

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Lokasi dan Subjek Populasi/Sampel Penelitian

##### 1) Lokasi Penelitian

Penelitian ini diadakan di SMA Negeri 10 Bandung yang berlokasi di jalan Cikutra no.77 Bandung. Di SMA Negeri 10 Bandung ini, kurikulum 2013 baru dilaksanakan pada kelas X saja, sedangkan kelas XI dan XII menggunakan kurikulum KTSP. Di kelas X, siswa sudah digolongkan ke dalam 3 jurusan, yakni X IPA, IPS dan Bahasa. Siswa X Bahasa mempelajari bahasa Jepang sebagai keterampilan bahasa Asing dengan alokasi waktu pembelajaran dan porsi belajar lebih banyak dari pada kelas IPA dan IPS yang mempelajari bahasa Jepang hanya pada hari Jum'at pada saat pelajaran lintas peminatan. Di SMA Negeri 10 Bandung, terdapat 5 kelas peminatan bahasa Jepang. Masing-masing mempunyai alokasi waktu pembelajaran selama 3x45 menit.

Penelitian ini dilakukan dalam enam kali pertemuan, yaitu :

- a. Satu kali *pre-test* pada tanggal 25 April 2014 dengan durasi 90 menit, atau sekitar 3-5 menit tes wawancara per-siswa.
- b. Empat kali *treatment* yang dilaksanakan pada tanggal 9, 16, 23 dan 30 Mei 2014 dengan durasi masing – masing *treatment* 3x45 menit.
- c. Satu kali *post-test* pada 6 Juni 2014 dengan durasi 90 menit. Kemudian dilanjutkan dengan pengisian angket dengan durasi waktu 10 menit.

##### 2) Subjek Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi atau *universe* adalah keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai, maupun hal-hal yang terjadi (Arifin, 2011, hlm. 215). Sedangkan sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data (Sutedi, 2011, hlm. 179). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X lintas minat bahasa Jepang SMA Negeri 10 Bandung. Sedangkan penulis menggunakan kelas X lintas minat bahasa Jepang A

Annisa Yulia Nur'aini, 2014

*Implementasi kurikulum 2013 pada bidang studi bahasa Jepang di SMA melalui pendekatan role play*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

35

sebagai sampel penelitian kelas eksperimen dan kelas X lintas minat bahasa Jepang F sebagai sampel penelitian kelas kontrol.

## **B. Desain Penelitian**

Arifin (2011, hlm. 76) mengungkapkan, desain eksperimen adalah suatu rancangan yang berisi langkah dan tindakan yang akan dilakukan dalam kegiatan penelitian eksperimen, sehingga informasi yang diperlukan tentang masalah yang diteliti dapat dikumpulkan secara faktual.

Setiyadi (2006, hlm. 141) mengungkapkan bahwa penelitian dengan desain eksperimen murni diyakini mempunyai validitas internal dan eksternal yang tinggi.

Setiyadi (2006) juga mengungkapkan, desain penelitian merupakan rencana atau langkah-langkah yang dipersiapkan untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian. Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini ditempuh dengan tahapan sebagai berikut :

1. Tahap 1, melakukan *pre-test* dengan menggunakan instrumen tes lisan berupa wawancara dengan topik bahasan mengenai identitas diri, kehidupan sekolah dan keluarga.
2. Tahap 2, pemberian perlakuan (*treatment*) Tahapan yang dilakukan diantaranya :
  - a. Siswa duduk berkelompok. Pembagian kelompok dengan anggota 4-5 orang, disesuaikan dengan jumlah siswa di kelas. Kelompok ditentukan oleh penulis agar siswa dengan kemampuan Bahasa Jepang yang tergolong tinggi dapat tersebar rata di setiap kelompok (pembagian kelompok ditentukan berdasarkan hasil *pre-test* dan evaluasi harian).
  - b. Guru menyebarkan lembar diskusi kelompok dengan format; nomor kelompok, nama anggota kelompok, kelas, kosakata yang terdengar, kalimat yang terdengar, ringkasan isi video dalam bahasa Indonesia, dan lembar naskah *role play*.

