

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Pada dasarnya, “penelitian adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan maksud mencari suatu kebenaran atau memecahkan suatu masalah yang ada.” (Alfianika, 2018, hlm. 8). Di dalam kegiatan penelitian juga terapat metode penelitian yang digunakan sebagai langkah untuk melaksanakan penelitian. Menurut Sutedi (2011, hlm. 53), “metode dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang harus di tempuh untuk menjawab masalah penelitian. Prosedur ini merupakan langkah kerja yang bersifat sistematis, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan pengambilan kesimpulan. Fungsi dari metode adalah untuk memperlancar pencapaian tujuan secara lebih efektif dan efisien.”

Maka dari itu, dalam penelitian ini akan digunakan metode penelitian berupa penelitian eksperimen. Sutedi (2011, hlm. 64) menyebutkan bahwa, “penelitian eksperimental atau penelitian uji coba merupakan salah satu metode yang sering digunakan dalam bidang pengajaran. Dalam pendidikan bahasa Jepang juga uji coba dapat dilakukan terhadap pendekatan, metode, teknik, media, atau bentuk latihan (*drill*) dan sebagainya, sehingga dapat menghasilkan suatu model yang lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan proses dan hasil dari kegiatan belajar mengajar.”

Adapun menurut Sugiyono (2008, hlm. 108), “dalam penelitian eksperimen terdapat beberapa macam *experimental design* atau desain penelitian yang dapat digunakan yaitu : *one-shoot case study*, *one group pretest-posttest design*, dan *intact-group comparison*.” Oleh karena itu, desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah desain *one group pretest-posttest design*. Yang mana penelitian ini dilakukan dengan dua jenis kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berikut adalah gambaran dari desain penelitian *one group pretest-posttest deisgn*.

Tabel 3.1

*Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest Deisgn*

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Kelas Eksperimen	$X_1$	$T_1$	$X_2$
Kelas Kontrol	$Y_1$	$T_2$	$Y_2$

Keterangan :

$X_1$  : *Pretest* (tes awal) pada kelompok kelas eksperimen

$Y_1$  : *Pretest* (tes awal) pada kelompok kelas kontrol

$T_1$  : *Treatment* dengan menggunakan permainan *Hot Seat*

$Y_2$  : *Treatment* dengan menggunakan teknik konvensional

$X_2$  : *Posttest* pada kelompok kelas eksperimen

$Y_2$  : *Posttest* pada kelompok kelas kontrol

### 3.2 Populasi dan Sampel

#### 3.2.1 Populasi

Untuk mendapatkan data yang sesuai, suatu penelitian membutuhkan sumber yang dapat dipercaya. Menurut Sutedi (2011, hlm. 179), “data penelitian bisa bersumber dari manusia atau bukan manusia. Manusia yang dijadikan sumber data disebut dengan populasi penelitian, mewakili seluruh karakter dari populasi yang ada dapat dipilih untuk dijadikan subjek penelitian.”

Maka dari itu, populasi yang digunakan untuk penelitian ini yakni *Trainee* (Pemegang) LPK Mulia Mandiri Indonesia.

#### 3.2.2 Sampel

“Sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data.” (Sutedi, 2009, hlm. 179). Sampel diambil dari populasi yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini, sampel yang akan dijadikan data penelitian diambil dari dua kelas yakni kelas 84 sebanyak 15 orang dan kelas 85 sebanyak 15 orang.

### 3.3 Instrumen Penelitian

“Instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian.” (Sutedi,

2011, hlm. 155). Adapun instrumen penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 3.3.1 Tes

Tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu satuan program pengajaran tertentu (Sutedi, 2011, hlm. 157).

Dalam penelitian ini, akan diadakan *pre test* yaitu tes yang di adakan di awal sebelum dilakukan eksperimen guna mengetahui kemampuan awal siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang. Kemudian *post test* yaitu tes akhir yang dilakukan setelah dilakukan eksperimen, dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah melakukan eksperimen.

Adapun tes yang digunakan adalah tes tulis berbentuk pilihan ganda. isian, dan mencocokkan, dengan jumlah total 40 butir soal. Sumber yang digunakan untuk soal tes adalah soal-soal JLPT atau *Nouryoku Shiken* level N5 dan N4, dan buku pegangan bahasa Jepang *Tanoshii*.

