

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan 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 kesimpulannya (Sutedi, 2009: 45). Dalam suatu metode penelitian terdapat suatu proses pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk mencari kebenaran akan hipotesis yang telah dibuat oleh penulis.

Dalam penelitian ini, penulis ingin mencoba membuktikan bahwa teknik permainan *hashi* merupakan metode pembelajaran yang efektif digunakan dalam penguasaan huruf hiragana. Oleh karena itu, agar hasil penelitian dapat dibuktikan, penulis menggunakan metode eksperimen. Wermister dalam Srilestari (2008:49) mendefinisikan metode eksperimen sebagai berikut:

“metode eksperimen merupakan kegiatan percobaan untuk meneliti suatu peristiwa atau gejala-gejala yang muncul pada kondisi tertentu dan setiap gejala yang muncul diamati dan dikontrol secermat mungkin sehingga dapat mengetahui hubungan sebab akibat munculnya gejala tersebut”.

Penelitian eksperimental dapat diartikan sebagai sebuah studi yang objektif, sistematis dan terkontrol untuk memprediksi atau mengontrol suatu fenomena. Penelitian eksperimen bertujuan untuk menyelidiki hubungan sebab akibat (*cause effect ralationship*), dengan cara mengekspos satu atau lebih kelompok eksperimen dan satu atau lebih kelompok eksperimen. Hasilnya

dibandingkan dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan (Danim,2002).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Control Group Pretest Posttest*. Dalam desain ini, dua kelompok sampel diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Pola desain sebagai berikut :

O_1	X	O_2
O_3		O_4

(Sugiyono, 2003:85)

O_1 : kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan

O_2 : kelas eksperimen setelah diberi perlakuan

O_3 : kelas kontrol

O_4 : kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan

X : perlakuan

Dalam desain ini pengaruh perlakuan adalah $(O_2-O_1) - (O_4-O_3)$.

3.2 Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 1993:91). Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, variabel penelitian dapat ditentukan sebagai berikut :

- Variabel X : hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dengan menggunakan permainan *hashi*.

- b. Variabel Y : hasil belajar siswa pada kelompok kontrol tanpa menggunakan permainan *hashi*.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi sebagai sasaran utama penelitian merupakan komponen yang sangat memegang peranan penting karena tanpa adanya populasi, suatu penelitian akan sulit untuk dilakukan.

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 1993:102). Berdasarkan hal tersebut maka populasi dalam penelitian ini adalah siswa MA YI Rajamandala tahun ajaran 2010/2011.

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 1993:104). Teknik penyampelan dalam penelitian ini adalah "*Purposive sample*" (sampel bertujuan). Teknik penyampelan *purposive* adalah pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan peneliti dengan maksud dan tujuan tertentu yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Sutedi, 2009:149). Adapun responden yang diambil sebagai sampel data dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X C sebagai sebanyak 20 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas X B sebanyak 20 orang sebagai kelas kontrol.

3.4 Instrumen penelitian

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 dan menguji hipotesis diperoleh melalui instrumen. Dalam penelitian pendidikan, instrumen penelitian secara garis besar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu yang berbentuk tes dan non tes. Instrumen yang berupa tes terdiri dari tes tulisan, tes lisan dan tes tindakan. Instrumen non tes dapat berupa angket, pedoman observasi, pedoman wawancara, skala, dan sebagainya. (Sutedi, 2009:125)

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes dan angket.

3.4.1 Tes

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 1998:139).

Tes hasil belajar atau *achievement test* ialah tes yang dipergunakan untuk menilai hasil-hasil pelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada murid-muridnya atau oleh dosen kepada mahasiswa dalam jangka waktu tertentu. (Ngalim 1984:33).

Achievement test yang biasa dilakukan guru dapat dibagi menjadi dua golongan, yakni tes lisan (*oral test*) dan tes tertulis (*written test*). Pada penelitian ini penulis menggunakan tes tertulis.

Secara umum tes tertulis dapat dibagi atas tes essay atau *essay examination* dan tes objektif atau disebut juga *short answer test*, yang dimaksud dengan tes essay ialah yang berbentuk pertanyaan tulis, yang jawabannya merupakan karangan (*essay*) atau kalimat yang panjang-panjang. Yang dimaksud dengan tes objektif ialah tes yang dibuat sedemikian rupa sehingga hasil tes itu dapat dinilai secara objektif, dinilai oleh siapapun akan menghasilkan skor yang sama.

