

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah desain pra-eksperimen satu kelompok *prates-posttes (the one group pratest-posttest)*. Dalam desain satu kelompok prates-postes ini peneliti hanya mengadakan pengamatan langsung terhadap satu kelompok eksperimen sebagai subjek yang akan diberikan perlakuan dengan menggunakan media permainan *word square*. Oleh karena itu penelitian ini hanya menggunakan kelompok tunggal dan tidak menggunakan kelas pembanding (Emzir, 2008: 96).

Desain penelitian satu kelompok prates-postes (*the one group pratest-posttest*) digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1. Desain Penelitian Satu Kelompok Prates-Postes

O1	X	O2
----	---	----

Keterangan:

O1 : *pratest*

X : *Treatment* atau perlakuan

O2 : *posttest*

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi menurut Musfiquon (2012: 89) adalah kelompok besar yang menjadi objek penelitian, sehingga dapat dikatakan bahwa populasi dalam

penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Panjura Malang kelas X tahun ajaran 2017/2018 dengan jumlah populasi keseluruhan sebanyak 105 siswa dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.2. Populasi Pembelajar Bahasa Jepang SMA Panjura Malang

Kelas	Jumlah Siswa
X MIPA 1	25 siswa
X IPS 1	29 siswa
X IPS 2	26 siswa
X IPS 3	26 siswa

3.2.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang diteliti Riyanto (dalam Musfiqon, 2012: 90) sehingga dapat dikatakan jika sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah siswa SMA Panjura Malang kelas X tahun ajaran 2017/2018.

Namun terdapat norma umum yang dipakai dalam menentukan sampel yaitu jika jumlah populasi kurang dari 100 orang sebaiknya diteliti semua, sedangkan jika jumlah populasi melebihi 100 orang maka boleh dilakukan pengambilan sampel yaitu berkisar 20-30% dari total populasi (Musfiqon (2012: 91). Sehingga karena jumlah populasi adalah 105 siswa maka peneliti hanya akan mengambil 25% dari keseluruhan jumlah populasi yang ada dan setelah melakukan konsultasi dengan guru bahasa Jepang di SMA Panjura Malang, maka peneliti menentukan untuk menggunakan siswa kelas X IPS 2 sebagai sampel penelitian dengan siswa sebanyak 26 siswa.

Teknik pemilihan sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling* yaitu sampel yang dipilih didasarkan pada adanya tujuan spesifik atau kriteria-kriteria permasalahan khusus dari penelitian yang akan dilakukan. Oleh karena

itu pengambilan data akan dilakukan pada siswa kelas X IPS 2 ini dikarenakan masalah yang sudah dijelaskan pada latar belakang di atas yaitu minimnya pemahaman pada kosakata bahasa Jepang serta lemahnya antusias serta kurangnya motivasi siswa sehingga kosakata yang diajarkan tidak mampu dipahami sepenuhnya.

Sedangkan untuk mengetahui validitas dan reabilitas soal, peneliti akan mengadakan uji coba soal pada siswa kelas X IPS 1 dengan jumlah siswa sebanyak 29 siswa. Alasan peneliti memilih kelas X IPS 1 sebagai kelas uji coba dikarenakan rata-rata nilai siswa pada kelas tersebut lebih tinggi dari pada kelas yang lainnya.

3.3 Instrumen Penelitian

1. Instrumen penelitian yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang pertama adalah berupa tes (*pratest* dan *posttest*).

Tes sendiri merupakan kumpulan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2013: 193). Peneliti melakukan *pratest* dan *posttest* dalam bentuk soal-soal yang lebih ditekankan untuk mengukur kemampuan siswa dalam penghafalan kosakata.

2. Instrumen yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang kedua adalah dengan menggunakan instrumen berupa angket atau kuisisioner.