Berikut adalah kisi-kisi dari soal *pretest* dan *posttest* yang akan diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol :

Tabel 3.2

*Kisi-Kisi Soal Pre-Test*

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal
Penguasaan Kosakata	1. Siswa dapat memilih kosakata yang berkaitan dengan kata benda	1,2,3,5,6	5
	2. Siswa dapat memilih kosakata yang berkaitan dengan kata kerja	4,7,8,9	4
	3. Siswa dapat memilih kosakata yang berkaitan dengan kata sifat	10	1
	4. Siswa dapat menerjemahkan kosakata dari bahasa Jepang kedalam bahasa Indonesia	(Bagian II) 1,3,5,7,9,11,1 3,15,17,19	10

	5. Siswa dapat menerjemahkan kosakata dari bahasa Indonesia kedalam bahasa Jepang	(Bagian II) 2,4,6,8,10,12, 14,16,18,20	10
	6. Siswa dapat mencocokkan gambar dengan kosakata yang sesuai	(Bagian III) 1,2,3,4,5,6,7, 8,9,10	10
Total Soal			40

Tabel 3.3  
*Kisi-Kisi Soal Post-Test*

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal
Penguasaan Kosakata	1. Siswa dapat memilih kosakata yang berkaitan dengan kata sifat	2,5	2
	2. Siswa dapat memilih kosakata yang berkaitan dengan kata benda	1,10	2
	3. Siswa dapat memilih kosakata yang berkaitan dengan kata kerja	3,4,6,7,8,9	6
	4. Siswa dapat menerjemahkan kosakata dari bahasa Jepang kedalam bahasa Indonesia	(Bagian II) 1,3,5,7,9,11, 13,15	8
	5. Siswa dapat menerjemahkan kosakata dari bahasa Indonesia kedalam bahasa Jepang	2,4,6,8,10,12 ,14	7
	6. Siswa dapat mencocokkan gambar dengan kosakata yang sesuai	(Bagian III) 1,2,3,4,5,6,7, 8,9,10	10
	7. Siswa dapat melengkapi bagian yang rumpang dengan kosakata yang sesuai.	(Bagian IV) 1.2,3,4,5	5
Total Soal			40

### 3.3.2 Angket

Angket merupakan salah satu instrument pengumpul data penelitian yang diberikan kepada responden (manusia dijadikan subjek penelitian) (Sutedi, 2009, hlm. 164). Angket digunakan untuk mengetahui apa pendapat peserta didik mengenai teknik permainan *Hot Seat* terhadap pembelajaran bahasa Jepang.

Adapun kisi-kisi dari pertanyaan yang akan di berikan dalam angket adalah sebagai berikut.

Tabel 3.4  
*Kisi-Kisi Angket*

No.	Kategori Pertanyaan	Nomor	Jumlah Pertanyaan
1.	Kesan terhadap pembelajaran bahasa Jepang	1	1
2.	Pendapat terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang	2,3	2
3.	Kemampuan mengingat siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang	4	1
4.	Pengetahuan siswa tentang permainan <i>Hot Seat</i>	5	1
5.	Kesan terhadap permainan <i>Hot Seat</i> dengan menggunakan media gambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang	6,7	2
6.	Pendapat tentang permainan <i>Hot Seat</i> dengan media gambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang	8,9,10	3
Total Pertanyaan			10 pertanyaan

### 3.4 Uji Kelayakan Instrumen Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian, instrumen penelitian di uji coba terlebih dahulu untuk mengetahui apakah instrumen tersebut sudah layak untuk diberikan atau belum.

Maka dari itu, sebelum instrumen tersebut diberikan kepada sampel, peneliti terlebih dahulu berkonsultasi pada *expert judgement* atau yang ahli dalam bidang yang diteliti mengenai instrumen *pretest* dan *posttest*.

### 3.5 Prosedur Penelitian

#### 3.5.1 Tahap Persiapan Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian, terdapat beberapa kegiatan yang harus dilakukan oleh peneliti sebagai tahap persiapan dari penelitian sebagai berikut :

- 1) Merumuskan permasalahan dan membuat proposal penelitian.
- 2) Mencari dan mengkaji sumber-sumber yang berkaitan dengan variabel penelitian sebagai studi pendahuluan.
- 3) Menentukan jenis penelitian.
- 4) Menyusun rancangan penelitian eksperimen sebagai berikut :
  - a) Merancang *pretest* dan *posttest*, serta angket yang akan digunakan pada penelitian.
  - b) Menentukan waktu dan tempat penelitian.
  - c) Memilih sampel penelitian.
- 5) Mengkonsultasikan dengan dosen pembimbing.