- c. Memperlihatkan sebuah video, video yang digunakan adalah video pembelajaran bahasa Jepang, *Erin ga Choosen, Nihongo Dekimasu!* berikut merupakan video yang akan ditampilkan pada setiap *treatment*,
    - 1) *Treatment 1 : Erin ga Choosen, Nihongo Dekimasu* Ep.6 (Bertanya Harga-Nedan o Kiku (*Kihon Skit*) 01:15-02:53
    - 2) *Treatment 2 : Erin ga Choosen, Nihongo Dekimasu* Ep.7 (Kesukaan/Hobby-*Shumi o Hanasu (Kihon Skit)* 01:13-02:57)
    - 3) *Treatment 3 : Erin ga Choosen, Nihongo Dekimasu* Ep.8 (memesan makanan-*Chuumonsuru (Kihon Skit)* 01:21-02:55)
    - 4) *Treatment 4 : Erin ga Choosen, Nihongo Dekimasu* Ep. 15 (mengucapkan keinginan-*Kibou o iu (Kihon Skit)* 01:17-03:03)
  - d. Setelah video selesai diputar, siswa melakukan diskusi mengenai isi cuplikan video yang telah ditayangkan, dan mengisi lembar diskusi sesuai dengan format yang telah disediakan.
  - e. Siswa mengisi lembar naskah *role play* secara berkelompok. Kosakata dan pola kalimat yang digunakan dalam naskah merupakan kosakata dan pola kalimat dari tema pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya serta dari cuplikan video yang telah ditayangkan sebelumnya.
  - f. Siswa bermain peran menggunakan percakapan yang sebelumnya telah dibuat secara berkelompok.
  - g. Siswa lainnya menilai penampilan siswa yang sudah tampil bermain peran dalam lembar penilaian siswa. Dari sini dapat terlihat kemampuan siswa dalam menilai orang lain, apakah mereka memberikan penilaian secara subyektif atau obyektif. Mengingat kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis karakter.
3. Tahap 3, Pelaksanaan *post-test* dengan menggunakan instrumen tes (lisan) berupa wawancara dengan topik bahasan mengenai harga, hal yang disukai/*hobby*, cara memesan makanan di restoran, serta menyampaikan keinginan.

Penelitian ini menggunakan model desain penelitian eksperimen *Control Group Pre-test and Post-test Design*. Dalam desain ini memerlukan 2 kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Satu kelompok diberi perlakuan (eksperimen), sementara yang lainnya dijadikan kelompok kontrol. Pada kedua kelompok tersebut diberikan pre-test (O1) dengan soal yang sama, kemudian diberikan perlakuan (X) khusus untuk kelompok eksperimen, dan akhirnya diberikan post-test (O2) dengan soal yang sama pada kedua kelas. Hasil kedua pos-test dibandingkan atau diuji perbedaannya, begitu juga antara *pre-test* dan *pos-test* pada masing – masing kelompok, (Arifin, 2011, hlm. 81).

Dengan begitu, dapat digambarkan strukturnya sebagai berikut.

<b>Kelompok</b>	<b>Pre-test</b>	<b>Perlakuan (Treatment)</b>	<b>Pos-test</b>
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O1	-	O2

Tabel 3.1 : Struktur desain penelitian eksperimen, (Arifin, 2011, hlm. 81)

### C. Metode Penelitian

Sutedi (2011, hlm. 53) menjelaskan bahwa metode adalah cara yang harus dilaksanakan. Sedangkan Ratna (2010, hlm. 84), mengemukakan bahwa metode adalah cara-cara, strategi untuk memahami realitas, langkah-langkah sistematis untuk memecahkan rangkaian sebab akibat berikutnya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode penelitian eksperimen murni (*True Experimental*) dengan menggunakan kelas kontrol sebagai pembanding. Dalam penelitian ini, peneliti harus melakukan tiga kegiatan sekaligus persyaratan, yaitu mengontrol, memanipulasi, dan observasi. Peneliti juga harus membagi objek atau subjek yang diteliti menjadi dua kelompok, yaitu kelompok *treatment* yang mendapatkan perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan (Arifin, 2011, hlm. 42).

