

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. 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).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *pre eksperimental design* atau eksperimen kuasi, dikenal juga dengan eksperimen semu. Metode ini dilaksanakan tanpa adanya kelas pembanding yang bertujuan untuk mengetahui efektifitas media *anime* dalam meningkatkan kemampuan menulis *sakibun*.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain “*Pretest – Posttest Group*”. Di dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. “Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (0₁) disebut *pretest*, dan observasi sesudah eksperimen (0₂) disebut *posttest*”. Desain yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1

Desain Eksperimen

| |
|---------------------------------|
| 0 ₁ X 0 ₂ |
|---------------------------------|

0₁ : *pretest*

X : Perlakuan (*treatment*)

O₂ : *posttest*

(Arikunto, 2006: 85)

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2006: 130).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa tingkat I Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang UPI tahun ajaran 2009/2010.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2006: 131)

Sampel dalam penelitian ini adalah terdiri dari 15 orang mahasiswa tingkat I Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang UPI tahun ajaran 2009/2010.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto: 2006: 160).

Adapun instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. (Arikunto, 2006: 150)

Tes mengarang dipergunakan untuk mengetahui penggunaan dan hasil dari penggunaan media *anime* dalam pembelajaran sakubun. Tes terdiri dari pretest dan posttest. Pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam pembelajaran sakubun sebelum menggunakan media *anime* dan posttest untuk mengetahui kemampuan hasil akhir siswa setelah menggunakan media *anime*.

Soal tes yang diberikan pada saat pretest dan posttest berbeda. Soal pretest diberikan untuk mempermudah dalam penentuan sampel penelitian. Soal pretest terdiri dari 19 soal pilihan berganda dan 1 soal isian berupa menyusun kalimat menjadi sebuah paragraf (cerita) yang dibuat sendiri oleh penulis yang bersumber pada media *anime* dan buku *shokyuu sakubun I*. Dengan menggunakan soal tersebut penulis dapat mengetahui sejauh mana kemampuan berbahasa Jepang siswa agar ketika proses treatment dan posttest dilakukan dimana siswa diharuskan untuk mengarang, siswa dapat mengikuti proses tersebut dengan baik.

Soal pretest dan posttest tidak menggunakan perhitungan validitas dan reliabilitas karena soal tersebut sudah mendapat persetujuan dari dosen mata kuliah *Shokyuu Sakubun I*.

Penilaian karangan terbagi menjadi beberapa langkah. Adapun langkah-langkah penilaian karangan, sebagai berikut:

- Menentukan indikator penilaian yang akan digunakan. Dan indikator yang akan digunakan adalah kosakata, pola kalimat, relevansi cerita, dan hubungan antar paragraf.
- Menganalisis dan menghitung jumlah keseluruhan dan ketepatan dari masing-masing indikator pada setiap karangan.
- Menghitung presentase dari setiap indikator dalam karangan.
- Setelah presentase dari semua indikator diketahui, lalu dibuat rata-rata. Maka nilai yang diperoleh merupakan nilai rata-rata dari semua indikator.

2. Angket atau kuisisioner (Questionnaires)

Kuisisioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2006: 151).

Berikut adalah keuntungan dan kelemahan dalam menggunakan angket atau kuisisioner dalam penelitian.

- a. Keuntungan kuisisioner
 - 1) Tidak memerlukan hadirnya peneliti.
 - 2) Dapat dibagikan secara serentak kepada banyak responden.
 - 3) Dapat dijawab oleh responden menurut kecepatannya masing-masing, dan menurut waktu senggang responden.

- 4) Dapat dibuat anonim sehingga responden bebas, jujur dan tidak malu-malu menjawab.
- 5) Dapat dibuat terstandar sehingga bagi semua responden dapat diberi pertanyaan yang benar-benar sama.

b. Kelemahan kuesioner

- 1) Responden tidak teliti dalam menjawab sehingga ada pertanyaan yang terlewat.
- 2) Sering sukar dicari validitasnya.
- 3) Walaupun dibuat anonim, kadang-kadang responden dengan sengaja memberi jawaban yang tidak betul atau tidak jujur.
- 4) Sering tidak kembali, terutama jika dikirim lewat pos angka pengembaliannya sangat rendah, hanya sekitar 20% (Anderson).
- 5) Waktu pengembaliannya tidak bersama-sama, bahkan kadang-kadang ada yang terlalu lama sehingga terlambat.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan bentuk angket pilihan ganda dan isian. Hal ini dilakukan untuk menutupi kelemahan-kelemahan angket atau kuesioner sehingga penulis dapat mengetahui respon pembelajar mengenai efektifitas penggunaan media *anime* dalam meningkatkan kemampuan menulis *sakubun*.

D. Variabel Penelitian

Variabel X : Hasil kemampuan siswa dalam menulis *sakubun* sebelum menggunakan media *anime*.

Variable Y : Hasil kemampuan siswa dalam menulis sakubun sesudah menggunakan media *anime*.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian atau langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian ini dapat dilihat dari penjelasan di bawah ini, yaitu:

1. Pembuatan Rancangan Penelitian

Dalam pembuatan rancangan ini terbagi atas beberapa langkah kegiatan, antara lain:

- a. Mengidentifikasi masalah mahasiswa dalam *sakubun* (mengarang). Dilakukan untuk menemukan kesulitan-kesulitan siswa dalam mempelajari sakubun.
- b. Menentukan *anime* yang akan digunakan dalam penelitian. *Anime* yang digunakan dalam penelitian ini berjudul *Chi's Sweet Home*. Alasannya adalah *anime* tersebut jalan ceritanya mudah diikuti dan dipahami bagi penonton. Selain itu, dari *anime* tersebut banyak kosakata baru yang dapat diperoleh.
- c. Menentukan dan menyusun instrument yang berdasarkan pada informasi yang penulis dapatkan dalam media *anime*. Dalam penelitian ini instrument berupa tes pilihan berganda sebanyak 19 soal serta tes berupa menyusun kalimat menjadi sebuah paragraf (cerita) sebanyak 1 soal untuk pretest dan tes menulis karangan untuk posttest.