Angket atau kuisisioner sendiri adalah seperangkat pertanyaan yang disusun secara logis, sistematis, dan objektif untuk menerangkan variabel

yang diteliti Iskandar (dalam Musfiqon, 2012: 127). Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan tertulis yang disusun dan kemudian disebarakan untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari sumber data berupa orang (*responden*). Angket tersebut diberikan untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa tentang penerapan permainan *word square* dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Dalam penelitian ini, teknik angket atau kuisisioner yang akan digunakan adalah angket atau kuisisioner skala *likert* yang bersifat tertutup, sehingga nantinya responden hanya memilih salah satu dari lima alternatif jawaban yang telah disediakan yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju.

3.4 Tempat dan Waktu Penelitian

3.4.1 Tempat

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Panjura Malang yang beralamatkan di Jalan Kelud 1-9, Malang, Jawa Timur.

3.4.1 Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester 1 atau semester ganjil tahun ajaran 2017/2018, yaitu pada bulan Agustus sampai dengan Januari tahun 2018.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mencapai tujuan penelitian seorang peneliti harus berusaha untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan cara melakukan pengumpulan data. Pengumpulan data ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan

dalam rangka mencapai tujuan penelitian (Gulo, 2002: 110), karena tujuan yang sebelumnya diungkapkan dalam bentuk hipotesis hanya merupakan jawaban sementara sehingga hipotesis tersebut masih perlu diuji kebenarannya sehingga dibutuhkan proses pengumpulan data.

Dalam penelitian ini data pertama yang akan dikumpulkan dari sampel yang telah ditentukan sebelumnya adalah data melalui tes. Menurut Sutedi (2009: 125) ada tiga jenis tes, yaitu tes tulis, tes tindakan, dan tes lisan. Dalam penelitian ini jenis tes yang akan digunakan oleh peneliti adalah jenis tes tulisan berisi kosakata tentang kata benda dari buku *sakura 1* dan *nihongo 1* dengan tema yang telah diajarkan sebelumnya, yaitu *aisatsu*.

Menurut Arikunto (2012: 177) terdapat dua bentuk tes, yaitu tes subjektif dan tes objektif. Tes subjektif adalah tes yang umumnya berbentuk esai (uraian) yang memerlukan jawaban yang bersifat pembahasan atau uraian kata-kata, sedangkan tes objektif adalah tes yang pemeriksaannya dapat dilakukan dengan cara objektif karena jawaban soal sudah disisipkan sudah pasti. Tes obyektif sendiri memiliki beberapa jenis model soal, yaitu:

1. Tes Benar-Salah (*True-False*)

Model soal dalam tes benar-salah ini berupa pernyataan-pernyataan benar atau salah dimana siswa diminta untuk melingkari huruf B jika menurutnya pernyataan itu benar atau melingkari huruf S jika sebaliknya.

2. Tes Pilihan Ganda (*Multiple Choice Test*)

Dalam tes pilihan ganda ini siswa diminta untuk melengkapi dengan cara memilih satu dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan untuk melengkapi keterangan dari suatu pengertian yang belum lengkap.

3. Menjodohkan (*Matching Test*)

Model tes dalam tes menjodohkan atau *matching test* ini adalah mencocokkan, memasangkan atau menjodohkan suatu pernyataan dengan jawaban yang tercantum dalam seri jawaban.

4. Tes Isian (*Completion Test*)

Model tes dalam tes isian ini adalah menyempurnakan atau melengkapi suatu kalimat yang salah satu bagiannya telah dihilangkan.

Dari dua bentuk tes di atas, peneliti memilih untuk menggunakan tes obyektif dengan tiga model tes yaitu tes pilihan ganda, menjodohkan, dan tes isian.

