

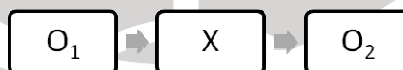
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Metode Dan Desain Penelitian

Metode penelitian merupakan cara pemecahan masalah penelitian yang dilaksanakan secara terencana dan cermat dengan maksud mendapatkan fakta dan simpulan agar dapat memahami, menjelaskan, meramalkan, dan mengendalikan keadaan. Metode juga merupakan cara kerja untuk memahami dan mendalami objek yang menjadi sasaran.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen dengan menggunakan desain penelitian berbentuk “*One Group Pre test-Post test Design*”. Menurut Arikunto (2006:85) “Peneliti akan mengadakan pengamatan langsung terhadap satu kelompok subjek dengan dua kondisi observasi yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding, sehingga setiap subjek merupakan kelas kontrol atas dirinya sendiri.”



Bagan 3.1

Keterangan:

O1 : *Pre-test*

X : *Treatment* atau perlakuan

O2 : *Post-test*

(Arikunto, 2006:85)

3.2. Populasi Dan Sampel Penelitian

3.2.1. Populasi

Populasi penelitian menurut Arikunto (2006: 115) adalah “keseluruhan subjek penelitian”. Sedangkan menurut Sutrisno Hadi (1984: 70) “populasi penelitian adalah seluruh individu yang akan dikenai sasaran generalisasi dan sampel-sampel yang akan diambil dalam suatu penelitian.” Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Lab School UPI tahun ajaran 2011/2012.

3.2.2. Sampel

Sampel penelitian menurut Arikunto (2006: 117) adalah “sebagian atau wakil populasi yang diteliti.” Berdasarkan metode kuasi eksperimen yang ciri utamanya adalah tanpa penugasan random dan menggunakan kelompok yang sudah ada maka peneliti menggunakan kelompok-kelompok yang sudah ada sebagai sampel, jadi peneliti tidak mengambil sampel dari anggota populasi secara individu tetapi dalam bentuk kelas. Sampel diambil sebanyak 21 orang dari kelas VIII A.

3.3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian, baik berupa data kualitatif maupun kuantitatif (Dedi Sutedi, 2005 : 36).

Pemilihan instrumen penelitian sangat ditentukan oleh beberapa hal, yakni objek penelitian, sumber data, waktu dan dana yang tersedia, jumlah tenaga

peneliti, dan teknik yang akan digunakan untuk mengolah data bila sudah terkumpul. Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.3.1. Tes

Pada penelitian ini penulis menggunakan tes pilihan ganda (*multiple choice*) sebanyak 21 soal. Tes dilakukan dua kali, yaitu *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan Mengetahui kemampuan siswa dalam Mengidentifikasi Ujaran, Kosakata, Frase, dan Kalimat bahasa Jepang dasar tentang lingkungan sekolah siswa kelas VIII sebelum diberikan perlakuan. Sehingga penulis memperoleh data awal atau variable X. *Post-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan bahasa Jepang dasar dalam *mengingat kosakata benda disekolah dan pola kalimat dasar* siswa kelas VIII setelah diberikan perlakuan. Tes ini akan menghasilkan data akhir atau variable Y.

3.3.2. Angket

Alat pengumpul data ini dipandang banyak mempunyai kesamaan dengan wawancara, kecuali dalam hal pelaksanaannya. Angket dilaksanakan secara tertulis, sedangkan wawancara secara lisan. Menurut Suharsimi (1998:140), “Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang hal-hal yang ingin diketahui oleh peneliti”.

Menurut Mohammad Ali (1993:68) instrumen angket memiliki kelebihan tersendiri dibandingkan instrumen lain, yaitu:

- a. Angket dapat digunakan untuk mengumpulkan data dari sejumlah besar responden yang menjadi sampel.

- b. Dalam menjawab pertanyaan melalui angket, responden dapat lebih leluasa, karena tidak dipengaruhi oleh sikap mental hubungan antara peneliti dengan responden
- c. Setiap jawaban dapat dipikirkan masak-masak terlebih dahulu, karena tidak terikat oleh cepatnya waktu yang diberikan kepada responden untuk menjawab pertanyaan sebagaimana dalam wawancara.

Angket dapat lebih mudah dirancang karena pertanyaan yang diajukan kepada setiap responden adalah sama. Angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa pernyataan-pernyataan seputar media pembelajaran yang digunakan oleh objek penelitian.