- d. Judgement dilakukan setelah penulis membuat instrument. Judgement diserahkan kepada dosen akademik. Setelah diberi beberapa masukan, merevisi soal-soal yang dianggap perlu dan untuk kemudian disetujui.
- e. Melakukan eksperimen dengan rincian sebagai berikut:
 - 1) Memberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan menulis *sakibun* sampel sebelum menonton *anime*.
 - 2) Memberikan kegiatan menonton *anime* kepada sampel. Kegiatan dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan 2 x 45 menit dengan menonton *anime* Chi's Sweet Home sebanyak 2 episode dalam 1 kali pertemuan yang berdurasi ± 3 menit setiap episodnya. Bahan (media *anime*) yang digunakan dalam penelitian ini terlampir dalam bentuk DVD.
 - 3) Memberikan *post-test* untuk mengetahui kemampuan menulis *sakibun* sesudah menonton *anime*.
 - 4) Memberikan angket kepada sampel
- f. Mengolah data dari hasil penelitian
- g. Membuat penafsiran dan kesimpulan hasil penelitian berdasarkan pengujian hipotesis.
- h. Laporan hasil penelitian.

F. Teknik Pengolahan Data

1. Teknik Pengolahan Data Statistik

Data dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif, yaitu hasil tes kemampuan menulis sakubun berupa angka-angka, kemudian diolah dengan menggunakan teknik analisis komparasional atau perbandingan dua rata-rata untuk menemukan persamaan dan perbedaan subjek penelitian dengan menggunakan teknik “t test”.

Data kuantitatif akan diolah menggunakan statistik melalui langkah-langkah sebagai berikut:

a. Memberikan nilai dengan jumlah 10 point pada hasil pretest dan posttest dengan ketentuan sebagai berikut:

1) Untuk pretest, karena berupa pilihan ganda sebanyak 19 soal dan menyusun kalimat sebanyak 1 soal, maka penilaiannya:

$$\frac{\text{Jumlah betul}}{2} = \text{Nilai}$$

2) Untuk posttest, karena soal berupa tes membuat karangan pada kertas *genkoyoshi* dengan tema yang telah ditentukan, maka penilaiannya:

$$\frac{\text{Skor}}{2} = \text{Nilai}$$

Penilaian untuk posttest terdiri dari tiga aspek dengan skor penilaian menggunakan skala 1 sampai 4. Tiga aspek tersebut adalah aspek bentuk bahasa karangan meliputi pemakaian kosakata dan pola kalimat, aspek isi karangan meliputi

penulisan karangan selama 60 menit dan relevansi antara cerita di dalam *anime* dengan isi karangan, aspek struktur karangan meliputi hubungan antar paragraf.

- b. Menghitung mean antara pretest dan posttest dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

Md : mean dari perbedaan pretest dan posttest

N : banyaknya subjek

- c. Menghitung nilai standar deviasi dengan rumus sebagai berikut:

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan

$\sum x^2 d$: perbedaan standar deviasi dengan mean deviasi

N : banyaknya subjek

- d. Menghitung taraf signifikansi perbedaan dua mean dengan menghitung nilai t_{hitung} (uji- t). Hal ini dimaksudkan untuk menghitung efektifitas media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu *anime* dengan rumus sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan

Md : mean dari perbedaan pretest dan posttest

Xd : deviasi masing-masing subjek

$\sum x^2 d$: perbedaan standar deviasi dengan mean deviasi

N : banyaknya subjek

db : ditentukan dengan $N - 1$

(Arikunto, 2006: 308)

e. Menguji hipotesis dengan menentukan signifikansi perbedaan dua variabel. Dengan ketentuan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa kedua variabel mempunyai perbedaan yang signifikan. Namun jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka kedua variabel tidak mempunyai perbedaan yang signifikan.

2. Teknik Pengolahan Data Angket

Rumus yang digunakan untuk mengolah data angket dalam penelitian ini adalah:

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

Keterangan

% : presentase frekuensi dari setiap jawaban responden.

f : frekuensi setiap jawaban dari responden

N : jumlah responden

Hasil analisis angket tersebut ditafsirkan dengan kategori yang terdapat pada tabel berikut:

Tabel 3.2

Penafsiran Data Angket

| Interval Presentase | Keterangan |
|------------------------|---------------------------|
| 0 % | Tidak seorangpun |
| 1% - 25% | Sebagian kecil |
| 26% - 49% | Hampir setengahnya |
| 50% | Setengahnya |
| 51% - 75% | Lebih dari setengahnya |
| 76% - 99% | Sebagian besar |
| 100% | Seluruhnya |

G. Menarik Kesimpulan

Langkah prosedur penelitian ini sudah merupakan langkah terakhir dari kegiatan penelitian. Dalam langkah ini penulis mengambil hasil pengolahan data dan mencocokkannya dengan hipotesis yang telah dirumuskan. Setelah itu menganalisis data angket dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan hasil penelitian.