

## **Bab III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode dan Desain Penelitian**

Penelitian adalah cara penemuan kebenaran atau pemecahan masalah yang dilakukan secara ilmiah. Prosesnya dilakukan melalui cara tertentu yang dilakukan secara terencana, sistematis, dan teratur sedemikian rupa sehingga setiap tahap diarahkan kepada pemecahan masalah. Proses itu dikenal dengan metode penelitian (Purwanto, 2010:163).

Metode penelitian merupakan 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). Untuk menunjang pencapaian tujuan penelitian dengan baik, tepat, efektif, dan efisien dibutuhkan pemilihan metode dan teknik yang tepat. Begitu pula dengan kesesuaian antara metode penelitian dan masalah penelitian sangatlah penting.

Metode penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah metode penelitian eksperimental. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono 2008:72). Penelitian eksperimental atau penelitian uji coba merupakan salah satu metode yang sering digunakan dalam bidang pengajaran. Tujuan metode ini yaitu untuk menguji efektivitas dan efisiensi dari suatu pendekatan, metode, teknik, atau media pengajaran dan pembelajaran, sehingga hasilnya dapat diterapkan jika memang baik, atau tidak digunakan jika memang tidak baik, dalam pengajaran yang sebenarnya. Pada penelitian ini metode eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh atau keefektifan dari permainan *Banana Tree* dalam pembelajaran kosakata *futsuu meishi*.

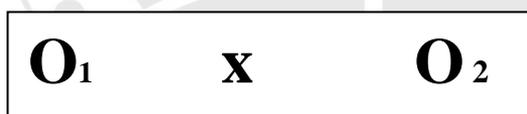
Desain penelitian adalah keseluruhan dari perencanaan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan mengantisipasi beberapa kesulitan yang mungkin timbul selama proses penelitian, hal ini penting karena desain penelitian

merupakan strategi untuk mendapatkan data yang dibutuhkan untuk keperluan pengujian hipotesis atau untuk menjawab pertanyaan penelitian dan sebagai alat untuk mengontrol variabel yang berpengaruh dalam penelitian (Sugiyono, 2010).

Menurut Sugiyono (2011:73) terdapat beberapa desain eksperimen, yaitu:

- (1) *Pre-experimental*, yang meliputi *one shot case study*, *one group prettest-posttest*, *intec-group comparison*.
- (2) *True experimental*, yang meliputi *posttest only control design*, *pretest-control group design*.
- (3) *Factorial experimental*
- (4) *Quasi experimental*, yang meliputi *time series design*, dan *nonequivalent control group design*.

Dalam penelitian ini karena hanya satu kelas eksperimen yang digunakan untuk menguji efektif atau tidaknya penerapan permainan *Banana Tree* ini, maka penulis menggunakan metode penelitian *pre-experimental*. Dengan menggunakan *The One-group Pretest-post Test Design*, yaitu desain eksperimen yang dalam penelitiannya siswa diberi tes awal sebelum perlakuan/pengajaran dan di akhir program siswa juga diberi tes akhir. Adapun desain penelitiannya adalah sebagai berikut:



Keterangan:

O<sub>1</sub> = *Pre-test* (tes awal) yang diberikan kepada siswa untuk mengukur penguasaan kosakata *futsuu meishi* sebelum diberikan *treatment* (permainan *Banana Tree*).

X = *Treatment* (perlakuan) yang diberikan kepada siswa berupa permainan *Banana Tree* yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata *futsuu meishi* bahasa Jepang siswa.

O<sub>2</sub> = *Post-test* (tes akhir) yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui sampai sejauh mana tingkat penguasaan kosakata *futsuu meishi* bahasa Jepang siswa setelah diberikan *treatment* yang berupa permainan *Banana Tree*.

## **B. Lokasi, Populasi dan Sampel**

### **1. Lokasi**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 13 Bandung yang beralamat di Jalan Raya Cibeureum No.52 Kelurahan Campaka, Kecamatan Andir, Kota Bandung 40184 Jawa Barat.

### **2. Populasi**

Populasi adalah manusia yang dijadikan sebagai sumber data (Sutedi, 2009:179). Populasi yang menjadi sumber data penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 13 Bandung yang mengikuti kelas lintas minat bahasa Jepang yang terdiri dari kelas X IPA dan X IPS.

