

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

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

##### **3.1.1 Metode Penelitian**

Manusia merupakan makhluk ciptaan Tuhan yang diberi keistimewaan berupa akal pikiran. Karena hal tersebut, manusia memiliki sifat dasar berupa rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang tidak dipahaminya. Dengan akal pikiran dan rasa ingin tahunya, manusia mampu memiliki pengetahuan. Pengetahuan tersebut bisa berasal dari pengalaman ataupun dari interaksi dengan sesamanya. Menurut Burhanuddin Salam (1997) terdapat empat pengetahuan yang dimiliki manusia yaitu pengetahuan biasa, pengetahuan ilmu, pengetahuan filsafat dan pengetahuan agama. Dharma (2008, hlm 4) mengatakan bahwa ilmu merupakan bagian dari pengetahuan namun tidak semua pengetahuan dapat dikatakan ilmu. Ilmu adalah pengetahuan yang didasari oleh dua teori kebenaran yaitu koherensi dan korespondensi. Koherensi menyatakan bahwa suatu pernyataan dikatakan benar jika pernyataan tersebut konsisten dengan pernyataan sebelumnya. Sedangkan korespondensi menyatakan bahwa suatu pernyataan dikatakan benar jika pernyataan tersebut didasarkan atas fakta atau realita. Dharma kemudian mengatakan bahwa koherensi dan korespondensi mendasari bagaimana ilmu diperoleh telah melahirkan cara mendapatkan kebenaran ilmiah. Proses untuk mendapatkan ilmu agar memiliki nilai kebenaran harus dilandasi oleh cara berfikir yang rasional berdasarkan logika dan berpikir empiris berdasarkan fakta. Salah satu cara untuk mendapatkan ilmu adalah melalui penelitian.

Danim (2002, hlm 25) mengatakan bahwa penelitian sering dimaknakan mirip dengan *research* dalam bahasa Inggris. Kata *research* berasal dari awalan *re-* yang berarti kembali atau berulang-ulang dan kata *search* yang berarti mencari, menjelajahi atau menemukan makna kembali secara berulang-ulang. Sedangkan menurut Muhammad (2014, hlm 27) mengatakan bahwa kata polimorfenik

**Chyndanita Rizqy Ramadhany, 2020**

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN SHOW AND TELL SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG**

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

penelitian berasal dari teliti yang bermakna hati-hati dan konfiks pe-an yang merujuk pada kegiatan. Dengan kata lain, penelitian merupakan kegiatan yang dilakukan secara hati-hati atau teliti untuk mencapai tujuan. Lebih lanjut, Muhammad menambahkan bahwa penelitian dilakukan karena ada masalah yang harus ditangani. Penangan masalah tersebut dilakukan secara sistematis dan bertahap sehingga masalah dapat terjawab dengan tuntas. Muhammad (2014, hlm 27) mengutip kata-kata yang dikemukakan oleh Sekaran (1992, hlm 4) dalam buku berjudul *Research For Business: A Skill Building Approach* yang uraiannya adalah sebagai berikut:

*“Research can be described as systematic and organized effort to investigate a specific problem that needs a solution. It is a series of steps designed and followed, with goal of finding answer to the issues that are of concern to us in the work environment. Research is systematic investigation to find answer to a problem”*

Sesuai definisi di atas, penelitian dilakukan karena ada masalah yang harus ditangani. Penanganan masalah tersebut dilakukan secara sistematis dan bertahap sehingga masalah dapat dijawab dengan tuntas. Sejalan dengan pemikiran tersebut, Sudaryono (2016, hlm 3) mengatakan bahwa secara umum penelitian dapat diartikan sebagai suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Pengumpulan dan analisis data menggunakan metode-metode ilmiah, baik bersifat kuantitatif maupun kualitatif, eksperimental atau non-eksperimental, interaktif dan non-interaktif.

Berbicara mengenai penelitian, salah satu hal yang harus diperhatikan adalah mengenai metode penelitian. Djaelani dalam bukunya yang berjudul *Metode Penelitian Bagi Pendidik* (hlm 58) mengatakan bahwa metode pada dasarnya berarti cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan. Oleh karena tujuan umum penelitian adalah untuk memecahkan masalah, maka langkah-langkah yang akan ditempuh harus relevan dengan masalah yang telah dirumuskan. Sugiyono (2014, hlm 6) mengatakan bahwa metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan yang dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga dapat

Chyndanita Rizqy Ramadhany, 2020

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN SHOW AND TELL SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG**

