

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Sudaryanto dalam Sutedi (2009:53) menyebutkan bahwa metode adalah cara yang harus dilaksanakan. Dalam kegiatan penelitian, metode dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian. Prosedur tersebut merupakan langkah kerja yang bersifat sistematis, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan pengambilan kesimpulan. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode penelitian merupakan cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan pengambilan kesimpulan.

Metode penelitian yang dilakukan dalam bidang kependidikan dinamakan dengan metode penelitian pendidikan. Menurut Sugiyono (2009:6) pengertian metode penelitian pendidikan adalah :

Metode penelitian pendidikan adalah 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.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode eksperimental. Penelitian eksperimental atau penelitian uji coba merupakan salah satu metode yang sering digunakan dalam bidang pengajaran. Tujuan metode ini yaitu untuk menguji efektivitas dan efisiensi dari suatu pendekatan, metode, teknik, atau

Derinayu, 2013

TEKNIK PERMAINAN TERKA AKSI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
(Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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

media pengajaran dan pembelajaran, sehingga hasilnya dapat diterapkan jika memang baik, atau tidak digunakan jika memang tidak baik dalam pengajaran yang sebenarnya (Sutedi, 2009:64). Begitu pula dengan penelitian ini, peneliti menggunakan metode eksperimental untuk menguji efektivitas dan efisiensi teknik permainan terka aksi dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

B. Desain Penelitian

True Eksperimental Design (Desain Eksperimen Murni) dengan bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design* merupakan desain penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini. *True Eksperimental Design* dianggap sudah baik karena sudah memenuhi persyaratan. Yang dimaksud dengan persyaratan dalam eksperimen adalah adanya kelompok lain yang tidak dikenai eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan. Dengan adanya kelompok lain yang disebut kelompok pembandingan atau kelompok kontrol ini, akibat yang diperoleh dari perlakuan dapat diketahui secara pasti karena dibandingkan dengan yang tidak mendapat perlakuan (Arikunto, 2010:125).

Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random. Kelompok pertama yang diberi perlakuan (O_1) disebut *kelompok eksperimen* (X). Dan kelompok yang tidak diberi perlakuan (O_2) disebut *kelompok kontrol* (Y).

Tabel 3.1
Pretest-Posttest Control Group Design

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	X ₁	O ₁	X ₂
Kontrol	Y ₁	O ₂	Y ₂

(Arikunto, 2010)

Keterangan :

X₁ : *Pretest* (test awal) pada kelompok eksperimen

Y₁ : *Pretest* (test awal) pada kelompok kontrol

O₁ : Perlakuan dengan menggunakan teknik permainan terka aksi

O₂ : Perlakuan pada kelas kontrol menggunakan metode ceramah

X₂ : *Posttest* (test akhir) pada kelompok eksperimen

Y₂ : *Posttest* (test akhir) pada kelompok kontrol

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Arikunto (2010:173), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Dalam penelitian ini, populasinya adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bandung tahun ajaran 2012/2013.

2. Sampel Penelitian

Derinayu, 2013

TEKNIK PERMAINAN TERKA AKSI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
(Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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

Sampel penelitian menurut Sutedi (2009:179) adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data. Dalam penelitian ini, sampelnya adalah 35 orang siswa kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan 35 orang kelas XI IPA 3 sebagai kelas kontrol.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu:

1. Variabel bebas (X) = hasil belajar siswa dalam kemampuan kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan terka aksi.
2. Variabel terikat (Y) = hasil belajar siswa dalam kemampuan kosakata bahasa Jepang tanpa menggunakan teknik permainan terka aksi.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian (Sutedi, 2009:155).

Dalam penelitian pendidikan, instrumen penelitian secara garis besarnya dapat digolongkan menjadi dua, yaitu yang berbentuk tes dan non tes. Instrumen berupa tes terdiri atas tes tulisan, tes lisan, dan tes tindakan. Sedangkan instrumen non tes dapat berupa angket, pedoman observasi, pedoman wawancara, skala, sosiometri, daftar (*checklist*) dan sebagainya.

