

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian. Prosedur ini merupakan langkah kerja yang bersifat sistematis, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan pengambilan kesimpulan. (Sutedi, 2009: 53).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Eksperimental Design* atau sering disebut juga dengan istilah *Quasi Experiment* atau Eksperimen Semu. Sedangkan desain eksperimen yang digunakan adalah *Pre-test and Post-test Design* yaitu desain penelitian dimana peneliti akan mengadakan pengamatan langsung terhadap satu kelompok subjek dengan dua kondisi observasi yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding, sehingga setiap subjek merupakan kontrol dari dirinya sendiri (Suryana, 1996: 11).

Dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O_1) disebut *pre-test*, dan observasi sesudah eksperimen (O_2) disebut *post-test*. Pola desain yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1

Desain Eksperimen

O_1	X	O_2
-------	----------	-------

(Arikunto, 2010: 124)

Keterangan:

O_1 : *pre-test* (tes sebelum perlakuan / *treatment*)

X : *treatment* berupa permainan *Rizumu ni*

Awasete
 O_2 : *post-test* (tes sesudah perlakuan / *treatment*)

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 3 Bandung. Waktu pelaksanaannya dimulai dari tanggal 27 April 2011 sampai dengan tanggal 25 Mei 2011 sebanyak lima kali pertemuan. Pada pertemuan pertama pada tanggal 27 April 2011, sampel diberikan *pre-test*. Pada pertemuan kedua, ketiga dan keempat yaitu pada tanggal 4, 11 dan 18 Mei 2011, sampel diberikan *treatment*. Selanjutnya pada pertemuan terakhir yaitu pertemuan kelima pada tanggal 25 Mei 2011, sampel diberikan *post-test* dan angket.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2010: 173). Pada penelitian ini yang digunakan sebagai populasi adalah pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar yang sedang mempelajari kosakata benda bahasa

Jepang (*meishi*) yaitu seluruh siswa SMKN 3 Bandung kelas X jurusan Administrasi Perkantoran (AP) dan Pemasaran (PM) sebanyak 480 orang.

3.3.2 Sampel

Sampel diambil dengan menggunakan teknik penyampelan purposif (*purposive sampling*) yaitu pengambilan sampel didasarkan atas pertimbangan peneliti itu sendiri, dengan maksud dan tujuan tertentu yang bisa dipertanggung jawabkan secara ilmiah (Sutedi, 2009: 181). Oleh karena itu yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas X yang mengikuti ekstrakurikuler bahasa Jepang di SMKN 3 Bandung sebanyak 20 orang.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian (Sutedi, 2009: 155). Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.4.1 Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010: 193). Tujuan dilakukannya tes dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah

diterapkannya permainan *Minorika Rizumu Yon*. Dalam penelitian ini dilakukan dua jenis tes yaitu sebagai berikut.

1. *Pre-test*

Pre-test merupakan tes yang dilakukan sebelum diterapkannya perlakuan atau *treatment* berupa permainan *Minorika Rizumu Yon*. Tes yang digunakan dalam penelitian adalah tes tertulis yang dibuat oleh penulis berupa tes pilihan ganda (*multiple choice test*) sebanyak 20 soal. Sebelum diujicobakan, tes ini diuji isinya dengan meminta pertimbangan ahli (*expert judgement*) dan diuji realibilitasnya kepada 10 orang sampel lain diluar sampel eksperimen.

Tabel 3.2

Kisi Kisi Pre-test

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan	Tema	No. Soal
Membaca wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang	Membaca nyaring kata, frasa dan atau kalimat dalam wacana tertulis sederhana	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melafalkan kata/frase/kalimat dengan tepat 	Siswa dapat menyebutkan kosakata hal-hal yang ada di sekolah	Hal-hal yang ada di sekolah	2,4,8, 12,13, 14,18, 20

identitas diri, kehidupan sekolah	dengan tepat	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memba ca nyaring kata/fra se/kali mat dengan tepat 	Siswa dapat menyebutk an kosakata benda- benda yang dikenakan siswa di sekolah	Benda- benda yang dipakai siswa di sekolah	1,6,9, 10,11, 17
			Siswa dapat menyebutk an benda- benda yang dibawa siswa ke sekolah	Benda- benda yang dibawa siswa ke sekolah	3,5,7, 15,16, 17