Kisi-kisi soal yang akan diberikan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Soal *Pratest* dan *Posttest*

Teori	Indikator	Bentuk Soal	Jumlah butir soal	Soal
Mengkomunikasikan ide atau gagasan dengan cara tulisan dalam penguasaan kosakata (Asano Yuriko (dalam Sudjianto dan Dahidi 2004: 97))	Siswa mampu mencocokkan gambar yang sesuai dengan kosakata bahasa Jepang	Menjodohkan	5	Cocokkan kosakata di bawah ini dengan arti yang sesuai!
	Mampu menunjukkan, memilih, serta memperkirakan kosakata dengan tepat	Tes isian	5	Pilihlah kosakata yang tepat untuk gambar di bawah ini menggunakan jawaban yang ada di dalam kotak!
	Siswa mampu menuliskan kosakata ke dalam bahasa Indonesia.	Tes isian	10	a) Ubahlah kosakata di bawah ini ke dalam Bahasa Indonesia!
	Siswa mampu menuliskan kosakata ke dalam bahasa Jepang.	Tes isian	5	b) Ubahlah kosakata di bawah ini ke dalam Bahasa Jepang!

Setelah kisi-kisi soal selesai dibuat, maka hal yang selanjutnya dilakukan peneliti adalah membuat soal yang sesuai dengan kisi-kisi yang telah dibuat diatas, yang kemudian nantinya akan disebar kepada siswa atau responden untuk mendapatkan hasil yang kemudian akan diolah.

Tabel 3.4 Soal *pratest* dan *posttest*

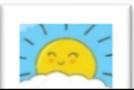
Nama _____ :

No Absen / Kelas :

I. Cocokkan kosakata di bawah ini dengan arti yang sesuai!

1. <i>Denwa bangou</i>	●	● siswa tahun pertama (kelas satu)
2. <i>Koukousei</i>	●	● salam
3. <i>Ichi nensei</i>	●	● siswa SMA
4. <i>Namae</i>	●	● saya
5. <i>Aisatsu</i>	●	● nomor telepon
		● nama

II. Pilihlah kosakata yang tepat untuk gambar di bawah ini menggunakan jawaban yang ada di dalam kotak!

1.  ()
Selamat siang ()

2.  ()
Guru ()

3.  ()
Selamat tinggal ()

4.  ()
Sehat ()

5.  ()
Selamat tidur ()

(a) Oyasumi	(b) Sayounara
(c) Konnichiwa	(d) Genki
(e) Konbanwa	(f) Sensei

III. Ubahlah kosakata di bawah ini ke dalam Bahasa Indonesia!

1. a. <i>Ittekimasu</i>	= _____
b. <i>Itterashai</i>	= _____
2. a. <i>Okaeri</i>	= _____
b. <i>Tadaima</i>	= _____
3. a. <i>Itadakimasu</i>	= _____
b. <i>Gochisousama</i>	= _____
4. a. <i>Mata raishuu</i>	= _____
b. <i>Mata ashita</i>	= _____
5. a. <i>Doutashimashite</i>	= _____
b. <i>Arigatou</i>	= _____

IV. Ubahlah kosakata di bawah ini ke dalam Bahasa Jepang!

1. Selamat malam	= _____
2. Murid/siswa	= _____
3. Permisi	= _____
4. Selamat pagi	= _____
5. Maaf	= _____

Kemudian data kedua yang juga akan dikumpulkan dari sampel adalah data berupa angket tentang pendapat siswa setelah mempelajari kosakata bahasa Jepang dengan media *word square*. Sudjana dan Rivai'i (dalam Kustandi dan Sutjipto, 2013:22) mengungkapkan beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, dan teori ini yang kemudian akan digunakan sebagai teori dari angket yang akan dibuat.

