

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Menurut Arikunto (2006:160) metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Sehingga dapat memperlancar pencapaian tujuan penelitian dalam pengumpulan data dan menganalisis data dengan lebih efektif dan efisien. Dan penelitian ini merupakan suatu proses pengumpulan data dan analisis data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan oleh penulis.

Dalam penelitian ini, penulis mencoba untuk membuktikan bahwa strategi *active learning* tipe *good bye scrabble* merupakan strategi yang berpengaruh dan efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang khususnya dalam hal ini, kosakata *meishi* (nomina).

Menurut Arikunto (2006:85) metode eksperimen murni (*True Experimental*) yaitu jenis eksperimen yang sudah memenuhi persyaratan. Yang dimaksud dengan persyaratan dalam eksperimen adalah adanya kelompok lain yang tidak dikenai eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan.

Oleh karena itu, dari berbagai macam metode yang ada dan agar hasil penelitian ini dapat terbukti, penulis menggunakan metode (*True-experimental research*) atau biasa disebut eksperimen murni, dengan design *randomized Control-Group Pre-test-Post-test Design*, yaitu Eksperimen yang dalam pelaksanaannya

menggunakan dua kelompok subjek penelitian, kelas eksperimen sebagai kelas yang diberikan perlakuan khusus dan kelas kontrol sebagai kelas pembanding yang tidak diberikan perlakuan. Dalam kelas eksperimen, penulis menggunakan strategi *active learning* tipe *good bye scrabble* dalam perlakuannya sebagai salah satu cara untuk memperkaya kosakata bahasa Jepang. Sedangkan pada kelas kontrol penulis hanya diberikan pembelajaran dengan metode ceramah.

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan tes awal (*pre-test*) kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol terlebih dahulu, untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata dari keduanya. Kemudian, diberikan perlakuan (strategi *active learning* tipe *good bye scrabble*) dalam pengajaran kosakata *meishi* (nomina) pada kelas eksperimen yang diberikan selama 4 kali berturut-turut dan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Setelah itu diberi tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui apakah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ada perbedaan setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Adapun desain penelitiannya adalah sebagai berikut :

Randomized Control-Group Pre-test-Post-test Design

Exp.Group (random)	T1 X T2
Contr.Group (random)	T1 O T2

Keterangan :

Exp.Group : Kelas eksperimen (yang diberi *treatment*/perlakuan)

Contr.Group : Kelas kontrol (yang tidak diberi *treatment*/perlakuan)

T1 : *Pre-test*, dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa.

X : *Treatment* pengajaran kosakata *meishi* (nomina) dengan strategi *Active Learning* tipe *good bye scrabble*.

Lirih Ekaningsih Sugandi, 2012
Efektivitas Strategi Active Learning Tipe Good Bye Scrabble Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Terhadap Siswa SMA Pasundan 8 Bandung Kelas X Tahun Ajaran 2011/2012

- O : Tidak diberi *treatment*. (hanya menggunakan metode ceramah)
- T2 : *Pos-ttest*, dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam kosakata *meishi*, setelah mendapatkan perlakuan berupa strategi *Active Learning* tipe *good bye scrabble*.

(Arikunto, 2006 : 86)

3.2 Populasi dan Sample

a) Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu. (Sugiyono, 2007:117). Sedangkan menurut Sutedi (2009:179) populasi penelitian adalah kelompok besar manusia yang dijadikan sebagai sumber data penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Pasundan 8 Bandung tahun ajaran 2011/2012.

b) Sampel

Sample adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. (Sugiyono, 2007 : 117). Jenis sample yang digunakan dalam penelitian ini adalah *random sample*. Dilakukan *random sample* karena, peneliti menganggap adanya kesamaan karakter pada diri populasi.

Data sample yang digunakan untuk penelitian ini diambil salah satu kelas dari siswa SMA Pasundan 8 Bandung kelas X tahun 2011/2012 yaitu kelas X.1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X.5 sebagai kelas kontrol.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data (Arikunto, 2006 :160). Instrumen sangat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu kegiatan penelitian, karena untuk memperoleh data, menjawab masalah penelitian dan hipotesis penelitian di peroleh melalui instrument.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.3.1 Tes

Tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu satuan program pengajaran tertentu (Sutedi, 2009:157) . Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes pilihan ganda. Pertanyaan – pertanyaan yang diberikan dalam tes ini tidak terlepas dari materi yang telah diberikan.