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Tes

Tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu program pengajaran tertentu. Penelitian yang memberikan perlakuan pada siswa (penelitian eksperimental) umumnya diukur dengan menggunakan tes (Sutedi, 2009:157).

2. Angket

Angket merupakan instrumen pengumpulan data penelitian yang diberikan kepada responden (manusia dijadikan subjek penelitian). Teknik angket dilakukan dengan cara pengumpulan datanya melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebar untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari responden (Faisal dalam Sutedi, 2009:164). Informasi yang dimaksud merupakan seluruh informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah penelitian.

3. Uji Kelayakan Instrumen

Instrumen penelitian yang berupa tes sebelum digunakan perlu diuji kelayakannya, yaitu dengan menggunakan statistik. Uji kelayakan instrumen berupa analisis butir soal, dan uji validitas serta reabilitasnya.

a. Analisis Butir Soal

Analisis butir soal mencakup tingkat kesukaran (TK), daya pembeda (DP).

Data untuk analisis butir soal diperoleh dari tes yang diberikan kepada 20 orang siswa kelas XII IPA 2 SMA Negeri 1 Bandung yang diambil secara acak diluar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Derinayu, 2013

TEKNIK PERMAINAN TERKA AKSI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
(Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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

1) Tingkat Kesukaran

Untuk menghitung tingkat kesukaran soal yang diberikan, digunakan rumus :

$$TK = \frac{BA + BB}{N}$$

Keterangan :

TK : tingkat kesukaran

BA : jumlah jawaban benar kelompok atas

BB : jumlah jawaban benar kelompok bawah

N : jumlah sampel kelompok atas dan kelompok bawah

Tabel 3.2

Penafsiran Tingkat Kesukaran

TK	Klasifikasi
0,00-0,25	Sukar
0,26-0,75	Sedang
0,76-1,00	Mudah

(Sutedi, 2009 : 214)

(Perhitungan Tingkat Kesukaran terlampir)

2) Daya Pembeda

Butir soal yang baik adalah yang bisa membedakan kelompok atas dan kelompok bawah. Untuk melihat daya pembeda tiap butir soal dapat digunakan rumus berikut :

Derinayu, 2013

TEKNIK PERMAINAN TERKA AKSI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
(Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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

$$DP = \frac{BA - BB}{n}$$

Keterangan :

DP : Daya Pembeda

BA : jumlah jawaban benar kelompok atas

BB : jumlah jawaban yang benar kelompok bawah

n : jumlah sampel kelompok atas atau kelompok bawah

Tabel 3.3

Penafsiran Daya Pembeda

DP	Klasifikasi
0,00-0,25	Lemah
0,26-0,75	Sedang
0,76-1,00	Kuat

(Sutedi, 2009: 215)

(Perhitungan Daya Pembeda terlampir)

b. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah.

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data

Derinayu, 2013

TEKNIK PERMAINAN TERKA AKSI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
(Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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

dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud. (Arikunto, 2010:211).

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengukur validitas suatu tes, salah satunya yaitu dengan meminta *judgement* pada dosen atau orang yang dianggap ahli selain dosen pembimbing. (Pernyataan *Expert Judgement* terlampir).

c. Uji Reliabilitas

Syarat lain yang harus dimiliki oleh instrumen berupa tes adalah sifat reliabel, yaitu memiliki keajegan atau keterpercayaan. Artinya, suatu alat tes jika digunakan kapan pun dan dimana pun akan memiliki hasil yang relatif sama, walaupun ada perbedaan atau perubahan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan. (Sutedi, 2009:161).

