Group Design**

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	$X_1$	$O_1$	$X_2$
Kontrol	$Y_1$	$O_2$	$Y_2$

(Arikunto, 2010)

Keterangan :

$X_1$  : *Pretest* (test awal) pada kelompok eksperimen

$Y_1$ : *Pretest* (test awal) pada kelompok kontrol

$O_1$  : Perlakuan dengan menggunakan permainan *the clues*

$O_2$ : Perlakuan pada kelas kontrol menggunakan metode tata-bahasa terjemah

$X_2$  : *Posttest* (test akhir) pada kelompok eksperimen

$Y_2$ : *Posttest* (test akhir) pada kelompok kontrol

### 3.2 Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu atribut seseorang atau obyek yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2009:38). Berdasarkan penjelasan diatas, variabel penelitian dapat ditentukan sebagai berikut :

- a. Variabel X : Hasil belajar siswa dalam penguasaan kosakata nomina bahasa Jepang pada kelas eksperimen dengan menggunakan teknik permainan *the clues*.
- b. Variabel Y : Hasil belajar siswa dalam penguasaan kosakata nomina bahasa Jepang pada kelas kontrol dengan menggunakan metode tata-bahasa terjemah.

### 3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

“Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya” (Sugiyono, 2009:80) sedangkan sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk

dijadikan sumber data (Sutedi, 2009: 179). Berdasarkan hal tersebut maka populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Cimahi tahun ajaran 2012/2013 sebanyak 30 orang yang dikelompokkan menjadi 15 orang sebagai kelas eksperimen dan 15 orang sebagai kelas kontrol. Alasan memilih kelas XI sebagai subjek penelitian karena siswa kelas XI baru mengenal dan melakukan pembelajaran bahasa Jepang.

Teknik penyampelan yang digunakan dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik penyampelan purposif (*purposive sampling*) yaitu pengambilan sampel didasarkan atas pertimbangan peneliti itu sendiri, dengan maksud dan tujuan tertentu yang bisa dipertanggung jawabkan secara ilmiah (Sutedi, 2009: 181). Penulis menggunakan teknik ini karena penelitian yang akan dilakukan mengenai permainan *the clues* yaitu untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata siswa. Dengan demikian, kelas XI yang baru mengenal dan melakukan pembelajaran bahasa Jepang layak dijadikan sebagai sampel penelitian.

### **3.4 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Instrumen yang digunakan sangat menentukan terhadap keberhasilan suatu kegiatan penelitian, sebab data yang diperoleh untuk menjawab masalah penelitian dan menguji hipotesis diperoleh melalui instrumen. Dalam penelitian pendidikan, instrumen penelitian secara garis besarnya dapat digolongkan menjadi dua, yaitu yang berbentuk tes dan non tes. Instrumen yang berupa tes terdiri atas berbentuk

tes dan non tes. Instrumen yang berupa tes terdiri atas tes tulisan, tes lisan, dan tes tindakan. Instrumen non tes dapat berupa angket, pedoman observasi, pedoman wawancara, skala dan sebagainya (Sutedi, 2009:155).

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes dan angket.

#### **3.4.1 Tes**

Tes sebagai instrumen penelitian adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. (Arikunto, 2010: 193). Tes hasil belajar dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa sebelum dan sesudah treatment dilaksanakan.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes tertulis berupa tes pilihan ganda (PG) dan tes menjodohkan yang diberikan pada *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dilakukan pembelajaran, dan *posttest* dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa setelah pembelajaran berlangsung. Tes dilakukan terhadap dua kelas yang berbeda, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

#### **3.4.2 Angket**

Angket merupakan salah satu instrumen pengumpul data penelitian yang diberikan kepada responden (Sutedi, 2009:164). Dalam pengisian angket atau kuesioner responden tinggal memilih alternatif jawaban dengan cara melingkari atau memberi tanda silang dari salah satu alternatif jawaban yang dianggap paling benar. Penyebaran angket dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari

responden tentang penggunaan teknik permainan *the clues* sebagai alat bantu dalam pembelajaran kosakata nomina bahasa Jepang. Angket hanya diberikan pada siswa kelas eksperimen.

