

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1. Metode Penelitian

Dalam kegiatan 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, pelaksanaan, dan pengambilan kesimpulan (Sutedi, 2009:53).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *Pre-Experimental*. Menurut Sugiyono (2011:109), karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen, maka hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random.

Untuk melaksanakan metode ini, penelitian dilakukan terhadap satu kelas dan dengan adanya *pretest* dan *posttest* dapat memperlihatkan perbedaan sebelum dan sesudah *treatment*. Tujuan penulis menggunakan metode penelitian *pre-experiment* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang melalui permainan tradisional *gagarudaan* adalah untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan penerapan permainan tradisional *gagarudaan* terhadap hasil belajar kosakata bahasa Jepang.

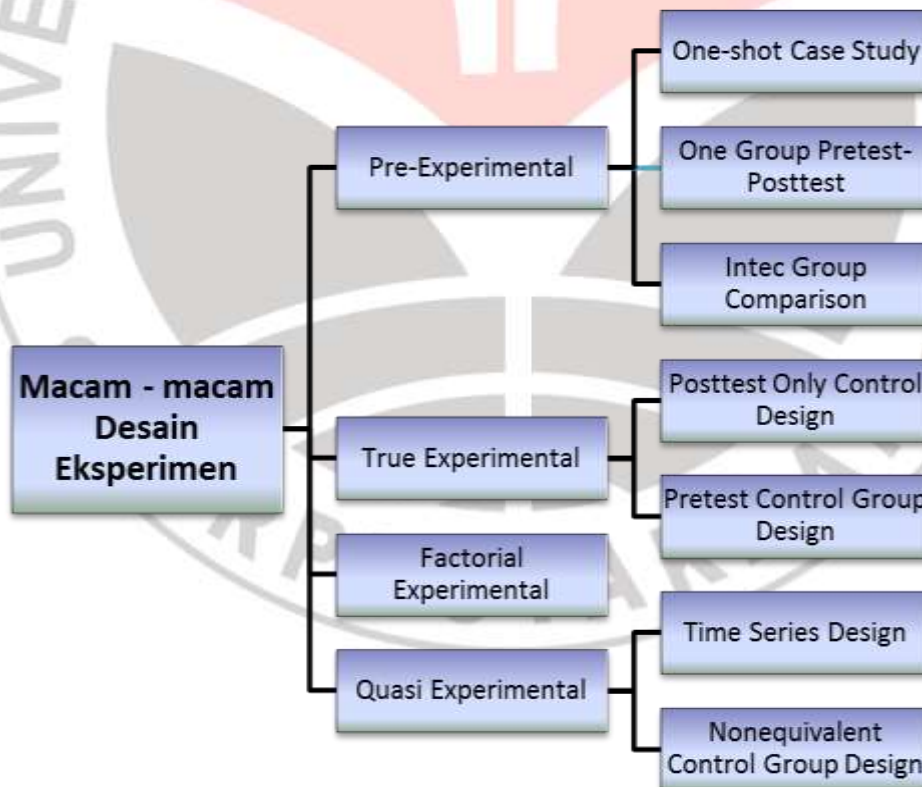
Penelitian ini melibatkan 20 orang siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri I Lembang tahun ajaran 2012/2013.

### 3.2. Desain Penelitian

Menurut Sugiyono (2011:108-109), terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang dapat digunakan dalam penelitian, yaitu: *pre-experimental design*, *true experimental design*, *factorial design*, dan *quasi experimental design*. Hal ini dapat digambarkan seperti dalam Gambar 3.1 berikut:

Gambar 3.1.

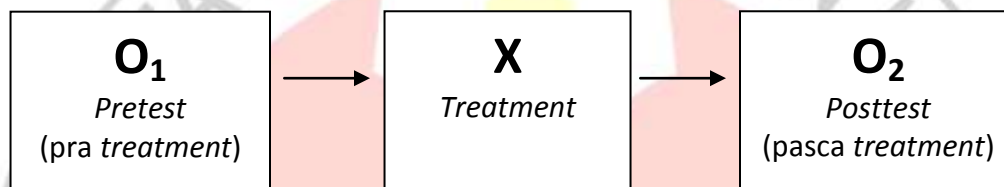
Macam-macam Desain Eksperimen



(Sugiyono, 2011: 109)

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest* (pretes-postes kelompok tunggal). Di dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu sebelum eksperimen yang disebut *pretest* ( $O_1$ ) dan setelah eksperimen yang disebut *posttest* ( $O_2$ ).