### **3. Sampel**

Sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data. Teknik penyampelan pada penelitian ini menggunakan teknik purposif yaitu pengambilan sampel yang didasarkan atas pertimbangan peneliti itu sendiri, dengan maksud atau tujuan tertentu yang bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Penelitian menggunakan permainan *Banana Tree* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat SMA ini yang dijadikan sampelnya adalah siswa kelas X lintas minat bahasa Jepang yang terdiri dari 20 orang siswa untuk mewakili populasi siswa kelas X SMAN 13 Bandung.

## **C. Instrumen penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian (Sutedi, 2009: 155). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, diantaranya:

### **1. Tes**

Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Arikunto, 2009:87).

Dalam penelitian ini tes diberikan sebanyak dua kali yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa terhadap kosakata

sebelum diberikan pembelajaran menggunakan permainan *Banana Tree*. Sedangkan *posttest* untuk mengukur kemampuan hasil akhir siswa setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan *Banana Tree*. *Pretest* dan *posttest* tersebut dibuat dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal.

Berikut ini adalah kisi-kisi soal tes yang dibuat untuk pembuatan soal.

**Tabel 3.1**  
**Kisi-kisi Penulisan Soal**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>	<b>No Soal Pilihan Ganda</b>
Penguasaan Kosakata	1. Pembelajar dapat memilih kosakata (kata benda) yang benar sesuai dengan arti kata.	3, 11, 12,14,15,18
	2. Pembelajar dapat memilih kosakata yang benar sesuai dengan gambar benda yang tertera.	1,5,6,7,9,10,13,16,17,20
	3. Pembelajar dapat memilih kosakata sesuai dengan penulisan kosakata yang benar.	2, 4, 8, 19

## 2. Angket

Angket merupakan salah satu instrumen pengumpul data penelitian yang diberikan kepada responden (manusia dijadikan subjek penelitian) (Sutedi, 2009). Dilihat dari keleluasaan responden dalam memberikan jawabannya, angket

digolongkan kedalam angket tertutup dan angket terbuka. Yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup yang alternatif jawabannya sudah disediakan peneliti yang terdiri dari 10 pertanyaan.

Dalam penelitian ini angket diberikan kepada siswa setelah mendapatkan pembelajaran kosakata menggunakan permainan *Banana Tree*. Angket ini berfungsi untuk mengetahui respon atau tanggapan dari siswa tentang keefektifan metode permainan menggunakan permainan *Banana Tree* dalam pembelajaran kosata nomina jenis *futsuu meishi* dalam bahasa Jepang. Selain itu juga untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan metode permainan menggunakan permainan *Banana Tree* sebagai penunjang pembelajaran kosakata nomina jenis *futsuu meishi* bahasa Jepang.

Berikut disajikan kisi-kisi angket yang digunakan dalam penelitian ini :

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi Angket**

No	Variabel Penelitian	Indikator	No. Pertanyaan
1.	Kesan siswa mempelajari bahasa Jepang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran bahasa Jepang</li> <li>• Tingkat kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Jepang</li> </ul>	1  2
2	Permainan <i>Banana Tree</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengalaman siswa mengenai penggunaan metode permainan</li> </ul>	3

		<i>Banana Tree</i>	
3.	Efektivitas permainan <i>Banana Tree</i> dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kesan terhadap permainan <i>Banana Tree</i></li> <li>• Permainan ini menambah kemampuan kosakata bahasa Jepang</li> <li>• Kesulitan saat mempelajari kosakata menggunakan permainan <i>Banana Tree</i></li> <li>• Pendapat dalam mengikuti alur permainan <i>Banana Tree</i></li> <li>• Langkah-langkah permainan <i>Banana Tree</i> dalam memacu dan memotivasi pembelajaran kosakata</li> </ul>	<p>4, 5</p> <p>6</p> <p>7</p> <p>8</p> <p>9 &amp; 10</p>

#### D. Teknik Pengolahan Data

Data yang diolah dalam penelitian ini adalah data yang berasal dari nilai *pretest* (tes awal) dan nilai *posttest* (tes akhir). Kemudian dilengkapi dengan data yang diperoleh dari angket. Setelah data diperoleh kemudian diperoleh pengolahan data dengan perincian sebagai berikut:

##### 1. Tes

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil tes, dilakukan tahap-tahap sebagai berikut :

##### 1) Tabel persiapan perhitungan

*Tabel 3.3*

**Tabel Persiapan Perhitungan**

(N)	(X)	(Y)	(d)	Xd	Xd <sup>2</sup>

Keterangan :

