BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian eksperimen (Experimental Research) yaitu suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat (Tuckman, 1982 : 128-156). Penelitian eksperimen ini merupakan bentuk penelitian dimana peneliti dengan sengaja memberikan perlakuan kepada responden, selanjutnya mengamati dan mencatat reaksi responden, dan kemudian melihat hubungan antara perlakuan yang diberikan dan reaksi yang muncul dari responden.

Teguh (2010) dalam http://blogs.teguh.web.id/the-method-research.html mengemukakan tentang pengertian dari metode penelitian, bahwa :

> Metode pada dasarnya merupakan *cara ilmiah* untuk mendapatkan *data* dengan tujuan dan *kegunaan* tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu, *cara ilmiah*, *data*, *tujuan*, dan *kegunaan*. **Cara *ilmiah*** berarti kegiatan itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu *rasional*, *empiris*, dan *sistematis*. ***Rasional*** berarti kegiatan peneliitian itu dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. ***Empiris*** berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh indera manusia, sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang digunakan. (Bedakan cara yang tidak ilmiah, misalnya mencari uang yang hilang, atau provokator, atau tahanan yang melarikan diri melalui paranormal). **Sistematis artinya**, proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

Berdasarkan hal tersebut maka tujuan penelitian eksperimen, sesuai yang dikemukakan oleh Supardi (2008 : 3) adalah meneliti pengaruh dari suatu perlakuan tertentu terhadap gejala suatu kelompok tertentu dibanding dengan kelompok lain yang menggunakan perlakuan berbeda.

Sebelum melakukan sebuah penelitian eksperimen, perlu dibuat suatu rancangan yang baik. Depdikbud (1983) menyebut rancangan ini sebagai pra-eksperimental, sementara Stephen Isaac dan William B. Michael (1982) menyebutnya "*A Poor Research Design*", yaitu sebuah rancangan yang dibuat sebagai model atau penyederhanaan, sebelum pelaksanaan eksperimen sesungguhnya, dengan tujuan agar variabel yang akan diteliti, jenis data yang dicari dan teknik analisis data yang dipakai sesuai dengan metodologinya.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan sebuah rancangan penelitian *The One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu sebuah rancangan yang digunakan dengan cara memberikan perlakuan pada jangka waktu tertentu serta mengukurnya dengan tes sebelum *(pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan dilakukan. Pada paradigma ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

3.2 Objek Penelitian

3.2.1 Populasi

Sugiyono (2002:57) memberikan pengertia bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan

karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Selain itu Ridwan (2004:55) mengatakan bahwa populasi adalah keseluruhan dari karakteristik atau unit hasil pengukuran yang menjadi objek penelitian.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut dalam penelitian ini penulis mengambil kesimpulan yaitu bahwa populasi merupakan objek atau subyek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi obyek peneliti adalah kosakata bahasa Jepang dan yang menjadi populasi penelitian adalah Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM).

3.2.2 Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiono, 2002). Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah Mahasiswa Sastra Jepang Tingkat I Unikom angkatan tahun 2009-2010, dipilihnya mahasiswa sastra Jepang tingkat I sebagai sampel penelitian dengan alasan karena mereka mempelajari kosakata bahasa Jepang (*goi*) tingkat dasar.

Tujuan dari pengambilan sampel adalah agar sampel yang diambil dari populasinya mewakili, sehingga dapat diperoleh informasi yang cukup untuk mengestimasi populasinya.

3.2.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di Fakultas Sastra Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM. Penulis melakukan dua kali pertemuan yaitu *pretest* dan *posttest*, dengan rincian sebagai berikut :

Pretest : 18 Juni 2010

Posttest : 23 Juni 2010

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Pada tahapan ini penulis melakukan studi literatur atau kajian pustaka, yaitu mempelajari buku-buku referensi dan hasil penelitian sejenis sebelumnya yang pernah dilakukan oleh orang lain, selain itu penulis juga menggunakan media *cyber* dalam situs internet untuk mendapatkan tuntunan secara teori yang berhubungan dengan penelitian. Tujuan dari studi literatur adalah untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti. Disamping membantu mengidentifikasi masalah yang akan diteliti, studi literatur juga dapat membantu peneliti dalam mendefinisikan variabel baik secara konseptual maupun operasional.

2. Tes

Tes merupakan salah satu cara untuk menaksir besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung, yaitu melalui respon seseorang terhadap stimulus atau pertanyaan (Djemari, Mardapi, 2008). Pada penelitian ini, tes digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan mahasiswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Tes yang digunakan adalah tes tertulis berbentuk pilihan ganda (*multiple choice test*) dengan memilih satu dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan dan mencocokkan (*matching test*) yang terdiri dari satu seri pertanyaan dan satu seri jawaban, masing-masing pertanyaan mempunyai jawaban yang tercantum dalam seri jawaban.

3. Kuesioner

Kuesioner atau angket adalah suatu alat pengumpulan data berupa serangkaian pertanyaan yang diajukan pada responden untuk mendapatkan jawaban (Depdikbud: 1975), sedangkan menurut Madya (2006 : 82) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang terdiri atas serangkaian pertanyaan tertulis yang memerlukan jawaban tertulis. Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan pengertian kuesioner adalah suatu alat pengumpul data yang berupa serangkaian pertanyaan tertulis yang diajukan kepada subyek untuk mendapatkan jawaban tertulis juga.