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk menguji tingkat reliabilitas dari instrumen, yaitu menggunakan statistik dengan teknik belah dua. Dalam teknik ini, tes dilakukan hanya satu kali, tetapi datanya dibagi dua. Biasanya jawaban yang diberikan oleh tiap sampel dibagi dua berdasarkan pada soal yang bernomor ganjil (sebagai variabel X) dan soal yang bernomor genap (sebagai variabel Y). Kemudian dicari korelasinya dengan menggunakan rumus :

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

Derinayu, 2013

TEKNIK PERMAINAN TERKA AKSI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
(Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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

Tabel 3.4
Penafsiran Angka Korelasi

Rentang angka korelasi	Tafsiran
0,00-0,20	Sangat Rendah
0,21-0,40	Rendah
0,41-0,60	Sedang
0,61-0,80	Kuat
0,81-1,00	Sangat Kuat

(Sutedi, 2009 : 220)

(Perhitungan Uji Reliabilitas Terlampir)

F. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Studi literatur merupakan teknik pengumpulan informasi melalui beberapa sumber referensi baik berupa buku, hasil penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan masalah penelitian yang akan mendukung proses penelitian.

b. Pengumpulan Data

1) Persiapan Penelitian

- Mempersiapkan RPP penelitian yang diperlukan sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran ketika penelitian.
- Mempersiapkan alat-alat penunjang yang akan dipakai dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teknik terka aksi.

Derinayu, 2013

TEKNIK PERMAINAN TERKA AKSI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
(Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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

- Mempersiapkan instrumen penelitian yaitu soal *pretest*, *posttest* dan angket. Soal *pretest* dan *posttest* digunakan untuk melihat hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap teknik permainan terka aksi dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

2) Pelaksanaan Pengambilan Data

a) Memberikan *Pretest*

Pretest diberikan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum *treatment* diberikan. Siswa yang menjadi sampel penelitian akan diminta untuk menjawab pertanyaan mengenai kosakata yang akan digunakan dalam penelitian.

b) Memberikan *treatment*

Treatment yang diberikan kepada kelas eksperimen berupa pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan terka aksi. Sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran kosakata bahasa Jepang tidak menggunakan teknik permainan terka aksi, melainkan teknik pembelajaran seperti yang biasa dilakukan oleh kebanyakan para guru dalam pembelajaran sehari-hari, seperti metode ceramah.

c. Memberikan *Posttest*

Posttest diberikan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah *treatment* diberikan. Setelah *treatment* terakhir diberikan, siswa diminta untuk menjawab soal berkenaan dengan materi yang telah diberikan.

d. Memberikan *Angket*

Angket diberikan untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai pembelajaran kosakata dengan menggunakan teknik permainan terka aksi.

2. Teknik Pengolahan Data

Data yang diperoleh dari kegiatan pengumpulan data selanjutnya akan diolah dan ditafsirkan guna menjawab permasalahan-permasalahan yang dikemukakan oleh peneliti. Dalam pengolahan data penelitian tersebut digunakan statistik komparansional. Statistik komparansional digunakan untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada tidaknya perbedaan antara dua variabel (atau lebih) yang sedang diteliti (Sutedi, 2009:228).

Teknik komparansional dapat digunakan untuk mengolah data penelitian eksperimental. Setelah suatu perlakuan diberikan pada kelas eksperimen (variabel X) dan kelas kontrol (variabel Y), kemudian akan diukur dengan melalui tes pada kedua kelas tersebut. Hasil tes tersebut dibandingkan dan dicari ada tidaknya perbedaan yang signifikan berdasarkan pada nilai rata-rata (*mean*) dari kedua kelas tersebut. Jika nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen lebih tinggi dan ternyata memiliki perbedaan yang signifikan,

Derinayu, 2013

TEKNIK PERMAINAN TERKA AKSI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
(Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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

maka bisa disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan perlakuan yang diberikan pada kelas kontrol.

Salah satu statistik yang bisa digunakan untuk mencari ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara variabel yang diteliti tadi yaitu dengan menggunakan *t test (uji t tabel)*. Adapun langkah-langkah yang harus ditempuh untuk mencari nilai *t hitung* tersebut adalah sebagai berikut (Sudijono dalam Sutedi, 2009: 230) :

a. *Membuat tabel persiapan*

Tabel 3.5

Tabel persiapan untuk menghitung nilai t hitung

No	X	Y	X	y	x ²	y ²
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
-	-	-	-	-	-	-
Σ						
M						

Keterangan :

- Kolom (1) diisi dengan nomor urut, sesuai dengan jumlah sampel.
- Kolom (2) diisi dengan skor yang diperoleh kelas eksperimen.
- Kolom (3) diisi dengan skor yang diperoleh kelas kontrol.
- Kolom (4) deviasi dari skor X.

