

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan desain penelitian

3.1.1 Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan metode eksperimen sebenarnya (True Experimental Design) yaitu jenis eksperimen yang sudah memenuhi persyaratan (Arikunto, 1996 : 85). Yang dimaksud dengan persyaratan dalam eksperimen adalah adanya kelompok lain yang tidak dikenai eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan (Arikunto , 1996 : 85). Sedangkan teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan statistik komparansional, yaitu statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada tidaknya perbedaan antara dua variabel (atau lebih) yang sedang diteliti (Sutedi, 2004 : 231).

Kelompok eksperimen mendapatkan pengajaran kosakata bahasa Jepang dengan teknik permainan “Dua Tinggal Dua Tamu“. Sedangkan, kelompok kontrol mendapatkan pengajaran kioskata bahasa Jepang tanpa teknik permainan “Dua Tinggal Dua Tamu”

3.1.2 Peneliti menggunakan Control Group Pretest-Postest sebagai desain penelitian. Pola dari desain tersebut adalah :

Eksperimen	O1	X	O2	
Kontrol	O3	X	O4	(Arikunto, 1996 : 86)

Keterangan :

O1 : kemampuan kosakata bahasa Jepang kelompok eksperimen sebelum perlakuan

- O2 : kemampuan kosakata bahasa Jepang kelompok eksperimen setelah perlakuan
- X1 : perlakuan / pembelajaran kosakata dengan teknik permainan “Dua Tinggal Dua Tamu”
- X2 : pembelajaran kosakata tanpa teknik permainan “Dua Tinggal Dua Tamu”
- O3 : kemampuan kosakata bahasa Jepang kelompok kontrol sebelum perlakuan
- O4 : kemampuan kosakata bahasa Jepang kelompok kontrol setelah perlakuan.

Dalam desain ini dilihat perbedaan pencapaian antara kelompok eksperimen (O1 ---- O2) dan kelompok kontrol (O3 ---- O4).

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan (Margono, 2004 : 118). Selain itu, populasi juga dapat diartikan sebagai keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 1996 : 115).

Populasi dalam penelitian ini adalah 4 kelas jurusan Usaha Jasa Pariwisata. Kelas jurusan Usaha Jasa Pariwisata dianggap sebagai populasi karena seluruhnya mendapatkan pengajaran bahasa Jepang (populasi homogen).

3.2.2 Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi, sebagai contoh yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu (Margono, 2004 : 120). Sampel dalam penelitian ini adalah kelas 1 UJP 1 sebagai kelompok eksperimen dan kelas 1 UJP 2 sebagai kelompok kontrol.

Teknik pengambilan sampel yang dilakukan oleh peneliti adalah teknik pengambilan sampel bertujuan (purposive sampling). Teknik ini dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas tujuan tertentu (Margono, 1996 : 127).

Peneliti melakukan teknik tersebut karena kelas 1 UJP baru mempelajari bahasa Jepang dan dianggap belum memiliki kemampuan kosakata bahasa Jepang yang tinggi sehingga pembelajaran kosakata dengan metode baru akan mudah dilakukan. Sedangkan yang dijadikan kelompok eksperimen adalah kelas 1 UJP 1 diputuskan karena hanya ada dua kelas 1 UJP dan jika kemampuan siswa dianggap sama maka satu kelas dijadikan kelompok eksperimen dan satu kelas lagi dijadikan kelompok kontrol. Jumlah sampel pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sama yaitu 32 orang. (Nama dan data sampel terlampir)

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian adalah di SMK Negeri 1 Bandung. Sedangkan waktu penelitian adalah 3 kali pertemuan di luar pretes dan postes (1 x pertemuan = 2 x 45 menit). Keseluruhan penelitian dilaksanakan selama lima hari di luar jam pelajaran, yaitu dimulai pada tanggal 23 Juni 2008 sampai tanggal 27 Juni 2008.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan teknik tes dan teknik angket.

3.4.1 Teknik Tes

Teknik tes yang digunakan adalah teknik tes tertulis. Teknik ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan sampel terhadap kosakata bahasa Jepang sebelum dan setelah pembelajaran.