Dalam penelitian ini untuk mendapatkan data primer dilakukan dengan cara penyebaran kuesioner, penulis memberikan suatu daftar pertanyaan (kuesioner) yang harus di isi dan diserahkan kembali. Jenis kuesioner yang digunakan adalah tertutup yaitu seperangkat daftar pertanyaan dengan kemungkinan jawaban yang

tersedia, dimana responden hanya memilih salah satu dari kemungkina jawaban tersebut. Kuesioner ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai media yang dibuat oleh penulis.

3.5 Teknik Pengolahan Data

3.5.1 Teknik Pengolahan Data *Pretest* dan *Posttest*

Langkah-langkah yang penulis lakukan dalam pengolahan data hasil tes adalah sebagai berikut :

1. Memeriksa Hasil Tes

   Penulis memberikan dua buah tes kepada responden, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* adalah tes yang dilakukan sebelum responden mempelajari media interaktif *supa- goi* dan *posttest* adalah tes yang dilakukan setelah responden mempelajari media interaktif *supa- goi*. Hasil dari *pretest* maupun *posttest* yang sudah diisi oleh mahasiswa kemudian diperiksa jawabannya oleh penulis sehingga tidak akan terjadi adanya kecurangan pada hasil tes. Setelah perhitungan selesai, maka hasil dari perhitungan itu adalah nilai yang diperoleh oleh masing-masing responden.

2. Menghitung Nilai Rata-rata Tes

   Setelah nilai dari masing-masing mahasiswa dihitung, selanjutnya akan dihitung nilai rata-rata dari keseluruhan nilai responden dengan menggunakan rumus:

$$M = \frac{\sum X}{\sum Y}$$

(Sarwono, 2006 : 140)

Keterangan :

M : Nilai rata-rata

ΣX : Jumlah nilai

ΣN : Jumlah responden

Setelah nilai rata-rata kedua tes dihitung, kemudian akan dihitung nilai korelasi variabel tersebut dengan menggunakan rumus :

$$r = \frac{\sum XY}{\sqrt{(\sum X^2)(\sum Y^2)}}$$

(Sugiyono, 2008 : 128)

Keterangan :

r = Korelasi

X= Rata-rata nilai *pretest*

Y= Rata-rata nilai *posttest*

3. Menginterprestasikan Nilai Korelasi Variabel Penelitian

Setelah hasil tes telah didapat, maka penulis mengklasifikasikan hasil tersebut dengan nilai sebagai berikut :

Tabel 3.1
Pedoman untuk memberikan interprestasi
Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

(Sugiono, 2008:257

3.5.2 Menilai Hasil Kuesioner

Adapun langkah-langkah yang penulis lakukan dalam mengolah data hasil kuesioner, yaitu sebagai berikut :

1. Memeriksa tanggapan responden

   Penulis memberikan dua angket pertanyaan seputar tampilan media interaktif *supa- goi* dan materi pembelajaran pada media, untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap media positif atau tidak.

2. Menghitung hasil tanggapan

   Setelah mahasiswa menjawab seluruh angket, penulis akan menghitung tanggapan tersebut dengan menggunakan pola skala likert. Setelah nilai masing-masing responden telah dihitung, selanjutnya akan dihitung nilai prosentase dari masing-masing pertanyaan berdasarkan jawaban responden dengan menggunakan rumus:

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

(Suherman dan Sukjaya, 1991 : 71)

Keterangan :

P = Prosentase

f = Frekuensi dari setiap jawaban angket

n = Jumlah responden

100 = Nilai tetap

Tabel 3.2
Persentase skala sikap

Interval Tingkat Intensitas	Kriteria
P=0	Tidak seorangpun
0<P<25%	Sebagian kecil
25%(sama dengan)P<(sama dengan)50%	Hampir setengah
P=50%	Setengah
50%<P<75%	Hampir sebagian besar
75%<P<99%	Sebagian besar

(Sumber : Maulana, 2002 : 61)

3. Menginterprestasikan Hasil Perhitungan Kuesioner

Hasil dari perhitungan rumus diatas dikonfirmasikan dengan kriteria yang telah ditetapkan, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.3
Pengkategorian Skor Jawaban

Interval Tingkat Intensitas	Kriteria
0% - 20%	Sangat tidak baik
21% - 40%	Tidak baik
41% - 60%	Cukup baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat baik

Sumber : Riduwan "Dasar-dasar Statistika"

3.6 Menarik Kesimpulan

Setelah dilakukan penghitungan hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dilakukan perbandingan pada kedua tes tersebut, untuk mencari tahu apakah kemampuan responden mengalami peningkatan atau mungkin tidak mengalami peningkatan sama sekali setelah meggunakan dan mempelajari media interaktif *supa- goi*.

Apabila hasil *posttest* lebih besar daripada hasil *pretest* maka penggunaan media interaktif *supa- goi* dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang dapat dikatakan efektif, akan tetapi sebaliknya apabila hasil *posttest* lebih kecil daripada hasil *pretest*, maka penggunaan media interaktif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dikatakan tidak efektif.

Selain menarik kesimpulan dari hasil tes, setelah diketahui hasil kuesioner kemudian menginterpretasikan hasil tersebut dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan responden terhadap penggunaan media interaktif *supa- goi* untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang.