

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Menurut Syamsuddin dan Damaianti (2007, hlm. 14), metode penelitian merupakan cara pemecahan masalah penelitian yang dilaksanakan secara terencana dan cermat dengan maksud mendapatkan fakta dan simpulan agar dapat memahami, menjelaskan, meramalkan dan mengendalikan keadaan. Metode juga merupakan cara kerja untuk memahami dan mendalami objek yang menjadi sasaran. Melalui metode yang tepat, seorang peneliti tidak hanya mampu melihat fakta sebagai kenyataan, tetapi juga mampu memperkirakan kemungkinan-kemungkinan yang dapat terjadi melalui fakta itu.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 14), metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimental. Seperti yang dikemukakan Sutedi (2011, hlm. 64) Penelitian eksperimental atau penelitian uji coba merupakan salah satu metode yang sering digunakan dalam bidang pengajaran. 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 yang sebenarnya.

Syamsuddin dan Damaianti (2007, hlm. 150) mengartikan penelitian eksperimental merupakan suatu metode yang sistematis dan logis untuk menjawab pertanyaan: “jika sesuatu dilakukan pada kondisi-kondisi yang dikontrol dengan teliti, apakah yang akan terjadi?” dalam hal ini peneliti memanipulasikan suatu

Ani Suryani, 2018

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA MOVIE MAKER DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG (PENELITIAN TERHADAP SISWA KELAS XII SMA PASUNDAN 2 BANDUNG)

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

perlakuan, stimulus, atau kondisi-kondisi tertentu, kemudian mengamati pengaruh atau perubahan yang diakibatkan oleh manipulasi yang dilakukan secara sengaja tadi.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimental adalah suatu metode yang digunakan untuk menguji efektifitas dan efisiensi dari suatu pendekatan, metode, teknik, atau media pengajaran dan pembelajaran serta mengamati pengaruh atau perubahan yang terjadi. Dan dapat disimpulkan bahwa di dalam penelitian eksperimental terdapat dua jenis variabel bebas dan variabel terikat. Kedua variabel ini sangat berhubungan satu dengan yang lainnya, karena variabel terikat akan menjadi tolak ukur keberhasilan variabel bebas.

Variabel terikat dari penelitian ini adalah kemampuan berbicara siswa, dan variabel bebas dari penelitian ini adalah penggunaan media *movie maker*. Hubungan dari kedua variabel tersebut dijelaskan melalui tabel berikut ini:

Tabel 3.1

Hubungan Antar Variabel Penelitian

Variabel terikat Kemampuan berbicara (Y)	Variabel bebas Penggunaan media <i>Movie Maker</i> (X)
	(X, Y)

Keterangan :
X, Y : Peningkatan kemampuan mengingat pada keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan media *movie maker*

Anisa (dalam Wartini, 2015, hlm. 26)

B. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Quasi Eksperimental. Menurut Setiyadi (2006, hlm. 135- 136) penelitian

Ani Suryani, 2018

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA MOVIE MAKER DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG (PENELITIAN TERHADAP SISWA KELAS XII SMA PASUNDAN 2 BANDUNG)

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

jenis ini merupakan penyempurnaan dari jenis praeksperimen dan berusaha untuk memenuhi kriteria penelitian yang mempunyai validitas tinggi. Dalam penelitian jenis ini peneliti mencoba memenuhi kriteria eksperimen dengan mengadakan tes awal dan tes akhir untuk mengukur perolehan dari perlakuan uji dan sudah mempunyai kelompok kontrol. Peneliti dapat menggunakan kelompok eksperimen sebagai “kelompok kontrol” sehingga kedua kelompok tersebut merupakan objek yang sama. Karena penentuan subjek penelitian tidak dilaksanakan secara acak, jenis penelitian semacam ini dikelompokkan ke dalam eksperimen semu (*quasi-experiment*).

Menurut Setiyadi dalam Kuasi eksperimen terdapat 2 jenis desain yaitu *one group time series design* dan *control group time series*. Yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group time series design*. Setiyadi juga mengemukakan (2006, hlm. 136) dalam penelitian jenis eksperimen semu ini sudah diupayakan adanya “kelompok kontrol” namun karena alasan-alasan tertentu fungsi kontrolnya sama dengan kelompok eksperimen juga. Jadi semua partisipan berfungsi sebagai kelompok kontrol (sebelum dikenalkan perlakuan ujinya) dan kelompok eksperimen (setelah dikenalkan perlakuan ujinya).

Sebelum diberikan *treatment*, kelompok penelitian diberikan *pretest*, kemudian diberikan *treatment* dengan menggunakan media *movie maker*, setelah itu diberikan *posttest*. Desain penelitian *one group time series design* ini dijelaskan dengan tabel berikut:

Tabel 3.2
Desain penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

- O₁ : *Pretest*
 X : Perlakuan (*treatment*)
 O₂ : *Posttest*

Ani Suryani, 2018

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA MOVIE MAKER DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG (PENELITIAN TERHADAP SISWA KELAS XII SMA PASUNDAN 2 BANDUNG)

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

Arikunto (dalam Kurniawati, 2014:34)

Sebagai permulaan khususnya untuk mendapatkan data awal terlebih dahulu kelompok penelitian ini diberikan *pretest*, selanjutnya diberikan *treatment* dengan menggunakan media *movie maker* dalam kemampuan berbicara siswa. *Treatment* yang dilakukan adalah 4 kali pertemuan. Setelah *treatment* selesai, akhirnya diberikan *posttest* dengan instrumen yang sama dengan instrumen yang digunakan pada saat *pretest*, untuk melihat kemajuan hasil belajar pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa.

C. Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XII IPA 1 di SMA Pasundan 2 Bandung beserta pihak-pihak sekolah dan teman-teman yang turut membantu dalam penelitian ini.

D. Populasi dan Sampel

Menurut Sutedi (2011, hlm. 179) data penelitian bisa bersumber dari manusia atau bukan manusia. Manusia yang dijadikan sebagai sumber data disebut dengan populasi penelitian. Kemudian sebagian dari populasi tersebut yang dianggap bisa mewakili seluruh karakter dari populasi yang ada dapat dipilih untuk dijadikan subjek penelitian. Subjek penelitian tersebut disebut dengan sampel. Jadi sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data.

Sedangkan menurut Setiyadi (2006, hlm. 38) seluruh individu yang menjadi target dalam penelitian disebut populasi penelitian, sedangkan individu-individu yang memberikan data disebut sampel penelitian. Jadi sampel penelitian adalah sekelompok individu yang mewakili seluruh individu yang menjadi bagian dari kelompok target.

Dan Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII IPA 1 di Pasundan 2 Bandung. Dengan menggunakan satu kelas eksperimen saja tanpa ada kelas pembandingan.

E. Instrumen Penelitian

Ani Suryani, 2018

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA MOVIE MAKER DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG (PENELITIAN TERHADAP SISWA KELAS XII SMA PASUNDAN 2 BANDUNG)

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

Menurut Sutedi (2011, hlm. 155) instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian. 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.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes lisan dan non tes yang berupa angket.

Instrumen yang akan digunakan penulis adalah sebagai berikut:

1. Tes lisan

Dalam pelaksanaan penelitian eksperimental, data yang dibutuhkan agar dapat menguji hipotesis yang telah dirumuskan adalah data kuantitatif. Data kuantitatif ini berupa nilai hasil belajar siswa yang diperoleh saat melaksanakan *pretest* dan *posttest*. Sesuai dengan tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengukur kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang, maka instrumen yang digunakan penulis berbentuk tes lisan yang berupa tes wawancara (*interview*) dengan cakupan tema pelajaran yaitu, 1) *Aisatsu* dan *Hajimemashite*, 2) *Denwa-Bangou*, 3) *Nihongo no Jugyou wa Doudesuka*, dan 4) *Kazoku*. Tes wawancara ini dilaksanakan dua kali yaitu pada saat *pretest* dan pada saat *posttest*.

Berikut langkah- langkah yang dilakukan dalam penyusunan instrumen penelitian ini:

- a. Menentukan jenis instrumen yang akan digunakan dalam penelitian.
- b. Membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang digunakan dalam tahap *treatment*.
- c. Membuat kisi- kisi instrumen berdasarkan kepada materi yang disampaikan pada tahap *treatment*. Materi ini terdapat pada RPP yang sudah dirancang sebelumnya.
- d. Membuat tes lisan berupa wawancara beserta kunci jawabannya.
- e. Mengkonsultasikan instrumen yang telah dibuat (*expert judgement*) kepada guru bahasa Jepang di sekolah tempat penelitian.

Ani Suryani, 2018

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA MOVIE MAKER DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG (PENELITIAN TERHADAP SISWA KELAS XII SMA PASUNDAN 2 BANDUNG)

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

- f. Menganalisis kembali instrumen dengan menguji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal, dan daya pembeda agar mendapatkan instrumen penelitian yang baik.

Berikut adalah kisi-kisi soal *pretest* dan *posttest* yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3.3
Kisi-kisi soal *Pretest* dan *Posttest*

No	Standar Kompetensi	Indikator Pencapaian	No Soal
1	Mengungkapkan informasi secara lisan maupun tulisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana mengenai salam (<i>aisatsu</i>) dan perkenalan (<i>Hajimemashite</i>) dalam bahasa Jepang.	Melakukan percakapan mengenai salam dan sapa hingga perkenalan diri menggunakan bahasa Jepang.	1
2	Mengungkapkan informasi secara lisan maupun tulisan dalam bentuk paparan dialog sederhana mengenai tempat tinggal dan nomor telepon (<i>denwa-bangou</i>) dalam bahasa Jepang	Dapat melakukan percakapan dalam menyatakan tempat tinggal dan nomor telepon menggunakan bahasa Jepang.	2
3	Mengungkapkan informasi secara lisan maupun tulisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana mengenai kesan terhadap mata pelajaran bahasa	Dapat melakukan percakapan mengenai kesan terhadap mata pelajaran bahasa Jepang ataupun kesan atas kegiatan disekolah.	3

Ani Suryani, 2018

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA MOVIE MAKER DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG (PENELITIAN TERHADAP SISWA KELAS XII SMA PASUNDAN 2 BANDUNG)

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

	Jepang (<i>Nihon-go no jugyou wa dou desuka</i>) ataupun kesan atas kegiatan disekolah.		
4	Mengungkapkan informasi secara lisan maupun tulisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana mengenai keluarga (<i>kazoku</i>) dalam bahasa Jepang.	Dapat melakukan percakapan mengenai jumlah, usia dan pekerjaan anggota keluarga dalam bahasa Jepang	4

Tabel 3.4
Lembar Penilaian Kemampuan Berbicara

Sampel ke-	Penilaian					Jumlah
	KL	Kosakata	TB	KK	PI	

Keterangan:

KL = Kelancaran

TB = Tata Bahasa

KK = Kesesuaian Konteks

PI = Pelafalan dan Intonasi

Ani Suryani, 2018

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA MOVIE MAKER DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG (PENELITIAN TERHADAP SISWA KELAS XII SMA PASUNDAN 2 BANDUNG)

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

Tabel 3.5
Kriteria Penilaian Tes kemampuan Berbicara

Kriteria	Skor			
	4	3	2	1
	Sangat lancar	Cukup lancar	Kurang lancar	Tidak lancar

Ani Suryani, 2018

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA MOVIE MAKER DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG (PENELITIAN TERHADAP SISWA KELAS XII SMA PASUNDAN 2 BANDUNG)