Gambar 3.2.  
*One Group Pretest-Posttest Design*



(Emzir, 2010:97)

Tabel 3.1.  
*Tipe dan Karakter Desain Eksperimen*

Tipe Eksperimen	Desain Eksperimen	Karakteristik
PRA EKSPERIMEN	<p><i>One Group Pretest-Posttest</i> (Pretes-Postes Kelompok Tunggal)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <math>O_1</math>    X    <math>O_2</math> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sangat lemah kekuatannya untuk generalisasi</li> <li>• Ada pretes-postes</li> <li>• Tidak menggunakan rambang</li> <li>• Tidak ada kelompok kontrol</li> </ul>

(Zuriah, 2006:65)

Tahapan-tahapan yang ditempuh dalam prosedur penelitian dengan menggunakan pre-eksperimen ini adalah :

- **Tahap pertama**, pelaksanaan *pretest*. Siswa terlebih dulu diberi tes untuk mengetahui kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang sebelum diberlakukan *treatment*.
- **Tahap kedua**, pelaksanaan *treatment*. Setelah siswa diberi *pretest*, kemudian diberikan perlakuan atau *treatment* agar siswa dapat menerapkan metode belajar. *Treatment* yang dilakukan sebanyak empat kali dalam memberikan pengajaran tentang penguasaan kosakata bahasa Jepang melalui permainan tradisional gagarudaan
- **Tahap ketiga**, pelaksanaan *post-test*. Pada proses akhir dari eksperimen ini adalah adanya tes akhir yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa terhadap hasil belajar kosakata bahasa Jepang melalui permainan tradisional gagarudaan.

### 3.3. Sampling dalam Penelitian

#### 3.3.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri I Lembang sebanyak 4 kali pada tanggal 15 Oktober, 18 Oktober, 25 Oktober, 15 November, 22 November, dan 29 November 2012. Terdiri dari satu kali *pre-test* sebelum *treatment*, empat kali perlakuan (*treatment*), dan satu kali *post-test* setelah *treatment*.

### 3.3.2. Populasi

Populasi dalam penelitian adalah sekelompok objek atau subjek yang dapat dijadikan sumber data dalam penelitian yang bentuknya dapat berupa manusia, gedung, nilai ujian, benda-benda dan sebagainya. Di samping itu, menurut Margono (2009:118) populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Jadi, populasi berhubungan dengan data, bukan manusianya. Oleh karena penelitian ini dilakukan untuk meneliti bahasa Jepang, maka populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri I Lembang tahun ajaran 2012/2013.

### 3.3.3. Sampel

Sampel penelitian merupakan bagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data yang dianggap mewakili seluruh populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 20 siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri I Lembang tahun ajaran 2012/2013.

### 3.3.4. Prosedur Sampling

Sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data. Proses penentuan sampel dari sejumlah populasi yang ada disebut dengan teknik penyampelan. Teknik pemilihan sampel dalam penelitian ini adalah dengan cara teknik purposif, didasarkan pertimbangan peneliti itu sendiri, dengan

maksud atau tujuan tertentu yang bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Sutedi, 2009:179,181).

### **3.4. Instrumen Penelitian**

Sutedi (2009:155) menyatakan bahwa instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian. Selain itu, menurut Sugiyono dalam Marpaung (2003) menyatakan bahwa instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data dalam menjawab pertanyaan penelitian dan hipotesis penelitian. Instrumen yang digunakan sangat menentukan terhadap keberhasilan suatu kegiatan penelitian, sebab data yang diperoleh untuk menjawab masalah penelitian atau menguji hipotesis diperoleh melalui instrumen.

Menurut Margono (2009:155-156), instrumen sebagai alat pengumpul data harus betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya. Data yang salah atau tidak menggambarkan data empiris bisa menyesatkan peneliti, sehingga kesimpulan penelitian yang ditarik/dibuat peneliti bisa keliru. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun instrumen penelitian, antara lain:

- 1) Masalah dan variabel yang diteliti termasuk indikator variabel, harus jelas spesifik sehingga dapat dengan mudah menetapkan jenis instrumen yang akan digunakan.

