

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperiment* atau eksperimen semu. Penelitian kuasi menurut situs [www.bangifull.wordpress.com](http://www.bangifull.wordpress.com) bahwa, penelitian kuasi eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Menurut Nana Syaodih (2005:207) eksperimen disebut kuasi, karena bukan merupakan eksperimen murni tetapi seperti murni, seolah-olah murni, eksperimen ini biasa juga disebut eksperimen semu. Karena berbagai hal, terutama berkenaan dengan variabel, kemungkinan sukar sekali dapat digunakan eksperimen murni.

Penelitian ini merupakan penelitian kelas dengan menggunakan metode kuasi eksperimen, data yang penulis kumpulkan berupa informasi tentang proses pembelajaran siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang (data tersebut dapat diperoleh melalui wawancara terhadap guru mata pembelajaran bahasa Jepang SMAN 2 Bandung atau melalui penggunaan angket kepada siswa kelas X SMAN 2 Bandung), kemampuan pengajar dalam menyusun rencana persiapan pembelajaran, serta kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang menggunakan teknik permainan *Missing Letter* yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding dengan menggunakan pola satu grup *pretest* dan *posttest*.

Penelitian ini diawali dengan mengadakan *pretest* terhadap siswa, kemudian diberikan perlakuan berupa mengajarkan kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan

teknik permainan *Missing Letter*, selanjutnya diberikan *posttest*, dan yang terakhir siswa diberi angket untuk mengetahui tanggapan siswa tentang penggunaan teknik permainan “*Missing Letter*” dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

## B. Desain Penelitian

Menurut Echols dan Hassan Shadily (1976:177) dalam situs *elish.blogspot.com*, desain artinya rencana, tetapi apabila dikaji lebih lanjut kata itu dapat berarti pola. Potongan, bentuk, model, tujuan yang dimaksud.

Desain ekperimental dibagi menjadi dua, yaitu : pre-eksperimental (quasi experimental) dan desain ekperimental sebenarnya (true experimental). Konsep yang diambil dan dilaksanakan adalah *One Grup Pretest Posttest Design*. Design tersebut merupakan perkembangan dari desain *One Shot Case Study* . Pengembangannya ialah dengan cara melakukan satu kali pengukuran di depan (*pretest*) sebelum adanya perlakuan (*treatment*), kemudian dilaksanakannya *treatment* dan setelah itu dilakukan pengukuran lagi (*posttestt*).

Pada desain ini peneliti melakukan pengukuran awal pada siswa, kemudian peneliti memberikan perlakuan khusus tertentu. Setelah itu pengukuran dilakukan lagi untuk kedua kalinya.

Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut :

O <sub>1</sub>	x	O <sub>2</sub>
----------------	---	----------------

Keterangan :

O<sub>1</sub> : *Pretest* (pra-test) untuk mengukur kemampuan awal siswa Kelas X SMAN 2 Bandung.

Sintya Miraz Tifhani, 2013

*Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Missing Letter Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*

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

x : *Treatment* (Perlakuan), berupa pengajaran menggunakan teknik permainan *Missing Letter*.

O<sub>2</sub> : *Posttest* (Pasca-test) untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan.

### C. Tempat dan Waktu Penelitian

#### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 2 Bandung yang bertempat di Jalan Cihampelas No.173, Bandung.

#### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Genap tahun ajaran 2012/2013, pengambilan data dilakukan pada bulan Februari tahun 2013.

### D. Populasi dan Sampel Penelitian

#### 1. Populasi

“Populasi adalah kumpulan dari individu dengan kualitas serta ciri-ciri yang telah ditetapkan” (Nazir, 2005:271). Menurut Sugiyono (2007:61) bahwa, “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek-objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMAN 2 Bandung.

#### 2. Sampel

“Sampel adalah bagian dari populasi”, (Nazir, 2005:271). Menurut Sugiyono (2007:62), bahwa “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki

oleh populasi”. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 2 Bandung kelas X.L berjumlah 35 orang siswa.