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

digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah. Sejalan dengan dua pendapat di atas, Sutedi (2011, hlm 53) mengatakan bahwa metode penelitian dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian. Prosedur ini merupakan langkah kerja yang bersifat sistematis, mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan pengambilan kesimpulan. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa metode penelitian secara singkat merupakan sebuah cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari sebuah rumuasan masalah.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen murni atau *true eksperimental* sebagai cara penelitiannya. Sugiyono (2011, hlm 8) mengatakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan menguji hipotesis yang telah di tetapkan. Dari opini tersebut penulis mengambil kesimpulan bahwa secara singkat, metode penelitian kuantitatif berarti sebuah metode yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan menggunakan instrument untuk menguji sebuah hipotesis yang telah ditetapkan.

Menurut Dharma (2008, hlm 45-46) eskperimen dapat didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat. Dalam penelitian eksperimen, peneliti harus melakukan tiga persyaratan yaitu kegiatan mengontrol, kegiatan manipulasi dan observasi. Peneliti juga membagi objek atau subjek yang diteliti menjadi dua kelompok yaitu kelompok *treatment* yang mendapatkan perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan. Sehingga, karakteristik penelitian eksperimen adalah (1) memanipulasi/merubah secara sistematis keadaan tertentu, (2) mengontrol variabel yaitu mengendalikan kondisi-kondisi penelitian ketika berlangsungnya manipulasi, (3) melakukan observasi yaitu mengukut dan mengamati hasil manipulasi.

Chyndanita Rizqy Ramadhany, 2020

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN SHOW AND TELL SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG**

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

Sedangkan eksperimen murni menurut Sugiyono (2014, hlm 112) adalah eksperimen yang betul-betul, artinya di dalam desain ini peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang memengaruhi jalannya eksperimen. Dengan demikian, validitas internal (kualitas pelaksanaan rancangan penelitian) dapat menjadi tinggi. Ciri utama dari *true eksperimental* adalah bahwa, sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara *random* dari populasi tertentu. Sutedi (2011, hlm 64) mengatakan bahwa tujuan metode ini yaitu untuk menguji efektifitas dan efisiensi dari suatu pendekatan, metode, teknik atau media pengajaran dan pembelajaran, sehingga hasilnya dapat diterapkan jika memang baik atau tidak digunakan jika memang tidak baik, dalam pengajaran sebenarnya.

Dari keseluruhan pendapat para ahli yang telah dijabarkan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa metode eksperimen adalah cara yang digunakan untuk menguji sebuah hal dan memastikan apakah hal tersebut berfungsi secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu tujuan yang sudah ditentukan. Sehingga, dalam penelitian ini penulis menggunakan metode eksperimen untuk menguji dan mengetahui keefektifitasan dari penggunaan teknik permainan *Show and Tell* terhadap kemampuan berbicara bahasa Jepang pada siswa SMA.

### **3.1.2 Desain Penelitian**

Sugiyono (2014, hlm 108-109) mengatakan bahwa terdapat empat macam desain penelitian antara lain (1) *Pre-Eksperimen*, (2) *True Eksperimen*, (3) *Factorial Eksperimen* dan (4) *Quasi Eksperimen*. Penelitian ini menggunakan metode *true eksperimen* atau eksperimen murni. *True eksperimen* terbagi menjadi dua yaitu *posttest only control design* dan *pretest-posttest control group design*. Penelitian ini merupakan penelitian *true eksperimen* atau eksperimen murni dengan *pretest-posttest control group design*.

Sugiyono (2014, hlm 111) mengatakan bahwa dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara *random*, kemudian diiberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Chyndanita Rizqy Ramadhany, 2020

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN SHOW AND TELL SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG**

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

Kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipilih secara *random* harus memiliki karakter yang sama. Sehingga, ketika *treatment* diberikan kepada kelas eksperimen, peneliti dapat mengetahui perubahan yang terjadi melalui hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada dua kelas tersebut.

