

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini akan menggunakan metode analisis kuantitatif, yaitu penelitian yang menekankan analisisnya pada data angka (*Numerical*) yang diperoleh dengan metode statistik serta dilakukan pada penelitian inferensial atau dalam rangka pengujian hipotesis sehingga memperoleh hasil signifikansi hubungan antara variabel yang diteliti. Penelitian ini adalah suatu proses yang dimulai dengan pengkondisian pemelajar berupa pengetahuan awal pemelajar dalam bentuk penghimpunan data awal.

Pelaksanaan penelitian membutuhkan suatu metode yang tepat untuk memperoleh pemecahan masalah dari suatu fokus yang sedang diteliti agar mencapai target yang diharapkan. Pemilihan metode ini berdasarkan pada rumusan masalah yang jawabannya akan dibuktikan oleh peneliti.

Adapun metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen ini bertujuan untuk mendapat data yang diperlukan dengan cara melihat dan menghitung hasil atau akibat dari perlakuan (*treatment*) dalam penggunaan media *Puzzle Maker* untuk menambah kemampuan keberagaman kosakata untuk pemelajar BIPA tingkat dasar.

Peneliti mengujicobakan media *Puzzle Maker* kepada pemelajar, kemudian menganalisis data yang sesuai dengan fakta-fakta yang diperoleh selama penelitian. Penelitian ini disebut eksperimen karena tertuju pada pemanfaatan media *Puzzle Maker* dalam pembelajaran kosakata pada pemelajar BIPA tingkat dasar.

B. Desain dan Prosedur Penelitian

Metode eksperimen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *Single Subject Research* (SSR) atau metode untuk subjek tunggal terhadap perilaku tertentu. SSR berfokus pada strategi penelitian yang dimodifikasi untuk mengukur perubahan tingkah laku subjek (perseorangan). Metode SSR dipilih peneliti karena keterbatasan jumlah responden yang diteliti sekitar 3-5 pemelajar. Serta ketidakmungkinan

Nur Afifah Astriani, 2020

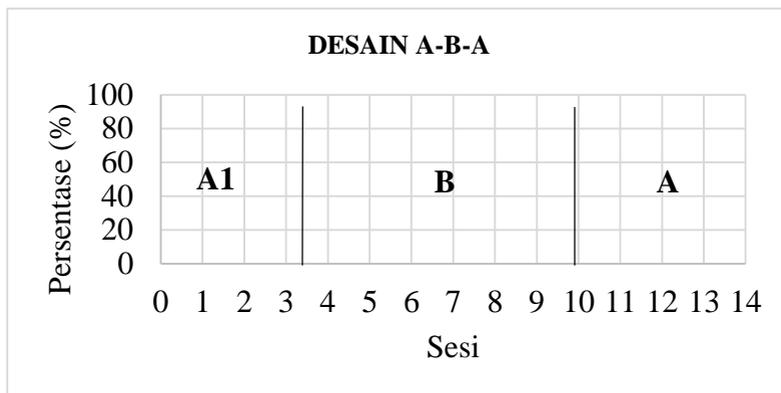
PENERAPAN METODE LATIHAN BERBANTUAN MEDIA PUZZLE MAKER DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA UNTUK BIPA TINGKAT DASAR

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

peneliti membagi dua kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol).

Penelitian ini menggunakan desain A1 – B – A2. A1 adalah kondisi *baseline* yang berarti perkiraan terbaik dari perubahan yang terjadi ketika perlakuan atau intervensi belum diberikan, sedangkan B adalah kondisi intervensi yang bermaksud ketika suatu intervensi telah diberikan dan perilaku sasaran diukur di bawah kondisi tersebut. A2 adalah fase intervensi, sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan antara variabel terikat dan variabel bebas.

GRAFIK DESAIN PENELITIAN



Grafik 1. Desain Penelitian A-B-A

Keterangan.