Tujuan dari metode ini yaitu untuk menguji efektivitas dan efisiensi dari suatu pendekatan, metode, teknik, atau media pengajaran dan pembelajaran,

Annisa Yulia Nur'aini, 2014

Implementasi kurikulum 2013 pada bidang studi bahasa Jepang di SMA melalui pendekatan role play

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sehingga hasilnya dapat diterapkan jika memang baik, atau tidak digunakan jika memang tidak baik, dalam pengajaran yang sebenarnya, (Sutedi, 2011, hlm. 64)

Arifin, (2011, hlm. 69) juga mengemukakan bahwa ada beberapa karakteristik dalam penelitian eksperimen, antara lain;

1. adanya kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang akan dibandingkan,
2. memanipulasi atau mengubah secara sistematis variabel eksperimen/perlakuan,
3. menggunakan kelompok kontrol sebagai acuan untuk dibandingkan dengan kelompok eksperimen,
4. adanya pengontrolan variabel, yaitu mengendalikan kondisi-kondisi penelitian ketika berlangsungnya manipulasi,
5. melakukan observasi yaitu mengamati hasil manipulasi secara teliti dan hati-hati,
6. adanya validitas internal yang merupakan *sine qua non* dari desain penelitian dan tujuan pertama dari metodologi eksperimental. Validitas internal ini menanyakan apakah manipulasi eksperimental dalam studi ini benar-benar menimbulkan perbedaan,
7. adanya validitas eksternal yang merupakan tujuan kedua dari metode eksperimen. Validitas eksternal ini menanyakan seberapa representatifkah temuan-temuan penelitian tersebut dan dapatkah hasil-hasil tersebut digeneralisasikan terhadap keadaan dan subjek yang sama.

Dalam sebuah penelitian, akan didapatkan suatu data yang selanjutnya digolongkan menjadi data kualitatif atau data kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang cenderung berbasis kata, misalnya hasil wawancara. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang berbasis angka, misalnya skor uji (Hall dan Wall, 2009, hlm. 21).

Penelitian ini dapat dikategorikan ke dalam jenis penelitian kuantitatif. Arifin (2011, hlm. 29) mengemukakan bahwa penelitian kuantitatif adalah

penelitian yang digunakan untuk menjawab permasalahan melalui teknik pengukuran yang cermat terhadap variabel-variabel tertentu, sehingga menghasilkan simpulan-simpulan yang dapat digeneralisasikan, lepas dari konteks waktu dan situasi serta jenis data yang dikumpulkan terutama data kuantitatif.

#### **D. Definisi Operasional**

Definisi Operasional dimaksudkan dapat menjelaskan pokok-pokok penting yang diteliti pada judul penelitian agar tidak terjadi salah pengertian. Oleh karena itu, penulis mendefinisikan istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian ini sebagai berikut :

##### **1. Kurikulum 2013**

Kurikulum 2013 adalah sebuah kurikulum yang dirancang untuk menyiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan dimasa depan mereka. Kurikulum 2013 lebih ditekankan pada pendidikan karakter, terutama pada tingkat dasar, yang akan menjadi fondasi bagi tingkat berikutnya. Pendidikan karakter dalam Kurikulum 2013 bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan, yang mengarah pada pembentukan budi pekerti dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada setiap satuan pendidikan.

Dalam implementasi kurikulum 2013, pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam seluruh pembelajaran pada setiap bidang studi yang terdapat dalam kurikulum.

##### **2. Pendekatan *Role Play***

Pendekatan atau Model pembelajaran *Role Play* juga dikenal dengan nama model pembelajaran Bermain Peran. Pengorganisasian kelas secara berkelompok, masing-masing kelompok memperagakan/menampilkan scenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprofisasi namun masih dalam batas-batas skenario dari guru.

