

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

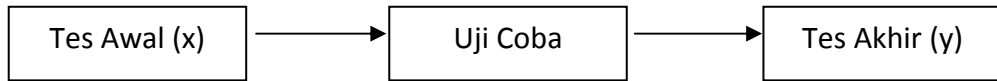
3.1. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara utama yang dipergunakan untuk mencapai suatu tujuan, misalnya untuk menguji serangkaian hipotesa, dengan mempergunakan teknik serta alat-alat tertentu” (Surakhmad, 1990:131). Sehingga dalam suatu metode penelitian terdapat suatu proses pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk mencari kebenaran akan hipotesis yang telah dibuat oleh penulis.

Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan metode analisis deskriptif. “metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang” (Moh. Nazir, Ph.D, 1988: 63). Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki, sedangkan tujuan dari metode ini adalah untuk mendapatkan gambaran data pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar kanyouku di kelas dengan menggunakan multimedia.

Seperti sudah diungkapkan di atas, dalam penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif, hal ini dikarenakan dalam penelitian ini penulis melakukan pengamatan perubahan sampel, sebelum dan sesudah

dilakukannya uji coba. Penulis merumuskannya dengan diagram sebagai berikut:



Dalam penelitian ini, penulis akan menerapkan media berupa multimedia interaktif yang berisi slide mengenai materi kanyouku yang berkaitan dengan nama-nama anggota tubuh. Dalam pelaksanaan penelitian, penulis menggunakan teknik eksperimen semu yang dilaksanakan tanpa adanya kelas pembanding (Suharsimi Arikunto, 1990: 279) desain eksperimen yang digunakan adalah *one group before after* atau *pre-test and post-test group design*. Yaitu penulis mengadakan pengamatan langsung terhadap satu kelompok subjek dengan dua kondisi observasi yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding, sehingga setiap subjek merupakan kontrol atas dirinya sendiri (Suryano, 1996: 11).

Dengan demikian, teknik ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan penerapan media pembelajaran melalui multimedia dalam mempelajari kanyouku yang berkaitan dengan nama-nama anggota tubuh.

3.2. Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1. Populasi Penelitian

Populasi sebagai sasaran utama penelitian merupakan komponen yang sangat memegang peranan penting karena tanpa adanya populasi, suatu penelitian akan sulit untuk dilakukan. Menurut Sugiyono (2003 :90) "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik

tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.”

Dalam penelitian ini, yang menjadi populasi adalah para siswa Lembaga Bahasa Internasional, Bandung.

3.2.2. Sampel Penelitian

“Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut“ (Sugiyono, 2003:91). Sehingga sampel itu mempunyai sifat yang sama dengan populasi. Berdasarkan pernyataan di atas, sampel penelitian ini adalah 8 orang siswa bahasa Jepang tingkat lanjut Lembaga Bahasa Internasional. Teknik penyampelan yang digunakan adalah teknik purposif, yaitu pengambilan sampel yang didasarkan atas pertimbangan peneliti itu sendiri dengan maksud atau tujuan tertentu yang bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Sutedi, 2005: 35).

3.3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data dalam menjawab pertanyaan penelitian dan hipotesis penelitian. Instrumen yang digunakan sangat menentukan terhadap keberhasilan suatu kegiatan penelitian, sebab data yang diperoleh untuk menjawab masalah penelitian dan menguji hipotesis diperoleh melalui instrumen. Hal tersebut senada dengan pendapat Sugiyono (2003 :105) bahwa “Instrumen adalah alat yang digunakan untuk