3.4.2 Teknik Angket

Teknik angket digunakan untuk mengetahui manfaat yang dirasakan oleh sampel terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan “Dua Tinggal Dua Tamu”.

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Tes

Untuk teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik tes, maka instrumen yang digunakan adalah tes. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok (Arikunto, 1996 : 138)

Tes yang diberikan adalah tes tertulis berupa tes objektif. Tes objektif adalah suatu tes yang disusun dimana setiap pertanyaan tes disediakan alternatif jawaban yang dapat dipilih (Margono, 1996 : 170). Tes ini dipilih peneliti karena tes objektif dapat menghasilkan skor yang konstan, tidak tergantung kepada siapapun yang memberi skor, karena pemberian skor tidak dipengaruhi oleh sikap subjektif.

Tes yang diberikan berupa tes pilihan ganda sejumlah 25 soal tentang kosakata bahasa Jepang.

Tabel 3.1

KISI-KISI PENYUSUNAN SOAL

SATUAN PENDIDIKAN	: SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
MATA PELAJARAN	: BAHASA JEPANG
KELAS/ SEMESTER	: X/ GENAP
JUMLAH SOAL	: 30
ALOKASI WAKTU	: 30 MENIT

NO	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Jumlah Soal	Nomor Soal
1	Memperoleh informasi umum, informasi tertentu dan atau rinci tentang kehidupan sekolah	Ikura Desu Ka ?	Memilih dengan tepat kata benda sesuai dengan gambar yang terdapat dalam soal	5	1,2,3,4,5
2		Ikura Desu Ka ?	Memilih kata bantu yang tepat sesuai dengan jumlah benda pada soal	5	6,7,8,9,10
3		Tsuki, Hinichi, Yōbi No Iikata	Memilih nama hari, bulan dan tanggal yang sesuai dengan bahasa Indonesia yang tersedia pada soal	5	11,12,13,14,15
4		Ōkii Mise; Iroirona	Memilih kata sifat yang	5	16,17,18,19,20

		Mono	sesuai dengan bahasa Indonesia pada soal		
5		Ikura Desu Ka ?	Memilih angka yang tepat sesuai dengan informasi yang terdapat dalam soal	5	21,22,23,24,25

Jumlah soal : 25

Karena tes yang digunakan adalah tes yang dibuat oleh peneliti dan bukan merupakan tes baku, maka harus dilakukan uji coba soal untuk mengetahui hal-hal berikut :

3.5.1.1 Validitas Soal

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 1996 : 158). Untuk menguji validitas instrumen dalam penelitian ini, peneliti menggunakan validitas kesamaan yaitu validitas yang bisa diupayakan dengan menyusun program yang ada dan diukur dengan cara konsultasi kepada pakar (Sutedi, 2004 : 218).

3.5.1.2 Reliabilitas Soal

Perangkat tes dikatakan memiliki reliabilitas jika dapat mengukur secara ajeg, artinya meskipun berkali-kali tes tersebut digunakan pada sampel yang sama dengan waktu yang tidak terlalu lama, akan menghasilkan data yang sama pula (Sutedi, 2004 : 221).

Untuk menghitung reliabilitas instrumen, dapat menggunakan teknik belah dua dengan rumus :

$$r = 2 \times r$$

$$1 + r \quad (\text{Sutedi, 2004 : 223})$$

Tetapi pada penelitian ini peneliti menggunakan program anates ver 4.0.2 (Oktober 2003). Setelah dihitung dengan menggunakan program tersebut, maka diketahui bahwa reliabilitas instrumen dalam penelitian ini adalah 0.68. Hal itu berarti instrumen dalam penelitian ini termasuk kuat dan instrumen tersebut layak digunakan. (hasil perhitungan terlampir)

3.5.1.3 Tingkat Kesukaran

Butir soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah juga tidak terlalu sukar.