**Annisa Yulia Nur'aini, 2014**

*Implementasi kurikulum 2013 pada bidang studi bahasa Jepang di SMA melalui pendekatan role play*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

40



	<p><i>diri (aisatsu, jikoshoukai)</i> dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya yang sesuai konteks penggunaannya.</p>	<p>jawab mengenai kabar seseorang dalam bahasa Jepang</p> <p>3.1.3 Dapat menyebutkan nama, alamat, usia, status dan nomor telepon dalam bahasa Jepang secara lancar.</p> <p>3.1.4 Dapat menyebutkan tanggal ulang tahun diri sendiri dalam bahasa Jepang secara lancar</p>	<p>3,4,5</p> <p>6</p>	
2	<p>3.2 Memahami cara memberitahu dan menanyakan fakta, perasaan dan sikap, serta meminta dan menawarkan barang dan jasa terkait topik <i>kehidupan sekolah (Gakkou no</i></p>	<p>3.2.1 Dapat menyebutkan tanggal, bulan, tahun dan jam dalam bahasa Jepang secara lancar.</p> <p>3.2.2 Dapat menyebutkan</p>	<p>7,8</p> <p>9</p>	8



	<p><i>seikatsu</i>) dan <i>Keluarga (Kazoku)</i> dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya yang sesuai konteks penggunaannya.</p>	<p>ruangan-ruangan yang ada di sekolah dalam bahasa Jepang secara lancar.</p> <p>3.2.3 Dapat mengucapkan informasi kegiatan yang dilakukan di suatu ruangan di sekolah dalam bahasa Jepang sesuai konteks secara lancar</p> <p>3.2.4 Dapat menyebutkan macam-macam mata pelajaran dan menginformasikan jangka waktu pembelajaran menggunakan bahasa Jepang secara lancar dan sesuai konteks.</p> <p>3.2.5 Dapat mengungkapkan</p>	<p>10</p> <p>11,12</p> <p>13,14</p>	
--	---	---	-------------------------------------	--



Sedangkan soal *post-test* mencakup materi pelajaran yang sudah dipelajari pada saat *treatment* dilaksanakan. Kisi-kisi soal *post-test* adalah sebagai berikut,

No	Standar Kompetensi	Indikator	Nomor soal	Jumlah soal
1	3.3 Memahami cara menyapa, berpamitan, mengucapkan terimakasih, meminta maaf, meminta izin, instruksi dan memperkenalkan diri serta cara meresponnya terkait topik <i>identitas diri (aisatsu, jikoshoukai)</i> dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya yang sesuai konteks penggunaannya.	3.1.1 Dapat mengucapkan salam dalam bahasa Jepang sesuai dengan konteks penggunaannya. 3.1.2 Dapat bertanya-jawab mengenai kabar seseorang dalam bahasa Jepang 3.1.3 Dapat menyebutkan nama, alamat, usia, status dan nomor telepon dalam bahasa Jepang secara lancar.	1	1

		3.1.4 Dapat menyebutkan tanggal ulang tahun diri sendiri dalam bahasa Jepang secara lancar		
2	6.2 Melakukan dialog sederhana dengan lancar dan tepat yang mencerminkan kecakapan berkomunikasi santun.	6.2.2 Menggunakan pola kalimat untuk menyatakan dan menanyakan harga dalam bahasa Jepang dengan <i>percaya diri</i> .	2	1
3		6.2.3 Bertanya jawab mengenai hal yang disukai dalam bahasa Jepang dengan <i>percaya diri</i> .	3	1
4		6.2.3 Bertanya jawab mengenai memesan makanan dalam bahasa Jepang dengan <i>percaya diri</i> .	4	1
5		6.2.2	5	1

		Menggunakan pola kalimat untuk menyatakan dan menanyakan keinginan dalam bahasa Jepang dengan <i>percaya diri</i> .		
Jumlah				20

Tabel 3.3 : kisi-kisi soal *post-test*

## 2. Angket

Angket merupakan lembar pertanyaan tertulis yang terdiri dari sekumpulan soal untuk mengetahui informasi atau keterangan dari responden. Angket disebar di akhir seluruh kegiatan pembelajaran. Angket disebar dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana tanggapan dan sikap peserta didik terhadap pendekatan *role play* dalam pengimplementasian Kurikulum 2013 pada mata pelajaran bahasa Jepang.