Derinayu, 2013

TEKNIK PERMAINAN TERKA AKSI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
(Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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

- Kolom (5) deviasi dari skor Y.
- Kolom (6) diisi dengan hasil pengkuadratan angka-angka pada kolom (4).
- Kolom (7) diisi dengan hasil pengkuadratan angka-angka pada kolom (5).
- Isi baris sigma (jumlah) dari setiap kolom tersebut, untuk kolom (4) dan (5) jumlahnya harus nol.
- M (mean) adalah nilai rata-rata dari kolom (2) dan (3).

b. Mencari mean kedua variabel dengan rumus :

$$Mx = \frac{\Sigma \Sigma x}{N_1} \qquad My = \frac{\Sigma \Sigma y}{N_2}$$

Keterangan :

Mx : mean variabel x

My : mean variabel y

Σx : jumlah variabel x

Σy : jumlah variabel y

N_1 : jumlah sampel 1

N_2 : jumlah sampel 2

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

$$SDx = \frac{\sqrt{\Sigma \Sigma x^2}}{N_1} \qquad SDy = \frac{\sqrt{\Sigma \Sigma y^2}}{N_2}$$

Derinayu, 2013

TEKNIK PERMAINAN TERKA AKSI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
 (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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

Keterangan :

Sdx : standar deviasi dari variabel X

Sdy : standar deviasi dari variabel Y

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

$$SEM_y = \frac{Sdy}{\sqrt{N^2 - 1}}$$

Keterangan :

SEM_x : standar error mean variabel x

SEM_y : standar error mean variabel y

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

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

Keterangan :

SEM_{xy} : standar error perbedaan mean X dan Y

f. Mencari nilai t hitung dengan rumus :

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

Keterangan :

t₀ : nilai t *hitung*

SEM_{xy} : standar error perbedaan mean x dan mean y

Derinayu, 2013

TEKNIK PERMAINAN TERKA AKSI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
(Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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

g. Memberikan interpretasi terhadap nilai *t* hitung

Merumuskan :

- Hipotesis kerja (*H_k*) : terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y.
- Hipotesis nol (*H₀*) : tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y.

h. Menguji kebenarannya dengan membandingkan *t* tabel

Apabila *t* hitung $\geq t$ tabel maka *H_k* diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y. Sebaliknya, apabila *t* hitung $\leq t$ tabel maka *H_k* ditolak, yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y.

Sedangkan untuk mengolah data angket adalah dengan menghitung presentase frekuensi dari setiap jawaban dengan rumus :

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

Keterangan :

P : presentase frekuensi dari setiap jawaban responden

f : frekuensi tiap jawaban dari responden

N : jumlah responden

Derinayu, 2013

TEKNIK PERMAINAN TERKA AKSI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
(Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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

Tabel 3.6
Presentase dan Interpretasi

Besar Presentase	Interpretasi
0%	Tidak seorang pun
$0\% \leq P < 25\%$	Sebagian kecil
$25\% \leq P < 50\%$	Hampir setengahnya
50%	Setengahnya
$50\% < P < 75\%$	Sebagian besar
$75\% \leq P < 100\%$	Pada umumnya
100%	Seluruhnya

(Permana dalam Friday, 2012:50)

G. Tahap-Tahap Penelitian

1. Persiapan Penelitian

- Menentukan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

Dalam penelitian ini peneliti menetapkan kosakata yang diberikan dalam *treatment* adalah sebagai berikut :

Tabel 3.7
Daftar Kosakata

No.	Kosakata	Arti
1.	ねます	Tidur
2.	おきます	Bangun tidur
3.	たべます	Makan

Derinayu, 2013

TEKNIK PERMAINAN TERKA AKSI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
(Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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