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

Kelancaran	berbicara, fasih dalam berbahasa Jepang, mengerti keseluruhan maksud pertanyaan dan percaya diri. Tidak ada pengulangan dan keraguan.	berbicara, hampir mengerti keseluruhan maksud pertanyaan dan cukup percaya diri, kadang-kadang ada pengulangan dan keraguan.	berbicara, kurang memahami beberapa maksud pertanyaan dan kurang percaya diri, beberapa kali ada jeda waktu untuk berpikir dan seringkali ada pengulangan serta keraguan. Sesekali menjawab pertanyaan dengan terbata-bata.	berbicara, hanya sedikit maksud pertanyaan yang dipahami, tidak percaya diri, sering ada pengulangan dan keraguan, terbata-bata dalam menjawab dan jeda waktu yang cukup lama untuk berpikir
Kosakata	Pemilihan kata sangat tepat sesuai dengan tema.	Pemilihan kata cukup tepat sesuai dengan tema, sese kali terjadi kesalahan penggunaan kata.	Pemilihan kata kurang tepat dengan tema sering terjadi kesalahan penggunaan kata. Terkadang masih bercampur dengan bahasa	Pemilihan kata tidak sesuai dengan tema. Seringkali masih bercampur dengan bahasa Indonesia atau bahasa asing

Ani Suryani, 2018

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA MOVIE MAKER DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG (PENELITIAN TERHADAP SISWA KELAS XII SMA PASUNDAN 2 BANDUNG)

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

			Indonesia atau bahasa asing lainnya.	lainnya.
Tata Bahasa	Penggunaan tata bahasa sangat benar sesuai dengan struktur.	Penggunaan tata bahasa cukup benar, sesuai dengan struktur dan hanya sesekali terjadi penyimpangan yang tidak merubah isi bahasan.	Penggunaan tata bahasa kurang sesuai dengan struktur. Terdapat banyak penyimpangan struktur dan hanya beberapa pertanyaan yang dapat dijawab menggunakan struktur tata bahasa yang tepat.	Penggunaan tata bahasa tidak benar dan tidak sesuai dengan struktur. Hanya sedikit penggunaan tata bahasa yang tepat dan diterapkan dari keseluruhan pertanyaan.
Kesesuaian Konteks	Keseluruhan jawaban yang diberikan sesuai dengan konteks.	Terkadang ada keraguan terhadap isi konteks namun sebagian besar jawaban yang diberikan sesuai dengan konteks.	Seringkali ada keraguan terhadap isi konteks sehingga sebagian besar jawaban yang diberikan kurang sesuai dengan konteks	Keseluruhan jawaban yang diberikan tidak sesuai dengan konteks.

Ani Suryani, 2018

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA MOVIE MAKER DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG (PENELITIAN TERHADAP SISWA KELAS XII SMA PASUNDAN 2 BANDUNG)

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

Pelafalan dan Intonasi	Sangat jelas dan mendekati penutur asli.	Sangat jelas walaupun ada aksen bahasa ibu.	Kurang jelas dan mempengaruhi makna kata.	Tidak jelas dan tidak bermakna.
------------------------	--	---	---	---------------------------------

2. Angket

Menurut Sutedi (2011, hlm.164), angket merupakan salah satu instrumen pengumpul data penelitian yang diberikan kepada responden (manusia dijadikan subjek penelitian). Menurut Faisal (dalam Sutedi, 2011, hlm. 164), bahwa teknik angket ini dilakukan dengan cara pengumpulan datanya melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebarakan untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari responden. Jenis angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket tertutup, seperti yang diutarakan Faisal (dalam Sutedi, 2011, hlm. 164), bahwa angket tertutup yaitu angket yang alternatif jawabannya sudah disediakan oleh peneliti, sehingga responden tidak memiliki keleluasaan untuk menyampaikan jawaban dari pertanyaan yang sudah diberikan kepadanya. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kesan, tanggapan atau respon dari siswa mengenai media *movie maker* setelah mereka menerima *treatment*.