mengumpulkan data dan mengukur nilai variabel yang diteliti “. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Observasi, dalam hal ini penulis melakukan pengamatan secara langsung di lapangan serta mengumpulkan data yang diperlukan untuk memperoleh data tentang pelaksanaan pembelajaran, menentukan pembelajar yang akan diteliti dan untuk mengetahui sejauh mana pembelajar tahu mengenai kanyoku yang memakai nama-nama anggota tubuh, dan melakukan proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif.
2. Angket, dilakukan untuk mengetahui respon dan pendapat pembelajarmengenai kanyoku dan penggunaan multimedia interaktif ini.
3. Tes, diberikan untuk mengukur kemampuan pengetahuan pembelajaran kanyoku yang memakai nama-nama anggota tubuh. *Pre-test* (tes awal) dilakukan untuk mengetahui kemampuan pembelajar sebelum *treatment* (uji coba), dan *post-test* (tes akhir) dilakukan untuk mengetahui kemampuan pembelajar setelah *treatment*.
4. Studi literatur, yaitu menghimpun, meneliti, mempelajari buku yang ada hubungannya dengan masalah yang sedang diteliti. Studi literatur dilakukan untuk memperoleh bahan-bahan teoritis yang ada hubungannya dengan masalah penelitian. Adapun sumber data yang dijadikan referensi untuk penelitian ini adalah:
 - a. Buku-buku yang relevan dan tulisan ilmiah dari media cetak, dokumentasi, baik yang berupa catatan, ilustrasi, maupun contoh karya.

- b. Artikel-artikel yang didapat dari hasil pencarian melalui internet yang berhubungan dengan kanyouku dan multimedia.
- c. Penelitian terdahulu yang sejenis yang memiliki hubungan dengan pembelajaran menggunakan multimedia

3.4. Perencanaan Pembelajaran Kanyouku Yang Memakai Nama-nama Anggota Tubuh

Pada tahap ini, pertama-tama penulis menelaah materi kanyouku yang memakai nama-nama anggota tubuh yang terdapat dalam buku *Idiom Bahasa Jepang Memakai Nama-nama Bagian Tubuh* karangan Jeffrey G. Garrison yang akan disajikan ke dalam multimedia. Penulis memutuskan untuk menyajikan kanyouku yang diambil dari 10 anggota badan manusia, yang bisa terlihat fisiknya agar lebih mudah dilihat, dan menyajikan 38 buah materi kanyouku yang akan diterapkan ke dalam multimedia. Materi kanyouku tersebut adalah, seperti yang terdapat dalam tabel di bawah ini:

No	Kanyouku	Arti Kata	Makna
1	あたま <small>あたま かた</small> 頭が固い	Kepalanya keras	Keras kepala
2	あたま <small>あたま き</small> 頭が切れる	Kepalanya terputus	Berpikir cepat
3	あたま <small>あたま く</small> 頭に來る	Datang ke kepala	Kesal, marah
4	あたま <small>あたま ふる</small> 頭が古い	Kepalanya tua	Ketinggalan zaman
5	かお <small>かお ひろ</small> 顔が広い	Wajahnya luas	Dikenal banyak orang

6	顔が潰れる <small>かお つぶ</small>	Wajahnya hancur	Namanya tercemar
7	顔を繋ぐ <small>かお つな</small>	Menyambung wajah	Menjaga hubungan
8	大きな顔をする <small>おお かの</small>	Membesarkan wajah	Membanggakan diri
9	みみ 耳が痛い <small>みみ いた</small>	Telinganya sakit	Tersinggung, sakit hati
10	耳が遠い <small>みみ とお</small>	Telinganya jauh	Tuli, sulit mendengar
11	耳が早い <small>みみ はや</small>	Telinganya cepat	Cepat mengetahui berita
12	耳を疑う <small>みみ うたが</small>	Meragukan telinga	Tidak bisa percaya
13	め 目が肥える <small>め こ</small>	Matanya melampaui	Memahami
14	目に浮かぶ <small>め う</small>	Terbayang di mata	Membayangkan
15	お目にかかる <small>め</small>	Tersangkut di mata	Berjumpa, bertemu
16	目を瞑る <small>め つぶ</small>	Menutup mata	Tidak mau tahu
17	はな 鼻で笑う <small>はな わら</small>	Tertawa dengan hidung	Mengejek
18	鼻に付く <small>はな つ</small>	Dipukul di hidung	Tidak tahan, bosan
19	鼻っ柱が強い <small>はな ぼしら つよ</small>	Batang hidungnya kuat	Tegas, berpendirian kuat
20	鼻を高くする <small>はな たか</small>	Meninggikan hidung	Bangga
21	くち 口が軽い <small>くち かる</small>	Mulutnya ringan	Tidak bisa menyimpan rahasia
22	口が堅い <small>くち かた</small>	Mulutnya keras	Tutup mulut
23	口に合う <small>くち あ</small>	Cocok di mulut	Suka (dalam hal makanan)
24	口が滑る <small>くち すべ</small>	Mulutnya terpeleset	Keceplosan
25	て 手がかかる <small>て</small>	Tangannya diperlukan	Banyak pekerjaan, merepotkan
26	手が空く <small>て あ</small>	Tangannya terbuka	Bebas, lenggang
27	手が足りない <small>て た</small>	Tangannya tidak cukup	Kekurangan orang
28	手がつけられない <small>て</small>	Tangannya tak bisa digunakan	Kacau balau, diluar kemampuan
29	あし 足が地に着かない <small>あし ち つ</small> 足が出る <small>あし で</small>	Kakinya tidak berpijak di bumi Kakinya menonjol	Terlalu senang, melamun Melebihi anggaran