#### 3.5.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian

Pada saat melaksanakan penelitian, kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

- 1) Melakukan *pretest* kepada sampel untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jepang sebelum melakukan *treatment*.
- 2) Melakukan *treatment* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk *treatment* dengan menggunakan teknik permainan *Hot Seat* dengan menggunakan media gambar, langkah-langkahnya adalah dilakukan berdasarkan Ismail (2017) adalah sebagai berikut :
  1. Bagi kelas ke dalam dua atau tiga kelompok besar.
  2. Buat dekorasi sederhana dimana ada dua atau tiga buah kursi (bergantung jumlah kelompok) di depan kelas dan dibelakangnya adalah papan tulis. Sehingga, kursi itu menghadap kepada seluruh siswa.
  3. Kursi tersebut adalah *Hot Seat*.
  4. Pilih empat orang siswa dari masing-masing kelompok untuk maju ke depan kelas. Kemudian urutkan empat siswa dari masing-masing kelompok tersebut secara acak. Siswa pertama duduk di *Hot Seat*,

kemudian tiga siswa lainnya berdiri di depan siswa tadi. Ketiga temannya itu dinamai sebagai *Helper*.

5. Guru menuliskan sebuah kata di papan tulis tepat berada di belakang *Hot Seat*. Siswa yang duduk di *Hot Seat* harus menebak kata tersebut dan ketiga temannya memberikan petunjuk seperti sinonim, antonim, atau kegunaan kata dalam kehidupan sehari-hari. Anggota kelompok yang tidak ikut maju bisa memberikan bantuan dengan cara memberikan petunjuk berupa kertas berisi tulisan yang disampaikan kepada tiga orang siswa di depan. Tiga siswa tersebut baru meneruskan pesan petunjuk tadi kepada siswa yang ada di *Hot Seat*.
6. Ketiga kelompok praktik secara bersama-sama, dan siswa yang pertama kali menyebutkan kata dengan benar, maka kelompoknyalah yang mendapatkan satu poin.
7. Setelah kata pertama terjawab, siswa yang duduk di *Hot Seat* kembali ke tempat duduknya di belakang bersama anggota kelompok lainnya. Kemudian, salah satu dari *Helper* mengisi *Hot Seat* tersebut, dan guru memanggil siswa satu lagi untuk menjadi *Helper*.

Dalam penelitian ini, penulis menambahkan media gambar sebagai objek yang kosakatanya harus ditebak oleh siswa, selain itu akan terdapat penambahan dan pengubahan sesuai yang dijabarkan pada tabel 3.5. Penambahan maupun pengubahan merupakan bentuk variasi dari tata cara permainan *Hot Seat* dan tidak menghilangkan esensi dari permainan *Hot Seat* itu sendiri.

Adapun rincian kegiatan pelaksanaan pada saat pemberian *treatment* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5

*Rencana Kegiatan Treatment Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol*

No.	Pertemuan	Kegiatan	Materi	Kegiatan PBM			
				Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
				Peneliti	Siswa	Peneliti	Siswa
1.	Pertemuan ke-1	<i>Pre-test</i>		<b>Kegiatan awal:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan Salam</li> <li>• Memperkenalkan diri</li> <li>• Mengkondisikan kelas</li> </ul> <b>Kegiatan inti:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan tujuan <i>pre-test</i></li> <li>• Melakukan <i>pre-test</i></li> </ul> <b>Kegiatan Akhir:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenalkan teknik permainan <i>Hot Seat</i></li> <li>• Penutupan</li> </ul>	<b>Kegiatan awal:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan salam</li> <li>• Mempersiapkan diri untuk memulai kelas</li> </ul> <b>Kegiatan inti:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendengarkan tujuan <i>pre-test</i></li> <li>• Melakukan <i>pre-test</i></li> </ul> <b>Kegiatan Akhir:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendengarkan penjelasan mengenai teknik permainan <i>Hot Seat</i></li> <li>• Penutupan</li> </ul>	<b>Kegiatan awal:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan Salam</li> <li>• Memperkenalkan diri</li> <li>• Mengkondisikan kelas</li> </ul> <b>Kegiatan inti:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan tujuan <i>pre-test</i></li> <li>• Melakukan <i>pre-test</i></li> </ul> <b>Kegiatan Akhir:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penutupan</li> </ul>	<b>Kegiatan awal:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan salam</li> <li>• Mempersiapkan diri untuk memulai kelas</li> </ul> <b>Kegiatan inti:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendengarkan tujuan <i>pre-test</i></li> <li>• Melakukan <i>pre-test</i></li> </ul> <b>Kegiatan Akhir:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penutupan</li> </ul>
2.	Pertemuan ke-2	Melakukan <i>treatment</i> pertama untuk	<b>Istilah kekerabatan:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• そふ (kakek saya)</li> </ul>	<b>Kegiatan awal:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan salam</li> <li>• Pengkondisian kelas</li> </ul> <b>Kegiatan inti:</b>	<b>Kegiatan awal:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan salam</li> <li>• Pengkondisian kelas</li> </ul> <b>Kegiatan inti:</b>	<b>Kegiatan awal:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan salam</li> <li>• Pengkondisian kelas</li> </ul>	<b>Kegiatan awal:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan salam</li> <li>• Pengkondisian kelas</li> </ul>