1. A1 : pengambilan *baseline*-1, B : Intervensi, A2 : Pengambilan *baseline*-2.
2. A1 (*Baseline*-1) adalah kondisi kemampuan kosakata pelajar pada subjek penelitian sebelum memperoleh intervensi.
3. B (Intervensi) adalah kondisi intervensi kemampuan kosakata bahasa Indonesia dengan metode latihan (*drill*) berbantuan media *Puzzle Maker* dalam pembelajaran kosakata pada pelajar BIPA tingkat dasar.
4. A2 (*Baseline*-2) adalah kondisi kemampuan kosakata bahasa Indonesia dengan metode latihan (*drill*) berbantuan media *Puzzle*

Nur Afifah Astriani, 2020

PENERAPAN METODE LATIHAN BERBANTUAN MEDIA PUZZLE MAKER DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA UNTUK BIPA TINGKAT DASAR

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

Maker dalam pembelajaran kosakata pada pemelajar BIPA tingkat dasar setelah intervensi.

(Sunanto. 2006, hlm. 45)

Menurut Sunanto (2006, hlm. 45) ada beberapa hal yang harus diperhatikan peneliti untuk mendapatkan validitas penelitian yang baik dalam desain A-B-A, yaitu.

- a. Mendefinisikan perilaku sasaran (*target behavior*) dalam perilaku yang dapat diamati dan diukur secara akurat.
- b. Mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi *baseline* (A1) secara kontinu sekurang-kurangnya 3 atau 5 atau sampai kecenderungan data pada kondisi *baseline* stabil.
- c. Memberikan intervensi setelah kecenderungan data pada kondisi *baseline* stabil.
- d. Selanjutnya, melakukan pengukuran *target behavior* pada kondisi intervensi (B) secara kontinu dengan periode waktu tertentu sehingga mendapat kecenderungan arah dan level data menjadi stabil.
- e. Bila intervensi menjadi stabil, *baseline* (A2) diulang untuk menunjukkan hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat.

C. Sumber Data Penelitian

Data penelitian yang diperoleh dibagi menjadi dua, yaitu data primer dan sekunder. Data primer yang didapat pada penelitian ini berdasarkan hasil tes yang diberikan kepada subjek penelitian. Data sekunder pada penelitian ini berasal dari observasi.

1. Subjek Penelitian

Berdasarkan metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu eksperimen subjek tunggal (*Single Subject Research*), maka penelitian ini tepat dilakukan pada pemelajar BIPA. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah pemelajar BIPA tingkat dasar yang berjumlah tiga orang. Subjek penelitian pada penelitian ini adalah pemelajar BIPA tingkat dasar di Sekolah Mutiara Nusantara. Data subjek penelitian sebagai berikut.

Nur Afifah Astriani, 2020

PENERAPAN METODE LATIHAN BERBANTUAN MEDIA PUZZLE MAKER DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA UNTUK BIPA TINGKAT DASAR

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

Tabel 1. Daftar Nama Partisipan Penelitian

DAFTAR NAMA PARTISIPAN PENELITIAN

No.	Nama Inisial Pemelajar BIPA	Asal Negara
1.	MA	Malaysia
2.	MJ	Filipina
3.	WN	China

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Mutiara Nusantara dan di rumah masing-masing partisipan. Penelitian dilakukan di rumah dan dipantau melalui daring. Penelitian menggunakan *Zoom Cloud*, *Google Class*, *Google Form*, dan *Puzzle Maker* dalam pelaksanaannya.

2. Lokasi Penelitian

Tempat berlangsungnya kegiatan penelitian ini disesuaikan dengan kesibukkan dan aktifitas subjek penelitian. Lokasi penelitian yang dilakukan kepada MA, MJ, dan WN adalah di Sekolah Mutiara Nusantara Bandung dan di rumah masing-masing partisipan karena kondisi wabah COVID-19 yang mengharuskan semua orang melaksanakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Oleh karena itu, penelitian dilakukan secara daring dan di rumah masing-masing demi keamanan dan kesehatan bersama.

D. Instrumen Penelitian

Sebelum menyusun *Lesson Plan*, peneliti menentukan 10 tema yang menarik agar mudah dipelajari dan tersedia bahan materi pembelajarannya. *Baseline-1* dan *baseline-2* ada 4 tema, lalu pada intervensi ada 6 tema. Tema pada setiap sesi dapat dijabarkan sebagai berikut.

