

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah tata cara bagaimana suatu penelitian dilaksanakan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode eksperimen semu (quasi eksperimen) dengan model “*one-group-before-after*” (*Pre test-Post test Design*), yaitu eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelas pembanding (Arikunto, 2002 : 77). Selain itu menurut Suryadibrata (1992 : 41), eksperimen semu adalah eksperimen yang dilakukan terhadap sekelompok subjek yang dikenai perlakuan untuk jangka waktu tertentu, pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan diberikan dan pengaruh perlakuan diukur dari perbedaan antara pengukuran awal dan pengukuran akhir.

Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hasil uji coba penggunaan media dan untuk mengetahui apakah siswa mengalami penguatan dalam mengingat huruf Kanji melalui media Macromedia Flash yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding seperti yang dikatakan oleh Suryana (1996 : 11), eksperimen semu adalah dimana peneliti akan mengadakan pengamatan langsung terhadap dua kelompok subjek dengan dua kondisi observasi yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding, sehingga setiap subjek merupakan kontrol atas dirinya sendiri.

Tujuan dari metode ini adalah untuk mendapatkan gambaran data pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar bahasa Jepang dalam mempelajari huruf Kanji melalui Macromedia Flash. Seperti yang sudah dijelaskan di bab

sebelumnya, Macromedia Flash ini adalah sebagai alat bantu dalam bentuk software pembelajaran. Penulis beranggapan media ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan huruf Kanji sederhana.

Karena dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah “*one-group-before-after*” (*Pre test-Post test Design*), maka tidak digunakan kelas kontrol, melainkan hanya satu kelas eksperimen. Desain eksperimen ini digunakan karena dalam penelitian ini penulis melakukan pengamatan perbedaan setiap sampel yaitu sebelum dan sesudah dilakukan eksperimen (treatment) dan kondisi setelahnya, peneliti merumuskannya sebagai berikut:

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Ket :

1. Pre Test (O_1) : Pengukuran sebelum dilakukan Treatment
2. Treatment(X) :Perlakuan dengan menggunakan Macromedia Flash
3. Post Test (O_2) : Pengukuran sesudah diberikan Treatment

Rumus yang digunakan untuk menghitung efektivitas eksperimen adalah

Statistik Uji : $t_{hitung} = \frac{\bar{B}}{S_B / \sqrt{n}}$

dengan : $\bar{B} = \frac{\sum B_i}{n}$

B_i = beda (selisih antara tunggakan pajak awal dengan tunggakan akhir)

S_B =Standar deviasi dari data beda

Kriteria Uji : 1. Terima H_0 jika P-Value (sig) > α

atau Terima H_0 jika $-t \text{ tabel} < t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$.

2. Tolak H_0 jika $P\text{-Value (sig)} \leq \alpha$

atau Tolak H_0 jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ dan $t \text{ hitung} < - t \text{ tabel}$.

3.2 Sumber Data

Sumber data dari penelitian ini adalah siswa yang tergabung dalam eskul J-Guild SMA Negeri 8 Bandung. Adapun alasan peneliti memilih SMA Negeri 8 Bandung sebagai tempat penelitian adalah karena siswa-siswi di SMA ini merupakan siswa-siswi yang sedang mempelajari bahasa Jepang pada tingkat dasar.

3.3 Materi Pengajaran

Materi pengajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah 25 buah huruf kanji sederhana yang urutan penulisannya saling berhubungan. Huruf kanji ini dipilih untuk memudahkan siswa dalam mengingat huruf melalui urutan penulisannya.

Daftar Huruf Kanji

Tabel 3.1

Huruf Kanji	Cara Baca	Arti
一	Ichi	Satu
十	Juu	Sepuluh
木	Ki	Pohon
林	Hayashi	Hutan
森	Mori	Hutan rimba
本	Hon	Batang/buku
休む	Yasumu	Libur/istirahat
体	Karada	Badan

口	Kuchi	Mulut
四	Yon	Empat
回	Kai	Berputar/kali
国	Kuni	Negara
西	Nishi	Barat
中	Naka	Dalam
古い	Furui	Tua
兄	Ani	Kakak laki-laki
日	Hi/Nichi	Matahari/tanggal
白い	Shiroi	Putih
百	Hyaku	Seratus
早く	Hayaku	Cepat
車	Kuruma	Mobil
明るい	Akarui	Terang
時	Toki/Ji	Waktu/jam
目	Me	Mata
見る	Miru	Melihat

3.4 Metode Pengajaran

Metode pengajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengajaran komunikatif dengan menggunakan media Macromedia Flash dalam pengajaran huruf kanji sederhana.