		<p>kelas eksperimen</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• そぼ (nenek saya)</li> </ul> <p><b>Kata Sifat:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• かなしい (sedih)</li> <li>• うるさい (berisik)</li> </ul> <p><b>Kata Benda:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• エスカレーター (eskalator)</li> <li>• びょういん (rumah sakit)</li> <li>• こうこう (bandara)</li> <li>• えんりょ (sungkan)</li> <li>• シャツ (kemeja)</li> <li>• おれい (berterima kasih)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan kembali secara singkat mengenai teknik permainan <i>Hot Seat</i></li> <li>• Membagi kelas menjadi 3 kelompok</li> <li>• Menjelaskan aturan permainan</li> <li>• Memberikan contoh tata cara permainan</li> <li>• Bertanya kepada siswa paham tidaknya penjelasan guru</li> <li>• Memulai permainan <i>Hot Seat</i></li> </ul> <p><b>Pemberian Treatment:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi siswa kedalam 3 kelompok, 1 kelompok berisikan 5 anggota</li> <li>2. Memberikan masing-masing kelompok 1 buah kursi yang</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendengarkan penjelasan mengenai permainan <i>Hot Seat</i></li> <li>• Berkumpul berdasarkan kelompoknya masing-masing</li> <li>• Mendengarkan aturan permainan</li> <li>• Memperhatikan contoh tata cara permainan</li> <li>• Mengkonfirmasi paham tidaknya penjelasan guru</li> <li>• Memulai permainan <i>Hot Seat</i></li> </ul> <p><b>Pemberian Treatment:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dibagi kedalam 3 kelompok, 1 kelompok berisikan 5 anggota</li> <li>2. Masing-masing kelompok diberikan 1 buah kursi yang</li> </ol>	<p><b>Kegiatan inti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan beberapa gambar yang berkaitan dengan kosakata</li> <li>• Bertanya kepada siswa tentang maksud dari gambar tersebut</li> <li>• Menjelaskan kosakata yang tepat dengan gambar beserta artinya</li> <li>• Mereview kembali kosakata yang diajarkan</li> </ul> <p><b>Kegiatan akhir:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menutup pembelajaran</li> </ul>	<p><b>Kegiatan inti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa ditunjukkan beberapa gambar yang berkaitan dengan kosakata</li> <li>• Menjawab guru tentang maksud dari gambar tersebut</li> <li>• Mendengarkan penjelasan kosakata yang tepat dengan gambar beserta artinya</li> <li>• Mereview kembali kosakata yang diajarkan</li> </ul> <p><b>Kegiatan akhir:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penutupan</li> </ul>
--	--	-------------------------	--	--	---	--	---

				<p>merupakan <i>Hot Seat</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Memberikan instruksi untuk babak pertama</li> <li>4. Menunjukkan gambar yang harus ditebak</li> <li>5. Masing-masing <i>Helper</i> diberi waktu 10-20 detik untuk memberikan petunjuk.</li> <li>6. Melihat jika ada kelompok yang sudah bisa menjawab dengan tepat.</li> <li>7. Memberikan skor dan mengganti kosakata selanjutnya hingga selesai</li> </ol> <p><b>Kegiatan akhir:</b></p>	<p>merupakan <i>Hot Seat</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Mempersiapkan anggota kelomponya untuk memulai permainan</li> <li>4. Siswa diperlihatkan gambar yang harus ditebak</li> <li>5. <i>Helper</i> diberi waktu 10-20 detik untuk memberikan petunjuk.</li> <li>6. Siswa yang duduk di <i>Hot Seat</i> berusaha menebak maksud dari petunjuk yang diberikan <i>Helper</i>.</li> <li>7. Mengacungkan tangan dan menjawab kosakata dengan tepat.</li> <li>8. Mempersiapkan untuk kosakata selanjutnya hingga selesai</li> </ol> <p><b>Kegiatan akhir:</b></p>		
--	--	--	--	---	--	--	--