Nur Afifah Astriani, 2020

PENERAPAN METODE LATIHAN BERBANTUAN MEDIA PUZZLE MAKER DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA UNTUK BIPA TINGKAT DASAR

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

Tabel 2. Tema Tiap Sesi Pertemuan

TEMA TIAP SESI PERTEMUAN

SESI	TEMA
1	Perkenalan
2	Aktifitas Sehari-hari
3	Hobi
4	Hiburan/Rekreasi
5	Ciri-ciri Fisik
6	Budaya Batik Indonesia
7	Tarian di Indonesia
8	Transportasi
9	Transaksi Jual Beli
10	Wisata
11	Perkenalan
12	Aktifitas Sehari-hari
13	Hobi
14	Hiburan/Rekreasi

1. Instrumen Perlakuan

Instrumen pembelajaran atau Rancangan Perencanaan Pembelajaran (RPP) dibuat untuk dipergunakan selama Peneliti melakukan penelitian di dalam kelas dan di rumah (secara daring). Serta rancangan perencanaan pembelajaran digunakan untuk menentukan hal-hal atau materi apa saja yang akan diberikan peneliti selama proses pembelajaran. Namun RPP yang akan digunakan berupa *Lesson Plan* agar lebih padat, sederhana, dan jelas. *Lesson Plan* (LP) ini berjumlah 14 buah yang pertama sampai keempat adalah LP saat melaksanakan pretest (*Baseline-1*), yang kelima sampai kesepuluh saat melaksanakan perlakuan atau *treatment*, dan yang kesebelas sampai keempatbelas adalah LP ketika melaksanakan pascates (*Baseline-2*). *Lesson Plan* dicantumkan pada lampiran.

2. Instrumen Tes Penguasaan Kosakata

Instrumen tes dalam penelitian ini terdiri atas *baseline-1* dan penugasan untuk mengisi *Puzzle Maker* dalam kegiatan intervensi.

Nur Afifah Astriani, 2020

PENERAPAN METODE LATIHAN BERBANTUAN MEDIA PUZZLE MAKER DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA UNTUK BIPA TINGKAT DASAR

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

Baseline-1 diberikan saat peneliti mengumpulkan data, yaitu untuk melihat sejauh mana kemampuan kosakata subjek. Lembar tes pada *baseline-1* dijadikan data awal yang digunakan dalam penelitian. Setelah melakukan intervensi, subjek diberikan *baseline-2* sebagai evaluasi setelah menggunakan media *Puzzle Maker* dalam pembelajaran kosakata. Adapun kisi-kisi penilaian dalam kemampuan kosakata adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Kisi-Kisi Penilaian Kosakata
KISI-KISI PENILAIAN KOSAKATA
PADA BASELINE-1 DAN BASELINE-2

Jenis Penguasaan	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal
<i>Pasif-reseptif</i>	1. Memilih Kata yang Sesuai dengan Uraian Maknanya	1, 2, 3	3
	2. Menunjukkan Sesuai Perintah	4, 5, 6	3
	3. Memilih Sinonim	7, 8	2
	4. Memilih Antonim	9, 10	2
Jumlah Soal			10
$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah soal yang dijawab benar}}{\text{Jumlah soal pilihan ganda}} \times 100$			

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah dengan pemberian tes dan nontes berupa observasi.

1. Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik pengamatan atau observasi. Penilaian dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan terhadap suatu hal secara langsung, teliti, dan sistematis. Kegiatan

Nur Afifah Astriani, 2020

PENERAPAN METODE LATIHAN BERBANTUAN MEDIA PUZZLE MAKER DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA UNTUK BIPA TINGKAT DASAR

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

mengamati tersebut dicatat. Oleh sebab itu, kegiatan pencatatan sebenarnya hanya tuntutan (bagian) dari kegiatan pengamatan yang dilakukan.

Penelitian ini dilakukan observasi berstruktur, kegiatan pengamat telah diatur, dibatasi dengan kerangka kerja tertentu yang tersusun secara sistematis. Apa saja yang harus diamati telah ditetapkan dan dibatasi pencatatan data hanya dilakukan terhadap data-data yang sesuai dengan kerangka kerja tersebut. Data-data yang muncul namun tidak termasuk dalam kerangka kerja tidak dicatat.

