

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Menurut Dedi Sutedi (2011:45) bahwa metode penelitian adalah prosedur dan langkah kerja yang digunakan dalam kegiatan penelitian secara teratur dan sistematis, mulai dari tahap perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data, sampai pada tahap pengambilan kesimpulan.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan satu kelas penelitian tanpa kelas pembanding dengan menggunakan *one group pre-test-post-test design* atau *pre-test-post-test* dengan satu kelompok. Penelitian ini menggunakan media *Papan Monopoli* sebagai alat untuk membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Sebelum dilakukan perlakuan melalui penerapan permainan dengan menggunakan media *Papan Monopoli*, terlebih dahulu dilakukan *pre-test*. Setelah dilakukan perlakuan (*treatment*), selanjutnya diadakan *post-test* penguasaan kosakata bahasa Jepang untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Data yang diperoleh dianalisis secara statistik dengan cara membandingkan hasil *pre-test* penguasaan kosakata dengan hasil *post-test* sesudah permainan dengan menggunakan media *Papan Monopoli*.

3.2 Desain Penelitian

Desain eksperimen semu yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pre-test-posttes design* atau *pre-test-post-test* dengan satu kelompok. Desain ini dilaksanakan pada satu kelas yang menggunakan permainan *Papan Monopoli* tanpa ada kelompok pembanding. Subjek dalam penelitian ini adalah

kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan media *Papan Monopoli*. Untuk lebih jelas desain penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1
Sampel Penelitian

O_1	X	O_2
-------	---	-------

(Arikunto, 2006:85)

Keterangan :

O_1 : *Pre-test*, kemampuan siswa sebelum perlakuan.

X : *Treatment*, perlakuan berupa pengajaran menggunakan permainan *Papan Monopoli*.

O_2 : *Post-test*, kemampuan siswa setelah perlakuan.

Tes awal atau *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui bagaimana pemahaman siswa terhadap kosakata bahasa Jepang sebelum menggunakan permainan *Papan Monopoli*, sedangkan tes akhir atau *Post-test* dilakukan untuk mengetahui bagaimana pemahaman siswa terhadap kosakata bahasa Jepang setelah menggunakan permainan *Papan Monopoli*.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2006:115). Sedangkan menurut Sugiyono (2012:90) “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 kesimpulan”.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 1 Pangalengan tahun ajaran 2013/2014 yang mempelajari bahasa Jepang.

3.3.2 Sampel Penelitian

Dari seluruh populasi yang telah ditentukan hanya sebagian saja yang dianggap mewakili dari keseluruhan. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI sebanyak 20 orang yang dipilih secara random. Maka dari itu sejalan dengan definisi sampel menurut Arikunto, 2006:117 yang menyatakan “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini terdiri dari 2 variabel, yaitu :

- 1) Variabel yang mempengaruhi disebut variabel penyebab, variabel bebas atau *independent variabel* (X), merupakan penggunaan media *Papan Monopoli*.
- 2) Variabel akibat disebut variabel tidak bebas, variabel terikat atau *dependent variabel* (Y), adalah hasil belajar siswa, yaitu hasil pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada siswa.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian

(Sutedi, 2011:125). Adapun instrument penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Tes

Menurut Dedi Sutedi, 2011:126 tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu satuan program program tertentu.

Dalam penelitian ini terdapat dua tes, yaitu *pre-test* dan *post-test*. Tes ini berfungsi sebagai alat evaluasi untuk mengetahui hasil pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar dengan menggunakan permainan *Papan Monopoli*.

Pre-test dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran menggunakan permainan *Papan Monopoli*. Sedangkan *post-test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kosakata siswa setelah diberikan perlakuan. Materi pelajaran selama penulis melakukan penelitian yaitu dari buku Pelajaran Bahasa Jepang Jilid 2 Sakura (さくら).

Dalam penelitian ini tes yang digunakan berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal yang akan digunakan dalam *pre-test* dan *post-test* yang dibagi ke dalam 3 bagian, yang pertama bagian mencocokkan gambar dengan kosakata yang berada di pilihan jawaban, kedua merubah kosakata yang berada di dalam kalimat ke dalam bahasa Jepang, yang terakhir merubah kosakata yang berada di dalam kalimat ke dalam bahasa Indonesia. Sedangkan dalam setiap perlakuan penulis akan memberikan evaluasi untuk mendapatkan nilai perbandingan dari hari ke hari selama penelitian, maka dari itu evaluasi berupa tes tertulis yang terdiri dari menyalin kosakata kedalam bahasa Jepang 10 soal dengan soal berbeda pada tiap harinya. Sehingga semua soal tes berjumlah 20 butir soal yang digunakan sebagai *pre-test* dan *post-test* penelitian. Penulis hanya menggunakan huruf romaji (alphabet) yang tidak menggunakan huruf hiragana atau katakana. Contohnya kata “Hon”, “Akai”, dll.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Soal Tes

