

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Metode dan Desain Penelitian**

Menurut Arikunto (2006: 160) “metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya.”

Begitu pula Sutedi (2009: 45) berpendapat bahwa “metode penelitian merupakan prosedur dan langkah kerja yang digunakan dalam kegiatan penelitian secara teratur dan sistematis, mulai dari tahap perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data, sampai pada tahap pengambilan kesimpulan.”

Begitupun dengan Sugiyono (2010:6) memaparkan hal yang serupa dengan mengatakan bahwa “metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.”

Dari beberapa pernyataan menurut para ahli tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa penelitian merupakan suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis untuk memecahkan suatu permasalahan yang telah dirumuskan oleh penulis sebelumnya.

Dalam penulisan penelitian ini, penulis ingin mencoba membuktikan bahwa teknik permainan sondah atau lompat jingkat

merupakan metode yang cukup efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya kata bantu bilangan. Oleh karena itu, agar hasil penelitian ini dapat terbukti, penulis menggunakan metode Eksperimen.

Arikunto (2010: 9) memaparkan bahwa eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.

Penelitian eksperimen menurut Kerlinger (1986: 645) dalam Tamiredja dan Mustafidah (2012: 53) merupakan kajian penelitian dalam situasi nyata (realitas), dengan memanipulasikan satu variabel bebas dalam kondisi yang dikontrol dengan cermat.

Desain eksperimen adalah suatu rancangan percobaan dengan setiap langkah dan tindakan yang terdefinisikan, sehingga informasi yang berhubungan dengan atau diperlukan untuk persoalan yang akan diteliti dapat dikumpulkan secara faktual (Supardi 2007: 29) dalam Nurhikmah (2010: 37).

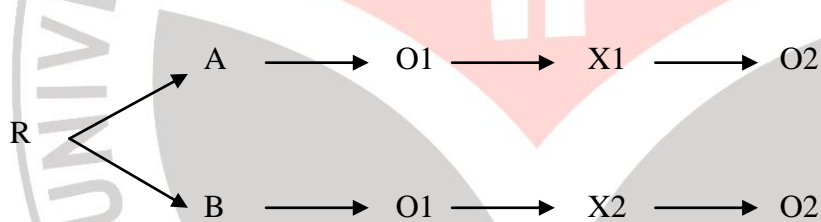
Dengan adanya desain eksperimen merupakan suatu langkah-langkah yang perlu di ambil jauh sebelum penelitian eksperimen di lakukan agar data-data yang diperlukan dapat diperoleh dan akan menghasilkan analisis serta kesimpulan yang obyektif untuk menjawab dan memaparkan persoalan yang dibahas.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan desain “*true experimental design*” dan juga menggunakan angket untuk mengetahui

sejauh mana pembelajar tertarik pada teknik permainan lompat jingkat untuk pembelajaran kata bantu bilangan dalam bahasa Jepang. Penelitian ini menggunakan dua sampel, pada sampel pertama sebagai kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan teknik permainan lompat jingkat dan sampel lainnya sebagai kelas kontrol tidak diberikan perlakuan menggunakan teknik permainan lompat jingkat, tapi pada kedua sampel tersebut dilakukan *pretest* dan *posttest* lalu pada sampel pertama atau kelas eksperimen diberikan angket sedangkan pada kelas kontrol.

**Tabel 3.1**

**Desain Penelitian**



(Taniredja dan Mustafidah 2012: 59)

Keterangan :

R : Responden

A : Kelompok Eksperimen

B : Kelompok Kontrol

O1 : *Pretest*

O2 : *Posttest*

X1: *Treatment* dengan menggunakan teknik permainan lompat jingkat

X2: *Treatment* dengan pembelajaran konvensional

### 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Negeri 24 Bandung, pada kelas XII IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XII IPA 3 sebagai kelas kontrol. Waktu pelaksanaan dimulai dari tanggal 19 Agustus 2013 sampai dengan tanggal 9 September 2013 sebanyak 3 kali pertemuan.

### 3.3 Populasi dan sampel

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. (Arikunto, 2010:173)

Populasi dari penelitian ini adalah siswa siswi SMA Negeri 24 Bandung.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dinamakan penelitian sampel apabila kita bermaksud untuk menggeneralisasikan hasil penelitian sampel. (Arikunto, 2010: 174)

Sampel dalam penelitian ini adalah 60 orang siswa dan siswi SMA Negeri 24 Bandung. 30 orang pada kelas eksperimen (XII IPA 1) dan 30 orang pada kelas kontrol (XII IPA 3).

### 3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian (Sutedi, 2011:155). Sedangkan menurut Hariadi (2010: 1) instrumen penelitian adalah semua alat yang digunakan untuk mengumpulkan, memeriksa, menyelidiki suatu masalah, atau mengumpulkan, mengolah, menganalisa, dan menyajikan data-data secara sistematis serta objektif dengan tujuan memecahkan suatu persoalan atau menguji hipotesis.

Instrumen merupakan alat yang perlu digunakan untuk menentukan suatu keberhasilan pada kegiatan penelitian, karena data yang diperoleh untuk menjawab suatu masalah dalam penelitian dan juga untuk menguji suatu hipotesis adalah instrumen.

Menurut Arikunto, (1998: 160) “benar tidaknya data, tergantung dari baik tidaknya instrument pengumpulan data. sedangkan instrument yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting yaitu validitas dan reliabilitas.

Validitas instrument menurut Suryabrata, (2012: 60) “sejauh mana instrument itu merekam atau mengukur apa yang dimaksud untuk merekam dan mengukur”. Juga menurut Nasution, (2007: 74) “suatu alat pengukur dikatakan valid, jika alat itu mengukur apa yang harus diukur oleh alat itu. Meter itu valid memang karena mengukur jarak. Demikian pula timbangan valid karena mengukur berat. Bila timbangan berantakan

tetapi hal yang lain, maka timbang itu tidak valid untuk itu”. Menurut Suryabrata (2012: 61) ada tiga landasan untuk melihat sejauh mana itu, yaitu a) didasarkan pada isinya, (b) didasarkan pada kesesuaiannya dengan *constructnya* dan (c) didasarkan pada kesesuaiannya dengan kriterianya.

Sedangkan reliabilitas merujuk kepada konsistensi perekaman data (pengukuran) jika suatu instrumen tersebut digunakan oleh orang atau suatu kelompok yang sama dalam waktu berlainan atau jika instrumen itu digunakan oleh orang atau suatu kelompok yang sama dengan waktu yang berbeda. Menurut Nasution, (2007: 77) suatu alat pengukur dikatakan *reliable* bila alat itu dalam mengukur suatu gejala pada waktu yang berlainan senantiasa menunjukkan hasil yang sama. Sudjana (2001: 16), memberikan definisi bahwa reliabilitas alat penilaian adalah ketepatan atau keajekan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya. Sedangkan menurut Sutedi (2009:161) reliabilitas, yaitu memiliki keajekan atau keterpercayaan. Artinya suatu alat tes kapan pun dan dimana pun digunakan akan memiliki hasil yang relatif sama, walaupun ada perbedaan atau perubahan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan. Menurut Sutedi, (2009: 162) ada tiga cara untuk mengestimasi reliabilitas instrument itu, yaitu (a) Tes uji ulang, (b) Teknik belah dua, dan (c) teknik belah dua.

Dalam pendidikan, penelitian pendidikan dibagi menjadi dua, yaitu bentuk tes dan non tes. Instrument tes terdiri dari tes tulisan, tes lisan, dan



tes tindakan. Sedangkan instrument non tes terdiri dari angket, pedoman observasi, pedoman wawancara, skala, sosiometri, daftar dan sebagainya.

Instrumen yang penulis gunakan pada penelitian ini adalah :

#### 1. Instrument Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. (Arikunto. 2010:193) sedangkan menurut Margono (2009:170) tes adalah seperangkat rangsangan (stimuli) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk menjawab yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Dalam penelitian ini, tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pretest* yang digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebelum diberikan *treatment* dan *posttest* yang digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan *treatment*. *Pretest* dan *posttest* tersebut di buat dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 15 butir soal.