Desain penelitian penelitian *pretest-posttest control group design* yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian *Pretest-posttest Control Group Design*

|                  | <b>Pengukuran<br/><i>Pretest</i></b> | <b>Perlakuan<br/><i>Treatment</i></b> | <b>Pengukuran<br/><i>Posttest</i></b> |
|------------------|--------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|
| Kelas eksperimen | O1                                   | X                                     | O2                                    |
| Kelas kontrol    | O3                                   | -                                     | O4                                    |

Keterangan:

O1 : *Pretest* kelas eksperimen

O2 : *Posttest* kelas eksperimen

O3 : *Pretest* kelas kontrol

O4 : *Posttest* kelas kontrol

X : Perlakuan

Sugiyono (2011, hlm 75)

## 3.2 Populasi dan Sampel

### 3.2.1 Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek dan subjek yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu. Djaelani (2010, hlm133) mengatakan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang dapat terdiri

Chyndanita Rizqy Ramadhany, 2020

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN SHOW AND TELL SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG**

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

dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai test atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu dalam suatu pendidikan. Yusuf (2017, hlm 1144) mengatakan bahwa populasi merupakan keseluruhan atribut; dapat berupa manusia, objek atau kejadian yang menjadi fokus penelitian. Sama halnya dengan dua pendapat diatas, Sugiyono (2015, hlm 117) mengatakan bahwa populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu.

Dari pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi bukan hanya berupa manusia atau makhluk hidup. Populasi berarti sebuah objek atau subjek yang diteliti menggunakan sebuah media atau metode untuk mendapatkan sebuah jawaban atau kesimpulan. Populasi dari penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas XII SMA Pasundan 2 Bandung.

### **3.2.2 Sampel**

Sugiyono (2015, hlm 155) mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Yusuf (2017, hlm 144) mengatakan bahwa sampel adalah sebagian dari objek, manusia atau kejadian yang mewakili populasi. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sugiyono dan Yusuf, Sutedi (2011, hlm 179) mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan data. Djaelani (2010, hlm 135) mengatakan bahwa sampel secara sederhana dapat diartikan sebagai bagian dari sumber data sebenarnya dalam penelitian. Dengan kata lain, sampel adalah sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi.

Dari pendapat-pendapat diatas, penulis menyimpulkan bahwa sampel adalah objek yang merupakan bagian dari populasi yang dapat digunakan sebagai wakil untuk mendapatkan data. Sampel dari penelitian ini adalah kelas XII MIPA 6 SMA Pasundan 2 Bandung untuk kelas eksperimen dan kelas XII MIPA 3 SMA Pasundan 2 Bandung untuk kelas kontrol.

**Chyndanita Rizqy Ramadhany, 2020**

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN SHOW AND TELL SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG**

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

### 3.3 Instrument Penelitian

Sutedi (2011, hlm 155) mengatakan bahwa instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan dan menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian. Instrumen penelitian secara garis besar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu yang berbentuk tes dan non tes. Instrumen yang berupa tes terdiri atas tes tulisan, tes lisan dan tes tindakan. Instrumen non tes dapat berupa angket, pedoman observasi, pedoman wawancara, skala, sosiometri, daftar (*checklist*) dan sebagainya. Kemudian Sugiyono (2015, hlm 305) mengatakan bahwa instrumen penelitian dalam penelitian kuantitatif dapat berupa tes, pedoman wawancara, pedoman observasi dan kuisioner.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan dua bentuk test sebagai instrumen penelitiannya. Untuk tes lisan, instrumen penelitian yang digunakan adalah wawancara sedangkan untuk non tes berupa angket.

#### 3.3.1 Tes (Lisan)

Sugiyono (2015, hlm 174) mengatakan bahwa pada dasarnya terdapat dua macam instrumen, yaitu instrumen yang berbentuk test untuk mengukur prestasi belajar dan instrumen non test untuk mengukur sikap. Sutedi (2011, hlm 157) mengatakan bahwa test merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu satuan program pengajaran tertentu. Sutedi menambahkan, penelitian yang memberikan perlakuan pada siswa (penelitian eksperimental) umumnya akan diukur dengan menggunakan tes (*posttest*).

Penelitian ini merupakan penelitian yang memiliki tujuan untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan dari kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Maka, instrumen yang digunakan berupa tes lisan dalam bentuk wawancara. Sudaryono (2016, hlm 82) mengatakan bahwa wawancara atau *interview* merupakan salah satu bentuk teknik pengumpulan data yang banyak digunakan dalam penelitian deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Chyndanita Rizqy Ramadhany, 2020

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN SHOW AND TELL SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG**

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

Pada penelitian ini, responden baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol akan diberikan *pretest* dan *posttest* yang berbentuk wawancara lisan. Wawancara diberikan secara individual kepada setiap responden. Pertanyaan yang diberikan kepada responden pada saat pelaksanaan *pretest* merupakan pertanyaan sederhana yang berkaitan dengan materi pelajaran yang akan dipelajari. Sedangkan pertanyaan yang diberikan kepada responden pada saat pelaksanaan *posttest* merupakan pertanyaan sederhana yang berkaitan dengan materi pelajaran yang telah diberikan. Dalam pelaksanaan *pretest* maupun *posttest*, ada aspek-aspek kebahasaan yang akan dinilai. Komponen-komponen yang dapat dijadikan acuan untuk bahan penilaian adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Komponen Penilaian *Pretest* dan *Posttest*

| Nama | Penilaian |           |                 |           |                        | Skor |
|------|-----------|-----------|-----------------|-----------|------------------------|------|
|      | Volume    | Pemahaman | Struktur Bahasa | Kefasihan | Pelafalan dan Intonasi |      |
|      |           |           |                 |           |                        |      |
|      |           |           |                 |           |                        |      |

Shihabudin (2009, hlm 198)

Terdapat lima komponen penilaian yang dikemukakan oleh Shihabudin, namun dalam penelitian ini komponen yang akan digunakan hanya tiga poin yaitu pemahaman, struktur bahasa dan kefasihan.

Tabel 3.3 Komponen Penilaian *Pretest* dan *Posttest* yang Digunakan

| Nama | Penilaian |                 |           | Skor |
|------|-----------|-----------------|-----------|------|
|      | Volume    | Struktur Bahasa | Kefasihan |      |
|      |           |                 |           |      |
|      |           |                 |           |      |

Chyndanita Rizqy Ramadhany, 2020

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN SHOW AND TELL SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG**

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

Kemudian, komponen-komponen penilaian yang digunakan dalam pretest dan posttest tersebut diisi dengan angka satu sampai dengan lima. Keterangan dari skala penilaian tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Skala Penilaian

|   |               |
|---|---------------|
| 5 | Sangat baik   |
| 4 | Baik          |
| 3 | Cukup         |
| 2 | Kurang        |
| 1 | Sangat kurang |

Keterangan dari skala penilaian komponen tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Rincian Kriteria Penilaian

| Kriteria Penilaian | Skor | Indikator   |
|--------------------|------|---|
| Volume Suara       | 1    | Suara sama sekali tidak terdengar. Hanya terdengar sayup-sayup kecil.                       |
|                    | 2    | Suara tidak terdengar jelas dan tidak lantang.  |
|                    | 3    | Suara kurang terdengar jelas.   |
|                    | 4    | Suara siswa terdengar jelas akan tetapi suara menipis di beberapa waktu.                    |
|                    | 5    | Suara siswa keras, lantang dan terdengar jelas.   |
| Struktur Bahasa    | 1    | Kesalahan sedemikian banyaknya sehingga sulit untuk dipahami.                               |
|                    | 2    | Siswa berbicara dengan kurang terstruktur dan kurang benar sehingga sedikit sulit dipahami. |

Chyndanita Rizqy Ramadhany, 2020

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN SHOW AND TELL SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG**

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

|           |   |  |
|-----------|---|--|
|           | 3 | Siswa berbicara cukup sering membuat kesalahan sehingga kadang-kadang mengaburkan pengertian.    |
|           | 4 | Siswa berbicara dengan struktur bahasa yang benar tapi di beberapa tempat ada sedikit kesalahan. |
|           | 5 | Siswa berbicara dengan struktur bahasa yang benar dan tidak ada sedikitpun kesalahan.            |
| Kefasihan | 1 | Siswa tidak dapat berbicara di depan kelas.  |
|           | 2 | Siswa berbicara sering terhenti dan pendek-pendek.   |
|           | 3 | Siswa berbicara cukup lancar namun sering tersendat-sendat.                                      |
|           | 4 | Siswa dapat berbicara dengan lancar namun sedikit hambatan.                                      |
|           | 5 | Siswa dapat berbicara dengan lancar dan tidak ada hambatan.                                      |

Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penyusunan instrumen penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menentukan jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian.
2. Membuat RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran).
3. Membuat tes lisan berupa wawancara.
4. Mengkonsultasikan instrumen penelitian kepada *expert judgement* yang merupakan dosen bahasa Jepang di Universitas Pendidikan Indonesia.

### 3.3.2 Non Tes (Angket)

Instrumen non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Instrumen non tes berupa angket digunakan untuk mendapatkan informasi tambahan guna melengkapi data yang berhubungan dengan penelitian ini. Sudaryono (2016, hlm 77) mengatakan bahwa angket atau kuisioner merupakan

Chyndanita Rizqy Ramadhany, 2020

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN SHOW AND TELL SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG**

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

suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden). Faisal dalam Sutedi (2011, hlm 164) mengatakan bahwa angket merupakan salah satu instrumen pengeumpulan data penelitian yang diberikan kepada responden (manusia dijadikan objek penelitian). Teknik angket ini dilakukan dengan cara pengumpulan datanya melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebarakan untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari responden.

Suharsini dalam Sudaryono (2016, hlm 76) mengklasifikasikan jenis instrumen yang termasuk ke dalam metode angket, antara lain: angket (*questionnaire*), daftar cocok (*checklist*), skala (*scala*) dan inventori (*inventory*). Faisal dalam Sutedi (2011, hlm 164) mengatakan bahwa angket dapat dikelompokkan ke dalam angket tertutup dan angket terbuka. Angket tertutup yaitu angket yang alternatif jawabannya sudah disediakan oleh peneliti, sehingga responden tidak memiliki keleluasaan untuk menyampaikan jawaban dari pertanyaan yang diberikan kepadanya.

Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengetahui pendapat responden mengenai penggunaan teknik permainan Show and Tell dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa. Angket ini berupa jenis angket tertutup sehingga responden hanya diminta untuk memilih dari jawaban yang tersedia. Angket hanya diberikan kepada responden dari kelas eksperimen yang telah mendapatkan *treatment*. Pedoman yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan soal angket adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kisi-kisi Pertanyaan Angket

| No | Indikator Pertanyaan   | Nomor Soal | Jumlah Pertanyaan |
|----|--|------------|-------------------|
| 1. | Pendapat responden tentang pembelajaran bahasa Jepang khususnya mengenai keterampilan berbicara bahasa Jepang. | 1          | 1                 |

Chyndanita Rizqy Ramadhany, 2020

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN SHOW AND TELL SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG**

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

|    |  |     |   |
|----|--|-----|---|
| 2. | Pendapat responden mengenai teknik permainan Show and Tell dan penggunaannya dalam berlatih berbicara bahasa Jepang.           | 2-7 | 6 |
| 3. | Pendapat responden mengenai teknik permainan Show and Tell sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang. | 8-9 | 2 |
|    | Total  | 9   | 9 |

### 3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tahapan atau langkah yang harus dilakukan oleh seorang peneliti dalam pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini, berikut adalah tahap-tahapnya:

#### 3.4.1 Tahap Awal (Persiapan Penelitian)

- a. Pengumpulan Studi dan Kajian Pustaka
- b. Pembuatan Proposal Penelitian
- c. Pengajuan Proposal Penelitian
- d. Identifikasi Masalah
- e. Menentukan Sampel
- f. Membuat Instrumen Penelitian
  - 1) Membuat RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran) untuk materi-materi yang akan diberikan kepada responden baik di kelas kontrol maupun kelas eksperimen.
  - 2) Menyusun kisi-kisi soal yang akan diberikan pada *pretest* dan *posttest*.
  - 3) Menyusun soal *pretest* dan *posttest*.
  - 4) Menyusun kisi-kisi pertanyaan angket penelitian.
  - 5) Membuat angket penelitian.
  - 6) Menguji kelayakan instrumen penelitian kepada dosen (*Expert Judgement*).

Chyndanita Rizqy Ramadhany, 2020

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN SHOW AND TELL SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG**

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

g. Pembuatan Kartu Bergambar

### 3.4.2 Tahap Pelaksanaan

a. Pelaksanaan *pretest*

Pada tahap pelaksanaan *pretest*, peneliti akan melakukan tes lisan berbentuk wawancara yang diberikan kepada responden secara individual. *Pretest* ini diberikan baik kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal dari responden.

b. Pemberian *treatment*

Pemberian *treatment* dilakukan setelah responden diberikan materi pelajaran. Tahap ini diberikan khusus kepada kelas eksperimen. Kelas eksperimen akan mendapatkan *treatment* teknik permainan Show and Tell sebanyak tiga kali. Langkah-langkah teknik permainan Show and Tell menurut Musfiroh (2011, hlm 35-36) adalah sebagai berikut:

- 1) Anak membentuk lingkaran di lantai beralas (karpet, tikar dan sejenisnya).
- 2) Setiap kelompok terdiri dari tujuh sampai sepuluh anak.
- 3) Membuka kegiatan dengan mengucapkan salam.
- 4) Membimbing salah satu anak untuk memimpin doa bersama.
- 5) Menyapa anak-anak dengan menyebutkan nama anak satu persatu.
- 6) Memberikan kata semangat yang membangkitkan minat anak.
- 7) Memberikan kesempatan pada anak untuk menunjukkan benda yang akan digunakan dalam *Show and Tell*.
- 8) Menjelaskan tata cara Show and Tell. Bila perlu guru mencontohkan kepada anak cara *Show and Tell*.