**Tabel 3.2**

**Kisi-Kisi Angket Penelitian**

No	Indikator Angket	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Mengetahui minat siswa terhadap bahasa jepang.	1	1
2	Mengetahui kesan siswa terhadap pembelajaran bahasa jepang.	2	1
3	Mengetahui kesan siswa terhadap pembelajaran kosakata.	3	1
4	Mengetahui pendapat siswa mengenai media yang digunakan dalam pembelajaran kosakata.	4,5	2
5	Mengetahui pendapat siswa mengenai teknik permainan <i>the clues</i> dalam pembelajaran kosakata.	6,7,8,9,10	5
	$\Sigma$		10

### 3.5 Uji Kelayakan Instrumen

Instrumen yang baik yaitu yang memiliki validitas dan reliabilitas. Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji butir soal , uji validitas, dan reliabilitas terhadap instrumen yang akan diberikan kepada sampel.

#### 3.5.1 Analisis butir soal

Analisis butir soal mencakup tingkat kesukaran, daya pembeda, dan analisis distraktor. Data untuk analisis butir soal diperoleh dari tes yang diberikan

kepada sampel yaitu siswa kelas XI SMK Negeri 1 Cimahi sebanyak 10 orang yang diambil secara acak diluar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

- Menghitung Tingkat Kesukaran

$$TK = \frac{BA + BB}{N}$$

Keterangan :

TK : tingkat kesukaran

BA : jumlah jawaban benar kelompok atas

BB : jumlah jawaban benar kelompok bawah

N : jumlah sampel kelompok atas dan kelompok bawah

**Tabel 3.3**

**Klasifikasi Tingkat Kesukaran**

TK	klasifikasi
0,00-0,25	Sukar
0,26-0,75	Sedang
0,76-1,00	Mudah

(Sutedi, 2009 : 214)

(Perhitungan Tingkat Kesukaran terlampir)

- Menghitung Daya Pembeda

$$DP = \frac{BA - BB}{n}$$

Keterangan :

DP : Daya Pembeda

BA : jumlah jawaban benar kelompok atas

BB : jumlah jawaban yang benar kelompok bawah

n : jumlah sampel kelompok atas atau kelompok bawah

Dina Rohmatul Fazriyah, 2013

**EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN THE CLUES UNTUK MENINGKATKAN PENGUSAHAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG**

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

Tabel 3.4

## Klasifikasi Daya Pembeda

DP	Klasifikasi
0,00-0,25	Lemah
0,26-0,75	Sedang
0,76-1,00	Kuat

(Sutedi, 2009: 215)

(Perhitungan Daya Pembeda terlampir)

## 3.5.2 Uji Validitas dan Reliabilitas

Arikunto (2010:211) menjelaskan bahwa “Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat”.

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu instrumen, yaitu dengan mengkonsultasikan instrumen yang akan digunakan pada penelitian kepada pembimbing skripsi atau juga kepada dosen lain yang dianggap ahli untuk menilai kelayakan instrumen melalui surat pernyataan *Expert Judgement*. (terlampir)

Sementara dalam mengukur uji reliabilitas tes penelitian ini, penulis menggunakan cara teknik belah dua. Adapun rumus yang digunakan untuk mencari angka korelasi yaitu menggunakan rumus *Product Moment* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

**Tabel 3.5****Penafsiran Angka Korelasi**

<b>Rentang angka korelasi</b>	<b>Tafsiran</b>
0,00-0,20	Sangat Rendah
0,21-0,40	Rendah
0,41-0,60	Sedang
0,61-0,80	Kuat
0,81-1,00	Sangat Kuat

(Sutedi, 2009 : 220)

(Perhitungan Uji Reliabilitas Terlampir)

**3.6 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

## 1. Studi Literatur

Studi literatur merupakan teknik pengumpulan informasi melalui beberapa sumber referensi baik berupa buku, hasil penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan masalah penelitian yang akan mendukung proses penelitian.

## 2. Pengumpulan Data

- Persiapan Penelitian

- a) Mengadakan studi pendahuluan untuk memperoleh gambaran tentang objek yang akan diteliti dan menentukan langkah yang akan ditempuh agar bisa dilakukan optimal.

- b) Menentukan tema dan kosakata yang dilakukan untuk membatasi kosakata yang akan dipakai dalam tiap pertemuan penelitian agar lebih terarah. Kosakata tersebut adalah kosakata yang mudah dipakai dalam permainan *the clues* agar siswa mudah memberikan clue (petunjuk) seputar kosakata tersebut dan yang belum dipelajari oleh siswa. Kosakata tersebut yang terdapat pada buku bahasa Jepang Sakura I.