Kompetensi Dasar	Indikator	No. Soal
Menulis	Siswa mampu mengartikan kata benda dengan cara memilih salah satu jawaban yang tepat. Di bagi menjadi tiga bagian soal : <u>Bagian pertama</u>	1-5
	mencocokkan gambar dengan kosakata yang berada di pilihan jawaban, <u>Bagian kedua</u> mengubah kosakata yang berada di dalam kalimat ke dalam bahasa Jepang.	
	<u>Bagian ketiga</u> mengubah kosakata yang berada di dalam kalimat ke dalam bahasa Indonesia.	16-20

2. Evaluasi

Evaluasi ini dilaksanakan setiap kali penulis melakukan penelitian dengan teknik permainan *papan monopoli*. Penulis melakukan *treatment* sebanyak 4 kali. Pada *treatment 1* sampai *treatment ke-3* penulis memberikan evaluasi di akhir pembelajaran. Sedangkan pada *treatment* terakhir penulis memberikan *post-test*. Adapun evaluasi yang akan penulis berikan adalah :

Tabel 3.3
Kisi-kisi Evaluasi

Kompetensi Dasar	Indikator	No. Soal
<i>Treatment ke-1 – ke 3</i> Menulis	- Siswa mampu menterjemahkan kata benda dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia.	1-5
	- Siswa mampu menterjemahkan kata benda dari bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang	6-10

3. Angket

Arikunto, 2006:140 dijelaskan bahwa angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Teknik angket ini dilakukan dengan cara mengumpulkan datanya melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebar untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari responden (Dedi Sutedi, 2011:133). Pertanyaan yang diajukan di dalam angket ini bersumber dari alur permainan *Papan Monopoli* itu sendiri dengan alasan, penulis dapat menggali sedalam-dalamnya kekurangan dan kelebihan dari permainan ini berdasarkan pandangan para pembelajar bahasa Jepang yang di jadikan sampel penelitian.

Tabel 3.4
Kisi-kisi Angket

No	Variabel Penelitian	Indikator Angket	No. Soal
1.	Pengalaman siswa	- Pengalaman siswa belajar bahasa Jepang.	1
2.	Kesan siswa terhadap bahasa Jepang	- Kesan siswa terhadap bahasa Jepang.	2
3.	Kesan siswa terhadap kosakata bahasa Jepang	- Kesan siswa terhadap kosakata bahasa Jepang	3
		- Cara siswa mempelajari kosakata bahasa Jepang	4
4.	Efektivitas permainan <i>Papan Monopoli</i> dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.	- Pengetahuan akan permainan <i>Papan Monopoli</i> .	6
		- Teknik permainan ini meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang.	7
		- Teknik ini meningkatkan motivasi belajar bahasa Jepang dibandingkan dengan metode konvensional	8
		- Perintah yang terdapat di dalam petak-petak mudah untuk dimengerti.	9
		- Aturan permainan dapat dengan mudah diikuti.	11
		- Pertanyaan dalam <i>papan</i>	12

		<i>monopoli</i> membantu siswa untuk mengingat kosakata bahasa Jepang	14
		- Gambar yang terdapat dalam <i>papan monopoli</i> dapat meningkatkan minat belajar siswa.	16
		- Gambar dalam petak-petak sudah sesuai dengan materi yang sudah diajarkan.	17
		- Kesan dan pendapat siswa terhadap teknik permainan <i>Papan Monopoli</i> pada penguasaan kosakata bahasa Jepang	

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah :

1. Memberikan *pre-test* di awal sebelum perlakuan
2. Memberikan perlakuan (*treatment*)
3. Memberikan evaluasi setiap perlakuan (*treatment*)
4. Memberikan *post-test* di akhir penelitian
5. Memberikan angket
6. Mengolah data hasil *pre-test* dan *post-test* serta angket

3.7 Teknik Pengolahan Data

3.7.1 Persiapan Data Tabel

Pada tabel persiapan penulis menyediakan kolom untuk mengolah data-data yang akan diambil, yaitu data tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) yang nantinya data-data tersebut akan dimasukkan kedalam tabel *t* hitung yang telah dipersiapkan berikut ini :

Tabel 3.5
Persiapan (untuk t-hitung)

No	X	Y	D	d^2
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
...
Σ				
M				

Keterangan :

- 1) Kolom (1) diisi dengan nomor urut, sesuai dengan jumlah sampel.
- 2) Kolom (2) diisi dengan nilai tes awal (*pre-test*).
- 3) Kolom (3) diisi dengan nilai tes akhir (*post-test*).
- 4) Kolom (4) diisi dengan nilai selisih antara tes awal dan tes akhir.
- 5) Kolom (5) diisi dengan pengkuadratan angka-angka pada kolom (4).
- 6) Isi baris *sigma* (jumlah) dari setiap kolom tersebut.
- 7) M (*mean*) adalah nilai rata-rata dari kolom (2), (3), dan (4).