Bentuk objektif tes ada bermacam-macam, antara lain:

a. *Completion tipe test*, terdiri atas:

- 1) *Completion tes* (tes melengkapi)
- 2) *Fill in* (melengkapi titik-titik dalam kalimat yang dikosongkan)

b. *Selection tipe test* (tes yang menjawabnya dengan mengadakan pilihan), terdiri atas:

- 1) *True False* (benar salah)
- 2) *Multiple Choice* (pilihan ganda)
- 3) *Matching* (menjodohkan)

(Ngalim, 1984:35-36)

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes bentuk *matching* untuk huruf hiragana yang diberikan pada *pretest* dan *post-test*. *Pretest* dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dilakukan pembelajaran, dan *Post-test* dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa setelah pembelajaran berlangsung. Penulis menggunakan tipe ini karena untuk mengetahui sejauh mana penguasaan huruf hiragana siswa.

Sutedi (2009:126-127), menyatakan bahwa agar data penelitian yang diperoleh melalui tes benar-benar layak sebagai data penelitian, tes tersebut harus memiliki validitas dan reliabilitas yang cukup terandalkan, disamping harus memiliki sifat praktis yaitu mudah digunakannya dan ekonomis yaitu tidak terlampaui memakan waktu dan biaya dalam pembuatan dan pengolahannya.

Seperti yang telah dijelaskan di atas maka pada penelitian ini *pretest* dan *post-test* yang akan dipergunakan adalah berbentuk tes tulisan. Soal untuk *pretest* dan *post-test* penelitian berkaitan dengan huruf hiragana あ sampai ん. Tes tulis yang diberikan bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap penguasaan huruf hiragana setelah mendapat perlakuan menggunakan permainan *hashi*. Tes ini juga dilakukan terhadap dua kelas berbeda, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.4.2 Angket

Teknik pengumpulan data non-tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner. Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang diketahui (Arikunto, 1988:140).

Dilihat dari sifat keleluasaan responden dalam memberikan jawabannya, angket dapat digolongkan ke dalam angket terbuka, angket tertutup dan kombinasi kedua macam angket tersebut.

a. Angket tertutup

Angket tertutup yaitu angket yang alternatif jawabannya sudah disediakan oleh peneliti, sehingga responden tidak memiliki keleluasaan untuk menyampaikan jawaban dari pertanyaan yang diberikan kepadanya.

b. Angket terbuka

Angket terbuka responden diberikan keleluasaan untuk menjawab pertanyaan yang ada didalam angket. Peneliti hanya memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan masalah penelitian dan meminta responden untuk menguraikan pendapatnya.

c. Kombinasi angket terbuka dan angket tertutup

Kombinasi angket terbuka dan tertutup adalah angket yang menggunakan angket terbuka dan angket tertutup. Angket ini mengkombinasikan angket tertutup yang mempunyai sejumlah jawaban dan alternatif terbuka yang memberikan kesempatan kepada responden untuk memberi jawaban disamping atau di luar jawaban yang tersedia.

Pada penelitian ini, jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup karena jenis angket ini dirasakan lebih optimal dalam mengumpulkan data yang diperlukan oleh peneliti.

Angket ini digunakan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai media permainan *hashi*. Angket ini hanya diberikan pada siswa kelas eksperimen.

Tabel 3.1

Kisi-kisi angket

No	Indikator Angket	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Mengetahui minat siswa	1	1

2	terhadap bahasa jepang. Mengetahui kesan siswa terhadap pembelajaran huruf hiragana.	2,3	2
3	Mengetahui pendapat siswa mengenai media yang digunakan dalam pembelajaran huruf hiragana.	4,5,6	3
4	Mengetahui pendapat siswa terhadap metode baru (teknik permainan <i>hashi</i>) dalam pembelajaran huruf hiragana.	7,8,9,10	4
Σ			10

3.5 Pengumpulan Data

Dalam melaksanakan penelitian, pengumpulan data merupakan bagian yang sangat penting untuk diperhatikan. Pengumpulan data diperlukan sebagai alat untuk mengumpulkan data/instrumen penelitian. Untuk mempersiapkan pengumpulan data, ditempuh langkah sebagai berikut :

1. Mengkaji literatur yang relevan dengan masalah yang akan diteliti.
2. Mengidentifikasi dan membatasi masalah yang akan dipecahkan dalam penelitian tersebut.
3. Merumuskan hipotesis.
4. Menyusun rancangan eksperimen secara lengkap, yaitu sebagai berikut:
 - a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
 - Soal-soal pretest dan posttest
 - Soal-soal bahan ajar
 - Soal-soal angket