N : Sampel

X : Hasil atau nilai pretest

Y : Hasil atau nilai posttest

d : Nilai gain (selisih) Y-X

Xd : Deviasi masing-masing subjek

Xd<sup>2</sup>: Kuadrat deviasi

##### 2) Mencari rata-rata (*mean*) pretest ( $O_1$ )

$$M_X = \frac{\sum X}{N_1}$$

Keterangan :

$M_x$  = Nilai rata-rata (*mean*) *pretest*

$\Sigma x$  = Jumlah total nilai *pretest*

$N_1$  = Jumlah peserta tes

3) Mencari rata-rata (*mean*) *posttest* ( $O_2$ )

$$M_y = \frac{\Sigma y}{N_2}$$

Keterangan :

$M_y$  = Nilai rata-rata (*mean*) *posttest*

$\Sigma y$  = Jumlah total nilai *posttest*

$N_2$  = Jumlah peserta tes

4) Mencari *gain* antara *pretest* dan *posttest*

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

Keterangan :

$M_d$  = *Mean gain* atau selisih antara *pretest* dan *posttest*

$\Sigma d$  = Jumlah nilai *gain*

$N$  = Jumlah siswa

5) Mencari nilai derajat kebebasan

$$db = N - 1$$

Keterangan :

$db$  : Nilai derajat kebebasan

$N$  : Jumlah siswa

6) Mencari nilai *thitung*

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

Keterangan :

$M_d$  = Nilai *gain* antara *posttest* dan *pretest*

$\sum Xd^2$  = Jumlah kuadrat deviasi

$N$  = Jumlah siswa

(sumber : Sutedi, 2009 : 218-240 dan Arikunto, 2006 : 306-308)

## 2. Angket

Untuk menghitung data angket dilakukan dengan menghitung presentase angket. Rumus presentase angket yaitu sebagai berikut :

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

Keterangan :

% = Presentase frekuensi dari tiap jawaban responden

$f$  = frekuensi tiap jawaban dari responden

$N$  = Jumlah subjek

**Tabel 3.4**

### Presentase dan Interpretasi

Besar Presntasi	Interpretasi
0%	Tidak Ada
$0\% \leq P < 25\%$	Sebagian Kecil
$25\% \leq P < 50\%$	Hampir Setengahnya
50%	Setengahnya
$50\% < P < 75\%$	Sebagian besar
$75\% \leq P < 100\%$	Pada Umumnya
100%	Seluruhnya

## E. Prosedur dan Tahap-tahap Penelitian

Prosedur penelitian ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

### 1. Tahap awal (persiapan penelitian)

Kegiatan yang dilakukan oleh penulis sebagai tahap penelitian antara lain:

- a. Melakukan studi pendahuluan. Dilakukan untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang kondisi subjek di lapangan. Peneliti berkunjung ke SMA Negeri 13 Bandung secara langsung dan berkonsultasi dengan guru pelajaran bahasa Jepang guna memperoleh informasi mengenai kondisi kemampuan kosakata jenis *futsuu meishi* dari subjek penelitian siswa kelas X.
- b. Menetapkan subjek penelitian  
Setelah mempunyai gambaran tentang kondisi subjek, peneliti menetapkan yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X yang mengikuti kelas lintas minat bahasa Jepang tahun pelajaran 2013/2014 di SMAN 13 Bandung yang terdiri dari siswa X-MIA dan X-IIS.
- c. Membuat instrumen penelitian
  - Pembuatan soal *pretest* dan *posttest*  
Pembuatan soal *pretest* dan *posttest* disesuaikan dengan kisi-kisi soal dan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan guru bahasa Jepang SMA Negeri 13 Bandung. Soal *pretest* dan *posttest* terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang berkaitan dengan kosakata nomina jenis *futsuu meishi*.
  - Pembuatan angket  
Sama halnya seperti pada pembuatan soal *pretest* dan *posttest*, angket pun disesuaikan dengan kisi-kisi angket yang telah dibuat sebelumnya dan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan guru bahasa Jepang SMA Negeri 13 Bandung. Angket pada penelitian ini merupakan angket tertutup yang terdiri dari 10 soal.
- d. Membuat RPP penelitian  
RPP dibuat untuk mempermudah penulis dalam melakukan penelitian agar penelitian terlaksana sesuai tahap-tahap yang direncanakan. RPP (terlampir).

e. *Jugment*

Uji validitas diperoleh melalui *expert judgement* dilakukan setelah penulis membuat instrumen penelitian. *Expert judgement* diserahkan kepada guru bahasa Jepang yang bersangkutan dengan sekolah yang dijadikan subjek penelitian dan diserahkan kepada dosen pembimbing. Setelah dikoreksi, dan diberikan pendapat-pendapat tentang soal-soal, setelah itu disetujui.

f. Pengajuan surat izin penelitian kepada tempat penelitian yaitu SMAN 13 Bandung.