3.7.2 Mencari Mean Kedua Variabel dengan Rumus :

$$M_x = \frac{\sum x}{N} \qquad M_y = \frac{\sum y}{N}$$

Keterangan :

- M_x = mean hasil tes awal (*pre-test*)
 M_y = mean hasil tes akhir (*post-test*)
 $\sum x$ = jumlah seluruh nilai tes awal (*pre-test*)
 $\sum y$ = jumlah seluruh nilai tes akhir (*post-test*)
N = jumlah sampel banyaknya subjek penelitian.

3.7.3 Mencari Gain (D) Antara Tes Awal (*pre-test*) dan Tes Akhir (*post-test*)

$$\text{Gain} = \text{Post-test} - \text{Pre-test}$$

3.7.4 Mencari Mean Gain (d) Antara Tes Awal (*pre-test*) dan Tes Akhir (*post-test*)

rumus :

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

Keterangan :

- M_d = mean gain atau selisih antara *pre-test* dan *post-test*
 $\sum d$ = jumlah gain secara keseluruhan
N = jumlah sampel / banyaknya subjek penelitian

3.7.5 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 / banyaknya subjek penelitian

3.7.6 Mencari nilai t-hitung

$$t\text{-hitung} = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

keterangan :

M_d = mean gain atau selisih antara *pre-test* dan *post-test*

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

N = jumlah sampel / banyaknya subjek penelitian

(Arikunto, 2006:86)

3.7.7 Pengolahan Data Angket

Data angket yang telah diberikan kepada siswa setelah pelaksanaan tes akhir (*post-test*) akan diolah dengan perhitungan sebagai berikut :

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

Keterangan :

- P = persentase
f = jumlah jawaban
n = jumlah responden penelitian

3.8 Alur Permainan *Papan Monopoli*

Dikutip dari <http://id.wikipedia.org/wiki/Monopoly> alur permainan *Papan Monopoli* pada biasanya, penulis akan mengaplikasikan ke dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *papan monopoli* dilakukan secara berkelompok agar siswa dapat saling berkomunikasi aktif dengan siswa lainnya. Adapun langkah-langkah yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut :

- 1) Guru membagi siswa per kelompok, satu kelompok terdiri dari 5 orang.
- 2) Guru menyediakan bidak-bidak yang mewakili pemain.
- 3) Guru membagikan kepada setiap pemain modal awal senilai Rp. 25.000.
- 4) Guru memberikan kesempatan pada siswa pertama untuk mengocok dadu.
- 5) Angka yang keluar dari hasil kocokan dadu menentukan siswa untuk menjalankan bidak buatan pada *Papan Monopoli*.

- 6) Setiap pemain yang memasuki petak pertanyaan harus menjawab soal yang terdapat dalam petak.
- 7) Bagi pemain yang masuk petak hukuman, pemain akan diberikan hukuman menjawab pertanyaan dari guru.
- 8) Bagi pemain yang masuk petak hadiah, pemain berhak mendapatkan 1 clue untuk pertanyaan berikutnya.
- 9) Apabila siswa berhenti pada satu kotak yang bertuliskan kartu nasib, siswa harus menjawab pertanyaan atau menjelaskan gambar yang ada di balik kartu dan apabila siswa berhenti di kotak yang bertuliskan kartu kesempatan, maka siswa harus menunjuk salah satu temannya untuk menjawab pertanyaan atau menjelaskan gambar yang terdapat di balik kartu.
- 10) Permainan diulang sebanyak 3 kali putaran untuk setiap siswa, artinya siswa mendapat kesempatan 3 kali untuk menjawab pertanyaan. Hal ini dilakukan agar siswa yang lain mendapatkan kesempatan untuk mencoba permainan *Papan Monopoli* tersebut.
- 11) Apabila permainan telah diulang sebanyak 3 kali, guru mencatat hasil jawaban dan penjelasan siswa.
- 12) Kesimpulan guru
- 13) Feedback
- 14) Penutup.