3 0	あし はこ 足を運ぶ	Menggotong kaki	Berkunjung, datang
3 1	あし ひ ば 足を引っ張る	Menarik kaki	Ikut campur, menyeret
3 2			
3 3	はだ はだ あ 肌に合う	Sesuai di kulit	Cocok, sesuai
3 4	ひと はだぬ 一肌脱ぐ	Membuka kulit	Menolong, membantu
3 5	からだ・み からだ こわ 体を壊す	Merusak badan	Jatuh sakit
3 6	からだ は 体を張る	Menempelkan badan	Mempertaruhkan hidup
3 7	み 身になる	Menjadi bagian badan	Menempatkan diri
3 8	み ひく 身を引く	Menarik badan	Mengundurkan diri, pensiun

Tabel 3.1. Daftar materi kanyouku yang dimultimediasikan

Setelah semua bahan ajar terkumpul, penulis menyusun materi tersebut ke dalam bentuk multimedia dengan menggunakan Microsoft Power Point, dengan menyertakan gambar, tulisan, dan musik yang mendukung pembelajaran. Kemudian menjudge multimedia yang telah dibuat tersebut kepada ahlinya, dan setelah memperbaiki hasil judgement multimedia tersebut siap untuk disajikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran kanyouku yang memakai nama-nama anggota tubuh.

3.5. Deskripsi Umum Penyajian Multimedia Pembelajaran Kanyouku Yang Memakai Nama-nama Anggota Tubuh

3.5.1. Kegiatan Awal

- Aisatsu
- Identifikasi pembelajar

- Target pembelajaran

Pengajar memberitahukan kepada pembelajar tentang materi yang akan dijelaskan.

- Pretest

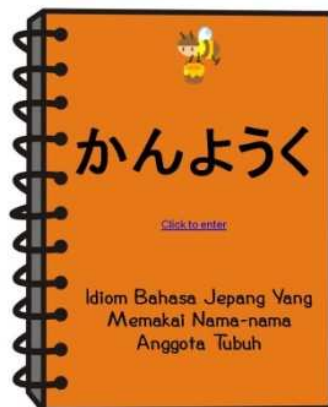
Pretest dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan pembelajar tentang kanyouku.

Kegiatan awal ini berlangsung kurang lebih selama 20menit dengan jumlah sampel sebanyak 8 orang.

3.5.2. Kegiatan Inti

Pembelajar dipersilahkan untuk membuka file yang telah disiapkan bersama-sama, dan pembelajar dipandu mengenai bagaimana cara menggunakan multimedia tersebut.

Tampilan awal:



(gambar 1)

Dengan meng-klik 'click to enter' maka akan muncul tampilan berikutnya, yang berisi materi tentang definisi dari kanyouku. Disana

dijelaskan tentang pengertian dan contoh idiom dalam bahasa Indonesia. Ketika memberi panduan kepada pembelajar juga, penulis menyebutkan tentang apa fungsi, manfaat dan tujuan mempelajari kanyouku.



(gambar 2)

Kemudian dengan meng-klik '次' akan muncul tampilan yang berisi mengenai kanyouku dalam bahasa Jepang beserta contohnya.



(gambar 3)

Lalu setelah meng-klik 'はじめる' akan muncul tampilan *home* berisi gambar badan manusia yang telah diberi 10 keterangan mengenai anggota tubuh yang berkaitan dengan kanyouku yang akan dipelajari

yaitu kepala, wajah, mata, hidung, telinga, mulut, kaki, tangan, kulit dan badan.