Adapun kisi- kisi yang digunakan untuk soal angket adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6
Kisi-kisi Soal Angket

No	Indikator Pertanyaan	No pertanyaan
1	Minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Jepang	1
2	Tanggapan siswa mengenai pembelajaran berbicara bahasa Jepang	2, 3

Ani Suryani, 2018

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA MOVIE MAKER DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG (PENELITIAN TERHADAP SISWA KELAS XII SMA PASUNDAN 2 BANDUNG)

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

3	Pengalaman siswa terhadap penggunaan media <i>movie maker</i> dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang	4
4	Hasil dan kesan siswa terhadap penggunaan media <i>movie maker</i> dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang	5,6,7,8
5	Tanggapan siswa tentang penggunaan media <i>movie maker</i> dalam kemampuan berbicara bahasa Jepang	9,10,11,dan 12

F. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

1. Tahap Awal (Tahap Persiapan Penelitian)

- a. Identifikasi masalah
- b. Menyusun instrumen penelitian
 - 1) Merumuskan materi ajar yang akan dijadikan instrumen (membuat RPP dan modul)
 - 2) Menyusun soal *pretest* dan *posttest*
 - 3) Menyusun angket
 - 4) Mengkonsultasikan dengan dosen pembimbing

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan *pretest*

Pretest dilakukan pada awal pertemuan sebelum diberikannya *treatment* yang menggunakan media *movie maker*. *Pretest* dilakukan dengan menggunakan tes secara lisan (*interview*). Akan ada 4 soal beranak dalam *pretest* ini yang didalamnya berisi percakapan singkat dalam bahasa Jepang sesuai dengan materi yang telah ditentukan.
- b. Memberikan *treatment*

Sebelum melakukan *treatment*, penulis menginformasikan tentang tema yang akan dipelajari dan juga menginformasikan tentang kegiatan apa saja yang akan

Ani Suryani, 2018

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA MOVIE MAKER DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG (PENELITIAN TERHADAP SISWA KELAS XII SMA PASUNDAN 2 BANDUNG)

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

dilakukan selama proses belajar mengajar berlangsung selama 2x45 menit. *Treatment* dilakukan sebanyak empat kali yaitu pada saat pertemuan kesatu, kedua, ketiga dan keempat.

1. Bahan ajar pertama adalah “*Aisatsu dan Hajimemashite.*”

Gambar 3.1



Setelah menggunakan media *movie maker* pembelajar dapat mengucapkan kata dan kalimat ini.

- *Ogenki desuka*
- *hai, genki desu*
- *Namae wa desu*
- *Kochira wa....desu*
- *Hajimemashite watashi no namae wa....desu. Yoroshiku onegaishimasu.*
- *Watashi no namae wa....desu. Watashi wa Indonesia jin desu. Watashi wa koukousei desu. 12 nensei desu.*

2. Bahan ajar kedua adalah “*Denwa-bangou.*”

Gambar 3.2



Setelah menggunakan media *movie maker* pembelajar dapat mengucapkan kata dan kalimat ini.

- *Denwa-bangou*

Ani Suryani, 2018

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA MOVIE MAKER DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG (PENELITIAN TERHADAP SISWA KELAS XII SMA PASUNDAN 2 BANDUNG)

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

- *Denwa-bangou wa..... desu*
- *Denwa-bangou wa namban desuka*
- *....wa....ni sundeimasu*

3. Bahan ajar ketiga adalah “*Nihon-go no jugyou wa doudesuka.*”

Gambar 3.3



Setelah menggunakan media *movie maker* pembelajar dapat mengucapkan kata dan kalimat ini.