### E. Variabel Penelitian

Suharsimi Arikunto (1996:99), mengatakan bahwa “Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi perhatian suatu penelitian”. Menurut Sugiyono (2007:2), bahwa “Variabel penelitian pada dasarnya adalah *segala sesuatu yang berbentuk apa saja* yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Variabel penelitian ini dibagi menjadi 2 variabel utama, yakni variabel bebas dan variabel terikat, yaitu :

1. Variabel bebas (x) adalah penggunaan teknik permainan *Missing Letter* terhadap siswa kelas X SMAN 2 Bandung.
2. Variabel terikat (y) adalah hasil belajar kosakata bahasa Jepang siswa kelas X.L SMAN 2 Bandung.

### F. Instrumen Penelitian

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian baik berupa data kualitatif maupun data kuantitatif disebut instrumen penelitian (Sutedi, 2005:36).

Untuk menguji hipotesis, diperlukan data yang benar, cermat, serta akurat karena keabsahan hasil pengujian hipotesis bergantung kepada kebenaran dan ketepatan data. Sedangkan kebenaran dan ketepatan data yang diperoleh bergantung kepada alat pengumpul data yang digunakan (instrumen) serta sumber data. Instrumen penelitian dalam penelitian ini yaitu test mengenai kosakata bahasa Jepang. Tes diberikan kepada siswa sebanyak dua kali yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan untuk mengetahui

kemampuan awal siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang sebelum dilakukannya

*treatment*. *Posttest* diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sesudah dilakukannya *treatment*.

## G. Teknik Pengumpulan Data

Dalam suatu penelitian, data merupakan suatu hal yang sangat diperlukan untuk selanjutnya dianalisis guna mendapatkan suatu kesimpulan. Untuk itu diperlukan teknik pengumpulan data untuk memperoleh hasil penelitian yang sesuai. Teknik pengumpulan data yaitu cara yang digunakan untuk mengumpulkan atau memperoleh data dalam suatu penelitian.

1. Kajian Pustaka, berupa pengumpulan materi dan teori-teori yang relevan dengan masalah ini, beserta penelitian terdahulu yang serupa dengan penelitian ini sehingga penulis mendapatkan berbagai informasi yang bermanfaat untuk penelitiannya.
2. Tes  
Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data utama dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda.
  - a. Tes awal (*pretest*) adalah tes yang dilaksanakan sebelum adanya perlakuan. Tes ini digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.
  - b. Tes Akhir (*posttest*) adalah tes yang dilaksanakan setelah perlakuan dilakukan. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada objek penelitian setelah mendapatkan perlakuan.
3. Angket

Teknik pengolahan data angket dengan cara menghitung persentase tiap jawaban per nomor soal kemudian menginterpretasikannya. Rumus pengolahannya adalah :

Menurut Supardi (1986:20) bahwa, rumus untuk mengolah data angket adalah sebagai berikut :

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

P = Presentase

f = Frekuensi

n = Jumlah responden

Klasifikasi Interpretasi Perhitungan Persentase Tiap Kategori

Interval Presentase	Interprestasi
0%	Tidak seorang pun
1%-5%	Hampir tidak ada
6%-25%	Sebagian Kecil
26%-49%	Hampir setengahnya
50%	Setengahnya
51%-75%	Lebih dari setengahnya
76%-95%	Sebagian besar
96%-99%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya

## H. Teknik Pengolahan Data

Sintya Miraz Tifhani, 2013

*Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Missing Letter Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*

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

Pada saat data sudah terkumpul maka langkah selanjutnya yaitu menganalisis data tersebut melalui pendekatan statistika. Adapun pengertian statistika menurut Sudjana (1996:3) adalah “Pengetahuan yang berhubungan dengan cara-cara pengumpulan data, pengolahan analisisnya dan penarikan kesimpulan yang berdasarkan data dan analisis yang dilakukan”.