Tes dilakukan dua kali, yaitu tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Tes awal (*pre-test*) dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa mengenai kosakata *meishi* (nomina) sebelum diberikannya pembelajaran kosakata dengan strategi *Active Learning* tipe *good bye scrabble* bagi kelas eksperimen dan metode ceramah bagi kelas kontrol. Sedangkan tes akhir (*post-test*) dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa tentang kosakata *meishi* (nomina), setelah dilakukannya pembelajaran dengan strategi *Active Learning* tipe *good bye scrabble* bagi kelas eksperimen dan metode ceramah bagi kelas kontrol.

Berikut ini adalah kisi-kisi soal tes yang dibuat oleh penulis untuk pembuatan soal. (soal terlampir)

Tabel 3.1

Lirih Ekaningsih Sugandi, 2012
Efektivitas Strategi Active Learning Tipe Good Bye Scrabble Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Terhadap Siswa SMA Pasundan 8 Bandung Kelas X Tahun Ajaran 2011/2012

Kisi – Kisi Soal

Standar Kompetensi	:	- Siswa mampu menyampaikan berbagai informasi sederhana secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog tentang kehidupan keluarga dan kehidupan sehari-hari.	
Kompetensi Dasar	:	- Mengidentifikasi bunyi, ujaran (kata, frasa, atau kalimat) dalam suatu konteks dengan mencocokkan dan membedakan secara tepat. - Memperoleh informasi umum, informasi tertentu dan atau rinci tentang kehidupan sekolah dan kehidupan sehari – hari.	
Materi	:	- Pelajaran 16 わたしのかぞく - Pelajaran 17 アユさんのかぞく - Pelajaran 18 ちちはきょうしです	
Bentuk Soal	:	Pilihan ganda	
No	Indikator Soal	No Soal	Bobot nilai
1	Memilih kata benda (<i>meishi</i>) dengan tepat untuk menjawab soal sesuai dengan artinya atau sebaliknya	Pilihan ganda Bag I no. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11	1
2	Memilih kata benda (<i>meishi</i>) dengan tepat untuk menjawab soal yang sesuai dengan gambar	Pilihan ganda dengan gambar Bag II 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	1
3	Memilih kata benda (<i>meishi</i>) yang sesuai dengan lawan kata (antonym) dari kosakata yang dimaksud dengan tepat	Pilihan ganda mencocokkan Bag III no. 26,27, 28, 29, 30	1
Jumlah Soal		30 Soal	

3.3.1.1 Uji Kelayakan Instrumen

Lirih Ekaningsih Sugandi, 2012

Efektivitas Strategi Active Learning Tipe Good Bye Scrabble Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Terhadap Siswa SMA Pasundan 8 Bandung Kelas X Tahun Ajaran 2011/2012

Menurut Sutedi (2009 : 212) instrument yang baik yaitu instrument yang memiliki validitas dan reliabilitas. Sebelum instrument penelitian digunakan, maka perlu diuji terlebih dahulu kelayakannya. Tujuannya adalah untuk mengetahui soal – soal yang dibuat apakah baik dan sesuai dengan kriteria yang ditetapkan atau tidak. Adapun uji kelayakan instrument tersebut berupa :

a. Validitas

Menurut Purwanto (2010 : 197) validitas adalah kemampuan alat ukur mengukur secara tepat keadaan yang diukurnya. Artinya, suatu instrument dikatakan valid jika instrument tersebut dapat dengan tepat mengukur apa yang hendak diukurnya. Untuk mengukur validitas suatu instrumen menurut Sutedi (2009:217) terbagi menjadi dua yaitu validitas internal (diukur dengan cara konsultasi pada pakar) dan validitas eksternal (diukur dengan cara mengkolerasikan dengan soal yang dianggap sudah standar/valid).