2. *Post-test*

Post-test merupakan tes yang dilakukan setelah diterapkannya perlakuan atau *treatment* berupa permainan *Minorika Rizumu Yon* sehingga dapat diketahui skor akhir untuk mengukur keberhasilan metode yang diuji cobakan. Sama seperti *pre-test*, tes yang digunakan

dalam penelitian juga merupakan tes tertulis yang dibuat oleh penulis berupa tes pilihan ganda (*multiple choice test*) sebanyak 20 soal.

Tabel 3.3

Kisi Kisi Post-test

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan	Tema	No. Soal
Membaca wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang identitas diri, kehidupan sekolah	Membaca nyaring kata, frasa dan atau kalimat dalam wacana tertulis sederhana dengan tepat	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melafalkan kata/frase/kalimat dengan tepat 	Siswa dapat menyebutkan kosakata hal-hal yang ada di sekolah	Hal-hal yang ada di sekolah	3,5,7, 9,12,14
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membaca nyaring kata/frase/kalimat dengan tepat 	Siswa dapat menyebutkan kosakata benda-benda yang dikenakan di sekolah	Benda-benda yang dikenakan di sekolah	1,4,15, 16,17, 18,19, 20

		tepat	Siswa dapat menyebutkan benda-benda yang dibawa ke sekolah	Benda-benda yang dibawa ke sekolah	2,6,8, 10,11, 13
--	--	-------	--	------------------------------------	------------------

A. Analisis Uji Kelayakan Instrumen

Sebelum soal dipakai untuk diisi oleh sampel maka soal tersebut harus diujicobakan terlebih dahulu oleh sampel lain di luar sampel eksperimen. Sampel tersebut dipilih secara acak sebanyak 10 orang. Dalam penelitian ini uji coba tes yang dilakukan berupa analisis butir soal, uji validitas dan uji reliabilitas. Analisis butir soal mencakup tingkat kesukaran (TK) dan daya pembeda (DP).

a. Tingkat Kesukaran (TK)

Soal yang baik adalah yang dapat membedakan antara siswa yang tergolong mampu (kelompok atas) dengan siswa yang kurang mampu (kelompok bawah).

$$TK = \frac{BA + BB}{N}$$

Keterangan:

TK : tingkat kesukaran

BA : jumlah jawaban benar kelompok atas

BB : jumlah jawaban benar kelompok bawah

N : jumlah sampel kelompok atas dan kelompok bawah

Tabel 3.4

Penafsiran Tingkat Kesukaran

Rentang TK	Tafsiran
0,00 ~ 0,25	Sukar
0,26 ~ 0,75	Sedang
0,76 ~ 1,00	Mudah

Tabel 3.5

Hasil Analisis Tingkat Kesukaran

No. Soal	Angka TK	Penafsiran
1	0,83	Mudah
2	0,67	Sedang
3	0,67	Sedang
4	0,67	Sedang
5	0,33	Sedang
6	0,16	Sukar
7	0,67	Sedang
8	0,50	Sedang
9	0,50	Sedang

10	0,67	Sedang
11	0,33	Sedang
12	0,83	Mudah
13	0,83	Mudah
14	0,67	Sedang
15	0,67	Sedang
16	0,67	Sedang
17	0,67	Sedang
18	0,83	Mudah
19	0,50	Sedang
20	1,00	Mudah

Dari hasil analisis tingkat kesukaran tersebut diketahui bahwa terdapat 5 buah soal yang termasuk soal mudah yaitu soal dengan nomor 1, 12, 13, 18 dan 20. Kemudian terdapat 14 buah soal yang termasuk soal sedang yaitu soal dengan nomor 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 14, 15, 16, 17 dan 19. Sedangkan yang termasuk soal sukar hanya 1 buah, yaitu soal dengan nomor 6.