Teknik permainan *Show and Tell* yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teknik permainan yang dimodifikasi

menggunakan media kartu bergambar. Sehingga, dalam tahap pelaksanaannya ada beberapa penyesuaian langkah. Tahap-tahap permainan *Show and Tell* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti mengkondisikan responden untuk duduk membentuk lingkaran sehingga seluruh responden bisa saling bertatap dan memiliki akses untuk melihat kartu yang ada di tengah permainan.
- 2) Peneliti mengkonfirmasi ulang pemahaman responden mengenai tata cara teknik permainan *Show and Tell*.
- 3) Peneliti membagikan kartu kepada setiap responden. Jumlah kartu yang diberikan adalah tiga kartu perorang pada *treatment* pertama. Lima kartu perorang pada *treatment* kedua. Dan sepuluh kartu perorang pada *treatment* terakhir.
- 4) Peneliti mengeluarkan kartu pertama sebagai pertanda permainan dimulai.
- 5) Responden yang mendapat giliran pertama harus membuat sebuah kalimat yang melibatkan kosakata dari gambar tersebut ditambah minimal satu kosakata dari kartu bergambar yang ia miliki. Ketika menyebutkan kalimat, responden harus memperlihatkan kartu yang akan ia buat kalimat sebelum pada akhirnya kartu tersebut diletakan di atas kartu yang peneliti simpan pada awal permainan.
- 6) Responden yang mendapat giliran kedua harus membuat kalimat dari kosakata yang melibatkan kartu yang ada di tengah meja (kartu yang dibuang oleh responden pertama) dan mengkombinasikannya dengan kartu yang ia miliki. Apabila mampu, dalam satu kalimat responden diperbolehkan untuk langsung membuang dua kartu atau lebih. Ketika menyebutkan kalimat, responden harus memperlihatkan kartu yang akan ia buat kalimat sebelum

**Chyndanita Rizqy Ramadhany, 2020**

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN SHOW AND TELL SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG**

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

pada akhirnya kartu tersebut diletakan di atas kartu yang dibuang oleh pemain sebelumnya.

- 7) Responden yang mendapat giliran ketiga harus membuat kalimat dari kosakata yang melibatkan kartu yang ada di tengah meja (kartu yang dibuang oleh responden kedua) dan mengkombinasikannya dengan kartu yang ia miliki. Apabila mampu, dalam satu kalimat responden diperbolehkan untuk langsung membuang dua kartu atau lebih. Ketika menyebutkan kalimat, responden harus memperlihatkan kartu yang akan ia buat kalimat sebelum pada akhirnya kartu tersebut diletakan di atas kartu yang dibuang oleh pemain sebelumnya.
- 8) Permainan terus berjalan serupa dengan langkah 5,6 dan 7 hingga semua responden menghabiskan seluruh kartunya.
- 9) Peneliti pada penelitian ini bertugas untuk mengawasi jalannya permainan, memberikan arahan apabila kosakata yang digunakan tidak merepresentasikan gambar dan membantu responden apabila ada hal yang tidak dimengerti.

c. Pelaksanaan *posttest*

Pada tahap pelaksanaan *posttest*, peneliti akan melakukan tes lisan berbentuk wawancara yang diberikan kepada responden secara individual. *Posttest* ini diberikan baik kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kemampuan berbicara bahasa Jepang responden baik yang menggunakan teknik permainan *Show and Tell* maupun yang tidak menggunakan teknik permainan *Show and Tell*.

Adapun deskripsi pelaksanaan kegiatan pada saat memberikan *treatment* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7 Rencana Penelitian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Chyndanita Rizqy Ramadhany, 2020

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN SHOW AND TELL SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG**