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mereview kembali kosakata yang diajarkan</li> <li>• Bertanya mengenai kendala dalam permainan</li> <li>• Menutup pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mereview kembali kosakata yang diajarkan</li> <li>• Mengemukakan mengenai kendala dalam permainan</li> <li>• Penutupan</li> </ul>		
3.	Pertemuan ke-3	Melakukan <i>treatment</i> kedua untuk kelas eksperimen	<p><b>Kata Kerja :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ならぶ (menjajarkan)</li> <li>• うたう (menyanyi)</li> <li>• けす (mematikan)</li> <li>• のる (naik)</li> <li>• よろこぶ (merasa gembira)</li> </ul> <p><b>Kata Sifat :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• あつい (panas)</li> </ul> <p><b>Kata Benda :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• こうじょう (pabrik)</li> <li>• じむしょ (kantor)</li> </ul>	<p><b>Kegiatan awal:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan salam</li> <li>• Pengkondisian kelas</li> </ul> <p><b>Kegiatan inti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengingat kembali tentang permainan <i>Hot Seat</i></li> <li>• Membagi kelas menjadi 3 kelompok</li> <li>• Menjelaskan aturan permainan</li> <li>• Bertanya kepada siswa paham tidaknya penjelasan guru</li> <li>• Memulai permainan <i>Hot Seat</i></li> </ul> <p><b>Pemberian Treatment:</b></p>	<p><b>Kegiatan awal:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan salam</li> <li>• Pengkondisian kelas</li> </ul> <p><b>Kegiatan inti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan beberapa gambar yang berkaitan dengan kosakata</li> <li>• Bertanya kepada siswa tentang maksud dari gambar tersebut</li> <li>• Menjelaskan kosakata yang tepat dengan gambar beserta artinya</li> <li>• Mereview kembali kosakata yang diajarkan</li> </ul> <p><b>Pemberian Treatment:</b></p>	<p><b>Kegiatan awal:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan salam</li> <li>• Pengkondisian kelas</li> </ul> <p><b>Kegiatan inti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa ditunjukkan beberapa gambar yang berkaitan dengan kosakata</li> <li>• Menjawab guru tentang maksud dari gambar tersebut</li> <li>• Mendengarkan penjelasan kosakata yang tepat dengan gambar beserta artinya</li> </ul>	

			<ul style="list-style-type: none"> <li>•しょくどう (kantin)</li> <li>•かいぎしつ (ruang rapat)</li> <li>•しりょう (dokumen)</li> <li>•しあい (pertandingan)</li> <li>•じしょ (kamus)</li> <li>•きゅうりょう (gaji)</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi siswa kedalam 3 kelompok, 1 kelompok berisikan 5 anggota</li> <li>2. Memberikan masing-masing kelompok 1 buah kursi yang merupakan <i>Hot Seat</i></li> <li>3. Memberikan instruksi untuk babak pertama</li> <li>4. Menunjukkan gambar yang harus ditebak</li> <li>5. Masing-masing <i>Helper</i> diberi waktu 10-20 detik untuk memberikan petunjuk.</li> <li>6. Melihat jika ada kelompok yang sudah bisa menjawab dengan tepat.</li> <li>7. Memberikan skor dan mengganti kosakata</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dibagi kedalam 3 kelompok, 1 kelompok berisikan 5 anggota</li> <li>2. Masing-masing kelompok diberikan 1 buah kursi yang merupakan <i>Hot Seat</i></li> <li>3. Mempersiapkan anggota kelomponya untuk memulai permainan</li> <li>4. Siswa diperlihatkan gambar yang harus ditebak</li> <li>5. <i>Helper</i> diberi waktu 10-20 detik untuk memberikan petunjuk.</li> <li>6. Siswa yang duduk di <i>Hot Seat</i> berusaha menebak maksud dari petunjuk yang diberikan <i>Helper</i>.</li> </ol>	<p><b>Kegiatan akhir:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menutup pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mereview kembali kosakata yang diajarkan</li> </ul> <p><b>Kegiatan akhir:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penutupan</li> </ul>
--	--	--	---	---	--	--	--