- 2) Sumber data/informasi baik jumlah maupun keragamannya harus diketahui terlebih dahulu, sehingga bahan atau dasar dalam menentukan isi, bahasa, sistematika item dalam instrumen penelitian.
- 3) Keterampilan dalam instrumen itu sendiri sebagai alat pengumpul data baik dari keajegan, kesahihan maupun objektivitasnya.
- 4) Jenis data yang diharapkan dari penggunaan instrumen harus jelas, sehingga peneliti dapat memperkirakan cara analisis data guna pemecahan masalah penelitian.
- 5) Mudah dan praktis digunakan akan tetapi dapat menghasilkan data yang diperlukan.

Data penelitian pendidikan, ada yang bersumber dari manusia dan ada juga yang berasal dari sumber lainnya, sehingga diperlukan berbagai jenis instrumen untuk memperolehnya. Instrumen yang digunakan sangat menentukan keberhasilan suatu kegiatan penelitian, sebab data yang diperoleh untuk menjawab masalah penelitian dan menguji hipotesis diperoleh melalui instrumen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **3.4.1. Tes**

Tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu satuan program pengajaran tertentu (Sutedi, 2009:157). Sedangkan menurut Danasasmita (2009:113), tes merupakan serangkaian soal yang harus dijawab oleh pembelajar.

Yopa Faizal Reza ,2013

*EFEKTIVITAS PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL "GAGARUDAAN" DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG*

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

Tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes bentuk objektif. Pendapat Danasasmita (2009:117), tes bentuk objektif, diantaranya adalah bentuk benar salah (*true false*), bentuk menjodohkan (*matching*), bentuk isian (*completion*), dan bentuk pilihan ganda (*multiple choice*). Danasasmita mengungkapkan (2009:115), biasanya bentuk objektif dapat menteskan semua bahan yang telah diajarkan, sedangkan bentuk uraian agak sukar untuk mengukur semua bahan yang sudah diajarkan, karena ruang lingkup tes tersebut sangat sempit.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil tes bentuk isian sebanyak 50 soal, antaranya:

- 5 soal kosakata, membuat kosakata bahasa Jepang dengan huruf awalan yang sudah ditentukan
- 10 soal kosakata, menjodohkan kosakata bahasa Jepang dengan pengertiannya dalam bahasa Indonesia
- 10 soal kosakata, soal benar salah antara kosakata bahasa Jepang dengan maknanya
- 10 soal kosakata, menyusun huruf sehingga menjadi kosakata yang tepat
- 15 soal kosakata, menerjemahkan dari bahasa Indonesia ke bahasa Jepang sebanyak 8 butir soal dan dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia sebanyak 7 butir soal.



### 3.4.2. Angket

Angket atau kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya (Sugiyono, 2003:194). Di samping itu, menurut Faisal (1981:2), teknik angket dilakukan dengan cara pengumpulan data melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebarikan untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari responden.

Peneliti memberikan angket tertutup kepada siswa untuk mengetahui tanggapan siswa kelas eksperimen mengenai permainan tradisional gagarudaan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Tanggapan tersebut yang nantinya turut dijadikan penilaian apakah permainan tradisional gagarudaan ini efektif atau tidak. Pemberian angket hanya dilaksanakan satu kali setelah selesainya penelitian. Masing-masing angket berisikan 10 pertanyaan.

Kisi-kisi angket yang akan digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

*Tabel 3.2.*

*Kisi – kisi Angket*

No.	Variabel Penelitian	Indikator	No. Pertanyaan
1.	Pengalaman siswa	• Pengalaman belajar bahasa Jepang	1
2.	Kesan siswa mengenai pembelajaran	• Pendapat siswa mengenai pembelajaran kosakata	2

	kosakata bahasa Jepang	<p>bahasa Jepang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cara siswa mempelajari kosakata bahasa Jepang</li> <li>• Efektif atau tidaknya cara belajar tersebut</li> </ul>	<p>3</p> <p>4</p>
3.	Efektivitas permainan tradisional <i>gagarudaan</i> dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengetahuan akan permainan tradisional <i>gagarudaan</i></li> <li>• Kesan akan permainan tradisional <i>gagarudaan</i></li> <li>• Peranan pengelompokan kata berdasarkan suku kata awal</li> <li>• Teknik ini meningkatkan kemampuan mengingat arti kata benda bahasa Jepang</li> <li>• Teknik ini meningkatkan motivasi belajar bahasa Jepang</li> <li>• Keinginan siswa mencoba cara lain dalam mempelajari kosakata</li> </ul>	<p>5</p> <p>6</p> <p>7</p> <p>8</p> <p>9</p> <p>10</p>