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

| Rencana Penelitian              |   |   |
|---------------------------------|---|---|
| Pelaksanaan                     | Kelas Eksperimen  | Kelas Kontrol   |
| 1. <i>Pretest</i>               | Kegiatan awal: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Absensi</li> <li>- Pengkondisian Kelas</li> </ul> Kegiatan inti: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberikan informasi mengenai pelaksanaan <i>pretest</i></li> <li>- Pelaksanaan <i>pretest</i></li> </ul> Kegiatan akhir: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penutupan</li> </ul>   | Kegiatan awal: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Absensi</li> <li>- Pengkondisian kelas</li> </ul> Kegiatan inti: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberikan informasi mengenai pelaksanaan <i>pretest</i></li> <li>- Pelaksanaan <i>pretest</i></li> </ul> Kegiatan akhir: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penutupan</li> </ul>   |
| 2. Pelaksanaan <i>Treatment</i> | Kegiatan awal: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Absensi</li> <li>- Pengkondisian kelas</li> </ul> Kegiatan inti: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemberian materi</li> <li>- Memberikan penjelasan mengenai teknik permainan <i>Show and Tell</i></li> <li>- Mendemonstrasikan teknik permainan <i>Show and Tell</i></li> <li>- Treatment menggunakan teknik permainan <i>Show and Tell</i></li> </ul> Kegiatan akhir: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluasi</li> <li>- Penutupan</li> </ul> | Kegiatan awal: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Absensi</li> <li>- Pengkondisian kelas</li> </ul> Kegiatan inti: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemberian materi</li> </ul> Kegiatan akhir: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluasi</li> <li>- Penutupan</li> </ul>   |
| 3. <i>Posttest</i>              | Kegiatan awal: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Absensi</li> <li>- Pengkondisian Kelas</li> </ul> Kegiatan inti: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberikan informasi mengenai pelaksanaan <i>posttest</i></li> <li>- Pelaksanaan <i>posttest</i></li> </ul> Kegiatan akhir: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penutupan</li> </ul>   | Kegiatan awal: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Absensi</li> <li>- Pengkondisian kelas</li> </ul> Kegiatan inti: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberikan informasi mengenai pelaksanaan <i>posttest</i></li> <li>- Pelaksanaan <i>posttest</i></li> </ul> Kegiatan akhir: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penutupan</li> </ul> |

d. Pemberian angket

Pada tahap ini, angket diberikan khusus kepada responden dari kelas eksperimen guna untuk mengetahui pendapat dan tanggapan dari responden mengenai teknik permainan *Show and*

*Tell* dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang.

Berikut adalah jadwal penelitian untuk kelas eksperimen.

Tabel 3.8 Jadwal Penelitian Kelas Eksperimen

| No. | Hari/Tanggal               | Waktu        | Kegiatan                                       |
|-----|----------------------------|--------------|--|
| 1.  | Kamis, 15<br>Agustus 2019  | 10.30-11.50  | Pertemuan ke-1<br><i>Pretest</i> (Tes Awal)    |
| 2.  | Kamis, 15<br>Agustus 2019  | 12.20-13.40  | Pertemuan ke-2<br><i>Treatment</i> pertama     |
| 3.  | Selasa, 20<br>Agustus 2019 | 10.30.-11.50 | Pertemuan ke-3<br><i>Treatment</i> kedua       |
| 4.  | Selasa, 27<br>Agsutus 2019 | 10.30-11.50  | Pertemuan ke-4<br><i>Treatment</i> ke 3        |
| 5.  | Kamis, 29<br>Agustus 2019  | 10.30-11.50  | Pertemuan ke-5<br><i>Posttest</i> (Test akhir) |

Sedangkan, jadwal penelitian untuk kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 3.9 Jadwal Penelitian Kelas Kontrol

| No. | Hari/Tanggal              | Waktu        | Kegiatan                                    |
|-----|---------------------------|--------------|---|
| 1.  | Jumat, 9<br>Agustus 2019  | 10.30-11.50  | Pertemuan ke-1<br><i>Pretest</i> (Tes Awal) |
| 2.  | Senin, 12<br>Agustus 2019 | 12.20-13.40  | Pertemuan ke-2<br><i>Treatment</i> pertama  |
| 3.  | Jumat, 16<br>Agustus 2019 | 10.30.-11.50 | Pertemuan ke-3<br><i>Treatment</i> kedua    |

|    |                           |             |   |
|----|---------------------------|-------------|---|
| 4. | Jumat, 16<br>Agustus 2019 | 10.30-11.50 | Pertemuan ke-4<br><i>Treatment</i> ke 3           |
| 5. | Senin, 19<br>Agustus 2019 | 10.30-11.50 | Pertemuan ke-5<br><i>Posttest</i> (Test<br>akhir) |

### 3.4.3 Tahap Akhir

- a. Mengolah data
- b. Menganalisis data
- c. Mengambil kesimpulan

## 3.5 Analisis Data

### 3.5.1 Pengolahan Data Statistik

Dalam penelitian ini, data didapatkan melalui nilai *pretest dan posttest*. Data yang didapatkan merupakan nilai hasil berbicara Bahasa Jepang siswa. Untuk menganalisis data tersebut, digunakan analisis statistik. Teknik analisis yang diterapkan dalam penelitian ini adalah teknik statistik komparansional. Sutedi (2011, hlm 228) mengatakan bahwa statistik komparansional digunakan untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada tidaknya perbedaan antara dua variable (atau lebih) yang sedang diteliti. Oleh karena itu, statistik ini digunakan dalam penelitian komparansi, yaitu penelitian yang berusaha untuk menemukan persamaan dan perbedaan variable yang ada.