Dan instrument tes yang digunakan dalam penelitian ini diukur kevalidannya langsung dikonsultasikan dan dinilai oleh pakar atau ahli sehingga mendapatkan pernyataan *Expert Judgement* atas kelayakan instrument tes yang telah di buat oleh penulis. *Expert Judgemen* ini penulis dapatkan dengan cara mengkonsultasikan instrument tes selain kepada pembimbing skripsi, juga kepada dosen lain yang berkompeten untuk menilai valid atau tidaknya suatu instrument melalui surat pernyataan *Expert*

Judgement (terlampir). Setelah melakukan bimbingan kepada dosen yang berkompeten mengenai instrument tes, juga telah melakukan revisi terhadap soal – soal instrumen tes. Maka pernyataan *Expert Judgement* dari dosen yang bersangkutan menyatakan bahwa instrumen tes yang diberikan kepada sample terbukti valid.

Instrumen tes dalam penelitian ini tidak dikolerasikan dengan instrument lainnya (dengan cara eksternal). Hal ini karena diasumsikan tidak adanya instrument yang setara baik dari segi materi maupun kesamaan kemampuan pembelajarannya. Oleh karena itu pengukuran kevalidan instrument penelitian ini dilakukan penulis dengan meminta langsung pada pakar atau ahlu bahasa Jepang yang terpercaya.

Meskipun validitas instrument tes diukur dengan *Expert Judgement*, namun penulis merasa perlu untuk menjabarkan analisis butir soal dan reliabilitas instrument tes agar lebih terlihat kesalahan soal dan dapat diperbaiki menjadi lebih efisien. Dan untuk menunjang kevalidan instrument tes penelitian ini.

Adapun penjabarannya adalah sebagai berikut :

b. Analisis Butir Soal

Analisis butir soal adalah salah satu uji kelayakan instrument penelitian yang menguji tingkat kesukaran, daya pembeda dan analisis distraktor. Data untuk

analisa butir soal diperoleh dari tes yang diberikan pada sepuluh orang sampel (kelompok kecil di luar sampel yang sebenarnya).

Menghitung tingkat kesukaran, menggunakan rumus :

$$TK = \frac{BA + BB}{N}$$

Keterangan :

TK : Tingkat Kesukaran

BA : Skor jawaban benar kelompok atas

BB : Skor jawaban benar kelompok bawah

N : Jumlah sampel kelompok atas dan bawah

(Sutedi, 2009:214)

Tabel 3.2

Klasifikasi Tingkat Kesukaran

TK	Klasifikasi
0,00 – 0,25	Sukar
0,26 – 0,75	Sedang
0,76 – 1,00	Mudah

(Sutedi, 2009 : 214)

(Perhitungan Tingkat Kesukaran Terlampir)

Menghitung Daya Pembeda, menggunakan rumus :

$$DP = \frac{BA - BB}{n}$$

Keterangan :

DP : Daya Pembeda

Lirih Ekaningsih Sugandi, 2012

Efektivitas Strategi Active Learning Tipe Good Bye Scrabble Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Terhadap Siswa SMA Pasundan 8 Bandung Kelas X Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- BA : Skor jawaban benar kelompok atas
 BB : Skor jawaban benar kelompok bawah
 n : Jumlah sampel kelompok atas atau bawah

(Sutedi, 2009:214)

Tabel 3.3
Klasifikasi Daya Pembeda

DP	Klasifikasi
0,00 – 0,25	Rendah (lemah)
0,26 – 0,75	Sedang
0,76 – 1,00	Tinggi (kuat)

(Sutedi, 2009 : 214)

(Perhitungan Daya Pembeda Terlampir)

Dari perhitungan analisis butir soal diperoleh, lima soal berkategori sedang dan sisanya berkategori mudah. Sedangkan dari analisis daya pembeda diperoleh empat soal berkategori lemah dan 26 soal berkategori sedang. Hasil dari analisis tingkat kesukaran dan daya pembeda sangat dipengaruhi oleh sampel yang diuji, sampel yang tergolong pandai akan mempengaruhi analisis tingkat kesukaran menjadi lemah atau soal tergolong mudah dan daya pembedapun menjadi lemah.

c. Reliabilitas

Menurut Sutedi (2009 : 161) reliable yaitu ajeg atau terpercaya, artinya suatu instrument tes kapan pun dan dimana pun digunakan akan menunjukkan hasil yang relatif sama, walaupun ada perbedaan atau perubahan tidak menunjukkan perubahan yang signifikan.

Pada penelitian ini, untuk mengukur reliabilitas instrument penulis menggunakan teknik belah dua. Dalam teknik ini, data nilai yang diolah, diambil dari hasil tes yang diujicobakan pada sampel lain (sampel diluar sampel sebenarnya). Kemudian, jawaban dari sampel dibagi dua berdasarkan pada soal yang bernomor ganjil (sebagai variabel X) dan soal yang bernomor genap (sebagai variabel Y). lalu dicari angka kolerasinya dengan menggunakan rumus :

1) Rumus Kolerasi

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N(\sum X^2) - (\sum X)^2][N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan : r_{xy} : Koefisien kolerasi antara variable X dan Y

N : Banyaknya siswa (sample)

X : Skor soal bernomor ganjil

Y : Skor soal bernomor genap

2) Rumusan mencari reliabilitas penuh dalam teknik belah dua

$$r = \frac{2 \times r}{1 + r}$$

Tabel 3.4

Tabel Penafsiran Angka Kolerasi

Rentang Angka Kolerasi	Tafsiran
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang

Lirih Ekaningsih Sugandi, 2012

Efektivitas Strategi Active Learning Tipe Good Bye Scrabble Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Terhadap Siswa SMA Pasundan 8 Bandung Kelas X Tahun Ajaran 2011/2012

0,61 – 0,80	Kuat
0,81 – 1,00	Sangat Kuat

(Sutedi, 2009 : 220)

(Perhitungan reliabilitas Terlampir)

Dari perhitungan uji reliabilitas menggunakan teknik belah dua, di peroleh angka korelasi 0,74. Setelah disesuaikan dengan tabel penafsiran angka kolerasi, ditafsirkan bahwa angka kolerasi termasuk kedalam kategori kolerasi sangat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perangkat tes tersebut setelah di uji dengan teknik belah dua, memiliki reliabilitas yang tinggi. Artinya tes tersebut layak digunakan sebagai instrument penelitian.

3.3.1.2 Teknik Pengolahan Data

Untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil tes dilakukan langkah – langkah sebagai berikut :

- a) Menentukan skor tes awal (*pre-test*), skor variabel (x), skor variabel (y), dan skor tes akhir (*post-test*). Dengan ketentuan sebagai berikut :

$$Sk = \sum B - \frac{\sum S}{O - 1}$$

Keterangan :

- Sk : Skor Bersih
 $\sum B$: Jumlah jawaban benar
 $\sum S$: Jumlah Jawaban Salah
 O : Banyaknya option

Mengubah menjadi nilai :

Lirih Ekaningsih Sugandi, 2012
 Efektivitas Strategi Active Learning Tipe Good Bye Scrabble Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Terhadap Siswa SMA Pasundan 8 Bandung Kelas X Tahun Ajaran 2011/2012

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Sk. Aktual}}{\text{Sk. Ideal}} \times 10$$

Keterangan :

Sk. Aktual : Skor Bersih

Sk. Ideal : Skor jika jawaban benar semua (100%)

b) Membuat tabel persiapan

NO	X	Y	x	y	x ²	y ²
Σ						
M						

c) Mencari *mean* (nilai rata – rata) hasil *post-test* kelas eksperimen variabel (x) dan kelas kontrol variabel (y), dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

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

Keterangan :

M_x : *Mean* kelas eksperimen

M_y : *Mean* kelas kontrol

$\sum x$: Jumlah seluruh nilai kelas eksperimen

$\sum y$: Jumlah seluruh nilai kelas kontrol

N_1 : Jumlah sampel kelas eksperimen

N_2 : Jumlah sampel kelas kontrol

(Sutedi , 2009: 231)

d) Mencari standar deviasi variabel (x) dan variabel (y), dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Lirih Ekaningsih Sugandi, 2012

Efektivitas Strategi Active Learning Tipe Good Bye Scrabble Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Terhadap Siswa SMA Pasundan 8 Bandung Kelas X Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

$Sd_x = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N1}}$	$Sd_y = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N1}}$
-------------------------------------	-------------------------------------

(Sutedi , 2009: 231)

Keterangan :