(gambar 4)

Kemudian pembelajar dipersilahkan untuk mempelajari materi kanyouku dalam multimedia ini secara mandiri selama 50 menit.

Dengan meng-klik kategori anggota tubuh yang ada pada gambar 4, maka akan muncul slide yang berisikan materi kanyouku yang berkaitan dengan nama anggota tubuh yang di-klik

Tampilan penyajian materi dalam multimedia jika pembelajar meng-klik ‘あたま’ pada gambar 4:



(gambar 5)



(gambar 6)

Tampilan penyajian materi dalam multimedia jika pembelajar meng-klik ‘かお’ pada gambar 4:



(gambar 7)



(gambar 8)

Tampilan penyajian materi dalam multimedia jika pembelajar meng-klik ‘みみ’ pada gambar 4:



(gambar 9)



(gambar 10)

Tampilan penyajian materi dalam multimedia jika pembelajar meng-klik ‘め’ pada gambar 4:



(gambar 11)

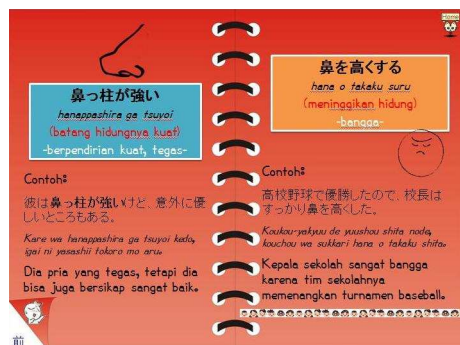


(gambar 12)

Tampilan penyajian materi dalam multimedia jika pembelajar meng-klik ‘はな’ pada gambar 4:



(gambar 13)



(gambar 14)

Tampilan penyajian materi dalam multimedia jika pembelajar meng-klik ‘くち’ pada gambar 4:



(gambar 15)



(gambar 16)

Tampilan penyajian materi dalam multimedia jika pembelajar meng-klik ‘て’ pada gambar 4:



(gambar 17)



(gambar 18)

Tampilan penyajian materi dalam multimedia jika pembelajar meng-klik ‘あし’ pada gambar 4:



(gambar 19)



(gambar 20)

Tampilan penyajian materi dalam multimedia jika pembelajar

meng-klik 'はだ' pada gambar 4:



(gambar 21)

Tampilan penyajian materi dalam multimedia jika pembelajar

meng-klik 'からだ・み' pada gambar 4:



(gambar 22)



(gambar 23)

Dengan meng-klik '次' di kanan bawah slide, akan muncul tampilan slide berikutnya, dan apabila meng-klik '前' di kiri bawah slide, akan muncul tampilan slide sebelumnya. Kemudian dengan

meng-klik 'home' yang berada di kanan atas slide, maka akan kembali ke tampilan *home* (gambar 4). Tombol-tombol hyperlink seperti itu berlaku untuk semua slide dalam multimedia ini.

Kemudian jika pembelajar meng-klik 'QUIZ' yang ada di slide *home* (gambar 4), maka akan muncul slide yang berisikan soal-soal mengenai materi yang ada pada gambar 5 sampai gambar 23. Pada kategori QUIZ, ditampilkan 10 soal pilihan ganda.

Contoh tampilan soal quiz jika pembelajar meng-klik tombol 'QUIZ' pada slide *home* (gambar 4):

QUIZ 1

「あたまがふるい」

a. [Berpikir cepat](#)
 b. [Ketinggalan zaman](#)
 c. [Pintar](#)
 d. [Keras kepala](#)

QUIZ 2

「かおがつぶれる」

a. [Tercemar namanya](#)
 b. [Banyak dikenal](#)
 c. [Membanggakan diri](#)
 d. [Menjaga hubungan](#)

(gambar 24)

QUIZ 3

「みみがとおい」

a. [Tidak percaya](#)
 b. [Tersinggung](#)
 c. [Pendengarannya tajam](#)
 d. [Tuli](#)

QUIZ 4

「めがこえる」

a. [Berpandangan tajam](#)
 b. [Dapat memperkirakan](#)
 c. [Memahami](#)
 d. [Memperhatikan](#)