4.	のみます	Minum
5.	は を みがきます	Menggosok gigi
6.	かお を あらいます	Mencuci muka
7.	シャワー を あびます	Mandi menggunakan shower
8.	て を あらいます	Mencuci tangan
9.	かみ を とかします	Menisir rambut
10.	はなします	Berbicara
11.	そうじ を します	Bersih-bersih
12.	アイロン を かけます	Menyetrika
13.	おいのり を します	Sembahyang
14.	すわります	Duduk
15.	たちます	Berdiri
16.	よみます	Membaca
17.	みます	Melihat / menonton
18.	かきます	Menulis
19.	ききます	Mendengarkan
20.	あるきます	Berjalan kaki
21.	はしります	Berlari
22.	でんわ を します	Menelepon

Derinayu, 2013

TEKNIK PERMAINAN TERKA AKSI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
 (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran
 2012/2013)

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

23.	サッカー を します	Bermain bola
24.	およぎます	Berenang
25.	ギター を ひきます	Memetik/memainkan gitar
26.	りょうり を します	Memasak
27.	しゃしん を とります	Mengambil gambar (memotret)
28.	ダンス を します	Berdansa
29.	ドラム を たたきます	Menggebuk/bermain drum
30.	ふえ を ふきます	Meniup/memainkan seruling

Sebagian besar kosakata tersebut merupakan kosakata yang terdapat pada pelajaran Bab 6 Buku Mengetahui Bahasa Jepang untuk kelas XI dari MGMP mengenai kegiatan yang dilakukan sehari-hari dan Bab 8 mengenai kegiatan yang dilakukan di waktu luang. Selain itu, peneliti mengambil beberapa kosakata dari pelajaran kelas XII ke dalam tema kegiatan yang dilakukan di waktu luang dan juga satu buah kosakata (かみをときます) untuk tema kegiatan yang dilakukan di waktu senggang sebagai pengetahuan untuk siswa.

Kosakata tersebut dipakai bukan hanya untuk permainan terka aksi saja, melainkan untuk menunjang pembelajaran pola kalimat juga sesuai dengan tema pembelajaran yang terdapat dalam Buku Mengetahui Bahasa

Jepang untuk kelas XI. Oleh karena itu, peneliti juga mengajarkan mengenai pola kalimat yang digunakan untuk kosakata tersebut.

- Observasi ke sekolah yang akan dijadikan objek penelitian.
- Pembuatan instrumen penelitian.
- Menyusun Rencana Pelaksanaan Pengajaran (RPP).
- Membuat media pembelajaran (gambar dan kartu aksi).

2. Pelaksanaan Penelitian

Tabel 3.8
Jadwal Penelitian

No.	Hari, Tanggal	Waktu	Kegiatan
1.	Selasa, 20 November 2012	07.25-08.05	Pemberian soal untuk uji kelayakan instrumen <i>pretest</i>
2.	Rabu, 21 November 2012	06.45-08.05	Pemberian soal untuk uji kelayakan instrumen <i>posttest</i>
2.	Kamis, 22 November 2012	06.45-08.05	<i>Treatment</i> pertama kelas kontrol
		08.05-09.25	<i>Treatment</i> pertama kelas eksperimen
3.	Selasa, 27 November 2012	09.45-11.05	<i>Treatment</i> kedua kelas eksperimen
		11.05-12.25	<i>Treatment</i> kedua kelas

Derinayu, 2013

TEKNIK PERMAINAN TERKA AKSI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
(*Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013*)

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

			kontrol
4.	Kamis, 29 November 2012	06.45-08.05	<i>Treatment</i> ketiga kelas kontrol
		08.05-09.25	<i>Treatment</i> ketiga kelas eksperimen

3. Pengolahan Data dan Pembahasan Hasil Penelitian

- Mengolah data yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian melalui statistik komparansional.
- Menguji hipotesis berdasarkan pengolahan data yang telah dilakukan.
- Menarik kesimpulan berdasarkan hasil pengolahan dan pengujian hipotesis penelitian.

Derinayu, 2013

TEKNIK PERMAINAN TERKA AKSI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
 (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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