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan selama kegiatan pembelajaran atau ketika tes kosakata yang telah dibuat diujicobakan. Observasi dilakukan agar dapat mengetahui respons pemelajar terhadap tes kosakata yang diujicobakan.

2. Tes

Tes merupakan suatu instrumen yang digunakan untuk mengetahui penguasaan kosakata pemelajar baik sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Tes yang digunakan penelitian ini adalah tes yang disatukan dengan pembelajaran kosakata BIPA tingkat dasar. Tes yang digunakan adalah tes objektif yang berbentuk pilihan ganda dan teka-teki.

Tes yang diberikan sebanyak 14 kali, yaitu pada tahap *baseline-1* sebanyak 4 kali, intervensi sebanyak 6 kali, dan tahap *baseline-2* sebanyak 4 kali. Data tahap *baseline-1* dijadikan data awal dan data pada *baseline-2* dijadikan data akhir. Pada tahap pretes atau *baseline-1*, tes diberikan kepada pemelajar untuk melihat penguasaan awal pemelajar mengenai kosakata sampai kondisi stabil. Kemudian pemberian intervensi.

Intervensi (B) pemelajar disajikan video dan gambar untuk merangsang pikiran pemelajar. Pada kegiatan intervensi ini, pemelajar melakukan kegiatan menyimak video dan gambar, pemelajar diinstruksikan untuk membaca, membahas, bercerita materi yang ada pada Power Point. Sesuai dengan tema yang telah ditentukan Peneliti. Intervensi ini dilakukan untuk melatih berpikir kritis, berimajinasi, serta terdapat menambahkan kosakata baru yang didapat ketika menyimak video tersebut dan berinteraksi bersama-sama membahas kosakata yang belum

Nur Afifah Astriani, 2020

PENERAPAN METODE LATIHAN BERBANTUAN MEDIA PUZZLE MAKER DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA UNTUK BIPA TINGKAT DASAR

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

dipahami. Selain itu juga sebisa mungkin materi yang disajikan mengandung unsur positif dan menjunjung tinggi budi pekerti dalam memperkenalkan atau menanamkan nilai moral yang ada di Indonesia. Tes diberikan berupa pengisian susun kata berbantuan *Puzzle Maker* agar lebih menarik dan fleksibel penggunaan dan pemanfaatannya hal ini yang membedakan perlakuan pada *baseline-1* dan *baseline-2*.

Selanjutnya tes kosakata terakhir diberikan pada tahap *baseline-2* dengan tujuan untuk melihat perkembangan pemelajar setelah diberikan intervensi. Tes kosakata ini dilaksanakan dalam 4 sesi. Adapun penilaian terhadap tes latihan kosakata BIPA tingkat dasar menggunakan kriteria dan petunjuk penilaian sebagai berikut.

Tabel 4. Pedoman Penilaian

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Nilai Ubahan Skala Persepuluh	Keterangan
96% - 100%	10	Sempurna
86% - 95%	9	Baik Sekali
76% - 85%	8	Baik
66% - 75%	7	Cukup
56% - 65%	6	Sedang
46% - 55%	5	Hampir Sedang
36% - 45%	4	Kurang
26% - 35%	3	Kurang Sekali
16% - 25%	2	Buruk
0% - 15%	1	Buruk Sekali

Petunjuk Penilaian : N

$$= \frac{STS \times SN}{STI}$$

Nilai rata-rata =

$$\frac{\text{Skor seluruh siswa}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

Keterangan :

STS = Skor Total Pemelajar

STI = Skor Total Ideal

SN = Standar Nilai

Nur Afifah Astriani, 2020

PENERAPAN METODE LATIHAN BERBANTUAN MEDIA PUZZLE MAKER DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA UNTUK BIPA TINGKAT DASAR

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

Tabel 5. Tabel Konversi Nilai

TABEL KONVERSI NILAI

Nilai	SKOR	KRITERIA	TARAF
> 90	4	Sangat Baik	Mampu menggunakan kalimat dengan kosakata untuk berperan serta dalam masalah yang bersifat praktis dan sosial.
80 – 90	3	Baik	Mampu membuat kalimat untuk memenuhi kebutuhan rutin sosial.
70 – 80	2	Cukup	Mampu membuat kalimat sederhana.
60 – 70	1	Kurang	Kurang mampu membuat kalimat sederhana.
< 60	1	Sangat Kurang	Tidak mampu membuat kalimat sederhana.