Kisi-kisi angket yang digunakan adalah sebagai berikut :

No	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Minat siswa terhadap mata pelajaran bahasa Jepang	1	1
2	Pendapat siswa mengenai keterampilan berbicara dalam bahasa Jepang	2,3	2
3	Usaha yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang	4,5,6,	3
4	Pendapat siswa mengenai pendekatan	7,8,9,10,11,12,13	7

Annisa Yulia Nur'aini, 2014

*Implementasi kurikulum 2013 pada bidang studi bahasa Jepang di SMA melalui pendekatan role play*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	<i>role play</i> dalam pengimplementasian Kurikulum 2013 dalam mata pelajaran bahasa Jepang dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang		
5	Harapan dan tujuan siswa mengenai pembelajaran Bahasa Jepang pada masa yang akan datang	14,15	2
Jumlah			15

Tabel 3.4 : Kisi-kisi soal angket

## F. Proses Pengembangan Instrumen Penelitian

Pengolahan data dilakukan terhadap instrumen penelitian berupa tes dan angket dengan ketentuan sebagai berikut :

### a. Mengolah data *pre-test* dan *post-test*

Hasil *pre-test* dan *post-test* siswa diperiksa dan dianalisis untuk kemudian ditabulasikan dengan maksud mencari nilai rata-rata, selisih dan derajat kebebasan untuk masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol yang nantinya akan dibandingkan sebagai salah satu penentu keefektivan pendekatan *Role Play* dalam Implementasi Kurikulum 2013 pada Bidang Studi Bahasa Jepang di SMA. Prosedur penghitungan yang digunakan dalam pengolahan data *pre-test* dan *post-test* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mencari nilai *mean* (rata-rata) *pre-test* pada masing-masing kelas eksperimen dan kontrol (O1):

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

Keterangan :

Mx : nilai rata-rata *pre-test*

$\sum X$  : jumlah total nilai *pre-test*

N : jumlah peserta *pre-test*

2. Mencari nilai *mean* (rata-rata) *post-test* pada masing-masing kelas eksperimen dan kontrol (O2):

$$My = \frac{\sum Y}{N}$$

Keterangan :

My : nilai rata-rata *post-test*

$\sum Y$  : jumlah total nilai *post-test*

N : jumlah peserta *post-test*

3. Mencari nilai rata-rata selisih *pre-test/post-test* kelas eksperimen dan kontrol

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

Keterangan :

My/Md : nilai rata-rata selisih antara *post-test* dan *pre-test*

$\sum d$  : jumlah nilai selisih antara *post-test* dan *pre-test*

N : jumlah siswa

4. Mencari nilai derajat kebebasan

$$db = n - 1$$

Keterangan :

db : nilai derajat kebebasan

n : jumlah siswa

5. Menganalisis Perhitungan Koefisien Signifikasi antara Nilai Rata-rata *Pre-test/Post-test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

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

Keterangan :

t : nilai t yang dihitung

Md : nilai rata-rata selisih antara *pre-test/post-test* kelas eksperimen dan kontrol

$\sum Xd^2$  : jumlah kuadrat deviasi

N : Jumlah siswa

Annisa Yulia Nur'aini, 2014

Implementasi kurikulum 2013 pada bidang studi bahasa Jepang di SMA melalui pendekatan role play

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

6. Menentukan tingkat efektivitas pembelajaran

$$g = \frac{Y - X}{Sm - X}$$

Keterangan :

$g$  = *normalized gain*

$X$  = nilai *pre-test*

$Y$  = nilai *post-test*

$Sm$  = skor maksimal

(Sutedi, 2009, hlm. 218-219 dan Arikunto, 2006, hlm. 306-308, dalam Maulana, 2012, hlm. 28-29)

b. Mengolah angket

Selain hasil *pre-test* dan *post test*, angket juga digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian ini, yang kemudian akan diolah dengan cara sebagai berikut :

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

Keterangan :

$P$  : Presentasi Jawaban

$f$  : frekuensi setiap jawaban dari responden

$N$  : jumlah responden

Hasil pengolahan angket tersebut kemudian akan ditafsirkan sebagai berikut :