3.5 Media Pengajaran

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Macromedia Flash. Media ini menampilkan urutan penulisan, cara membaca, dan

arti dari huruf kanji itu sendiri. Pada tampilan awal akan terlihat 25 huruf kanji yang akan diajarkan.

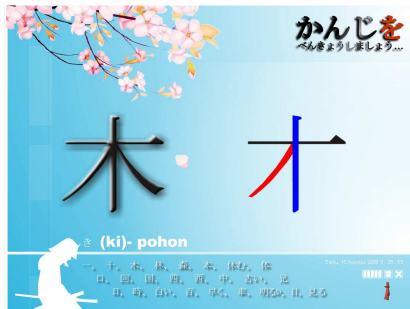
Gambar 3.1



Setelah itu ketika huruf kanji diklik maka media akan menampilkan urutan penulisannya, cara membaca dan arti dari huruf kanji. Urutan penulisan ditampilkan satu per satu untuk memperlihatkan kepada siswa bagaimana cara menulis huruf kanji yang baik dan benar. Urutan penulisan dibedakan menurut warna garis

Gambar 3.2





Ket:

- | | | | |
|---------------|---------------|-----------------|----------------|
| Garis pertama | : warna hitam | Garis kelima | : warna ungu |
| Garis kedua | : warna biru | Garis keenam | : warna kuning |
| Garis ketiga | : warna merah | Garis ketujuh | : warna pink |
| Garis keempat | : warna hijau | Garis kedelapan | : warna oranye |

Tetapi ada beberapa huruf kanji yang menampilkan huruf kanji sebelumnya kemudian membentuk huruf kanji baru. Hal itu dikarenakan huruf kanji ini memiliki urutan penulisan yang sama dengan huruf kanji sebelumnya. Dengan menggunakan teknik ini diharapkan siswa dapat meningkatkan ingatan siswa karena urutan penulisannya berkaitan.

Gambar 3.3



3.6 Instrumen Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan angket. Tes dilakukan sebanyak 2 kali yaitu pada awal pertemuan (*pre-test*) dan akhir pertemuan (*post-test*) dalam bentuk soal isian/essay yang berjumlah 25 soal. Selain tes, pengumpulan data juga dilakukan menggunakan angket dengan jumlah pertanyaan 10 soal. Data dalam penelitian ini adalah teknik pembelajaran mengingat huruf Kanji sederhana yang urutan penulisannya berkaitan dengan menggunakan media Macromedia Flash.

1. Tes

Tes adalah pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok.

Tes dilakukan 2 kali yaitu *pre-test* yang digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum pembelajaran dan *post-test* yang digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah pembelajaran.

Pre-test dan *post-test* dalam bentuk soal isian/essay yang diberikan sebanyak 25 butir soal.

Di bawah ini dapat dilihat kisi-kisi soal

KISI-KISI SOAL YANG DIBERIKAN KEPADA SISWA

Tabel 3.2

No	Variabel Penelitian	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Huruf Kanji	-urutan penulisan huruf Kanji yang benar	Semua soal
2.	Cara baca	-hiragana dari suatu	Semua soal

		kanji	
3.	Arti huruf Kanji	-makna dari suatu kanji	Semua soal

Tabel 3.3 Bobot Nilai Soal

Soal	Nilai
Benar	1
Salah	0

2. Angket

Angket adalah sekumpulan pernyataan atau pertanyaan yang harus dilengkapi oleh responden dengan memilih jawaban atau menjawab pertanyaan melalui jawaban yang sudah disediakan atau melengkapi kalimat dengan jalan mengisi (Russefendi, 2001 : 107). Angket ini diberikan diakhir seluruh kegiatan pembelajaran. Angket ini diberikan untuk mengetahui sampai sejauh mana tanggapan dan sikap terhadap efektivitas pembelajaran huruf Kanji dalam bahasa Jepang dengan menggunakan media Macromedia Flash. Kisi-kisi angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

KISI-KISI ANGKET YANG DIBERIKAN KEPADA SISWA

Tabel 3.4

No	Variabel Penelitian	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Kesan terhadap huruf Kanji	-ketertarikan terhadap huruf Kanji	1
		-minat terhadap huruf Kanji	2
2.	Pembelajaran huruf	-tujuan mempelajari	3

	Kanji	-kesulitan yang dihadapi	4
		-cara mengatasi kesulitan	5
3.	Media pembelajaran	-penggunaan media dalam pembelajaran	6
4.	Kesan terhadap media pembelajaran	- menyenangkan	7
		-mudah dipahami	8
		-tampilan media	9
		-media dapat membantu mengingat huruf kanji	10

Pengolahan dilakukan dengan melihat presentasi jumlah jawaban dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menjumlahkan setiap angket
- b. Menyusun frekuensi jawaban
- c. Membuat tabel frekuensi
- d. Menghitung persentasi dari setiap jawaban

3.7 Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Demi kelancaran dalam melakukan penelitian, ada tahapan yang harus dilalui yaitu:

1. Tahap Persiapan

Kegiatan-kegiatan yang dipersiapkan untuk mendukung jalannya proses penelitian diantaranya, pembuatan proposal, mengurus perizinan, dan penyusunan instrumen penelitian.