F. Teknik Pengolahan Data

Pada penelitian ini, peneliti melakukan pengolahan data dari kemampuan penguasaan kosakata pemelajar BIPA. Data kemampuan penguasaan kosakata meliputi nilai pemelajar pada *baseline-1* (awal), intervensi, dan *baseline-2* (akhir) yang diperoleh dari penerapan metode latihan dalam pembelajaran kosakata bagi pemelajar BIPA tingkat dasar.

Setelah data terkumpul seluruhnya, selanjutnya adalah menganalisis dengan perhitungan tertentu yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Berikut ini adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data tersebut, yaitu sebagai berikut.

1. Melakukan penilaian pada kondisi *baseline-1*.
2. Melakukan penilaian pada kondisi intervensi atau *treatment*.
3. Melakukan penilaian pada kondisi *baseline-2*.

Nur Afifah Astriani, 2020

PENERAPAN METODE LATIHAN BERBANTUAN MEDIA PUZZLE MAKER DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA UNTUK BIPA TINGKAT DASAR

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

4. Penilaian setiap kondisi diubah ke dalam bentuk grafik. Sehingga, dapat dilihat secara jelas bagaimana perubahan yang terjadi dari ketiga fase.
5. Membuat analisis data kondisi dengan berdasarkan grafik yang telah dibuat. Analisis data kondisi meliputi:
 - a. Panjang kondisi adalah panjang interval atau banyaknya sesi yang dilakukan tiap kondisi.
 - b. Kecenderungan arah bertujuan untuk melihat perkembangan kemampuan subjek penelitian pada setiap kondisi dengan menggunakan garis lurus, tingkat stabilitas untuk menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi. Tingkat stabilitas diketahui dengan cara sebagai berikut.

Presentase stabil = banyaknya data yang ada dalam rentang: banyaknya skor x 100%. Rentang yang digunakan adalah rentang antara batas atas dan batas bawah. Batas atas diketahui dengan cara *mean level* + setengah dari rentang stabilitas, sedangkan batas bawah = *mean level* – setengah dari rentang stabilitas. Rentang stabilitas skor tertinggi x kriteria stabilitas = rentang stabilitas.

- c. Tingkat perubahan bertujuan untuk menunjukkan besarnya perubahan antara dua data. Tingkat perubahan yang dimaksud adalah selisih antara data pertama dengan data terakhir pada setiap kondisi.
6. Membuat analisis data antar kondisi. Hal ini meliputi variabel yang diubah. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya, perubahan level, dan data *overlap*.
 - a. Variabel yang diubah dalam hal ini adalah penambahan jumlah kosakata pemelajar BIPA yang ingin diubah pada setiap kondisi.
 - b. Perubahan kecenderungan arah serta efek yang terbentuk kedalam bentuk garis lurus, dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan pemelajar BIPA pada setiap kondisi, dan efeknya terhadap kondisi selanjutnya, misalnya *baseline* awal (A-1) - Intervensi (B).
 - c. Perubahan level ditentukan dari selisih antara sesi terakhir pada kondisi *baseline* awal (A-1) dan sesi pertama pada kondisi intervensi (B), dengan tujuan untuk mengetahui apakah perubahan level subjek mengalami kenaikan (+) atau penurunan (-).
7. Membuat analisis rata-rata kemampuan pemelajar BIPA pada setiap kondisi, dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar

Nur Afifah Astriani, 2020

PENERAPAN METODE LATIHAN BERBANTUAN MEDIA PUZZLE MAKER DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA UNTUK BIPA TINGKAT DASAR

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

peningkatan penambahan jumlah kosakata pemelajar BIPA setelah diberikan intervensi.

8. Menguji hipotesis dengan menggunakan data *overlap* (Nilai = Jumlah skor partisipan: jumlah skor ideal x 100) dan peningkatan penambahan jumlah kosakata pemelajar BIPA.
9. Membuat kesimpulan berdasarkan hasil penelitian.