- b. Mengolah data yang diperoleh
- c. Melaporkan hasil penelitian

3.5.1 Pelaksanaan Pengumpulan Data

- Pengumpulan data dilaksanakan dari tanggal 19 Juli 2010 sampai dengan 19 Agustus 2010

Tabel 3.2

Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Hari / Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	Senin, 19 Juli 2010	09.00 – 09.30	Pemberian soal pretes kelas kontrol.
		10.00 – 10.30	Pemberian soal pretes kelas eksperimen.
2	Selasa, 20 Juli 2010	12.30 – 13.20	Pertemuan pertama dengan pengajaran huruf hiragana あ sampai そ pada kelas kontrol.
	Rabu, 21 Juli 2010	12.30 – 13.20	Pertemuan pertama dengan pengajaran huruf hiragana あ sampai そ pada kelas eksperimen.
3	Sabtu, 24 Juli 2010	12.30 – 13.20	Pertemuan kedua dengan pengajaran huruf hiragana た sampai ほ pada kelas kontrol.
	Senin, 26 Juli 2010	12.30 – 13.20	Pertemuan kedua dengan pengajaran huruf hiragana た sampai ほ pada kelas eksperimen.
4	Rabu, 28 Juli 2010	12.30 – 13.20	Pertemuan ketiga dengan pengajaran huruf hiragana ま sampai ん pada kelas kontrol.
	Kamis, 29 Juli 2010	12.30 – 13.20	Pertemuan ketiga dengan pengajaran huruf hiragana ま sampai ん pada kelas

			eksperimen.
5	Sabtu, 31 Juli 2010	12.30 – 13.00 13.10 – 13.40	Pemberian postes pada kelas kontrol. Pemberian postes pada kelas eksperimen.
6	Kamis, 19 Agustus 2010	09.50 – 10.20	Pemberian angket pada kelas eksperimen.

- Tahap pelaksanaan pengajaran menggunakan teknik permainan *hashi* pada kelas eksperimen.
- Tahap pengambilan kesimpulan
Mengumpulkan data hasil penelitian berupa tes dan angket
 - Analisis data statistik.
 - Menguji hipotesis.
 - Menarik kesimpulan berdasarkan analisis data penelitian.

3.6 Teknik pengolahan data

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen murni sehingga dalam pelaksanaan penelitian terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mengetahui kemampuan awal siswa, maka diberikan tes awal atau *pre-test*. Kemudian dilakukan *treatment* dengan menggunakan media permainan *hashi* sebagai metode dalam meningkatkan penguasaan huruf hiragana. Setelah itu, dilakukan *post-test* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa dari *treatment* yang telah dilakukan. *Post-test* dilakukan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain tes, data penelitian juga diperoleh dari angket yang disebar pada siswa di kelas

eksperimen untuk mengetahui pendapat siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *hashi* ini.

1. Analisis Data

Berikut adalah tahapan analisis data tes yang digunakan dalam penelitian ini:

Untuk mengukur efektivitas teknik *hashi* dalam penguasaan huruf hiragana, peneliti menggunakan rumus-rumus dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mencari nilai *pretest* dan *post-test*, menggunakan rumus :

$$O = \frac{\sum B - \sum S}{O}$$

$$O = 1$$

Keterangan : $\sum B$: Jumlah jawaban betul

$\sum S$: Jumlah jawaban salah

O : jumlah option jawaban

- Mengubah skor menjadi nilai (skala 10) :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor tercapai} \times 10}{\text{Skor ideal}}$$

(Danasmita dan Sutedi, 1996 : 32)

- b. Membuat tabel persiapan perhitungan, yang berisi komponen variabel X dan Y, x, y, x² dan y².

- c. Mencari mean kedua variabel, dengan rumus:

$$M_x = \frac{\sum x}{N_1}$$

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

- d. Mencari standar deviasi dari variabel X dan Y, dengan rumus:

$$SD_x = \frac{\sqrt{\sum x^2}}{N_1} \qquad SD_y = \frac{\sqrt{\sum y^2}}{N_2}$$

e. Mencari standar error mean dari variabel X dan Y, dengan rumus:

$$SEM_x = \frac{SD_x}{\sqrt{N_1 - 1}} \qquad SEM_y = \frac{SD_y}{\sqrt{N_2 - 1}}$$

f. Mencari standar error perbedaan mean variabel X dan Y, dengan rumus:

$$SEM_{x-y} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2}$$

g. Mencari nilai *t* hitung, dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{M_x - M_y}{SEM_x - SEM_y}$$

(Sutedi, 2009: 193-195)

2. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menentukan signifikansi perbedaan dua variabel dengan kriteria jika “*t* hitung ” lebih besar dari “*t* tabel”, dapat disimpulkan kedua variabel mempunyai perbedaan yang signifikan. Namun jika “*t* hitung” lebih kecil atau sama dengan “*t* tabel”, kedua variabel tidak mempunyai perbedaan yang signifikan.