				selanjutnya hingga selesai	7. Mengacungkan tangan dan menjawab kosakata dengan tepat. 8. Mempersiapkan untuk kosakata selanjutnya hingga selesai		
				<b>Kegiatan akhir:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mereview kembali kosakata yang diajarkan</li> <li>• Bertanya mengenai kendala dalam permainan</li> <li>• Menutup pembelajaran</li> </ul>	<b>Kegiatan akhir:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mereview kembali kosakata yang diajarkan</li> <li>• Mengemukakan mengenai kendala dalam permainan</li> <li>• Penutupan</li> </ul>		
4.	Pertemuan ke-4	Melakukan <i>treatment</i> ketiga untuk kelas eksperimen	<b>Kata kerja:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• すう (menghisap)</li> <li>• おしえる (mengajar)</li> <li>• おいのりする (berdoa)</li> <li>• でかける (pergi keluar)</li> </ul>	<b>Kegiatan awal:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan salam</li> <li>• Pengkondisian kelas</li> </ul> <b>Kegiatan inti:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengingat kembali tentang permainan <i>Hot Seat</i></li> <li>• Membagi kelas menjadi 3 kelompok</li> <li>• Menjelaskan aturan permainan</li> </ul>	<b>Kegiatan awal:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan salam</li> <li>• Pengkondisian kelas</li> </ul> <b>Kegiatan inti:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengingat kembali tentang permainan <i>Hot Seat</i></li> <li>• Berkumpul berdasarkan kelompoknya masing-masing</li> </ul>	<b>Kegiatan awal:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan salam</li> <li>• Pengkondisian kelas</li> </ul> <b>Kegiatan inti:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan beberapa gambar yang berkaitan dengan kosakata</li> </ul>	<b>Kegiatan awal:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan salam</li> <li>• Pengkondisian kelas</li> </ul> <b>Kegiatan inti:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa ditunjukkan beberapa gambar yang berkaitan dengan kosakata</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• くる (datang)</li> <li>• そうじする (bersih-bersih)</li> <li>• あそぶ (bermain)</li> <li>• きている (memakai)</li> </ul> <p><b>Kata benda:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• きょうしつ (kelas)</li> <li>• はんかち (sapu tangan)</li> <li>• きんえん (larangan merokok)</li> <li>• かがみ (cermin)</li> <li>• てんきようほう (ramalan cuaca)</li> <li>• なか (di dalam)</li> <li>• ゆうがた (sore)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bertanya kepada siswa paham tidaknya penjelasan guru</li> <li>• Memulai permainan <i>Hot Seat</i></li> </ul> <p><b>Pemberian Treatment:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi siswa kedalam 3 kelompok, 1 kelompok berisikan 5 anggota</li> <li>2. Memberikan masing-masing kelompok 1 buah kursi yang merupakan <i>Hot Seat</i></li> <li>3. Memberikan instruksi untuk babak pertama</li> <li>4. Menunjukkan gambar yang harus ditebak</li> <li>5. Masing-masing <i>Helper</i> diberi waktu 10-20 detik</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendengarkan aturan permainan</li> <li>• Mengkonfirmasi paham tidaknya penjelasan guru</li> <li>• Memulai permainan <i>Hot Seat</i></li> </ul> <p><b>Pemberian Treatment:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dibagi kedalam 3 kelompok, 1 kelompok berisikan 5 anggota</li> <li>2. Masing-masing kelompok diberikan 1 buah kursi yang merupakan <i>Hot Seat</i></li> <li>3. Mempersiapkan anggota kelomponya untuk memulai permainan</li> <li>4. Siswa diperlihatkan gambar yang harus ditebak</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bertanya kepada siswa tentang maskud dari gambar tersebut</li> <li>• Menjelaskan kosakata yang tepat dengan gambar beserta artinya</li> <li>• Mereview kembali kosakata yang diajarkan</li> </ul> <p><b>Kegiatan akhir:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menutup pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjawab guru tentang maksud dari gambar tersebut</li> <li>• Mendengarkan penjelasan kosakata yang tepat dengan gambar beserta artinya</li> <li>• Mereview kembali kosakata yang diajarkan</li> </ul> <p><b>Kegiatan akhir:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penutupan</li> </ul>
--	--	---	---	---	---	--