## 2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan penelitian di SMA Negeri 13 Bandung ini terdiri dari tiga kegiatan yaitu pemberian *pre-test*, *treatment*, *post-test*, dan *angket*. Penelitian ini dimulai pada tanggal 20-27 September 2013. Tahap pelaksanaan penelitian secara rinci dipaparkan melalui tabel berikut

**Tabel 3.5**

**Jadwal Pelaksanaan Penelitian**

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan
1	Jum'at/ 20 September 2013	Pemberian soal <i>pretest</i> dan <i>treatment</i> pertama
2	Selasa/ 24 September 2013	Pemberian <i>treatment</i> kedua
3	Rabu/ 25 September 2013	Pemberian <i>treatment</i> ketiga
4	Kamis/ 26 September 2013	Pemberian <i>treatment</i> ke-empat
5	Jum'at/ 27 September 2013	Pemberian soal <i>post-test</i> dan <i>angket</i>

Kronologi pelaksanaan penelitian eksperimen yang telah dilakukan penulis menggunakan permainan *Banana Tree* :

Pada saat penelitian, penulis melakukan lima kali pertemuan. Di awal pertemuan sebelum *treatment* dilaksanakan, penulis memberikan tes awal berupa *pretest* untuk mengetahui sejauh mana kemampuan kosakata *futsuu meishi* siswa berupa 20 soal pilihan ganda yang dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 20 September 2013. *Treatment* pertama dilaksanakan setelah *pretest* diberikan,

Afrilia Rahmani R, 2014

*Permainan Banana Tree Dalam Pembelajaran Futsuu Meishi Bahasa Jepang Pada Siswa Sma : Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X Sman 13 Bandung*

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

penulis memberikan pengenalan mengenai kosakata *futsuu meishi* yang berkaitan serta penjelasan tentang permainan *Banana Tree* dan mempraktekannya bersama siswa. Pada penelitian ini siswa dibagi menjadi 3 kelompok yang terdiri dari (1) *saru no gurupu*, (2) *herikoputaa no gurupu*, dan (3) *basu no gurupu*. Dalam proses pertama siswa sempat mengalami kesulitan karena baru pertama kali menggunakan permainan *Banana Tree* dalam pembelajaran bahasa Jepang, setelah putaran kedua pada permainan siswa pun dapat mengikuti alur permainan dengan baik dan *treatment* pun berjalan dengan lancar, antusiasme siswa terhadap permainan ini pun baik terlihat pada saat musik dimainkan dan murid mulai mengelilingkan bola. Pertanyaan yang diberikan penulis pada siswa di *treatment* pertama berkaitan dengan 10 kosakata yang telah dipelajari sebelumnya. Sebagian besar siswa yang mendapat pertanyaan dapat menjawabnya dengan baik. Pada akhir *treatment* pertama, kelompok 3 (*basu no gurupu*) menjadi pemenang karena berhasil mencapai puncak pada pohon pisang dan mendapatkan poin terbesar. Di akhir penulis pun memberikan evaluasi sederhana dan menyimpulkan hasil pembelajaran pada *treatment* pertama.

Pada *treatment* kedua yang dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 24 September 2013 penulis masih melakukan *treatment* yang sama seperti pada *treatment* pertama hanya kosakata *futsuu meishi* yang diberikan berbeda. Pada *treatment* kedua, kelompok 1 (*saru no gurupu*) menjadi pemenang. Begitu pun dengan *treatment* ketiga dan keempat yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 25 September 2013 dan hari Kamis tanggal 26 September 2013 kegiatan yang dilaksanakan sama dengan *treatment* pertama dan kedua hanya kosakata yang diberikan pada setiap *treatment* berbeda. Pada *treatment* ketiga yang menjadi pemenang adalah kelompok 3 (*basu no gurupu*) dan *treatment* ke 4 pemenangnya adalah kelompok 1 (*saru no gurupu*). Di akhir pertemuan setelah empat kali *treatment* diberikan, penulis memberikan tes akhir berupa *posttest* yang dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 27 September 2013, dilanjutkan dengan pengisian angket yang berisi 10 pertanyaan yang bersangkutan dengan penelitian yang telah berlangsung. Untuk lebih mengetahui peningkatan pada hasil penelitian,

penulis memberikan evaluasi disetiap *treatmentnya* berupa tes sederhana mengenai kosakata *futsuu meishi* yang telah diberikan dalam setiap *treatment*.