Tabel 3.6

## Kosakata Nomina Bahasa Jepang

Tema	Kosakata	Arti
持ち物	けいたいでんわ じしょ さいふ ふでばこ ものさし えんぴつ けしごむ かばん とけい ハンケチ	Telepon genggam Kamus Dompet Tempat pensil Penggaris Pensil Penghapus Tas Jam Saputangan
教室にある物	いす つくえ カレンダー ごみばこ しゃしん	Kursi Meja Kalender Tempat sampah Foto

	かびん こくばん こくばんけし ちず ほうき	Vas bunga Papan tulis Penghapus papan tulis Peta Sapu
仕事	ぎんこういん ぐんじん けいさつ いしゃ きょうし のうか りょうし しょうがくせい ちゅうがくせい こうこうせい	Pegawai bank Tentara Polisi Dokter Guru Petani Nelayan Siswa SD Siswa SMP Siswa SMA

- c) Pembuatan RPP penelitian yang diperlukan sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran ketika penelitian.
- d) Pembuatan instrumen penelitian yaitu soal *pretest*, *posttest* dan angket. Soal *pretest* dan *posttest* untuk melihat hasil belajar dari kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum dan setelah pembelajaran yang diberikan perlakuan berbeda. Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap teknik *the clues* dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.
- Pelaksanaan Pengambilan Data
    - a. Memberikan *Pretest*

*Pretest* diberikan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum treatment diberikan. Siswa yang menjadi sampel penelitian akan diminta untuk menjawab pertanyaan mengenai beberapa kosakata tentang peralatan sekolah, benda-benda yang ada dikelas, dan profesi.

b. Memberikan *treatment*

*Treatment* diberikan pada siswa setelah melakukan *pretest*. Peneliti menjelaskan kosakata yang menjadi soal *pretest* kepada siswa kelas kontrol dengan menggunakan metode biasa yang digunakan ketika belajar bahasa Jepang sehari-hari. Hal ini dilakukan sebagai treatment yang diberikan kepada siswa kelas kontrol. Selanjutnya, peneliti menjelaskan tentang teknik permainan *the clues* kepada siswa kelas eksperimen, kemudian menerapkannya dalam pembelajaran kosakata. Hal ini dilakukan sebagai treatment yang diberikan kepada siswa kelas eksperimen.

c. Memberikan *Posttest*

*Posttest* diberikan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah treatment diberikan. Siswa yang menjadi sampel penelitian akan diminta untuk menjawab pertanyaan mengenai beberapa kosakata yang telah diajarkan sebelumnya.

d. Memberikan *Angket*

*Angket* diberikan untuk mengetahui kesan dan pendapat siswa mengenai pembelajaran kosakata menggunakan teknik *the clues*.

### 3.7 Teknik Pengolahan Data

#### 3.7.1 Rumus Statistik

Teknik statistik yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik komparansional. Sutedi (2009: 228) menjelaskan bahwa “Statistik komparansional digunakan untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada tidaknya perbedaan antara dua variabel (atau lebih) yang sedang diteliti”. Untuk mencari ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara variabel yang diteliti tadi, yaitu dengan menggunakan uji t test (*uji t tabel*).

Untuk mengolah data yang diperoleh melalui hasil tes, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Membuat tabel persiapan untuk menghitung nilai *t hitung*

**Tabel 3.7**

***Tabel persiapan untuk menghitung nilai t hitung***

No	X	Y	X	y	x <sup>2</sup>	y <sup>2</sup>
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
-	-	-	-	-	-	-
$\Sigma$						
M						

Keterangan :

- a. Kolom (1) diisi dengan nomor urut, sesuai dengan jumlah sampel.
- b. Kolom (2) diisi dengan skor yang diperoleh kelas eksperimen.

Dina Rohmatul Fazriyah, 2013

**EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN THE CLUES UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG**

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

- c. Kolom (3) diisi dengan skor yang diperoleh kelas kontrol.
- d. Kolom (4) deviasi dari skor X.
- e. Kolom (5) deviasi dari skor Y.
- f. Kolom (6) diisi dengan hasil pengkuadratan angka-angka pada kolom (4).
- g. Kolom (7) diisi dengan hasil pengkuadratan angka-angka pada kolom (5).
- h. Isi baris sigma (jumlah) dari setiap kolom tersebut, untuk kolom (4) dan (5) jumlahnya harus nol.
- i. M (mean) adalah nilai rata-rata dari kolom (2) dan (3).