- *Sugaku, eigo, rekishi, taiiku, Indonesia-go, kankoku-go*
- *Tsumaranai, omoshiroi, kantan(na), muzukashii*
- *..... wa muzukashii des*
- *..... wa nihon-go wa omoshiroi desu. Demo, muzukashii desu*
- *Kankoku-go no jugyou wa doudesuka*
- *Kankoku-go wa omoshiroi desu*

4. Bahan ajar keempat adalah “*Kazoku*”

Gambar 3.4



Setelah menggunakan media *movie maker* pembelajar dapat mengucapkan kata dan kalimat ini.

- *Kazoku, kyoudai, hitorikko*

Ani Suryani, 2018

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA MOVIE MAKER DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG (PENELITIAN TERHADAP SISWA KELAS XII SMA PASUNDAN 2 BANDUNG)

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

- *Sofu, otouto, sobo, imouto, chichi, ani, haha, ane*
- *Nanin?, hitori, futari, san nin, yo nin, go nin*
- *Ni juu, san juu, yoto, nan sai?, issai, nisai, hassai*
- *Resutoran, koukousei, koumuin, kaishain, ryoushi*
- *4-nin kyoudai desu*
- *Kim-san wa oneesan ga hitori imasu*
- *Watashi wa 21 sai desu*
- *Rina-san wa shougakusei desu*

c. Memberikan *posttest*

Tidak ada perbedaan pada soal *posttest* dengan soal *pretest* yang dari awal sudah diberikan, soal yang diberikan adalah soal yang sama. Akan ada 4 soal Tanya jawab singkat yang diberikan penulis kepada siswa. Pertanyaan yang tersedia adalah mengenai *Aisatsu* dan *Hajimemashite*, *Denwa-bangou*, *Nihon-go no jugyou wa dou desuka*, dan *Kazoku*.

Untuk mengetahui respon dari responden mengenai penerapan media *movie maker* terhadap kemampuan berbicara, maka penulis membuat angket tertutup yang terdiri dari 12 nomor yang didalamnya berisi tentang,

- Minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Jepang.
- Tanggapan siswa mengenai pembelajaran berbicara bahasa Jepang (kaiwa).
- Pengalaman siswa terhadap penggunaan media *movie maker* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang.
- Hasil dan kesan siswa terhadap penggunaan media *movie maker* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang.
- Tanggapan siswa tentang penggunaan media *movie maker* dalam kemampuan berbicara bahasa Jepang.

d. Tahap Akhir

Setelah semua hasil penelitian yang berupa hasil tes lisan dan angket terkumpul, penulis melakukan pengolahan data dengan rumus statistik yang relevan. Untuk menghasilkan kesimpulan dari penelitian yang sudah

Ani Suryani, 2018

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA MOVIE MAKER DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG (PENELITIAN TERHADAP SISWA KELAS XII SMA PASUNDAN 2 BANDUNG)

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

dilakukan. Dan dilanjutkan dengan menulis laporan hasil penelitian.

G. Analisis Data

1. Teknik Pengelolaan Data

a. Persiapan data tabel

Penulis membuat tabel persiapan yang akan digunakan untuk mengelola data-data penghitung yang akan diambil, yaitu data dari *pretest* dan juga *posttest* yang nantinya data-data tersebut akan dimasukkan kedalam tabel t_{hitung} yang telah dipersiapkan sebagai berikut.

Tabel 3. 7
Tabel persiapan

N	X	Y	D	D²
.....
.....
Σ				
M				

Keterangan:

- N : Sampel
- X : Hasil atau nilai *pretest*
- Y : Hasil atau nilai *posttest*
- D : Nilai Gain (Y-X)
- d^2 : Kuadrat deviasi
- Σ : Jumlah dari setiap kolom
- M : Nilai rata-rata

b. Pengolahan data *pretest* dan *posttest* dilakukan dengan cara:

- 1) Mencari rata- rata (*mean*) *pretest*

Ani Suryani, 2018

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA MOVIE MAKER DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG (PENELITIAN TERHADAP SISWA KELAS XII SMA PASUNDAN 2 BANDUNG)

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

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

Keterangan:

M_x = nilai rata- rata *pretest*

$\sum x$ = jumlah total nilai *pretest*

N = jumlah siswa

(Sutedi, 2011, hlm. 231)

- 2) Mencari rata- rata (*mean*) *posttest*

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

Keterangan:

M_y = nilai rata- rata *posttest*

$\sum y$ = jumlah nilai *posttest*

N = jumlah siswa

(Sutedi, 2011, hlm. 231)

- 3) mencari gain (d) antara *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumus

gain = *posttest* - *pretest*.

- 4) mencari mean gain (Md) antara *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = nilai rata- rata selisih antara *posttest* dan *pretest*

$\sum d$ = jumlah selisih antara *posttest* dan *pretest*

N = jumlah siswa

(Arikunto, 2013, hlm. 350)

- 5) Menghitung nilai kuadrat deviasi

$$\sum X^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan:

$\sum d$ = jumlah selisih antara *posttest* dan *pretest*

$\sum d^2$ = jumlah selisih antara *posttest* dan *pretest* yang dikuadratkan

N = Jumlah siswa

Ani Suryani, 2018

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA MOVIE MAKER DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG (PENELITIAN TERHADAP SISWA KELAS XII SMA PASUNDAN 2 BANDUNG)

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

(Arikunto, 2013, hlm. 351)

- 6) Menghitung nilai t_{hitung}

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

t= nilai t yang dihitung

Md= nilai rata- rata selisih antara *posttest* dan *pretest*

$\sum x^2 d$ = nilai kuadrat deviasi

N= jumlah siswa

(Arikunto, 2013, hlm. 350)

- 7) Mencari nilai derajat kebebasan dengan menggunakan rumus

$$db = N - 1$$

- 8) Memberikan interpretasi berdasarkan t_{tabel}
Untuk menguji hipotesis digunakan t_{hitung} . Setelah mendapat nilai t_{hitung} maka langkah yang dilakukan untuk menguji hipotesis adalah dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} uji hipotesis yang berlaku adalah:

Hk diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$

Hk ditolak apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$

Menguji kebenaran dua hipotesis tersebut dengan cara membandingkan besarnya t_{hitung} dan t_{tabel} , dengan terlebih dahulu menetapkan derajat kebebasan dengan menggunakan rumus:

Df atau db= (n-1)

- c. Pengelolaan data angket

Data angket diberikan setelah seluruh proses *pretest*, *treatment*, *posttest* telah selesai diberikan. Untuk mengelola

Ani Suryani, 2018

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA MOVIE MAKER DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG (PENELITIAN TERHADAP SISWA KELAS XII SMA PASUNDAN 2 BANDUNG)

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

data angket maka dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menjumlah setiap jawaban angket.
- 2) Menyusun frekuensi jawaban.
- 3) Membuat tabel frekuensi.
- 4) Menghitung frekuensi dari setiap jawaban dengan rumus sebagai berikut:

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

P : persentase jawaban
 f : frekuensi jawaban setiap responden
 n : jumlah responden penelitian
 100% : persentase frekuensi setiap jawaban responden
 (Sudijono, 2001: hlm. 40-41)

- 5) Menafsirkan data angket dengan pedoman yang tersedia pada tabel berikut:

Tabel 3. 8
 Penafsiran data angket

Persentase (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

(Sudijono, 2001, hlm. 40-41)

Ani Suryani, 2018

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA MOVIE MAKER DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG (PENELITIAN TERHADAP SISWA KELAS XII SMA PASUNDAN 2 BANDUNG)

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

Ani Suryani, 2018

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA MOVIE MAKER DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG (PENELITIAN TERHADAP SISWA KELAS XII SMA PASUNDAN 2 BANDUNG)

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