##### 1.1 Uji Validitas

Validitas terdiri dari dua macam yaitu validitas internal dan validitas eksternal. Validitas eksternal (Sutedi, 2009: 217) dapat diukur dengan cara konsultasi pada pakar. Untuk validitas

eksternal dapat disusun dengan berdasarkan pada fakta-fakta empirik yang telah terbukti, sehingga bisa dilakukan dengan cara membandingkannya dengan perangkat tes yang di anggap sudah standar.

## 1.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas (Taniredja dan Mustafidah, 2012: 43) merujuk pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Reliabilitas ada dua macam, (Sutedi, 2009: 220) yaitu “reliabilitas eksternal dan reliabilitas internal. Reliabilitas eksternal dapat dilakukan dengan cara tes ulang, atau membandingkan dengan cara teknik belah dua atau dengan menggunakan KR 20 dan KR 21”. Tetapi pada penelitian kali ini, penulis menggunakan reliabilitas internal yaitu teknik belah dua. Untuk mencari reliabilitas dengan menggunakan teknik belah dua, digunakan rumus:

a. Mencari angka korelasi :

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

b. Setelah menemukan angka korelasi dimasukkan ke dalam rumus:

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



## 2. Angket atau Kuesioner (Questionnaires)

Menurut Faisal (1981: 2) dalam Sutedi (2009: 164) angket merupakan salah satu instrument pengumpulan data penelitian yang diberikan kepada responden (manusia dijadikan subjek penelitian). Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. (Arikunto, 2010:194). “Ada banyak alasan yang mengatakan angket sebagai salah satu teknik yang umum untuk mengumpulkan informasi dari subjek penelitian. Kuesioner bisa menggunakan pernyataan atau pertanyaan, namun disemua kasus subjek penelitian menentukan respon dengan cara menulis sesuatu untuk tujuan yang berifat spesifik” (McMillan *et.al*, 2001) dalam Taniredja (2012: 44)

Kuesioner dapat dibeda-bedakan atas beberapa jenis, tergantung pada sudut pandangnya, dibedakan menjadi:

### A. Berdasarkan dari cara menjawab:

- a. Kuesioner terbuka, yaitu angket yang memberi kesempatan kepada responden untuk menjawab dengan kalimatnya sendiri.
- b. Kuesioner tertutup, yaitu angket yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih.

### B. Dipandang dari jawaban yang diberikan:

- a. Kuesioner langsung, yaitu reponden menjawab tentang dirinya.

b. Kuesioner tidak langsung, yaitu jika responden menjawab tentang orang lain.

C. Dipandang dari bentuknya:

a. Kuesioner Pilihan Ganda (PG), yaitu adalah hampir serupa dengan kuesioner tertutup.

b. Kuesioner isian, yaitu sama dengan kuesioner terbuka.

c. Checklist adalah sebuah daftar, dimana reponden tinggal membubuhkan tanda check pada kolom yang sesuai.

d. Rating-scale (skala bertingkat) yaitu sebuah pertanyaan diikuti oleh kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan-tingkatan, misalnya mulai dari sangat setuju sampai dengan sangat tidak setuju.

Adapun keuntungan menggunakan kuesioner adalah:

a. Tidak memerlukan hadirnya peneliti.

b. Dapat dibagi secara serentak kepada banyak responden.

c. Dapat dijawab oleh responden menurut kecepatannya masing-masing dan menurut waktu senggang responden.

d. Dapat dibuat anonym sehingga responden bebas, jujur dan tidak malu-malu menjawab.

e. Dapat dibuat terstandar sehingga bagi semua responden dapat diberi pertanyaan yang benas-benar sama.

Ada keuntungan pasti ada kelemahan kuesioner, berikut kelemahan dari kuesioner:

- a. Responden sering tidak teliti dalam menjawab sehingga ada pertanyaan yang terlewat tidak dijawab, padahal sukar diulang untuk diberikan kembali kepadanya.
- b. Sering sukar dicari validitasnya.
- c. Walaupun sering dibuat anonim, kadang-kadang responden dengan sengaja memberi jawaban yang tidak betul atau tidakjujur.
- d. Sering tidak kembali, terutama jika dikirim lewat pos. menurut penelitian, angket yang dikirim lewat pos angka pengembaliannya sangat rendah, hanya sekitar 20% (Anderson),
- e. Waktu pengembaliannya tidak bersama-sama bahkan kadang-kadang ada yang terlalu lama sehingga terlambat.