b. Daya Pembeda (DP)

Butir soal yang baik adalah yang bisa membedakan kelompok atas dan kelompok bawah.

$$DP = \frac{BA - BB}{n}$$

Keterangan:

DP : daya pembeda

BA : jumlah jawaban benar kelompok atas

BB : jumlah jawaban benar kelompok bawah

n : jumlah sampel kelompok atas atau kelompok bawah

Tabel 3.6

Penafsiran Daya Pembeda

Rentang DP	Tafsiran
0,00 ~ 0,25	Rendah
0,26 ~ 0,75	Sedang
0,76 ~ 1,00	Tinggi

Tabel 3.7

Hasil Analisis Daya Pembeda

No. Soal	Angka DP	Penafsiran
1	0,33	Sedang
2	0,67	Sedang
3	0,00	Rendah
4	0,67	Sedang
5	0,33	Sedang
6	0,33	Sedang
7	0,67	Sedang

8	1,00	Tinggi
9	0,33	Sedang
10	0,00	Rendah
11	0,67	Sedang
12	0,33	Sedang
13	0,33	Sedang
14	0,00	Rendah
15	0,67	Sedang
16	0,67	Sedang
17	0,00	Rendah
18	0,67	Sedang
19	1,00	Tinggi
20	0,00	Rendah

Berdasarkan hasil analisis daya pembeda tersebut diketahui bahwa terdapat 5 buah soal yang memiliki daya pembeda rendah yaitu soal dengan nomor 3, 10, 14, 17 dan 20. Kemudian terdapat 13 buah soal yang termasuk soal yang memiliki daya pembeda sedang yaitu soal dengan nomor 1, 2, 4, 5, 6, 7, 9, 11, 12, 13, 15, 16 dan 18. Sedangkan yang termasuk soal dengan daya pembeda tinggi terdapat 2 buah, yaitu soal dengan nomor 8 dan 19.

c. Uji Validitas

Secara umum validitas suatu alat ukur menunjukkan sejauh mana alat ukur tersebut mengukur sesuatu yang harus diukur (Setiyadi, 2006: 22). Dengan kata lain, validitas menunjukkan kesahihan instrumen dalam mengukur dengan tepat. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan meminta pertimbangan ahli (*expert judgement*) yang dilakukan oleh dosen lain diluar dosen pembimbing. Setelah dilakukan *judgement* maka dosen yang bersangkutan akan menyatakan valid melalui surat pengesahan (*terlampir*).

d. Uji Reliabilitas

Secara sederhana reliabilitas adalah konsistensi dari suatu alat ukur, atau sejauh mana alat ukur tersebut dapat mengukur subjek yang sama dalam waktu yang berbeda namun menunjukkan hasil yang relatif sama (Setiyadi, 2006: 16). Dengan kata lain, tes dikatakan reliabel jika dapat mengukur secara ajeg. Rumus yang digunakan untuk mencari angka korelasi berdasarkan pada skor asli adalah sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : angka korelasi antara variabel X dan variabel Y

N : jumlah sampel

X : jumlah soal benar yang bernomor ganjil

Y : jumlah soal benar yang bernomor genap

Setelah diketahui angka korelasi antara variabel X dan variabel Y, kemudian dilanjutkan dengan menggunakan rumus teknik belah dua sebagai berikut.

$$r = \frac{2 \times r}{1 + r}$$

Tabel 3.8
Penafsiran Angka Korelasi

Rentang angka korelasi	Tafsiran
0,00 ~ 0,20	Sangat rendah
0,21 ~ 0,40	Rendah
0,41 ~ 0,60	Sedang
0,61 ~ 0,80	Kuat
0,81 ~ 1,00	Sangat kuat

Setelah dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus diatas maka diperoleh angka korelasinya sebesar 0,80. Angka korelasi tersebut menunjukkan realibilitas yang kuat artinya layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

3.4.2 Angket

Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan sampel mengenai penggunaan permainan *Minorika Rizumu Yon* sebagai alat bantu dalam

pembelajaran kosakata bahasa Jepang serta untuk mengetahui permasalahan-permasalahan sampel dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang.