Langkah-langkah analisis yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Membuat tabel persiapan perhitungan *t-hitung*.

Tabel 3.10 Tabel Format Data Perolehan Nilai *Pretest* dan *Posttest*.

| No    | X   | Y   | X   | y   | x <sup>2</sup> | y <sup>2</sup> |
|-------|-----|-----|-----|-----|----------------|----------------|
| (1)   | (2) | (3) | (4) | (5) | (6)            | (7)            |
|       |     |     |     |     |                |                |
|       |     |     |     |     |                |                |
| Σ(8)  |     |     |     |     |                |                |
| M (9) |     |     |     |     |                |                |

Keterangan:

1. Kolom (1) diisi dengan nomor urut, sesuai dengan jumlah sampel.
2. Kolom (2) diisi dengan skor yang diperoleh kelas eksperimen.
3. Kolom (3) diisi dengan skor yang diperoleh kelas kontrol.
4. Kolom (4) deviasi dari skor X.
5. Kolom (5) deviasi dari skor Y.
6. Kolom (6) diisi dengan hasil pengkuadratan angka-angka di kolom (4).
7. Kolom (7) diisi dengan hasil pengkuadratan angka-angka di kolom (5).
8. Isi baris sigma (jumlah) dari setiap kolom tersebut. Untuk kolom (4) dan (5) jumlahnya harus nol.
9. Kolom (9) merupakan nilai rata-rata dari kolom (2), (3), (4), (5), (6), dan (7).

b. Mencari *mean* kedua variabel dengan rumus berikut:

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

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

c. Mencari standar deviasi dari variabel X dan Y dengan rumus berikut:

$$SD_x = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N_1}}$$

$$SD_y = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}}$$

d. Mencari standar *error mean* kedua variabel tersebut dengan rumus berikut:

Chyndanita Rizqy Ramadhany, 2020

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN SHOW AND TELL SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG**

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

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

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

- e. Mencari standar error perbedaan mean X dan Y dengan rumus:

$$SEM_{xy} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2}$$

- f. Mencari nilai *t*-hitung dengan rumus:

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}}$$

- g. Memberikan interpretasi terhadap nilai *t*-hitung dengan cara:

Merumuskan Hipotesis kerja (H<sub>k</sub>): terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y

Merumuskan Hipotesis nol (H<sub>0</sub>): tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y

- h. Menguji kebenarannya dengan membandingkan nilai *t*-tabel.

$$Db = (N_1 + N_2) - 1$$

Keterangan:

$M_x$  : Nilai rata-rata X

$M_y$  : Nilai rata-rata Y

$N_1$  : Jumlah variabel X

$N_2$  : Jumlah variabel Y

$SEM_{xy}$  : Standar error perbedaan mean X dan Y

$t_0$  : Nilai *t*-hitung

$db$  : Derajat kebebasan

### 3.5.2 Pengolahan Data Angket

Untuk mengolah data hasil angket dalam penelitian ini, akan dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menghitung jumlah dari seluruh jawaban angket
- 2) Menyusun frekuensi jawaban
- 3) Membuat tabel frekuensi
- 4) Menghitung frekuensi per tiap jawaban dengan rumus

Chyndanita Rizqy Ramadhany, 2020

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN SHOW AND TELL SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG**

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

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

Keterangan:

P : Presentase Jawaban

f : Frekuensi Jawaban

n : Jumlah Responden

100% : Presentase Frekuensi setiap jawaban responden

5) Menafsirkan angket

Tabel 3.11 Tabel tafsiran Perolehan Data Angket

| Presentase (P) | Jumlah Responden (n)   |
|----------------|------------------------|
| 0%             | Tidak ada seorangpun   |
| 1%-5%          | Hampir tidak ada       |
| 6%-25%         | Sebagian kecil         |
| 26%-49%        | Hampir setengahnya     |
| 50%            | Setengahnya            |
| 51%-75%        | Lebih dari setengahnya |
| 76%-95%        | Sebagian besar         |
| 96%-99%        | Hampir seluruhnya      |
| 100%           | Seluruhnya             |

Dengan demikian hasil angket yang diberikan kepada responden terkait teknik permainan *Show and Tell* akan nampak tafsirannya sesuai dengan tabel tafsiran di atas.