Angket yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, seperti yang telah dijelaskan di atas, angket tertutup yang jawabannya telah disediakan oleh peneliti, sehingga responden hanya tinggal memilih. Dan juga merupakan angket langsung, artinya responden menjawab angket yang penulis berikan adalah tentang dirinya sendiri. Dan dipandang dari bentuknya merupakan angket Pilihan Ganda (PG) yaitu pertanyaan yang jawabannya sudah ditetapkan oleh penulis. Sehingga, responden hanya tinggal memilih.

**Tabel 3.2**

**Kisi-kisi Soal Tes**

No	Jenis Soal	Indikator	No. Soal
1	Pilihan Ganda (PG)	Kata bantu bilangan yang benar	1-15

**Tabel 3.3**

**Kisi-kisi Angket**

No	Jenis Soal	Indikator	No. Soal
1	Pilihan Ganda	Bagaimana tanggapan para siswa setelah diterapkannya teknik permainan lompat jingkat dalam pembelajaran kata bantu bilangan dalam bahasa Jepang	1-15

a. Teknik Pengolahan Data Angket

Pengolahan hasil angket dapat dihitung dengan data sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Presentase jawaban

*f* : Frekuensi setiap jawaban dari responden

n : Jumlah responden

100% : Presentase frekuensi dari tiap jawaban responden

### 3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian (Arikunto, 2010: 161) adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel juga adalah semua keadaan, faktor, kondisi, perlakuan atau tindakan yang dapat mempengaruhi hasil suatu eksperimen.

Pada penelitian ini mempunyai variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian yang berjudul *Efektivitas Teknik Permainan Lompat Jingkat untuk Meningkatkan Penguasaan Kata Bantu Bilangan*, yang merupakan variabel bebas adalah teknik permainan lompat jingkat, sedangkan variabel terikatnya adalah penguasaan kata bantu bilangan.

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang dilakukan dalam pengumpulan data pada penelitian kali ini adalah:

1. Memberikan *pretest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Memberikan *pretest* dalam kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dilakukannya *treatment* teknik permainan lompat jingkat untuk penguasaan kata bantu bilangan bahasa Jepang.

2. Memberikan perlakuan atau *treatment*

Memberikan *treatment* teknik permainan lompat jingkat hanya pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Memberikan *posttest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Memberikan *posttest* setelah dilakukan *treatment* teknik permainan lompat jingkat kepada kelas eksperimen. Tetapi memberikan *posttest* pula pada kelas kontrol walaupun tidak diberlakukannya *treatment*.

4. Memberikan angket pada kelas eksperimen.

Memberikan angket kepada kelas eksperimen untuk mengetahui sejauh mana ketertarikan para pembelajar terhadap teknik permainan pada pembelajaran bahasa Jepang khususnya pada kata bantu bilangan.

5. Mengolah data hasil *pretest* dan *posttest* serta angket

### **3.7 Teknik Pengolahan Data**

- a. Teknik Pengolahan Data Statistik

Pada penelitian ini, penulis menggunakan teknik perhitungan statistik komparasional. Yaitu untuk mengetahui perbedaan penguasaan kata bantu bilangan bahasa Jepang yang diberikannya *treatment* teknik permainan lompat jingkat dan yang tidak diberikannya *treatment* teknik permainan lompat jingkat. Adapun tahap-tahap untuk menghitung “t-hitung” dengan menggunakan teknik statistik komparasional adalah sebagai berikut:

- a) Membuat tabel persiapan untuk menghitung “t-hitung



**Tabel 3.4**

**Tabel Persiapan Menghitung t-hitung**

No.	X	Y	x	y	x <sup>2</sup>	y <sup>2</sup>
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
Σ						
M						

Keterangan:

1. Kolom (1), diisi dengan nomor urut yang sesuai pada jumlah sampel.
2. Kolom (2), diisi oleh skor yang telah diperoleh pada kelas eksperimen.
3. Kolom (3), diisi oleh skor yang telah diperoleh pada kelas kontrol.
4. Kolom (4), deviasi dari kolom X.
5. Kolom (5), deviasi dari kolom Y.
6. Kolom (6), diisi dengan hasil pengkuadratan angka pada kolom-kolom (4).
7. Kolom (7), diisi dengan hasil pengkuadratan angka pada kolom-kolom (5).
8. Baris sigma (jumlah) dari setiap kolom, untuk kolom (5) dan kolom (4) jumlahnya harus nol.
9. M (mean) adalah nilai rata-rata dari kolom (2) dan kolom (3).

b) Mencari mean kedua variabel dengan rumus berikut:

$$M_x = \frac{\sum X}{N_1}$$

$$M_y = \frac{\sum Y}{N_2}$$

Rumus untuk mencari *mean X*

Rumus untuk mencari

*mean Y*

c) Mencari standar deviasi dari variabel X dan variabel Y

$$Sdx = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N_1} - Mx^2}$$

$$Sdy = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2} - My^2}$$

Rumus untuk mencari standar deviasi X Rumus untuk mencari standar deviasi Y

- d) Mencari standar error mean kedua variabel tersebut

$$SEM_x = \frac{Sdx}{\sqrt{N_1-1}}$$

$$SEM_y = \frac{Sdy}{\sqrt{N_2-1}}$$

Untuk mencari standar error mean X  
error mean Y

Untuk mencari standar

- e) Mencari standar error perbedaan mean X dan Y

$$SEM_x - SEM_y = \sqrt{SEM_x^2 - SEM_y^2}$$

- f) Mencari nilai t hitung

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{SEM_{x-y}}$$

- g) Memberikan interpretasi terhadap t hitung tersebut  
h) Menguji kebenarannya dengan membandingkan nilai pada t tabel  
i) Menarik kesimpulan

- b. Teknik Pengolahan data angket

Untuk menghitung data angket digunakan rumus-rumus sebagai berikut:

- a) Menjumlahkan setiap jawaban angket  
b) Menyusun frekuensi jawaban  
c) Membuat tabel frekuensi  
d) Menghitung prosentase frekuensi dengan rumus:

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

e) Menafsirkan hasil angket dengan tabel sebagai berikut:

100%	Seluruhnya
96%-99%	Hampir seluruhnya
76%-95%	Sebagian besar
51%-75%	Lebih dari setengahnya
50%	Setengahnya
26%-49%	Hampir setengahnya
6%-25%	Sebagian kecil
1%-5%	Hampir tidak ada
0%	Tidak ada seorang pun

c. Menarik Kesimpulan

Setelah mengolah data hasil penelitian, tahap terakhir dari penelitian adalah menarik kesimpulan. Hasil data yang sudah dihitung akan dicocokkan dengan hipotesis pada bab pendahuluan yang sudah penulis bahas. Setelah itu, menganalisis hasil data angket dan dapat dilanjutkan dengan membuat suatu kesimpulan dari keseluruhan.

### 3.8 Tahap-Tahap Penelitian

1. Tahap Penelitian

a. Pembuatan Instrumen

- 1) Pembuatan soal *pretest* dan *posttest*
  - 2) Membuat media permainan lompat jingkat
  - 3) Pembuatan angket
- b. Surat izin penelitian

Membuat surat penelitian, agar penelitian berjalan dengan baik. Dimulai dari kantor Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, lalu diberi surat rujukan kepada kantor Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni. Setelah disahkan oleh pihak kampus Universitas Pendidikan Indonesia, surat perizinan di berikan kepada Wakil Kepala Sekolah Kurikulum dan Guru Bahasa Jepang yang bersangkutan di SMAN 24 Bandung.

## 2. Pengumpulan Data

Pelaksanaan pengumpulan data dimulai dari tanggal 19 Agustus 2013 sampai dengan tanggal 6 September 2013 dengan tahap-tahap sebagai berikut:

### a. Memberikan *pretest*

*Pretest* diberikan untuk mengetahui kemampuan pembelajar sebelum diberikannya *treatment* teknik permainan lompat jingkat. *Pretest* dilaksanakan pada hari senin tanggal 19 Agustus 2013 dan hari kamis pada tanggal 22 Agustus 2013 pada kelas kontrol.