			<ul style="list-style-type: none"> <li>• となり (sebelah)</li> <li>• れいぞうこ (lemari es)</li> <li>• ゆうびんきょく (kantor pos)</li> <li>• ともだち (teman)</li> <li>• きかい (mesin)</li> <li>• ちず (peta)</li> <li>• きって (perangko)</li> <li>• りょうり (masakan)</li> <li>• いしや (dokter)</li> </ul>	<p>untuk memberikan petunjuk.</p> <p>6. Melihat jika ada kelompok yang sudah bisa menjawab dengan tepat.</p> <p>7. Memberikan skor dan mengganti kosakata selanjutnya hingga selesai</p> <p><b>Kegiatan akhir:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mereview kembali kosakata yang diajarkan</li> <li>• Bertanya mengenai kendala dalam permainan</li> <li>• Menutup pembelajaran</li> </ul>	<p>5. <i>Helper</i> diberi waktu 10-20 detik untuk memberikan petunjuk.</p> <p>6. Siswa yang duduk di <i>Hot Seat</i> berusaha menebak maksud dari petunjuk yang diberikan <i>Helper</i>.</p> <p>7. Mengacungkan tangan dan menjawab kosakata dengan tepat.</p> <p>8. Mempersiapkan untuk kosakata selanjutnya hingga selesai</p> <p><b>Kegiatan akhir:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mereview kembali kosakata yang diajarkan</li> <li>• Mengemukakan mengenai kendala dalam permainan</li> <li>• Penutupan</li> </ul>		
5.	Pertemuan ke-5	<i>Post-test</i>		<p><b>Kegiatan awal:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan Salam</li> </ul>	<p><b>Kegiatan awal:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan salam</li> </ul>	<p><b>Kegiatan awal:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan Salam</li> </ul>	<p><b>Kegiatan awal:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan salam</li> </ul>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkondisikan kelas</li> </ul> <p><b>Kegiatan inti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan tujuan <i>post-test</i></li> <li>• Melakukan <i>post-test</i></li> </ul> <p><b>Kegiatan Akhir:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan terima kasih</li> <li>• Penutupan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempersiapkan diri untuk memulai kelas</li> </ul> <p><b>Kegiatan inti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendengarkan tujuan <i>post-test</i></li> <li>• Melakukan <i>post-test</i></li> </ul> <p><b>Kegiatan Akhir:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penutupan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkondisikan kelas</li> </ul> <p><b>Kegiatan inti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan tujuan <i>post-test</i></li> <li>• Melakukan <i>post-test</i></li> </ul> <p><b>Kegiatan Akhir:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan terima kasih</li> <li>• Penutupan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempersiapkan diri untuk memulai kelas</li> </ul> <p><b>Kegiatan inti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendengarkan tujuan <i>post-test</i></li> <li>• Melakukan <i>post-test</i></li> </ul> <p><b>Kegiatan Akhir:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penutupan</li> </ul>
--	--	--	--	---	--	---	--



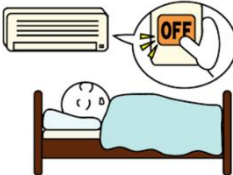











Gambar 3.1  
Daftar gambar treatment

*Treatment 1*

 かなしい	 そふ	 エスカレーター	 うるさい
 びょういん	 くうこう	 そぼ	 えんりよ
 シャツ	 おれい		

*Treatment 2*

 ならべる	 うたう	 けす	 こうじょう
 あつい	 じむしょ	 しょくどう	 かいぎしつ
 しりょう	 しあい	 たおれる	 じしょ

 きゅうりょう	 よろこぶ	 のる		
<i>Treatment 3</i>				
 きょうしつ	 はんかち	 すう	 禁煙 No smoking きんえん	 かがみ
 てんきよほう	 としょかん	 なか	 おしえる	
 おいのりする	 でかける	 ゆうがた	 ただいま よ。 くる	
 となり	 そうじする	 あそぶ	 れいぞうこ	
 きている	 ゆうびんきょく	 ともだち	 きかい	 ちず



- 3) Melakukan *posttest* kepada sampel di kelas eksperimen untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jepang setelah melakukan *treatment*.
- 4) Memberikan angket kepada sampel di kelas eksperimen untuk mengetahui respon mengenai teknik permainan *Hot Seat* dengan menggunakan media gambar.

### 3.5.3 Tahap Akhir Penelitian

Pada tahap akhir penelitian, kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

- 1) Mengolah data (data statistik dan angket).
- 2) Menganalisis data.
- 3) Menginterpretasikan data.
- 4) Menarik kesimpulan berdasarkan hipotesis.
- 5) Menulis laporan hasil penelitian.