Persentase	Penjelasan
0%	Ditafsirkan tidak ada
1-25%	Ditafsirkan sebagian kecil
26-49%	Ditafsirkan hampir setengahnya
50%	Ditafsirkan setengahnya
51-75%	Ditafsirkan sebagian besar

Annisa Yulia Nur'aini, 2014

Implementasi kurikulum 2013 pada bidang studi bahasa Jepang di SMA melalui pendekatan *role play*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

50



76-99%	Ditafsirkan hampir seluruhnya
100%	Ditafsirkan seluruhnya

Tabel 3.5 : Tafsiran Analisis Hasil Angket (Arikunto, 2006, hlm. 263)

## G. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut :

#### a. Kajian Pustaka

Penulis mengumpulkan berbagai teori yang relevan dengan permasalahan yang sedang diteliti. Sumber teori bisa didapatkan melalui buku-buku, artikel koran, catatan ataupun dokumen-dokumen tertulis lainnya.

#### b. Tes

Tes adalah suatu teknik pengukuran yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh responden (Arifin, 2011, hlm. 226).

Menurut Sutedi (2011, hlm. 156), tes digunakan untuk mengorek informasi dari siswa, tentang kemampuannya setelah mengalami suatu proses pembelajaran. Tes yang digunakan dalam penelitian ini merupakan tes lisan yang diaplikasikan sebagai *pre-test* dan *post-test*.

#### c. *Treatment* (Perlakuan)

Hasil perkembangan peserta didik pada setiap *treatment* dikumpulkan untuk dijadikan acuan efektivitas pendekatan *role play* dalam pengimplementasian Kurikulum 2013.

#### d. Angket

Angket adalah instrumen penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjaring data atau informasi yang harus dijawab responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya (Arifin, 2011, hlm. 228). Teknik angket ini dilakukan dengan cara pengumpulan datanya melalui daftar pertanyaan tertulis, (Faisal dalam Sutedi, 2011, hlm. 164).

Annisa Yulia Nur'aini, 2014

*Implementasi kurikulum 2013 pada bidang studi bahasa Jepang di SMA melalui pendekatan role play*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tahap-tahap yang dilalui oleh seorang peneliti untuk memperlancar kegiatan penelitian. Prosedur penelitian ini terdiri dari,

### a. Tahap awal (persiapan)

Kegiatan yang harus dilakukan oleh seorang peneliti sebagai tahap persiapan penelitian antara lain :

1. Menentukan sampel penelitian.
2. Pembuatan instrumen penelitian.
3. Pembuatan RPP Penelitian.
4. Menguji instrumen penelitian melalui uji validitas.

### b. Tahap pelaksanaan

Rangkaian kegiatan penelitian yang ditempuh penulis dapat dipaparkan melalui tabel berikut :

Waktu/ Pertemuan	Tema Pembelajaran	Kegiatan	
		Guru	Siswa
25 April 2014	<i>a. Pre-test</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mempersiapkan media (alat perekam, instrumen penilaian)</li><li>- Memberikan penjelasan mengenai tes lisan berupa wawancara yang akan dilakukan</li><li>- Melakukan tes</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Menyimak penjelasan guru</li><li>- Melakukan tes</li><li>- Menjawab setiap pertanyaan (lisan)</li></ul>

Annisa Yulia Nur'aini, 2014

Implementasi kurikulum 2013 pada bidang studi bahasa Jepang di SMA melalui pendekatan role play

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

52

		lisan berupa wawancara kepada setiap siswa, percakapan direkam	
9 Mei 2014	<i>Treatment 1</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menyiapkan media (laptop, speaker, instrumen penelitian)</li> <li>- Mengondisikan siswa untuk duduk berkelompok</li> <li>- guru membagikan lembar diskusi kepada kelompok, serta lembar penilaian <i>role play</i> kepada masing-masing siswa.</li> <li>- guru memperlihatkan video yang sudah disiapkan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa membantu guru menyiapkan media</li> <li>- Siswa duduk berkelompok</li> <li>- Masing-masing kelompok menerima lembar diskusi</li> <li>- Masing-masing siswa menerima lembar penilaian</li> <li>- Siswa menonton cuplikan video</li> <li>- Siswa mengisi lembar diskusi kelompok</li> </ul>
16 Mei 2014	<i>Treatment 2</i>		
23 Mei 2014	<i>Treatment 3</i>		
30 Mei 2014	<i>Treatment 4</i>		