Sd_x : Standar deviasi dari variabel XSd_y : Standar deviasi dari variabel Y

- e) Mencari standar error mean variabel (x) dan variabel (y), dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$SEM_x = \frac{Sd_x}{\sqrt{N1 - 1}}$	$SEM_y = \frac{Sd_y}{\sqrt{N1 - 1}}$
--------------------------------------	--------------------------------------

Keterangan :

SEM_x : Standar error mean dari variabel XSEM_y : Standar error mean dari variabel Y

(Sutedi , 2009: 231)

- f) Mencari standar error perbedaan mean variabel (x) dan variabel (y), dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$SEM_{xy} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2}$

Keterangan :

SEM_{xy} : Standar error perbedaan mean dari variabel X dan

(Sutedi , 2009: 232)

- g) Mencari nilai t_{hitung} untuk menghitung taraf signifikan perbedaan 2 mean yang dimaksudkan untuk menghitung efektifitas strategi yang digunakan

dalam pengajaran yaitu strategi *active learning* tipe *good bye scrabble* dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{SEM_{x-y}}$$

Keterangan :

t_0 : nilai t hitung yang dicari

SEM_{x-y} : Standar eror perbedaan mean X dan Y

(Sutedi, 2009 : 229)

h) Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menentukan signifikansi perbedaan dua variabel. Dengan memberikan interpretasi terhadap nilai t_{hitung} tersebut,

dengan rumus :

a. Hipotesis kerja (H_k): ada perbedaan yang signifikan antara variabel (x) dan variabel (y). Jika nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} .

b. Hipotesis nol (H_0): tidak ada perbedaan yang signifikan antara variabel (x) dan variabel (y). Jika nilai t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} .

i) Mencari interpretasi dengan melihat t_{tabel}

3.3.2 Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner (daftar pertanyaan/isian) untuk diisi langsung oleh responden seperti yang

dilakukan dalam penelitian untuk menghimpun pendapat umum. (Fathoni,2006 : 111)

Angket dilakukan untuk mengetahui persepsi pembelajar terhadap teknik *good bye scrabble* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Jenis angket yang akan digunakan pada penelitian ini adalah angket campuran. Angket gabungan antara angket terbuka dan tertutup. Didalamnya terdapat alternative jawabanya sudah disediakan oleh peneliti dan isian. (soal angket terlampir)

Tabel 3.5
Kisi – kisi Angket

No	Kategori Pertanyaan	Jumlah Pertanyaan	No. Pertanyaan
1.	Kesan siswa mempelajari bahasa Jepang	1	1
2.	Kesulitan siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang	3	2, 3, 4
3.	Pendapat siswa terhadap strategi <i>active learning</i> tipe <i>good bye scrabble</i>	2	5, 6
4.	Pendapat siswa mempelajari kosakata <i>meishi</i> (nomina) dengan strategi <i>active learning</i> tipe <i>good bye scrabble</i>	3	7, 8, 9
5.	Pengaruh strategi <i>active learning</i> tipe <i>good bye scrabble</i> yang dirasakan siswa	1	10

Untuk menghitung data angket dilakukan dengan menghitung presentase angket. Ditentukan dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

P : Presentase frekuensi dari tiap jawaban responden

f : Frekuensi tiap jawaban dari responden

N : Jumlah subjek

Hasil perhitungan presentase akan dikategorikan dengan penafsiran yang penulis kutip dari Hasanah (2008:72), yaitu penafsiran yang berpedoman dari hasil keputusan Lokakarya Dewan Dosen FIP IKIP Bandung tanggal 15 September 1983, yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.6
Penafsiran Analisis Angket

Presentase	Keterangan
0 %	Tak 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

Lirih Ekaningsih Sugandi, 2012
Efektivitas Strategi Active Learning Tipe Good Bye Scrabble Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Terhadap Siswa SMA Pasundan 8 Bandung Kelas X Tahun Ajaran 2011/2012

3.3.3 Analisis Efektivitas Strategi *Active Learning Tipe Good Bye Scrabble*

Efektivitas Strategi *Active Learning Tipe Good Bye Scrabble* dilihat dari hasil analisis gain. Gain yang diperoleh dari *normalized gain* (gain yang di normalisasir), dengan rumus :

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Keterangan :

g : gain

S_{post} : skor *post-test*

S_{pre} : skor *pre-test*

S_{max} : skor maksimal

(Hake, R.R.:1998)