Tabel 3.9
Kisi Kisi Angket

No.	Variabel	Indikator	No Soal
1.	Pembelajaran Kosakata	Mengetahui apakah diperlukan metode pembelajaran kosakata bahasa Jepang dan pendapat mengenai metode pembelajaran yang dilakukan di kelas selama ini	1, 2
2.	Permainan <i>Minorika Rizumu Yon</i>	Mengetahui pernah atau tidaknya belajar kosakata dengan permainan <i>Minorika Rizumu Yon</i> dan tanggapan mengenai permainan <i>Minorika Rizumu Yon</i> yang digunakan dalam pembelajaran kosakata serta perbandingannya dengan metode konvensional yang digunakan dalam kelas.	3 - 8

3.	Materi yang diberikan dalam penelitian	Mengetahui pendapat siswa mengenai materi yang disampaikan dalam pembelajaran kosakata melalui permainan <i>Minorika Rizumu Yon</i> .	9, 10
----	--	---	-------

3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian atau langkah-langkah kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut.

3.5.1 Pembuatan Rancangan Penelitian

Sebelum dilaksanakannya penelitian, terlebih dahulu penulis membuat rancangan berupa langkah-langkah kegiatan yaitu sebagai berikut.

1. Mengadakan studi pendahuluan untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai kondisi objektif subjek penelitian yang ada di lapangan agar penelitian dapat dilaksanakan secara optimal.
2. Menentukan dan menyusun instrumen penelitian yang disesuaikan dengan materi yaitu kosakata yang digunakan dalam penelitian. Adapun instrumen yang digunakan berupa *pre-test*, *post-test*, angket dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) penelitian.
3. Meminta *judgement* kepada salah satu dosen akademik mengenai instrumen yang telah dibuat untuk diujicobakan kepada sampel. Namun, instrumen tersebut sebelumnya telah dibimbingkan terlebih dahulu kepada dosen pembimbing penulis.
4. Melakukan eksperimen dengan rincian sebagai berikut:

- a. memberikan *pre-test* kepada sampel untuk mengetahui kemampuan mengenai kosakata yang akan diujicobakan,
 - b. mengadakan kegiatan pembelajaran kosakata dengan menggunakan permainan *Minorika Rizumu Yon* dimana kegiatan dilakukan selama 3 kali pertemuan 2 x 30 menit dengan memberikan 10 buah kosakata yang berbeda pada tiap pertemuannya,
 - c. memberikan *post-test* kepada sampel untuk mengetahui kemampuan mengenai kosakata yang telah diujicobakan melalui permainan *Minorika Rizumu Yon*,
 - d. memberikan angket kepada sampel setelah *post-test* diberikan.
5. Mengolah data dari hasil penelitian.
 6. Membuat penafsiran dan kesimpulan hasil penelitian berdasarkan hipotesis.
 7. Membuat laporan hasil penelitian.

3.5.2 Pelaksanaan Pengumpulan Data

Berikut penjelasan mengenai langkah-langkah yang ditempuh untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

1. Pemberian *pre-test* untuk mengetahui kemampuan sampel mengenai kosakata yang akan digunakan dalam penelitian sebelum diujicobakan melalui permainan *Minorika Rizumu Yon*. *Pre-test* yang digunakan merupakan soal pilihan ganda (*multiple choice*) berjumlah

20 soal yang dirancang oleh penulis dan telah melalui *judgment* oleh salah satu dosen akademik.

2. Pemberian *treatment* atau perlakuan berupa permainan *Minorika Rizumu Yon* selama 3 kali pertemuan. Sebelum kegiatan dimulai, sampel diberikan 10 buah kosakata yang akan digunakan dalam permainan. Kemudian, sampel dibagi menjadi kelompok yang beranggotakan 4 orang. Setelah itu, sampel diberi penjelasan mengenai cara bermain *Minorika Rizumu Yon* yang digunakan untuk mempelajari kosakata yang diberikan.