3. Angket

Analisis data angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan mencari presentase jawaban angket.

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

Keterangan : P = presentase jawaban

f = frekuensi jawaban

n = banyak responden

Hasil perhitungan presentase angket dikategorikan dengan tafsiran yang penulis kutip dari Muhamad Haikal (2007:11), yaitu tafsiran yang berpedoman dari hasil keputusan Lokakarya Dewan Dosen FIP IKIP Bandung tanggal 15 September 1983, yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.3

Kategori Presentase

Besar Presentase	Tafsiran
0%	Tidak ada / tidak seorangpun
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

3.7 Rancangan Eksperimen

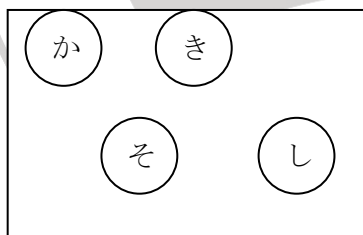
Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen menggunakan teknik permainan *hashi*, dan pada kelas kontrol menggunakan metode ekspositori.

3.7.1 Proses Pengajaran di Kelas Eksperimen

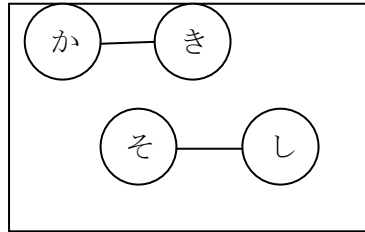
Kegiatan awal pada kelas eksperimen tidak berbeda jauh dengan kegiatan pembelajaran pada umumnya di kelas. Yaitu guru memberikan apersepsi dan memotivasi siswa agar semangat pada saat pembelajaran.

Selanjutnya guru memberikan daftar huruf hiragana di papan tulis, kemudian guru mencontohkan pelafalan dari masing-masing huruf dan diucap ulang oleh siswa. Siswa diberikan waktu 5 menit untuk mengingat huruf hiragana yang tertera di papan tulis. Setelah waktu untuk mengingat habis, siswa kembali ditanya daftar huruf yang sudah diberikan menggunakan kartu huruf hiragana. Kemudian guru membagi lembar permainan *hashi* kepada setiap siswa. Guru memulai pembelajaran dengan teknik permainan *hashi*. Sebelum siswa diperbolehkan mengisi lembar permainan, guru terlebih dahulu menjelaskan aturan permainan, diantaranya :

- Setiap lingkaran merupakan sebuah pulau yang berisi satu huruf hiragana.



- Hubungkan dengan garis setiap pulau berdasarkan perintah yang tersedia pada lembar permainan. Misal : hubungkan setiap pulau berdasarkan deret konsonan yang sama!
- Garis yang menghubungkan harus vertikal atau horizontal, tidak boleh diagonal.



- Setiap pulau memiliki pasangan, jika ada pulau yang tidak memiliki pasangan berarti terdapat isian garis yang keliru.

Setelah menjelaskan aturan permainan, siswa dipersilakan mengisi lembar permainan. Setiap selesai mengerjakan satu lembar, siswa diingatkan kembali tentang huruf hiragana yang telah diberikan dan meneruskan kembali pada lembar permainan berikutnya. Di akhir kegiatan, diberikan evaluasi mengenai huruf hiragana yang telah diberikan.

3.7.2 Proses Pengajaran di Kelas Kontrol

Proses pengajaran di kelas kontrol diawali dengan apersepsi. Pada kegiatan ini, sama seperti pada pengajaran kelas eksperimen, guru memberikan daftar huruf hiragana pada papan tulis, kemudian guru mencontohkan pelafalan masing-masing huruf dan diteruskan dengan latihan pengucapan dan pengulangan oleh siswa secara bergantian, mulai dari kelas, kelompok dan perorangan.

Evaluasi dilakukan dengan tes tulis dan lisan secara perorangan dengan memberikan kartu huruf hiragana yang harus disebutkan oleh siswa.