### 3.5. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini didapatkan melalui:

- Studi literatur, yaitu pengumpulan data dengan cara mempelajari, menganalisis buku-buku sumber atau pedoman resmi lainnya untuk mendapatkan informasi teoritis yang sesuai dengan masalah yang akan diteliti.
- Observasi di lapangan yang dilakukan untuk mendapat gambaran awal mengenai objek penelitian.
- Tes yang berupa tes awal atau *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal objek penelitian dan tes akhir atau *posttest* untuk mengetahui perbedaan pembendaharaan kosakata siswa kelas XI IPA 4 SMAN 1 Lembang sebanyak 20 siswa sebelum dan sesudah diberi pengajaran melalui permainan tradisional *gagarudaan*.
- Pemberian angket untuk mengetahui seberapa besar respon siswa terhadap media permainan tradisional *gagarudaan*.

### 3.6. Uji Kelayakan Instrumen

Kriteria tentang alat ukur yang baik dan dapat diterima merupakan target yang harus terlebih dulu ditentukan sebelum uji coba dilakukan. Kualitas instrumen, data dan hasil penelitian kuantitatif harus memenuhi syarat valid dan reliabel sehingga kriteria kualitas instrumen berhubungan dengan ukuran reliabilitas dan validitas (Purwanto, 2010:196). Instrumen yang baik yaitu instrumen yang memiliki

validitas dan reliabilitas (Sutedi, 2007:218). Uji kelayakan instrumen berupa analisis butir soal, uji validitas dan reliabilitas.

### 3.6.1. Analisis Butir Soal

Analisis butir soal adalah salah satu uji kelayakan instrumen tes yang menguji tingkat kesukaran soal dan daya pembeda.

➤ **Tingkat Kesukaran Soal**

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit, serta dapat membedakan antara siswa yang tergolong mampu (kelompok atas) dengan siswa yang kurang mampu (kelompok bawah). Berikut adalah rumus menentukan tingkat kesukaran untuk soal isian:

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

Keterangan:

TK : tingkat kesukaran

BA : jumlah jawaban benar kelompok atas

BB : jumlah jawaban benar kelompok bawah

N : jumlah sampel kelompok atas dan kelompok bawah

(Sutedi, 2009: 214)

Tabel 3.3.

## Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran	Klasifikasi Tingkat Kesukaran
0,00 ~ 0,25	Sukar
0,26 ~ 0,75	Sedang
0,76 ~ 1,00	Mudah

(Sutedi, 2009: 214)

Tabel 3.4.

## Hasil Analisis Uji Coba Tingkat Kesukaran Soal

Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	Klasifikasi Tingkat Kesukaran
1	0,67	Sedang
2	0,67	Sedang
3	0,67	Sedang
4	0,33	Sedang
5	0,67	Sedang
6	0,67	Sedang
7	0,67	Sedang
8	0,67	Sedang
9	0,67	Sedang
10	0,67	Sedang
11	0,67	Sedang

Yopa Faizal Reza ,2013

EFEKTIVITAS PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL "GAGARUDAAN" DALAM MENINGKATKAN  
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

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

12	0,67	Sedang
13	0,50	Sedang
14	0,50	Sedang
15	0,50	Sedang
16	0,50	Sedang
17	0,50	Sedang
18	0,67	Sedang
19	0,67	Sedang
20	0,67	Sedang
21	0,67	Sedang
22	0,67	Sedang
23	0,33	Sedang
24	0,33	Sedang
25	0,33	Sedang
26	0,33	Sedang
27	0,33	Sedang
28	0,67	Sedang
29	0,67	Sedang
30	0,67	Sedang
31	0,67	Sedang

32	0,67	Sedang
33	0,67	Sedang
34	0,67	Sedang
35	0,67	Sedang
36	0,67	Sedang
37	0,50	Sedang
38	0,67	Sedang
39	0,33	Sedang
40	0,33	Sedang
41	0,67	Sedang
42	0,33	Sedang
43	0,50	Sedang
44	0,67	Sedang
45	0,67	Sedang
46	0,67	Sedang
47	0,67	Sedang
48	0,67	Sedang
49	0,67	Sedang
50	0,67	Sedang

Dari perhitungan dengan menggunakan rumus di atas, diperoleh hasil yaitu 0,33 – 0,67 yang berarti tingkat kesukaran soal sedang.