Kisi-kisi angket yang akan diberikan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket

Teori	Indikator	Jumlah butir soal	Pernyataan
Sudjana dan Rivai'i (dalam Kustandi dan Sutjipto, 2013: 22) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa	Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar	5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya senang belajar kosakata sambil bermain dengan menggunakan permainan <i>word square</i>. 2. Dengan menggunakan permainan <i>word square</i> saya mudah menghafal kosakata yang sebelumnya tidak saya mengerti. 3. Permainan <i>word square</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu menghafal dan menuliskan kosakata. 4. Saya merasa lebih tertarik untuk belajar bahasa Jepang setelah bermain menggunakan media <i>word square</i>. 5. Saya merasa termotivasi untuk menghafal kosakata bahasa Jepang setelah adanya pembelajaran dengan media <i>word square</i>.
	Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan menginginkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran	2	<ol style="list-style-type: none"> 6. Saya merasa lebih mudah mengingat kosakata bahasa Jepang yang dipelajari dengan menggunakan media <i>word square</i>. 7. Saya merasa ingin menguasai lebih banyak kosakata dalam bahasa Jepang.

	Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau mengajar pada setiap jam pelajaran.	2	8. Saya merasa tidak semangat dalam mengikuti pelajaran bahasa Jepang karena cara pengajaran yang terlalu bervariasi. 9. Saya merasa lebih mudah menghafalkan kosakata dengan media <i>word square</i> dibandingkan dengan menghafal secara konvensional.
	Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.	1	10. Saya merasa pembelajaran lebih menyenangkan karena ada banyak kegiatan yang dilakukan. .

Setelah kisi-kisi angket selesai dibuat, maka hal yang selanjutnya dilakukan peneliti adalah membuat angket yang sesuai dengan kisi-kisi yang telah dibuat diatas, yang kemudian nantinya akan disebar kepada siswa atau responden untuk mendapatkan hasil yang kemudian akan diolah.

Tabel 3.6 Angket

Lembar Angket (Kuisisioner) Penggunaan Permainan <i>Word Square</i>						
Nama :						
No Induk :						
Berikan tanda <i>checklist</i> (v) pada setiap pernyataan di bawah ini.						
Keterangan:						
SS: Sangat Setuju						
S: Setuju						
KR: Kurang Setuju						
TS: Tidak Setuju						
STS: Sangat Tidak Setuju						
No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KR	TS	STS
1	Saya senang belajar kosakata sambil bermain dengan menggunakan permainan <i>word square</i> .					
2	Dengan menggunakan permainan <i>word square</i> saya mudah menghafal kosakata yang sebelumnya tidak saya mengerti					
3	Permainan <i>word square</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu menghafal dan menuliskan kosakata					
4	Saya merasa lebih tertarik untuk belajar bahasa Jepang setelah bermain menggunakan media <i>word square</i> .					
5	Saya merasa termotivasi untuk menghafal kosakata bahasa Jepang setelah adanya pembelajaran dengan media <i>word square</i> .					
6	Saya merasa lebih mudah mengingat kosakata bahasa Jepang yang dipelajari dengan menggunakan media <i>word square</i> .					
7	Saya merasa ingin menguasai lebih banyak kosakata dalam bahasa Jepang.					
8	Saya merasa tidak semangat dalam mengikuti pelajaran bahasa Jepang karena cara pengajaran yang terlalu bervariasi.					
9	Saya merasa lebih mudah menghafalkan kosakata dengan media <i>word square</i> dibandingkan dengan menghafal secara konvensional.					
10	Saya merasa pembelajaran lebih menyenangkan karena ada banyak kegiatan yang dilakukan.					

3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian disusun oleh seorang peneliti untuk menghasilkan sebuah penelitian yang valid dan berjalan sesuai dengan tujuan. Prosedur yang akan dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

a. Tahap awal

Tahap pertama yang akan dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Menentukan sekolah yang akan dijadikan sebagai lokasi penelitian.
2. Meminta izin kepada pihak sekolah.
3. Berkonsultasi dengan guru bahasa Jepang di sekolah untuk menentukan materi yang akan digunakan.
4. Membuat instrumen penelitian berupa kisi-kisi soal *pratest*, *posttest*, dan angket. Peneliti membuat skrip soal dengan rujukan yang diambil dari buku *sakura 1* dan *nihongo 1*.
5. Melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian (soal *pratest*, *posttest*, angket) serta media pembelajaran yang akan digunakan.
6. Melakukan uji coba soal yang sudah di validasi oleh validator untuk menentukan nilai validasi dan reabilitas soal.

b. Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini kegiatan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah melakukan uji coba media pembelajaran dengan melakukan *treatment* pada sampel yang telah ditentukan sebelumnya dengan urutan kegiatan sebagai berikut:

1. Mengadakan *pratest* untuk mengetahui kemampuan siswa.
2. Melakukan *treatment* dengan menggunakan media *word square*.

3. Melakukan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan *treatment*.

c. Tahap akhir

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah

1. Menganalisis data yang sudah dikumpulkan sebelumnya.
2. Memberikan kesimpulan atas data yang telah diperoleh.

3.7 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2013: 335) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara catatan lapang dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, melakukan sintesa, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami.

Analisis data yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang pertama adalah dengan cara:

a. Menguji Validitas dan Reabilitas

Menurut Arikunto (2013: 211) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Untuk mengukur validitas dari instrumen pada penelitian ini, peneliti akan melakukan uji coba pada kelas X IPS 1. Kemudian untuk penghitungan hasil dari uji coba akan menggunakan *SPSS 20 for windows*.

Uji reabilitas adalah pengujian instrumen untuk mengetahui tingkat konsistensi hasil atau data yang didapatkan (Musfiqon, 2012: 148). Untuk mengukur reabilitas dari instrumen pada penelitian ini, peneliti akan melakukan uji coba pada kelas X IPS 1, Kemudian penghitungan hasil dari uji coba akan menggunakan *SPSS 20 for windows*.

Suatu instrumen dapat dikatakan reliabel apabila jawaban responden terhadap pertanyaan dalam suatu instrumen konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Ghazali, 2011: 48). Standarisasi nilai reabilitas adalah 0,600, sehingga jika nilainya lebih dari 0,600 maka instrumen dapat dianggap reliabel.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji suatu data penelitian, apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Metode pengambilan keputusan untuk uji normalitas adalah jika (*asympt. Sig*) > 0,05 maka data berdistribusi normal dan jika (*asympt. Sig*) < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal (Priyatno, 2010: 42). Disini, untuk menguji normalitas suatu data penelitian, peneliti menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov*, dan dianalisis menggunakan *SPSS 20 for Windows*.

c. Uji T

Data berupa hasil *pratest* dan *posttest* akan dinilai dengan menggunakan uji T, sehingga perbedaan pada saat sebelum dan sesudah diterapkan permainan *word square* dapat diketahui. Dalam penelitian ini, untuk mengetahui nilai dari uji T yaitu dengan menggunakan *SPSS 20 for Windows*.

Analisis data yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang kedua adalah dengan cara:

Penghitungan kuisioner yang dilakukan peneliti adalah dengan cara memberi poin disetiap butir pertanyaan yang diberikan, dengan ketentuan setiap poin sebagai berikut: sangat setuju (5 poin), setuju (4 poin), kurang setuju (3 poin), tidak setuju (2 poin), dan sangat tidak setuju (1 poin), kemudian kuisioner yang telah diisi oleh siswa akan dikumpulkan kembali, kemudian diperiksa dan diolah dengan

menghitung presentase jawaban dengan menggunakan rumus menurut Riduwan (2009: 41) berikut ini:

$$P: \frac{\text{skor total}}{\text{skor kriteria}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase

Skor total = \sum responden yang memilih x pilihan angka skor

Skor kriteria = nilai tertinggi x \sum responden

Setelah presentase dihitung dengan menggunakan rumus di atas, hasil perhitungan kemudian akan diinterpretasikan dengan pedoman tafsiran sebagai berikut :

Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi Skor Angket

Presentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat Kuat

(Riduwan, 2009: 41)