Setelah proposal penelitian disetujui oleh pembimbing skripsi, penulis langsung mengajukan permohonan surat izin penelitian dari jurusan pendidikan dari Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang dan Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni kepada Rektor Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) melalui BAAK.

Selanjutnya penulis meminta persetujuan Kepala Sekolah SMA Negeri 8 Bandung untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Setelah disetujui penulis mulai membuat instrumen penelitian.

2. Tahap Pengumpulan Data

Dalam pengambilan data penelitian dilakukan beberapa tahap dalam 3 kali pertemuan yaitu:

1. Pertemuan 1, tanggal 24 Juli 2009 diberikan *pre-test* kepada siswa. Setelah itu dilakukan pembelajaran bagian 1 dengan materi pembelajaran huruf Kanji sederhana menggunakan media Macromedia Flash. Pada kegiatan ini diharapkan siswa dapat mengingat huruf Kanji, melalui penulisan huruf Kanji yang sangat sederhana menjadi huruf Kanji lain yang lebih kompleks tetapi cara penulisannya berkaitan/berhubungan serta cara membaca dan arti dari huruf Kanji tersebut. Pada pertemuan ini, saat proses belajar mengajar, siswa juga diajarkan materi mengenai bagaimana karakter huruf Kanji itu terbentuk.
2. Pertemuan 2, tanggal 25 Juli 2009 dilakukan pembelajaran bagian 2 dengan materi pembelajaran huruf Kanji sederhana menggunakan media Macromedia Flash. Pada kegiatan ini diharapkan siswa diberikan huruf Kanji lain yang urutan penulisannya lebih kompleks dari huruf kanji pada pembelajaran 1.

- Pertemuan 3, tanggal 26 Juli 2009 dilakukan pembelajaran bagian 3, sama seperti hari sebelumnya. Setelah pembelajaran siswa diberikan *post-test* dan angket.

3.8 Teknik Pengolahan Data

Data yang diolah dalam penelitian ini adalah data yang berasal dari nilai tes awal (*pre-test*), nilai tes akhir (*post-test*), dan angket yang diberikan kepada sampel penelitian. Setelah data diperoleh, kemudian dilakukan pengolahan data dengan perincian sebagai berikut :

- Tes

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil tes, dilakukan tahap-tahap sebagai berikut :

- Mencari mean (rata-rata) *pre-test* (O_1)

$$Mx = \frac{\Sigma x}{N_1}$$

Ket :

Mx = Nilai rata-rata (mean) *pre-test*

Σx = Jumlah total nilai *pre-test*

N_1 = Jumlah peserta tes

- Mencari mean (rata-rata) *post-test*

$$My = \frac{\Sigma y}{N_1}$$

Ket :

My = Nilai rata-rata (mean) *post-test*

Σy = Jumlah total nilai *post-test*

N_1 = Jumlah peserta tes

c. Menghitung uji beda dari setiap pertanyaan

$$\text{Statistik uji : } t_{hitung} = \frac{\bar{B}}{S_B / \sqrt{n}}$$

$$\text{dengan : } \bar{B} = \frac{\sum B_i}{n}$$

B_i = beda (selisih antara tunggakan pajak awal dengan tunggakan akhir)

S_B = Standar deviasi dari data beda

Kriteria Uji : 1. Terima H_0 jika P-Value (sig) > α

atau Terima H_0 jika $-t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$.

2. Tolak H_0 jika P-Value (sig) $\leq \alpha$

atau Tolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan $t_{hitung} < -t_{tabel}$.

2. Angket

Data yang diperoleh dari angket, dianalisa dengan menggunakan rumus perhitungan persentase kriteria Hendro (dalam Permana, 2001 : 33) sebagai berikut :

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

Ket :

P : persentase jawaban

f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : jumlah responden

100% : bilangan tetap

Kemudian, oleh Permana dilakukan pengkriteriaan (2001 : 34) sebagai berikut :

0% : tak seorang pun

$0% < P \leq 25%$: sebagian kecil

$0% < P \leq 50%$: hampir setengahnya

$P = 50%$: setengahnya

$50% < P \leq 75%$: sebagian besar

$75% < P \leq 100%$: hampir seluruhnya

$P = 100%$: seluruhnya