2. Mencari mean kedua variabel dengan rumus berikut :

$$Mx = \frac{\sum x}{N_1} \qquad My = \frac{\sum y}{N_2}$$

Keterangan :

$Mx$  : mean variabel x

$My$  : mean variabel y

$\sum x$  : jumlah variabel x

$\sum y$  : jumlah variabel y

$N_1$  : jumlah sampel 1

$N_2$  : jumlah sampel 2

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

$$SDx = \frac{\sqrt{\sum x^2}}{N_1} \qquad SDy = \frac{\sqrt{\sum y^2}}{N_2}$$

Keterangan :

Sdx : standar deviasi dari variabel X

Sdy : standar deviasi dari variabel Y

4. Mencari standar error mean kedua variabel dengan rumus berikut :

$$SEM_x = \frac{Sdx}{\sqrt{N_1 - 1}} \quad SEM_y = \frac{Sdy}{\sqrt{N_2 - 1}}$$

Keterangan :

SEM<sub>x</sub> : standar error mean variabel x

SEM<sub>y</sub> : standar error mean variabel y

5. Mencari standar error perbedaan mean X dan Y, dengan rumus berikut :

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

Keterangan :

SEM<sub>xy</sub> : standar error perbedaan mean X dan Y

6. Mencari nilai t *hitung*

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{SEM_{x-y}}$$

Keterangan :

t<sub>0</sub> : nilai t *hitung*

SEM<sub>xy</sub> : standar error perbedaan mean x dan mean y

(Sutedi, 2009 : 229-232)

Sedangkan teknik yang dipakai untuk mengolah data angket adalah dengan menghitung presentase frekuensi dari setiap jawaban dengan rumus :

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

Keterangan :

- P : presentase frekuensi dari setiap jawaban responden  
 f : frekuensi tiap jawaban dari responden  
 N : jumlah responden

### 3.7.2 Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis digunakan *t hitung*. Setelah mendapatkan nilai *t hitung*, Maka langkah yang dilakukan untuk menguji hipotesis adalah dengan membandingkan nilai *t hitung* dengan *t tabel*.

Uji hipotesis yang berlaku :

1.  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima
2.  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak

### 3.8 Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen menggunakan teknik *the clues* pada saat pembelajaran, sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan teknik *the clues*.

### 3.8.1 Pengajaran di kelas Eksperimen

#### 1) Persiapan

Sebelum melakukan penelitian, penulis melakukan persiapan dengan menentukan materi yang akan diberikan pada saat pembelajaran. Selain itu sebelum melaksanakan penelitian, penulis terlebih dahulu menentukan kosakata yang akan dipakai dalam penelitian.

#### 2) Pelaksanaan

Menginformasikan tema yang akan dibahas dan memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan. Sebelum pembelajaran dimulai, penulis menjelaskan terlebih dahulu mengenai pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan ini yang dilakukan dengan bermain permainan *the clues* dalam penguasaan kosakata.

Setelah menjelaskan tema yang akan dibahas pada pertemuan ini, penulis memberikan kosakata yang akan dipelajari pada pertemuan itu, kemudian memimpin siswa melakukan permainan *the clues*.

Tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- Peneliti memberikan kosakata-kosakata yang dipelajari dan membacanya bersama terlebih dahulu.

- Kemudian permainan pun dimulai. Siswa dibagi dalam 3 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang pemain.
- Masing-masing grup menentukan 1 pemain yang akan menjadi *leader*.
- *Leader* 1 dari grup pertama berdiri didepan anggota grupnya. Sementara anggota grupnya mengambil satu kertas yang tiap kertasnya ditulis sebuah kata. Anggota grup memberikan *clue* kepada *leader* agar *leader* dapat menjawab kata yang dimaksud dalam bahasa Jepang. Setelah menebak kata tersebut dalam bahasa Jepang, maka dicek apakah tebakan dan jawabannya benar dalam bahasa Jepang.
- Jika jawaban *leader* 1 benar, maka grup pertama mendapatkan skor 1 dan dilanjutkan dengan *leader* 2 dari grup kedua dengan langkah yang sama dan demikian seterusnya. Namun jika tebakannya salah, atau bahasa Jepangnya tidak tepat, maka permainan beralih grup selanjutnya.
- Skor masing-masing grup dihitung dan dijumlahkan. Grup yang meraih nilai tertinggi adalah pemenangnya.

### 3) Penutup

Setelah permainan berakhir dan ditentukan pemenang, maka kosakata yang dipelajari disebutkan kembali secara bersama-sama.

- Memberikan *posttest*
- Mengumpulkan angket

### 3.8.2 Pengajaran di kelas kontrol

- Peneliti memberikan kosakata yang akan diajarkan pada pertemuan tersebut.
- Peneliti meminta siswa untuk mengucapkan kembali mengikuti ucapan peneliti.
- Peneliti memberikan arti dari kosakata-kosakata tersebut dengan menuliskannya dalam papan tulis.
- Peneliti memberikan *posttest*.