Tingkat kesukaran dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{B}{JS} \quad (\text{Arikunto, 1995 : 212})$$

Keterangan :

P : Indeks Kesukaran

B : Banyaknya siswa yang menjawab dengan benar

JS : Jumlah seluruh siswa peserta tes

Penafsirannya :

0.00 – 0.30 : Sukar

0.31 – 0.70 : Sedang

0.71 – 1.00 : Mudah

Setelah dihitung menggunakan Anates ver 4.0.2 maka didapatkan hasil bahwa 52% soal tersebut berkategori mudah dan 48% berkategori sedang. (hasil perhitungan terlampir)

3.5.1.4 Daya Pembeda

Daya pembeda adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah) (Arikunto, 1995 : 215). Rumus yang digunakan adalah :

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} \quad (\text{Arikunto, 1995 : 218})$$

JA JB

- D : Daya pembeda
BA : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab dengan benar
BB : Banyaknya kelompok bawah yang menjawab dengan benar
JA : Banyaknya peserta kelompok atas
JB : Banyaknya peserta kelompok bawah

Penafsirannya :

- 0.00 – 0.20 : Jelek
0.20 – 0.40 : Cukup
0.41 – 0.70 : Baik
0.71 – 1.00 : Baik sekali

Setelah dihitung menggunakan Anates ver 4.0.2 maka disimpulkan bahwa 28% soal memiliki daya pembeda yang cukup, 16% soal memiliki daya pembeda yang sangat baik dan sisanya memiliki daya pembeda yang rendah. (hasil perhitungan terlampir)

3.5.1.5 Analisis Distraktor (Pengecoh)

Soal dapat dikatakan memiliki distraktor yang baik jika distraktor tersebut memiliki daya tarik yang besar bagi peserta tes yang kurang menguasai bahan tes. Suatu distraktor dapat dikatakan berfungsi baik jika paling sedikit dipilih oleh 5% pengikut tes (Arikunto, 1995 : 226). Sebagian besar soal sudah memiliki pengecoh yang baik, walaupun masih ada soal yang pengecohnya kurang baik.

3.5.2 Angket

Sedangkan untuk teknik angket, instrumen yang digunakan adalah angket atau kuesioner. Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 1996 : 139). Kuesioner yang diberikan merupakan kuesioner / angket tertutup yaitu angket / kuesioner yang berisi pertanyaan yang telah disediakan jawabannya, sehingga responden tinggal memilih (Arikunto, 1996 : 140).

Angket yang diberikan berupa 10 pertanyaan tentang kesan dan manfaat yang dirasakan oleh sampel terhadap teknik permainan “Dua Tinggal Dua Tamu”.

Tabel 3.2
KISI-KISI PENYUSUNAN ANGKET

Tujuan	Nomor
Mengetahui minat siswa terhadap pelajaran bahasa Jepang	1 dan 2
Mengetahui faktor kesulitan belajar bahasa Jepang pada siswa	3 dan 4
Mengetahui kesan siswa terhadap pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru	5 dan 6
Mengetahui kesan siswa terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang dilakukan oleh peneliti	7 dan 8
Mengetahui manfaat yang dirasakan siswa dari pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti	9 dan 10

3.6 Teknik Pengolahan Data

Seperti yang telah disebutkan di atas bahwa penelitian ini menggunakan teknik pengolahan data statistik komparansional. Peneliti menggunakan teknik ini karena penelitian ini adalah penelitian yang ditujukan untuk menemukan persamaan dan perbedaan dari variabel yang diteliti, yaitu efektifitas penggunaan teknik permainan “Dua Tinggal Dua Tamu” pada pengajaran kosakata bahasa Jepang. Teknik permainan “Dua Tinggal Dua Tamu” pada kelompok eksperimen sebagai variabel X dan teknik ceramah yang digunakan di kelompok kontrol sebagai variabel Y.