Kriteria tingkat gain (dalam Rahimah, 2011:93) :

Tabel 3.7

Kriteria Efektifitas Pembelajaran

Rentang <i>Normalized Gain</i>	Kriteria Efektifitas
0,71 – 1,00	Sangat Efektif
0,41 – 0,70	Efektif
0,10 – 0,40	Kurang Efektif

3.4 Prosedur Penelitian

a. Perencanaan

Lirih Ekaningsih Sugandi, 2012

Efektivitas Strategi *Active Learning Tipe Good Bye Scrabble* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Terhadap Siswa SMA Pasundan 8 Bandung Kelas X Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1) Identifikasi masalah

Dilakukan untuk menemukan kesulitan – kesulitan siswa atau sampel dalam mempelajari kosakata *meishi* (nomina) bahasa Jepang.

2) Penyusunan instrumen

Penyusunan instrumen didasarkan pada informasi yang penulis dapatkan. Dalam penelitian ini instrument berupa tes pilihan ganda berjumlah 30 soal. Selain tes, penulis juga mempersiapkan angket untuk mengetahui pendapat sampel, mengenai strategi *active learning* tipe *good bye scrabble*, dalam pembelajaran kosakata *meishi* (nomina) bahasa Jepang.

3) *Judgement*

Judgement dilakukan setelah penulis membuat instrumen. Instrumen diserahkan kepada dosen pembimbing dan satu orang dosen bukan pembimbing yang berkompeten untuk memberikan *judgement*. Setelah diberikan masukan, merevisi butir – butir soal yang dianggap perlu, dan untuk kemudian di setujui.

4) Uji coba

Uji coba instrumen dilakukan kepada sampel diluar sampel sebenarnya.

b. Pelaksanaan

1) *Pre-test*

Pre-test kepada sampel dilakukan guna mengetahui kemampuan sampel, sebelum dikenakan pembelajaran dengan menggunakan strategi *active learning* tipe *good bye scrabble*.

2) Pembelajaran atau perlakuan

Lirih Ekaningsih Sugandi, 2012

Efektivitas Strategi Active Learning Tipe Good Bye Scrabble Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Terhadap Siswa SMA Pasundan 8 Bandung Kelas X Tahun Ajaran 2011/2012

Perlakuan atau *treatment* dilakukan kepada siswa, guna meningkatkan penguasaan kosakata *meishi* (nomina) bahasa Jepang, dengan menggunakan strategi *active learning* tipe *good bye scrabble*. Perlakuan ini di berikan kepada kelas eksperimen sebanyak 4 kali. Sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran ceramah. (RPP penelitian terlampir).

3) *Post-test*

Post-test dilakukan guna mengetahui tingkat kemampuan sampel, setelah dilakukan perlakuan atau *treatment*, dengan menggunakan strategi *active learning* tipe *good bye scrabble* untuk kelas eksperimen dan metode pembelajaran ceramah untuk kelas kontrol.

4) Angket

Angket diberikan kepada sampel setelah dilaksanakannya *post-test*.

c. Pengolahan data dan menarik kesimpulan

1) Pengolahan data

Pengolahan data dilakukan setelah semua data terkumpul, kemudian diolah dengan menggunakan rumus statistika.

2) Kesimpulan

Setelah semua langkah penelitian selesai, maka penulis dapat melakukan penarikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

3.5 Waktu Penelitian

Waktu dalam penelitian ini adalah 6 kali pertemuan, 1 kali pertemuan 2x45 menit. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 4 April 2012 untuk *pre-test*. Untuk pemberian *treatment* pembelajaran dengan menggunakan strategi *active learning* tipe *good bye scrabble* dilakukan sebanyak 4 kali yaitu pada tanggal. :

- 2 Mei 2012 : Bab 16 *Watashi no kazoku*
- 9 Mei 2012 : Bab 17 *Ayu-san no kazoku*
- 16 Mei 2012 : Bab 18 *Chichi wa kyoushi desu*
- 23 Mei 2012 : Bab 18 *Chichi wa kyoushi desu*

Dan untuk *Post-test* dilakukan pada tanggal 2 Mei 2012, setelah seluruh materi selesai disampaikan.