

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 24 Bandung yang beralamat Jl. A.H. Nasution No.27, Pasir Endah, Ujung Berung, Kota Bandung, Jawa Barat 40619. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas Lintas Minat Bahasa Jepang rombongan belajar 2 (kelas Lintas Minat pukul 8.40 s.d 10.20) dan rombongan belajar 3 (kelas Lintas Minat pukul 10.20 s.d 12.00).

Peneliti memilih SMA Negeri tersebut sebagai lokasi penelitian. Peneliti telah melakukan observasi kecil dalam pembelajaran bahasa Jepang di kelas Lintas Minat Bahasa Jepang. Dari observasi tersebut, peneliti menemukan bahwa peserta didik memiliki kelebihan dalam memahami sebuah kata namun seringkali peserta didik tidak tahu bagaimana cara merangkai suatu kalimat atau memahami suatu kalimat yang diberikan. Terkadang peserta didik harus membaca ulang bukunya untuk memastikan apakah kalimat yang didengarnya sudah sesuai aturan gramatikal atau tidak. Peserta didik memang hafal dan memahami arti dari suatu kata, tapi jika diberikan kalimat perintah contohnya “*suwatte kudasai* (silakan duduk)”, mereka akan kebingungan. Banyak peserta didik yang mengatakan bahwa mereka tidak memahami perubahan bentuk kata kerja seperti *suwaru* menjadi *suwatte*, *kuru* menjadi *kite*, dan lain sebagainya.

Dalam observasi tersebut juga peneliti mencoba berbagai macam permainan dan berbagai media untuk pembelajaran bahasa Jepang. Dari observasi tersebut peneliti melihat bahwa untuk memberikan materi yang dianggap penting itu lebih baik menggunakan metode yang melibatkan peserta didik secara langsung dan memberikan pengalaman yang menyenangkan agar lebih diingat, dimengerti dan dipahami, karena pembelajaran konvensional saat ini terkesan membosankan. Peneliti menentukan metode TPR (*Total Physical Response*) yang akan digunakan untuk pembelajaran kalimat perintah dalam bahasa Jepang. Disini peserta didik akan terlibat lebih aktif dan responsif terhadap situasi pembelajaran

sehingga peserta didik tidak merasa “dipaksa” untuk belajar, sebaliknya, peserta didik merasa senang untuk mempelajarinya. Selain itu, peneliti menemukan bahwa media Jenga yang disukai peserta didik memiliki banyak ruang kosong yang bisa diinovasikan dan bisa dikombinasikan dengan metode TPR (*Total Physical Response*).