## 3.6 Analisis Data

### 3.6.1 Pengolahan Data Tes

Data yang diolah dalam penelitian ini berasal dari *pretest* dan *posttest*. Hasil dari tes tersebut dianalisis menggunakan statistik komparansional. Sutedi (2009, hlm. 228) memaparkan bahwa statistik komparansinal digunakan untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada-tidaknya perbedaan antara dua variabel (atau lebih) yang sedang diteliti (Sutedi, 2009, hlm. 228). Rumus statistik yang digunakannya adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

- $t_o$  : nilai t hitung yang dicari  
 $M_x$  : mean dari hasil *posttest*  
 $M_y$  : mean dari hasil *pretest*

Annis Wahidatul Hasanah, 2019

PENGUNAAN TEKNIK PERMAINAN HOTSEAT DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR DALAM MENINGKATKAN PENGUSAAN KOSAKATA DASAR BAHASA JEPANG

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

$SEM_{x-y}$ : standar error perbedaan mean x dan mean y

Langkah-langkah yang digunakan untuk mencari nilai  $t$  hitung adalah sebagai berikut:

1) Membuat tabel persiapan

No Sampel	X	Y	x	Y	$x^2$	$y^2$
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
$\Sigma$						
M						

Keterangan:

- a) Kolom (1) diisi dengan nomor urut peserta yang mengikuti tes
  - b) Kolom (2) diisi dengan skor yang diterima oleh kelas eksperimen, disesuaikan dengan jumlah siswa yang mengikuti tes.
  - c) Kolom (3) diisi dengan skor yang diterima oleh kelas kontrol, disesuaikan dengan jumlah siswa yang mengikuti tes tersebut.
  - d) Kolom (4) diisi dengan deviasi dari skor X. Cara yang digunakan untuk mendapatkan skor X ini dengan cara mencari mean dari X, lalu tiap skor dicari selisihnya dengan mean yang telah didapatkan. Hasil dari angka-angka ini akan menjadi positif dan negatif, sehingga apabila semuanya dijumlahkan akan mendapatkan hasil 0.
  - e) Kolom (5) diisi dengan deviasi dari skor Y. Cara yang digunakan untuk mendapatkan skor Y ini dengan cara mencari mean dari Y, lalu tiap skor dicari selisihnya dengan mean yang telah didapatkan. Hasil dari angka-angka ini akan menjadi positif dan negatif, sehingga apabila semuanya dijumlahkan akan mendapatkan hasil 0.
  - f) Kolom (6) diisi dengan hasil pengkuadratan kolom (4).
  - g) Kolom (7) diisi dengan hasil pengkuadratan kolom (5). Isi dari kolom jumlah (sigma) untuk kolom (4) dan (5) harus 0.
- 2) Mencari mean kedua variabel dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$M_x = \frac{\Sigma x}{N} \quad M_y = \frac{\Sigma y}{N}$$

- 3) Mencari standar deviasi dengan rumus sebagai berikut:

$$SDx = \frac{\sqrt{\Sigma x^2}}{N} \quad SDy = \frac{\sqrt{\Sigma y^2}}{N}$$

- 4) Mencari nilai standar error dengan rumus berikut:

$$SEMx = \frac{SDx}{\sqrt{N-1}} \quad SEMy = \frac{SDy}{\sqrt{N-1}}$$

- 5) Mencari standar error perbedaan mean X dan mean Y dengan rumus berikut:

$$SEMxy = \sqrt{SEMx^2 + SEMy^2}$$

- 6) Mencari nilai t hitung dengan rumus berikut:

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

- 7) Memberikan interpretasi dengan terhadap nilai *t hitung*.

Merumuskan Hipotesis Kerja (Hk) dan Hipotesis Nol (Ho)

- a) Hk : Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pembelajaran kosakata siswa sebelum dan setelah menggunakan teknik permainan *Hot Seat*.
- b) Ho : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pembelajaran kosakata siswa sebelum dan setelah menggunakan teknik permainan *Hot Seat*.

- 8) Membandingkan nilai t hitung dengan t tabel menggunakan rumus berikut:

$$db = N-1$$

Selain itu, tes pun akan dinilai dengan menggunakan Penilaian UPI sebagai berikut:

Tabel 3.6  
*Tabel Standar Penilaian UPI*

Angka	Keterangan
86-100	Baik Sekali
76-85	Baik
66-75	Cukup

56-65	Kurang
46-55	Kurang Sekali
36-45	Gagal

### 3.6.2 Pengolahan Data Angket

Angket digunakan untuk memperoleh kesan serta saran para siswa setelah mendapatkan perlakuan teknik permainan *Hot Seat*. Angket diberikan setelah para siswa melakukan *posttest*. Cara menghitung nilai angket menggunakan rumus menurut Sudjiono (2010, hlm. 40-41) adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : angka presentase

f: frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N: banyaknya individu

Tabel 3.7

#### *Tafsiran Hasil Angket*

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