(gambar 25)

QUIZ 5

「はなでわらう」

a. [Mengejek](#)
 b. [Bosan, muak](#)
 c. [Bependirian kuat](#)
 d. [Membanggakan diri](#)

QUIZ 6

「くちがすべる」

a. [Keceposan](#)
 b. [Banyak omong](#)
 c. [Tutup mulut](#)
 d. [Tidak bisa menyimpan rahasia](#)

(gambar 26)

QUIZ 7

「てがかかる」

a. [Tidak tertangani](#)
 b. [Merepotkan](#)
 c. [Kekurangan tenaga](#)
 d. [Bebas, waktu luang](#)

QUIZ 8

「あしがちにつかない」

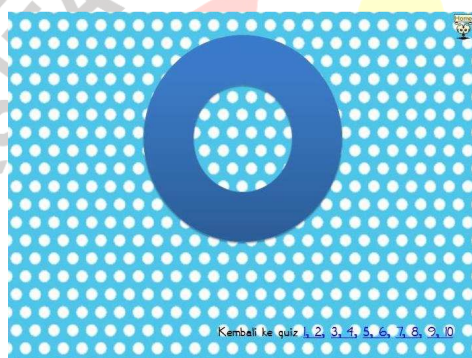
a. [Terlalu senang](#)
 b. [Melebihi anggaran](#)
 c. [Berkunjung](#)
 d. [Ikut campur](#)

(gambar 27)



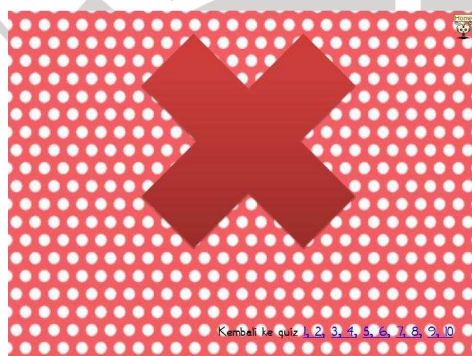
(gambar 28)

Jika pembelajar meng-klik jawaban yang benar pada pilihan dalam quiz-quiz tersebut, maka akan muncul tampilan yang memberitahukan bahwa jawaban yang dia pilih adalah benar.



(gambar 29)

Jika pembelajar mengklik jawaban yang salah, akan muncul tampilan yang memberitahukan bahwa jawaban yang dia pilih adalah salah.



(gambar 30)

Lalu jika pembelajar meng-klik 'EXIT' pada slide *home* (gambar 4) maka akan muncul slide terakhir berisi ucapan selamat tinggal.



(gambar 31)

Untuk tampilan multimedia kanyouku yang lebih jelas lagi, bisa dilihat di lampiran 1.

3.5.3. Kegiatan Penutup

- Post-test

Lembar soal post-test dibagikan kepada pembelajar, dan pembelajar diberi waktu 15 menit untuk menyelesaikan soal tersebut.

- Pembagian angket

Setelah lembar soal dikumpulkan kembali, pembelajar diberikan lembar angket untuk mengetahui respon pembelajar mengenai pembelajaran kanyouku dengan menggunakan multimedia.

- Penutup

3.6. Teknik Pengolahan Data

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

3.6.1. Tes

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

1. Mencari mean (rata-rata) pre-test (O_1)

$$M_x = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

M_x = Nilai rata-rata (mean) pre-test

$\sum X$ = Jumlah total nilai pre-test

N_1 = Jumlah peserta tes

2. Mencari mean (rata-rata) post-test (O_2)

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

Keterangan :

M_y = Nilai rata-rata (mean) post-test

ΣY = Jumlah total nilai post-test

N_2 = Jumlah peserta tes

3. Menghitung taraf signifikansi perbandingan antara t_{tabel} dan t_{hitung} adalah

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

Keterangan :

M_d = mean dari perbedaan *post-test* dan *pre-test*

X_d = deviasi masing-masing subjek ($d - M_d$)

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

N = banyaknya subjek

D_f = atau db adalah $N-1$

3.6.2. Angket

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

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

Keterangan :

P = persentase jawaban

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = jumlah responden

100% = bilangan tetap

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