Penggunaan angket dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan respon dari responden tentang hal-hal yang berkaitan dengan penggunaan multimedia pembelajaran kanji dasar.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah:

1. Memberikan *pre-test*
2. Memberikan perlakuan (*treatment*)
3. Memberikan *post-test*
4. Memberikan angket
5. Mengolah data hasil *pre-test* dan *post-test* serta angket

3.5. Teknik Pengolahan Data

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

3.5.1. Rumus Statistik

1. Mencari gain (d) antara pretest dan posttest
2. Mencari nilai rata-rata (*mean*) dari kedua variabel dengan rumus :

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

Keterangan :

Md : Mean gain atau selisih antara pretest dan posttest (posttest-pretest)

d : Nilai rata-rata *post-test*

N : Jumlah siswa

3. Mencari jumlah kuadrat deviasi

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

Keterangan :

$\sum x^2d$ = jumlah kuadrat deviasi

$\sum d^2$ = jumlah *gain* setelah dikuadratkan

$\sum d$ = jumlah *gain*

N = jumlah sampel/banyaknya subjek

4. Mencari nilai t hitung dengan rumus sebagai berikut:

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

5. Memberi interpretasi terhadap nilai t

(Arikunto, 2006:86)

3.5.2. Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis digunakan t hitung. Setelah mendapatkan nilai t hitung, maka langkah yang dilakukan untuk menguji hipotesis adalah dengan membandingkan nilai t hitung dengan t tabel. Uji hipotesis yang berlaku adalah:

1. t hitung > t tabel maka Hk diterima sedangkan Ho ditolak
2. t hitung < t tabel maka Hk ditolak sedangkan Ho diterima

Menguji kebenaran dua hipotesa tersebut dengan cara membandingkan besarnya t hitung dan t tabel, dengan terlebih dahulu menetapkan derajat kebebasan dengan menggunakan rumus : df atau $db = (n-1)$. Setelah menentukan db , maka diperoleh nilai t *tabel* pada taraf signifikansi 5% dan 1%.

3.5.3. Menghitung Pengolahan Data Angket

Teknik untuk mengolah data dari angket dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menjumlahkan setiap jawaban angket
2. Menyusun frekuensi jawaban
3. Membuat tabel frekuensi
4. Menghitung prosentase frekuensi dari setiap jawaban dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

- P : Prosentase frekuensi dari setiap jawaban responden
 f : Frekuensi dari setiap jawaban responden
 n : Jumlah responden

5. Menafsirkan hasil angket dengan berpedoman pada data sebagai berikut:

Tabel 3.1**Klasifikasi perhitungan persentasi tiap kategori**

| Interval | Keterangan |
|-----------------|------------------------|
| 0,00% | Tak seorangpun |
| 01,00% - 05,00% | Hampir tidak ada |
| 06,00% - 25,00% | Sebagian kecil |
| 26,00% - 49,00% | Hampir setengahnya |
| 50,00% | Setengahnya |
| 51,00% - 75,00% | Lebih dari setengahnya |
| 76,00% - 95,00% | Sebagian besar |
| 96,00% - 99,00% | Hampir seluruhnya |
| 100% | Seluruhnya |

(Anas Sudjiono, 2001: 40-41)

3.6. Tahap-Tahap Penelitian

Prosedur penelitian dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menetapkan subjek penelitian yang berasal dari sebuah populasi, yang dalam hal ini adalah siswa kelas VIII SMP Lab School UPI tahun ajaran 2011/2012.
 2. Menetapkan pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian.
 3. Menyusun kisi-kisi instrumen penelitian.
- Kisi-kisi instrument tes

KISI-KISI INSTRUMEN TES SOAL PILIHAN BERGANDA

Waktu: 1 x 30 menit

Pokok bahasan: Mengidentifikasi kalimat, kosakata Frase atau ujaran bahasa jepang dasar tentang lingkungan sekolah