Teknik pengolahan data adalah kegiatan menganalisis dan mengolah semua data dan informasi yang didapat dan sudah terkumpul. Teknik pengolahan data dalam penelitian ini diarahkan untuk menguji hipotesis dan menjawab rumusan masalah yang diajukan. Beberapa langkah yang penulis tempuh yaitu sebagai berikut :

1. Menghitung dan memeriksa kelengkapan dan kebenaran data yang diperoleh dari lembar jawaban test tertulis yang telah diisi responden.
2. Hasil dari *pretest* dan *posttest* yang sudah diperiksa secara seksama selanjutnya dianalisis kemudian ditabulasikan, tujuannya untuk mengetahui nilai rata-rata objek penelitian, standar deviasi, dan varians kelas yang dijadikan sampel penelitian.
3. Untuk menentukan uji statistik yang digunakan, peneliti mencari uji normalitas dan homogenitas sampel penelitian, kemudian menguji signifikansi perbedaan rata-rata menggunakan Ana Test karena penulis memiliki pertimbangan berupa apabila perhitungan statistik dilakukan dengan menggunakan software hasil yang didapat akan lebih maksimal dan lebih akurat. Penulis juga menggunakan Uji Mann Withney yang merupakan alternative lain bila uji-t “parametic” tidak dapat dilakukan.

## I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yaitu langkah langkah yang ditempuh dalam penelitian yang terdiri dari tiga tahap, diantaranya sebagai berikut :

### 1. Persiapan

Tahap persiapan dalam penelitian ini adalah merupakan tahap awal yang meliputi :

- a. Pembuatan Proposal penelitian yang merupakan garis besar dan kerangka acuan penelitian;
- b. Mengadakan studi terlebih dahulu ke sekolah yang akan diteliti untuk memperoleh informasi tentang permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar kosakata bahasa Jepang;
- c. Mengurus surat izin penelitian ke SMAN 2 Bandung;
- d. Menentukan populasi dan sampel penelitian;
- e. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP);
- f. Menyusun instrumen penelitian;
- g. Melakukan uji coba instrumen penelitian;
- h. Melakukan analisis soal hasil uji coba.

### 2. Pelaksanaan

- a. Pemberian tes awal (*pretest*)

Pemberian tes awal (*pretest*) ini untuk mengetahui kemampuan awal objek penelitian dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.

- b. Proses belajar mengajar dengan menggunakan *treatment*.

Melaksanakan *treatment* (perlakuan) kepada objek penelitian berupa pembelajaran dengan teknik permainan *Missing Letter* selama (2x40) menit

sebanyak 4 kali pertemuan. Materi yang diambil berdasarkan buku paket bahasa Jepang yang digunakan oleh siswa kelas X SMAN 2 Bandung.

c. Pemberian tes akhir (*posttest*)

Melakukan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan teknik permainan *Missing Letter*.

d. Pemberian angket penelitian

Memberikan angket penelitian kepada responden guna mengetahui tanggapan dari apa yang dirasakan oleh objek yang menjadi sampel penelitian. Angket juga sebagai penguat hasil *pretest* dan *posttest*.

### 3. Pelaporan

- a. Melakukan pemeriksaan ulang terhadap semua data yang telah diperoleh.
- b. Mengolah data penelitian dan mengujinya dengan menggunakan perhitungan statistik ana test
- c. Menarik kesimpulan berdasarkan data yang ada.

#### J. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik dalam penelitian ini akan dipaparkan sebagai berikut :

$H_0: \mu_{SsP} = \mu_{SbP}$  Berarti hasil *posttest* setelah perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *Missing Letter* sama dengan hasil *pretest*.

$H_1: \mu_{SsP} > \mu_{SbP}$  Berarti hasil *posttest* setelah perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *Missing Letter* lebih besar dari hasil *pretest*.

Keterangan :

$\mu_{SbP}$  Kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang sebelum perlakuan (*pretest*)

$\mu$  SsP Kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang sesudah perlakuan (*posttest*)