### b. Memberikan *treatment*

Pembelajar kelas eksperimen diberikan *treatment* dengan menggunakan teknik permainan lompat jingkat sebanyak 3kali

pertemuan pada hari senin selama 3minggu. Untuk kelas kontrol tidak diberikannya *treatment* dengan menggunakan teknik permainan lompat jingkat.

c. Memberikan *posttest*

*Posttest* diberikan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan penguasaan kata bantu bilangan setelah para pembelajar setelah diberikannya *treatment* pada kelas eksperimen. Pelaksanaan *posttest* pada minggu terakhir diberlakukannya *treatment*, yaitu pada tanggal 9 September 2013. *Posttest* juga di berikan pada kelas kontrol yang tidak diberikannya *treatment*.

d. Memberikan Angket

Angket diberikan kepada pembelajar untuk mengetahui pendapat dan ketertarikan para siswa mengenai pembelajaran bahasa Jepang khususnya kata bantu bilangan setelah diberikannya *treatment* teknik permainan lompat jingkat. Angket terdiri dari 14 butir soal Pilihan Ganda dan 1 butir uraian yang berisi tentang pembelajaran bahasa Jepang khususnya kata bantu bilangan, minat dan tanggapan mengenai teknik permainan lompat jingkat

3. Proses Pembelajaran

- Pada Kelas Eksperimen

3.1 *Treatment* ke-1

Dilaksanakan pada hari senin tanggal 19 Agustus 2013 , pada pukul 06.30 WIB sampai dengan 08.00 WIB. Bertempat di SMAN 24 Bandung.

Materi yang akan dipelajari pada penelitian minggu pertama adalah:

Kata bantu bilangan (hiki, ippiki, nihiki, sanbiki, yonhiki, gohiki, roppiki, nanahiki, happiki, kyuuhihi, juppiki) pada pelajaran 2 (*Koi Ga Suki Desu*) dalam buku Mengenal Bahasa Jepang 3.

Tujuan :

Agar pembelajar SMA dapat lebih menguasai kata bantu bilangan dengan menggunakan teknik permainan lompat jingkat.

a. Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dilakukan sebagai kegiatan awal pembelajaran. Kira-kira berlangsung selama 5 menit.

Pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

- a) Memberikan arahan pada pembelajar terhadap apa yang akan di pelajari pada hari ini.
- b) Menjelaskan tujuan pembelajaran bahasa Jepang.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilaksanakan setelah kegiatan pendahuluan telah selesai dilakukan. Dilaksanakan selama 35 menit, kegiatan inti yang dilaksanakan oleh penulis dan pembelajar antara lain:

- 1) Meberikan pola kalimat pada pembelajaran 2.



- 2) Memberikan kosakata dan menerangkan kata bantu bilangan.
- 3) Memberikan terknik permainan lompat jingkat untuk menguasai katabantu bilangan.
- 4) Melakukan permainan lompat jingkat bersama-sama.
- 5) Responden diminta moncoba secara bergantian permainan lompat jingkat.
- 6) Mengadakan kuis singkat.
- 7) Mengevaluasi hasil belajar bersama-sama.

c. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup berlangsung kira-kira 5 menit. Adapun kegiatan yang dilakukan setelah kegiatan pembelajaran inti selesai. Setelah selesai dilaksanakan bersama-sama mengoreksi hasil belajar dan menarik kesimpulan dari hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan.

### 3.2 *Treatment* ke-2

Dilaksanakan pada hari senin tanggal 26 Agustus 2013 , pada pukul 06.30 WIB sampai dengan 08.00 WIB. Bertempat di SMAN 24 Bandung.

Materi yang akan dipelajari pada penelitian minggu pertama adalah:

Kata bantu bilangan (~wa, ichiwa, niwa, sanwa, yonwa, gowa, rokuwa, nanawa, hachiwa, kyuwa, juuwa) pada pelajaran 2 (*Koi Ga Suki Desu*) dalam buku Mengenal Bahasa Jepang 3.