3. Pemberian *post-test* untuk mengetahui kembali kemampuan sampel mengenai kosakata yang digunakan dalam penelitian setelah dipelajari dengan menggunakan permainan *Minorika Rizumu Yon*.

4. Pemberian angket yang berjumlah 10 soal pilihan ganda (*multiple choice*) yang dilakukan setelah *post-test* diberikan.

3.5.3 Pengolahan Data

1. Teknik Pengolahan Data Tes

Setelah semua data hasil tes terkumpul kemudian data tersebut diolah dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Membuat tabel persiapan untuk menghitung nilai t_{hitung} .

Tabel 3.10

Tabel Persiapan Untuk Menghitung Nilai t_{hitung}

No.	X	Y	d	d ²
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)

...
Σ				
M				

Keterangan:

1. Kolom (1) diisi dengan nomor urut, sesuai dengan jumlah sampel
 2. Kolom (2) diisi dengan nilai *pre-test*
 3. Kolom (3) diisi dengan nilai *post-test*
 4. Kolom (4) diisi dengan nilai gain antara *pre-test* dan *post-test*
 5. Kolom (5) diisi dengan pengkuadratan angka-angka pada kolom (4)
 6. Isi baris sigma (jumlah) dari setiap kolom tersebut
 7. M (*mean*) adalah nilai rata-rata dari kolom (2), (3) dan (4)
- b. Mencari *mean* kedua variabel.

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

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

Keterangan:

M_x : *mean* hasil *pre-test*

- My : *mean* hasil *post-test*
- Σx : jumlah seluruh nilai *pre-test*
- Σy : jumlah seluruh nilai *post-test*
- N : jumlah sampel/banyaknya subjek

c. Mencari *Gain* (d) antara *pre-test* dan *post-test*.

$$d = \text{post-test} - \text{pre-test}$$

d. Menghitung nilai rata-rata (*mean*) *pre-test* dan *post-test* dengan rumus berikut.

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

Keterangan:

Md : *mean* dari perbedaan *pre-test* dan *post-test*

N : banyaknya subjek

e. Menghitung nilai kuadrat deviasi dengan rumus berikut.

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

Keterangan:

$\Sigma x^2 d$: perbedaan kuadrat deviasi dan mean deviasi

N : banyaknya subjek

f. Mencari nilai t hitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

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

- g. Mencari signifikansi dengan derajat kebebasan.

$$Db = N - 1$$

- h. Menguji hipotesis dengan membandingkan nilai t_{tabel} . Ketentuannya yaitu jika nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka dapat disimpulkan bahwa kedua variabel tersebut memiliki perbedaan yang signifikan (H₀ diterima). Sebaliknya, jika nilai $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ berarti kedua variabel tersebut tidak memiliki perbedaan yang signifikan (H₀ ditolak).

2. Teknik Pengolahan Data Angket

Untuk mengolah data angket dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- menjumlahkan setiap jawaban angket,
- menyusun frekuensi jawaban,
- membuat tabel frekuensi,
- menghitung persentase jawaban dengan rumus:

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

Keterangan:

P : persentase frekuensi dari setiap jawaban responden

f : frekuensi dari setiap jawaban responden

n : jumlah responden

- e. menafsirkan hasil angket dengan berpedoman pada data berikut.

Tabel 3.11

Penafsiran Persentase Angket

Presentase (P)	Jumlah responden (n)
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

(Sudijono, 2001: 40-41)

3.5.4 Menarik Kesimpulan

Langkah ini merupakan langkah terakhir dalam penelitian. Seluruh data hasil penelitian yang telah diolah dicocokkan dengan hipotesis yang telah diajukan. Selanjutnya, menganalisis angket untuk mengetahui tanggapan dari responden akan permainan *Minorika Rizumu Yon* dalam pembelajaran kosakata. Setelah mendapatkan hasil analisis tersebut maka dapat ditarik suatu kesimpulan mengenai penelitian yang telah dilakukan.