Tabel 3.2

| Kompetensi dasar | Tujuan penelitian | Hasil belajar | Indikator |
|---|---|---|---|
| Mampu mengerjakan soal-soal pada media buku pelajaran bahasa Jepang kelas VIII bagian lingkungan sekolah. | Mengetahui kemampuan siswa dalam Mengidentifikasi Ujaran, Kosakata, Frase, dan Kalimat bahasa Jepang dasar tentang lingkungan sekolah, setelah menggunakan media buku pelajaran bahasa Jepang kelas VIII bagian lingkungan sekolah. | Mengetahui kemampuan siswa dalam Mengidentifikasi Ujaran, Kosakata, Frase, dan Kalimat bahasa Jepang dasar tentang lingkungan sekolah, yang terdapat dalam media buku pelajaran bahasa Jepang kelas VIII bagian lingkungan sekolah. | Memilih jawaban Mengidentifikasi Ujaran, Kosakata, Frase, dan Kalimat bahasa Jepang dasar tentang lingkungan sekolah yang tepat pada media buku pelajaran bahasa Jepang kelas VIII bagian lingkungan sekolah. |

- Kisi-kisi instrumen angket

Tabel 3.3**KISI-KISI ANGKET MEDIA**

Pembelajaran Bbahasa Jepang Kelas VIII Bagian Lingkungan Sekolah SMP Lab School UPI.

| Variabel | Sub Variabel | Pertanyaan | No. Pertanyaan | Jumlah |
|--|--------------|--|-----------------|----------|
| Tanggapan dan pandangan pembelajar terhadap penggunaan | Minat siswa | Pengetahuan pembelajar tentang multimedia pembelajaran interaktif dengan | 1 dan 13 | 2 |

| | | | | |
|--|------------------------|---|-----------|----------|
| <p>“Multimedia Interaktif” dalam pembelajaran bahasa Jepang kelas VIII bagian lingkungan sekolah SMP Lab School UPI.</p> | | penggunaan komputer. | | |
| | | Ketertarikan pembelajar dalam mempelajari materi yang dikemas dalam multimedia. | 2 | 1 |
| | Penggunaan visualisasi | Lebih memahami materi | 8 | 1 |
| | | Penerapan materi lebih jelas | | |
| | Penggunaan bahasa | Bahasa yang digunakan dapat dipahami | 4 | 1 |
| | | Bahasa yang digunakan sulit di pahami | 12 | 1 |
| | Penggunaan gambar | Gambar yang disajikan mewakili materi | 3 | 1 |
| | | Gambar yang digunakan dapat dimengerti | | |
| | Komposisi warna | Warna yang digunakan cocok | 6 | 1 |
| | | Warna yang digunakan tidak cocok | 11 | 1 |
| | Minat | Pengemasan program menarik | 7 | 1 |

| | | | | |
|---------------|-------------|--|-----------|-----------|
| | | perhatian | | |
| | | Pengemasan program tidak menarik perhatian | 9 | 1 |
| | Unsur suara | <i>Musik Instrument & Sound effect</i> yang digunakan sesuai | 5 | 1 |
| | | <i>Musik Instrument & Sound effect</i> yang digunakan tidak sesuai | 10 | 1 |
| JUMLAH | | | | 13 |

4. Menyusun instrumen penelitian.
5. Perumusan *GBPIM*
6. Pembuatan *Flow Chart*
7. Pembuatan *Naskah/Story Board*
8. Membuat dan mengembangkan media yang akan digunakan dalam penelitian yaitu program Multimedia Model Interaktif yang dibuat dengan mempergunakan perangkat lunak (*software*) Macromedia Flash.
9. Mengkonsultasikan media dan instrumen penelitian.
(Pada penelitian ini, penulis mengkonsultasikan media dan instrumen yang akan digunakan pada penelitian kepada dosen pembimbing 1).
10. Melakukan revisi pada instrumen dan multimedia jika diperlukan.
11. Melakukan eksperimen dengan rincian sebagai berikut:

- a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Penelitian
- b. Pengumpulan data
- c. Memberikan *pre-test*

Pre-test diberikan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum *treatment* diberikan. Pelaksanaan *pre-test*.

- d. Memberikan *treatment*

Treatment diberikan sebanyak dua pertemuan.

- e. Memberikan *post-test*

Post-test diberikan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah *treatment*.

- f. Memberikan angket

Angket diberikan untuk mengetahui kesan dan pendapat siswa mengenai pembelajaran dengan multimedia itu sendiri.

12. Mengolah data hasil penelitian.

13. Membuat penafsiran dan kesimpulan hasil penelitian berdasarkan pengujian hipotesis.

14. Pelaporan hasil penelitian.