Rumus yang digunakan dalam uji statistik untuk mencari ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara variabel yang diteliti, yaitu dengan *uji t test (uji t tabel)*

Adapun untuk data yang diperoleh dari sampel yang berbeda, maka digunakan rumus berikut :

$$t_o = \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}} \quad (\text{Sutedi, 2004 : 232})$$

Keterangan :

t_o : Nilai t hitung yang dicari

SEM_{xy} : Standar error perbedaan x dan y

Sebelum menghitung dengan menggunakan rumus di atas maka peneliti terlebih dahulu membuat persiapan, antara lain :

- Membuat tabel persiapan

NO	X	Y	x	y	x ²	y ²
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1						
2						
Σ						
M						

Keterangan :

1. Kolom (1) diisi dengan nomor urut sampel, disesuaikan dengan jumlah sampel.
2. Kolom (2) diisi dengan skor yang diperoleh kelas eksperimen.
3. Kolom (3) diisi dengan skor yang diperoleh kelas kontrol.
4. Kolom (4) merupakan deviasi dari skor X. deviasi merupakan hasil pengurangan dari skor dengan rata-rata kelas.
5. Kolom (5) merupakan deviasi dari skor Y.
6. Kolom (6) diisi dengan hasil pengkuadratan angka-angka pada kolom (4)
7. Kolom (7) diisi dengan hasil pengkuadratan angka-angka pada kolom (5)
8. Kolom sigma diisi dengan jumlah dari masing-masing kolom.

- Mencari mean dari kedua variabel dengan menggunakan rumus :

$$M_x = \frac{\sum X}{N X} \quad M_y = \frac{\sum Y}{N Y}$$

- Mencari standar deviasi dari variabel X dan Y dengan rumus berikut ini :

$$S_{dx} = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N X}} \quad S_{dy} = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N Y}}$$

- Mencari standar error mean kedua variabel tersebut dengan rumus berikut :

$$SEM_x = \frac{S_{dx}}{\sqrt{N X - 1}} \quad SEM_y = \frac{S_{dy}}{\sqrt{N Y - 1}}$$

- Mencari standar error perbedaan mean X dan Y. rumus yang digunakan adalah :

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

- Mencari t hitung dengan rumus yang telah dijelaskan di atas
- Merumuskan hipotesis

Adapun hipotesis yang digunakan oleh peneliti adalah hipotesis kerja (H_k) yaitu *pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan “Dua Tinggal Dua Tamu” efektif*. Sedangkan hipotesis nol (H_o) adalah *teknik permainan “Dua Tinggal Dua Tamu” tidak efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang*.

- Membandingkan nilai t hitung dengan t tabel.

3.7 Prosedur Penelitian

Secara garis besar penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap pengambilan kesimpulan.

1. Tahap Persiapan

- Studi Pendahuluan, dilakukan untuk mengetahui informasi yang akurat tentang kondisi sampel dan tempat penelitian.
- Membuat proposal penelitian.
- Melakukan bimbingan proposal penelitian kepada dosen pembimbing skripsi.
- Membuat instrumen penelitian yang terdiri dari tes objektif pilihan ganda dan angket.
- Memperbaiki instrumen berdasarkan bimbingan dari dosen.
- Melakukan judgement kepada dosen ahli.
- Mengurus surat izin penelitian.
- Uji coba instrumen.

- Memperbaiki instrumen berdasarkan hasil uji coba.

2. Tahap Pelaksanaan

- Menentukan kelas yang akan dijadikan sampel.
- Memberikan pretes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- Memberikan pengarahan kepada kelas eksperimen tentang apa yang harus dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran.
- Menyusun Rencana Pelaksanaan Pengajaran untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan teknik permainan “Dua Tinggal Dua Tamu” pada kelompok eksperimen dan tanpa teknik permainan tersebut pada kelas kontrol .
- Setelah melaksanakan tindakan sebanyak 3 kali pertemuan, memberikan postes kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- Menyebarkan angket pada kelas eksperimen.

3. Tahap Pengambilan Kesimpulan

- Mengumpulkan data hasil penelitian dan mengolah data tersebut dengan menggunakan uji statistik.
- Melakukan analisa data hasil penelitian.
- Menarik kesimpulan dari hasil yang diperoleh.