Tujuan :

Agar pembelajar SMA dapat lebih menguasai kata bantu bilangan dengan menggunakan teknik permainan lompat jingkat.

a. Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dilakukan sebagai kegiatan awal pembelajaran. Kira-kira berlangsung selama 5 menit.

Pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

- a) Memberikan arahan pada pembelajar terhadap apa yang akan di pelajari pada hari ini.
- b) Menjelaskan tujuan pembelajaran bahasa Jepang.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilaksanakan setelah kegiatan pendahuluan telah selesai dilakukan. Dilaksanakan selama 35 menit, kegiatan inti yang dilaksanakan oleh penulis dan pembelajar antara lain:

- 1) Meberikan pola kalimat pada pembelajaran 2.
- 2) Memberikan kosakata dan menerangkan kata bantu bilangan.
- 3) Memberikan terknik permainan lompat jingkat untuk menguasai katabantu bilangan.
- 4) Melakukan permainan lompat jingkat bersama-sama.
- 5) Responden diminta moncoba secara bergantian permainan lompat jingkat.
- 6) Memberikan kuis singkat.

7) Mengevaluasi hasil belajar bersama-sama.

c. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup berlangsung kira-kira 5 menit. Adapun kegiatan yang dilakukan setelah kegiatan pembelajaran inti selesai. Setelah selesai dilaksanakan bersama-sama mengoreksi hasil belajar dan menarik kesimpulan dari hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan.

3.3 *Treatment* ke-3

Dilaksanakan pada hari senin tanggal 2 September 2013 , pada pukul 06.30 WIB sampai dengan 08.00 WIB. Bertempat di SMAN 24 Bandung.

Materi yang akan dipelajari pada penelitian minggu pertama adalah:

Kata bantu bilangan (~getsu, ikkagetsu, nikagetsu, sankagetsu, yonkagetsu, gokagetsu, rokkagetsu, nanagetsu, hakkagetsu, kyuukagetsu, jukkagetsu) pada pelajaran 4 (*Shiratto ga dekimasu*) dalam buku Mengenal Bahasa Jepang 3.

Tujuan :

Agar pembelajar SMA dapat lebih menguasai kata bantu bilangan dengan menggunakan teknik permainan lompat jingkat.

a. Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dilakukan sebagai kegiatan awal pembelajaran. Kira-kira berlangsung selama 5 menit.

Pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

- a) Memberikan arahan pada pembelajar terhadap apa yang akan di pelajari pada hari ini.
- b) Menjelaskan tujuan pembelajaran bahasa Jepang.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilaksanakan setelah kegiatan pendahuluan telah selesai dilakukan. Dilaksanakan selama 35 menit, kegiatan inti yang dilaksanakan oleh penulis dan pembelajar antara lain:

- 1) Memberikan pola kalimat pada pembelajaran 4.
- 2) Memberikan kosakata dan menerangkan kata bantu bilangan.
- 3) Memberikan teknik permainan lompat jingkat untuk menguasai katabantu bilangan.
- 4) Melakukan permainan lompat jingkat bersama-sama.
- 5) Responden diminta mencoba secara bergantian permainan lompat jingkat.
- 6) Memberikan kuis singkat.
- 7) Mengevaluasi hasil belajar bersama-sama.

c. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup berlangsung kira-kira 5 menit. Adapun kegiatan yang dilakukan setelah kegiatan pembelajaran inti selesai. Setelah selesai dilaksanakan bersama-sama mengoreksi hasil belajar dan menarik kesimpulan dari hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan.

- Pada Kelas Kontrol

Pada kelas kontrol tidak dilaksanakannya *treatment* seperti pada kelas eksperimen yang telah dibahas sebelumnya. Pembelajaran pada kelas kontrol diberikan dengan metode konvensional dan kelas kontrol diberikan soal *pretest* dan *pretest* saja. *Pretest* pertama dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 2013, pukul 13.00 WIB sampai dengan 14.20 WIB. Bertempat di SMAN 24 Bandung.

Materi *pretest* yang diberikan sangatlah sama dengan kelas eksperimen. Sedangkan *posttest* diberikan pada minggu terakhir penelitian, yaitu tanggal 6 September 2013 pada pukul 13.00 WIB sampai dengan 14.20 WIB. Bertempat di SMAN 24 Bandung.