Berikut langkah-langkah permainan *Banana Tree* dan daftar kosakata *futsuu meishi* dalam penelitian ini.

**Tabel 3.6**

**Langkah-langkah Permainan *Banana Tree* pada Setiap *Treatment***

No	Langkah-langkah permainan <i>Banana Tree</i>
1	Siswa dibagi menjadi 3 grup.
2	Guru menggambar tiga buah pohon di papan tulis. Setiap pohon memiliki 9 garis.
3	Setiap grup memiliki simbol yang akan memanjat pohon tersebut (Monyet “ <i>saru</i> ”, Helikopter “ <i>herikoputaa</i> ”, Bis “ <i>basu</i> ”).
4	Saat permainan berlangsung, guru memutar beberapa lagu. Ketika musik dimainkan, siswa memutar bola keselilingnya (tidak dilempar!).
5	Guru mematikan musik.
6	Lalu, guru bertanya sebuah pertanyaan kepada siswa yang memegang bola (Kore wa nan desuka? (Apa ini?) dan sebagainya.) (pertanyaan berkaitan dengan kosakata yang telah dipelajari)
7	Jika siswa tersebut berhasil menjawab dengan benar, maka gambar binatang atau benda sebagai simbol dari grupnya akan naik satu garis pada pohon pisang tersebut.
8	Mengulang dari langkah no 4 sampai salah satu grup mencapai puncak dan berhasil mendapatkan pisang.

**Tabel 3.7**

**Daftar Kosakata Bahasa Jepang dalam Pembelajaran Kosakata  
Futsuu Meishi Menggunakan Permainan *Banana Tree***

<b>Kosakata <i>Futsuu Meishi</i></b>	
<p><b><i>Treatment ke-1</i></b></p> <p><i>Isu</i> (kursi)  <i>Tsukue</i> (meja)  <i>Kaban</i> (tas)  <i>Kokuban</i> (papan tulis)  <i>Kokubankeshi</i> (penghapus papan tulis)  <i>Chooku</i> (kapur)  <i>Monosashi</i> (penggaris)  <i>Keshi gommu</i> (penghapus karet)  <i>Enpitsu</i> (pensil)  <i>Pen</i> (pena)</p>	<p><b><i>Treatment ke-3</i></b></p> <p><i>Chizu</i> (peta)  <i>Shashin</i> (foto)  <i>Kabin</i> (vas)  <i>Denwa</i> (telepon)  <i>Keitai denwa</i> (telepon selular)  <i>Kasa</i> (payung)  <i>Kusuri</i> (obat)  <i>Yama</i> (gunung)  <i>Yasai</i> (sayuran)  <i>Kusa</i> (rumput)</p>
<p><b><i>Treatment ke-2</i></b></p> <p><i>Boorupen</i> (ballpoin)  <i>Fudebako</i> (tempat pensil)  <i>Hon</i> (buku)  <i>Nooto</i> (buku catatan)  <i>Jisho</i> (kamus)  <i>Kyookasho</i> (buku paket)  <i>Tokei</i> (jam)  <i>Gomibako</i> (tempat sampah)  <i>Houki</i> (sapu)  <i>Karendaa</i> (kalender)</p>	<p><b><i>Treatment ke-4</i></b></p> <p><i>Neko</i> (kucing)  <i>Inu</i> (anjing)  <i>Sakana</i> (ikan)  <i>Mushi</i> (serangga)  <i>Kuruma</i> (mobil)  <i>Ringo</i> (apel)  <i>Suika</i> (semangka)  <i>Mikan</i> (jeruk)  <i>Meron</i> (melon)  <i>Reizoko</i> (kulkas)</p>

**3. Tahap akhir**

Kegiatan yang dilakukan di tahap ini adalah :

- Pengolahan data statistik berupa data hasil tes dan angket

Afrilia Rahmani R, 2014

*Permainan Banana Tree Dalam Pembelajaran Futsuu Meishi Bahasa Jepang Pada Siswa Sma :  
Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X Sman 13 Bandung*

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

- Menganalisis data
- Memaparkan dan menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisa data penelitian



**Afrilia Rahmani R, 2014**

*Permainan Banana Tree Dalam Pembelajaran Futsuu Meishi Bahasa Jepang Pada Siswa Sma :  
Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X Sman 13 Bandung*

Universitas Pendidikan Indonesia | [Repository.upi.edu](http://Repository.upi.edu) | [Perpustakaan.upi.edu](http://Perpustakaan.upi.edu)