Annisa Yulia Nur'aini, 2014

Implementasi kurikulum 2013 pada bidang studi bahasa Jepang di SMA melalui pendekatan *role play*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		<p><b>Treatment 1 :</b> <i>Erin ga Choosen, Nihongo Dekimasu</i> Ep.6 (Bertanya Harga-Nedan o Kiku (Kihon Skit) 01:15-02:53</p> <p><b>Treatment 2 :</b> <i>Erin ga Choosen, Nihongo Dekimasu</i> Ep.7 (Kesukaan/Hobby-Shumi o Hanasu (Kihon Skit) 01:13-02:57)</p> <p><b>Treatment 3 :</b> <i>Erin ga Choosen, Nihongo Dekimasu</i> Ep.8 (memesan makanan-Chuumonsuru (Kihon Skit) 01:21-02:55)</p> <p><b>Treatment 4 :</b> <i>Erin ga Choosen, Nihongo Dekimasu</i> Ep. 15 (mengucapkan keinginan-Kibou o iu (Kihon Skit)</p>	<p>- Membuat naskah <i>role play</i> secara berkelompok.</p> <p>- Masing-masing kelompok mengumpulkan naskah <i>role play</i> dan lembar diskusi.</p> <p>- Melakukan <i>role play</i></p> <p>- Siswa yang tidak melakukan <i>role play</i> menilai penampilan <i>role play</i> temannya.</p>
--	--	--	--

		01:17-03:03) <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengamati siswa dalam melakukan <i>role play</i></li> <li>- Menilai penampilan siswa sesuai dengan instrumen penilaian yang telah disiapkan.</li> </ul>	
6 Juni 2014	<i>Post Test</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempersiapkan media (alat perekam, instrumen penilaian)</li> <li>- Memberikan penjelasan mengenai tes lisan berupa wawancara yang akan dilakukan</li> <li>- Melakukan tes lisan berupa wawancara kepada setiap siswa, percakapan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyimak penjelasan guru</li> <li>- Melakukan tes</li> <li>- Menjawab setiap pertanyaan (lisan)</li> </ul>

		direkam	
	Pengisian angket	- Membagikan soal - Memberikan penjelasan tentang cara pengisian soal - Mempersilakan siswa untuk mengerjakan soal	- Mempersiapkan alat tulis - Menyimak penjelasan guru Mengerjakan soal angket (tertulis) yang berjumlah 10 soal

Tabel 3.6 : tahap pelaksanaan penelitian

c. Tahap Akhir (Pengambilan Kesimpulan)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, yaitu :

1. Pengolahan data statistik (tes dan angket)
2. Menganalisis data
3. Menginterpretasikan hasil analisis data penelitian dan menarik kesimpulan.

**I. Hipotesis Statistik**

Langkah terakhir dari penelitian ini yaitu pengujian hipotesis. Good dan Scates (1954) dalam Maulana (2012, hlm. 40) mengungkapkan bahwa hipotesis adalah sebuah taksiran atau referensi yang dirumuskan serta diterima untuk sementara yang dapat menerangkan fakta-fakta yang diamati ataupun kondisi-kondisi yang diamati dan digunakan sebagai petunjuk untuk langkah-langkah selanjutnya.

Berdasarkan pengertian hipotesis tersebut, dapat dirumuskan bahwa hipotesis penelitian ini sebagai berikut :

Hipotesis Kerja (H<sub>k</sub>) : Pendekatan *role play* dalam pengimplementasian Kurikulum 2013 efektif dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang.

Hipotesis Nol (H<sub>0</sub>) : Pendekatan *role play* dalam pengimplementasian Kurikulum 2013 tidak efektif dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang.