

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara yang digunakan oleh penulis dalam mengumpulkan data, menyusun data, menganalisa data, dan sampai pada tahap pengambilan kesimpulan dari data yang diteliti. Menurut Poerwadarminta (1984 : 64)

“Metodelogi penelitian ialah cara yang teratur dan terpikir baik untuk mencapai suatu maksud atau menyelidiki suatu maksud”.

Karena tujuan dari penelitian ini adalah mencari efektivitas permainan *Wordsearch*, maka jenis metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.

Pengertian metode eksperimen menurut Bambang Soewarno, (1987 : 130) yaitu :

“Studi eksperimen adalah studi percobaan untuk meneliti suatu peristiwa atau gejala yang muncul pada kondisi tertentu, dan setiap gejala yang muncul diamati dan dikontrol secermat mungkin, sehingga dapat diketahui hubungan sebab akibat munculnya gejala tersebut”

Metode eksperimen dalam penelitian ini membutuhkan dua kelas yaitu kelas eksperimen yang pengajaran kosakata nomina bahasa Jepang menggunakan teknik permainan *Wordsearch* dan kelas kontrol yang

pengajaran kosakata nomina bahasa Jepang tanpa menggunakan teknik permainan *Wordsearch*.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto,1998:140). Sampel penelitian adalah sebagian atau wakil yang diteliti. (Arikunto,1998:117).

Populasi penelitian : Seluruh siswa SMA Bandung yang sedang mempelajari bahasa Jepang.

Sampel penelitian : Siswa SMA PGRI 1 Bandung kelas XI IPA tahun ajaran 2007/2008 yang sedang mempelajari bahasa Jepang.

C. Variabel Penelitian

Menurut Sutrisno Hadi (1986 : 224)

“Variabel adalah semua objek yang menjadi sasaran penyelidikan, kita sebut gejala. Gejala-gejala ini menunjukkan variasi, baik dalam jenisnya maupun dalam tingkatnya”.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Variable Terikat (X)

Variabel terikatnya adalah hasil prestasi belajar siswa dengan menggunakan teknik permainan *Wordsearch*.

2. Variabel Bebas (Y)

Variabel bebasnya adalah hasil prestasi belajar siswa yang tanpa menggunakan teknik permainan *Wordsearch*.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian adalah merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Secara garis besarnya instrumen penelitian dibagi dua yaitu dalam bentuk tes, dan non tes.

(Danasmita & Sutedi, 1996 : 27).

Yang menjadi instrumen dalam penelitian ini adalah :

1. Tes : Pretes dan Postes
2. Non Tes : Angket

E. Teknik Penelitian

Pengolahan data dan interpretasi data yang diperoleh berdasarkan

pengumpulan data tes studi pendahuluan, tes awal (sebelum eksperimen), tes akhir (setelah eksperimen), dan angket. Pada tahap ini penulis menguraikan atas dua kegiatan tersebut sebagai berikut :

1. Teknik Pengumpulan Data

Data adalah segala fakta dan data yang dapat dijadikan bahan untuk menyimpan informasi (Arikonto, 1998 : 141). Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Data tersebut dikumpulkan sampel yang telah ditentukan sebelumnya.

Karena tujuan penelitian ini untuk mencari efektivitas permainan *Wordsearch* dalam pelajaran kosakata nomina bahasa Jepang., maka yang dibutuhkan untuk mengumpulkan data adalah sebuah alat ukur (instrumen penelitian) yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian baik berupa data tes dan data angket.

2. Teknik Pengolahan Data Statistik

a. Pengolahan Data Tes

Karena tujuan penelitian ini untuk mencari efektivitas permainan

Wordsearch dengan cara membandingkan hasil tes siswa sebelum dan

sesudah pembelajaran, maka yang akan dipergunakan untuk pengolahan data adalah teknik statistik. Pada penelitian ini dapat digunakan teknik “ttes” atau “kai kuadrat”.

Tabel “ttes” digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y. Teknik seperti ini biasa digunakan untuk mencari perbandingan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

Adapun rumus statistiknya adalah sebagai berikut :

a. Mencari Mean $Mdx = \frac{\sum dx}{N}$

b. Mencari Standar Deviasi $\sum dx^2 = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$

c.
$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{Nx + Ny - 2}\right)\left(\frac{1}{Nx} + \frac{1}{Ny}\right)}}$$

(Arikunto, 2002 : 280).

b. Pengolahan Data Angket

Angket adalah suatu daftar yang berisikan suatu rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah atau bidang yang diteliti (Narbuko & Achmadi, 2003 : 76). Untuk memperoleh data, angket disebarakan kepada

sampel penelitian di kelas eksperimen.

Adapun rumus menghitung data angket adalah sebagai berikut :

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

(Supardi, 1986 : 20)

F. Pelaksanaan Penelitian

1. Persiapan Penelitian

Tahap persiapan ini dilakukan agar pada saat melakukan penelitian dan pengumpulan data tidak terjadi hal-hal yang dapat menghambat proses penelitian. Adapun langkah-langkah persiapan penelitian eksperimen yang dilakukan untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut :

1. Menentukan lokasi dan waktu penelitian

Lokasi penelitian yang dipilih penulis adalah di SMU PGRI 1 Jalan Sukagalih No.80 Bandung. Waktu pelaksanaan penelitian eksperimen ini berlangsung selama 2 minggu yaitu dari tanggal 4 Februari sampai 16 Februari 2008 yang terdiri dari 7X pertemuan yang didalamnya termasuk pretes, postes dan pemberian angket.

2. Mempersiapkan kelengkapan administrasi yang berhubungan dengan

perizinan penelitian.

3. Menentukan sampel penelitian

Sampel yaitu siswa SMU PGRI 1 Bandung kelas XI IPA untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing 20 orang.

Teknik sampel dilakukan secara purposif yaitu pengambilan sampel yang didasarkan atas pertimbangan penulis sendiri.

4. Menyusun dan mengecek kelengkapan instrumen penelitian (pretes, postes dan angket). Membuat kisi-kisi dan kriteria penilaian tes.

5. Menentukan Metode Penelitian Menurut Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, untuk membuktikan efektivitas penulis menggunakan metode eksperimen. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan khusus (*treatment*) terhadap suatu kelompok objek penelitian (kelas eksperimen) dan dibandingkan dengan kelompok lain yang tidak diberikan perlakuan serupa (kelas kontrol) sebagai kelas pembanding. Tujuannya adalah untuk menyelidiki dan mengetahui secara pasti ada tidaknya perbedaan hasil belajar yang signifikan.

Di dalam penelitian ini jenis desain penelitian eksperimen yang penulis gunakan : *Control Group Pretest – Posttest*

Pola :

E	0_1	X	0_2
K	0_3	X	0_4

E : Kelompok Eksperimen

K : Kelompok Kontrol

Dalam hal ini dilihat perbedaan pencapaian antara kelompok eksperimen ($0_2 - 0_1$) dengan pencapaian kelompok kontrol ($0_4 - 0_3$) (Arikunto, 2002 : 79).

6. Memilih Metode Pengajaran

Metode pengajaran yang digunakan selama proses belajar mengajar dalam kelas kontrol dan kelas eksperimen berbeda, kelas eksperimen menggunakan teknik permainan *Wordsearch*, sedangkan kelas kontrol pengajarannya tidak menggunakan teknik permainan *Wordsearch*.

7. Materi Pengajaran

Materi pengajaran yang digunakan selama proses belajar

mengajar diambil dari buku Mengenal Bahasa Jepang 1 yang disusun oleh Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Jepang Jawa Barat. Terdiri dari 100 kata benda bahasa Jepang yang sudah dipih oleh penulis.

2. Pelaksanaan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis membagi sampel menjadi dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pelaksanaan penelitian eksperimen tentang efektivitas permainan *Wordsearch* dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang berlangsung sebanyak tujuh kali pertemuan pada bulan Februari 2008.

Untuk lebih detailnya penulis memberikan tahapan-tahapan sebagai berikut :

- a. Mengadakan pretes terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen, untuk mendapatkan data awal sebelum mengadakan kegiatan belajar mengajar (KBM). Pengajaran dengan teknik permainan *Wordsearch* akan diberikan terhadap kelas eksperimen. Pada awal pertemuan, siswa diberikan pretes untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata bahasa Jepang sebelum dilakukan KBM pengajarannya menggunakan teknik permainan *Wordsearch*.

b. Pada pertemuan kedua sampai keenam, siswa diberikan materi pembelajaran kosakata nomina bahasa Jepang yang seluruhnya berjumlah 100 kosakata, dengan menggunakan teknik permainan *Wordsearch*. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar terhadap dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Pengajaran pada kelas eksperimen menggunakan teknik permainan *Wordsearch* yang diadakan oleh peneliti secara langsung. Bahan yang diberikan adalah kosakata nomina dalam materi pelajaran yang diambil dari buku *Mengenal Bahasa Jepang 1* yang disusun oleh Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Jepang Jawa Barat. Terdiri dari 100 kata benda bahasa Jepang. Sedangkan kelas kontrol diajar oleh guru kelas dengan bahan yang sama, tetapi pengajarannya tidak menggunakan teknik permainan *Wordsearch*.

c. Pada pertemuan terakhir, siswa diberikan postes untuk mengetahui perbedaan penguasaan kosakata siswa antara sebelum dan sesudah pengajaran kosakata nomina bahasa Jepang menggunakan teknik permainan *Wordsearch*. Data postes juga untuk mengetahui perbandingan hasil kedua kelas antara kelas eksperimen dan kontrol.

Terakhir menyebarkan angket untuk memperoleh data kuantitatif.

- d. Analisis data untuk uji hipotesis, analisis data untuk tujuan penarikan kesimpulan serta analisis data angket.
- e. Melaporkan hasil penelitian