➤ Daya Pembeda

Menurut Sutedi (2009:214), butir soal yang baik adalah yang bisa membedakan kelompok atas dan kelompok bawah, untuk melihat daya pembeda tiap butir soal dapat digunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

DP : daya pembeda

BA : jumlah jawaban benar kelompok atas

BB : jumlah jawaban benar kelompok bawah

N : jumlah sampel kelompok atas atau kelompok bawah

(Sutedi, 2009:214)

*Tabel 3.5.*

*Klasifikasi Daya Pembeda*

<b>Daya Pembeda</b>	<b>Klasifikasi Daya Pembeda</b>
<b>0,00 ~ 0,25</b>	Rendah (lemah)
<b>0,26 ~ 0,75</b>	Sedang
<b>0,76 ~ 1,00</b>	Tinggi (kuat)

(Sutedi,2009: 214-215)



*Tabel 3.6.*  
*Hasil Analisis Uji Coba Daya Pembeda*

<b>Nomor Soal</b>	<b>Daya Pembeda</b>	<b>Klasifikasi</b>
<b>1</b>	0,67	Sedang
<b>2</b>	0,67	Sedang
<b>3</b>	0,67	Sedang
<b>4</b>	0,67	Sedang
<b>5</b>	0,67	Sedang
<b>6</b>	0,67	Sedang
<b>7</b>	0,67	Sedang
<b>8</b>	0,67	Sedang
<b>9</b>	0,67	Sedang
<b>10</b>	0,67	Sedang
<b>11</b>	0,67	Sedang
<b>12</b>	0,67	Sedang
<b>13</b>	0,67	Sedang
<b>14</b>	0,67	Sedang
<b>15</b>	0,67	Sedang
<b>16</b>	0,67	Sedang
<b>17</b>	1,00	Tinggi
<b>18</b>	0,67	Sedang

19	0,67	Sedang
20	0,67	Sedang
21	0,67	Sedang
22	0,67	Sedang
23	0,67	Sedang
24	0,67	Sedang
25	0,67	Sedang
26	0,67	Sedang
27	0,67	Sedang
28	0,67	Sedang
29	0,67	Sedang
30	0,67	Sedang
31	0,67	Sedang
32	0,67	Sedang
33	0,67	Sedang
34	0,67	Sedang
35	0,67	Sedang
36	0,67	Sedang
37	1,00	Tinggi
38	0,67	Sedang
39	0,67	Sedang

Yopa Faizal Reza ,2013

EFEKTIVITAS PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL “GAGARUDAAN” DALAM MENINGKATKAN  
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

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

40	0,67	Sedang
41	0,67	Sedang
42	0,67	Sedang
43	1,00	Tinggi
44	0,33	Sedang
45	0,50	Sedang
46	0,67	Sedang
47	0,67	Sedang
48	0,67	Sedang
49	0,67	Sedang
50	0,67	Sedang

Dari perhitungan dengan menggunakan rumus di atas, diperoleh hasil yaitu, 0,33 – 1,00 yang berarti daya pembeda soal sedang sampai tinggi (kuat).

### 3.6.2. Validitas dan Reliabilitas

Valid artinya dapat mengukur apa yang hendak diukur dengan baik, sedang reliabel yaitu ajeg (Sutedi, 2009:217). Menurut Djiwandono (2008:164), meskipun validitas lebih tepat diartikan sebagai kesesuaian interpretasi hasil tes daripada tes sebagai alat evaluasi, namun secara lebih praktis dan sederhana validitas itu dikaitkan dengan kesesuaian tes sebagai alat ukur dengan sasaran pokok yang perlu diukur. Tes

bahasa yang valid sebagai alat ukur kemampuan bahasa memusatkan pengukurannya pada kemampuan bahasa peserta tesnya, bukan kemampuan lain seperti misalnya pengetahuan tentang sejarah perkembangan bahasa. Hasil tes bahasa yang valid memberikan informasi tentang kemampuan bahasa peserta tesnya, bukan tingkat kemampuan lain seperti berhitung atau bernyanyi, misalnya: relevansi, kecocokan, atau kesesuaian antara suatu tes dengan jenis kemampuan yang merupakan sasaran pokok pengukurannya, itulah yang dimaksudkan dengan validitas.

➤ Validitas

Menurut Gay dalam Sukardi (2004:121), suatu instrumen dikatakan valid jika instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur. Untuk menilai validitas pada instrumen penelitian ini, penulis berkonsultasi dengan dosen ahli yang berkompeten serta guru mata pelajaran bahasa Jepang disekolah tempat penelitian (*expert judgement*). Setelah melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing dan guru mata pelajaran bahasa Jepang, guru bersangkutan menyatakan bahwa instrumen tes yang diberikan kepada sampel terbukti valid (terlampir).

➤ Reliabilitas

Menurut Djiwandono (2008:170), selain validitas, tes yang baik perlu memiliki ciri yang lain, yaitu reliabilitas. Sebagai alat ukur yang hasil pengukurannya digunakan untuk membuat berbagai keputusan penting, tes diharapkan untuk menghasilkan hasil pengukuran yang ajeg, konsisten, tidak berubah-ubah, dapat dipercaya dan diandalkan, atau singkatnya reliabel. Sebuah

tes dikatakan reliabel apabila skor yang dihasilkannya benar-benar dapat dipercaya karena bersifat ajeg dan tidak berubah secara mencolok.

Sedangkan menurut Sutedi (2009:220), reliabilitas suatu perangkat tes bisa diukur dengan cara mengadakan tes dua kali pada sampel yang sama dengan jarak waktu yang tidak terlalu lama. Hasil kedua tes tersebut dicari angka korelasinya, kemudian ditafsirkan. Jika korelasinya cukup tinggi, maka tes tersebut bisa dikatakan reliabel (ajeg). Rumus untuk mencari angka korelasi antara lain dapat digunakan rumus korelasi *Product Moment* sebagai berikut:

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

Tabel 3.7.

*Penafsiran Angka Korelasi*

Rentang Angka Korelasi	Tafsiran
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)

Dari perhitungan uji reliabilitas diperoleh angka korelasi sebesar 0,93 yang tergolong tinggi. Dengan demikian perangkat tes ini layak untuk dijadikan instrumen penelitian.

### 3.7. Teknik Pengolahan Data

- 1) Membuat tabel persiapan untuk menilai  $t_{hitung}$

Tabel 3.8.

Persiapan untuk Menghitung Nilai  $t_{hitung}$

No.	X	Y	d	d <sup>2</sup>
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
$\Sigma$				
M				

Keterangan:

- a. Kolom (1) diisi dengan nomor urut, sesuai dengan jumlah sampel
- b. Kolom (2) diisi dengan nilai *pre-test*
- c. Kolom (3) diisi dengan nilai *post-test*
- d. Kolom (4) diisi dengan nilai *gain* antara *pre-test* dan *post-test*
- e. Kolom (5) diisi dengan pengkuadratan angka-angka pada kolom (4)
- f. Isi baris sigma (jumlah) dari setiap kolom tersebut
- g. M (*mean*) adalah nilai rata-rata dari kolom (2), (3), dan (4)

2) Mencari nilai rata-rata (*mean*) kedua variabel dengan rumus:

$$Mx = \frac{\sum x}{N} \quad \text{dan} \quad My = \frac{\sum y}{N}$$

Keterangan:

$Mx$  : mean hasil *pre-test*

$My$  : mean hasil *post-test*

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

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

$N$  : jumlah sampel

(Sutedi, 2009: 218)

3) Mencari *gain* (d) antara *pre-test* dan *post-test*

$$d = \text{posttest} - \text{pretest}$$

4) Mencari *mean gain* (d) antara *pre-test* dan *post-test* dengan rumus:

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

Keterangan:

$Md$  : *mean gain* atau selisih antara *pre-test* dan *post-test*

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

$N$  : jumlah sampel

- 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

- 6) Mencari nilai  $t_{hitung}$

$$t_{hitung} = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md : *mean gain* atau selisih antara *post-test* dan *pre-test*

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

N : jumlah sampel

- 7) Membandingkan nilai  $t_{hitung}$  dengan nilai  $t_{tabel}$



### 3.8. Prosedur Penelitian

#### 3.8.1. Persiapan Penelitian

##### a. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang kondisi subjek penelitian di lapangan. Penulis mengidentifikasi kosakata bahasa Jepang yang telah dipelajari oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lembang melalui buku teks yang dipakai yaitu buku Sakura II.

##### b. Pembuatan Instrumen Penelitian

- Pembuatan RPP
- Pembuatan soal *pre-test*
- Pembuatan soal *post-test*
- Pembuatan angket

##### c. Surat Izin Penelitian

Meminta izin penelitian dari pihak sekolah hususnya kepada kepala sekolah SMA Negeri I Lembang agar penelitian berjalan lancar dan legal.

#### 3.8.2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilaksanakan pada tanggal 15 Oktober dan 29 November 2012 dengan tahapan sebagai berikut:

a. Memberikan *pre-test*

*Pre-test* diberikan untuk mengetahui kemampuan sampel sebelum diberikan *treatment*. Pelaksanaan *pre-test* dilakukan pada tanggal 15 Oktober 2012

b. Memberikan *treatment*

*Treatment* diberikan sebanyak empat kali dalam empat pertemuan yaitu pada tanggal 18 Oktober, 25 Oktober, 15 November, dan 22 November 2012.

c. Memberikan *Post-test*

*Post-test* diberikan untuk mengetahui perkembangan kemampuan sampel setelah diberi *treatment*. *Post-test* dilakukan pada tanggal 29 November 2012.

d. Memberikan Angket

Angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui pendapat atau pernyataan atas diberikannya pembelajaran kosakata bahasa Jepang melalui permainan gagarudaan.. Angket dilakukan pada tanggal 29 November 2012 setelah *post-test*.

### 3.8.3. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran dilakukan di luar jam pelajaran agar tidak mengganggu jalannya kegiatan belajar mengajar sekolah. Juga disesuaikan dengan jadwal ekstra kurikuler siswa yang mengikuti penelitian. *Treatment* pertama dilakukan pada tanggal

Yopa Faizal Reza ,2013

EFEKTIVITAS PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL “GAGARUDAAN” DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

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

18 Oktober 2012 pukul 13.00–15.00, *treatment* kedua dilakukan pada tanggal 25 Oktober 2012 pukul 13.00–15.00, *treatment* ketiga dilakukan pada tanggal 15 November 2012 pukul 13.00– 15.00, *treatment* keempat dilakukan pada tanggal 22 November 2012 pukul 13.00–15.00. Pada seluruh pertemuan ini, dilaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional *gagarudaan*. Kegiatan awal pada proses pembelajaran yang pertama ini tidak berbeda jauh dengan kegiatan awal pada kegiatan pembelajaran pada umumnya. Guru memberikan apersepsi dan motivasi siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Selanjutnya guru menjelaskan kembali, yang pada pertemuan sebelumnya telah dijelaskan secara singkat, tentang permainan yang akan diterapkan, yaitu permainan tradisional *gagarudaan*. Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran dengan melakukan pembagian kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 orang murid yang dipilih oleh murid sendiri. Siswa diberi tabel kosong untuk menuliskan kosakata yang mereka dapatkan selama permainan *gagarudaan* berlangsung. Hal ini dimaksudkan agar peningkatan dalam pembelajaran secara individu dapat terpantau oleh guru meskipun proses pembelajaran berlangsung secara bersama-sama. Selain itu, agar setiap individu merasa memiliki tanggung jawab dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Setelah waktu permainan habis, semua murid beserta guru membahas kosakata apa saja yang mereka dapatkan selama permainan *gagarudaan* berlangsung. Jika kosakata dan artinya benar, maka akan mendapatkan skor. Siswa yang

mendapatkan akumulasi skor terbanyak selama permainan adalah pemenangnya dan berhak mendapatkan reward.

Pada akhir kegiatan, guru menyimpulkan materi dan memberikan kesempatan untuk bertanya tentang kosakata baru yang didapat oleh murid selama permainan berlangsung. Seluruh kegiatan pengambilan data bertempat di kampus SMA Negeri I Lembang.

a. Pelaksanaan

- Pendahuluan diawali dengan pengarahan mengenai kegiatan yang akan dilakukan.
- Penjelasan tentang cara main permainan tradisional gagarudaan yang diterapkan dalam bahasa Jepang.

b. Perlakuan (*treatment*)

- Memberikan perhatian kepada siswa, khususnya yang kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Jepang.
- Menyesuaikan kebutuhan mereka dalam kegiatan belajar mengajar, seperti media permainannya yang berupa tabel huruf bahkan candaan atau humor yang membuat siswa lebih rileks
- Memberikan siswa kepuasan dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang, seperti pujian, hadiah, dan lain-lain.
- Tetap membimbing siswa selama kegiatan penelitian berlangsung.

#### 3.8.4. Pengolahan Data

1. Mengumpulkan data hasil penelitian berupa tes dan angket.
2. Analisis data statistik.
3. Menguji hipotesis.
4. Menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data penelitian.

