

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode berasal dari kata metode dan logos, yang berarti ilmu yang membicarakan tentang metode. Melihat dari pengertiannya, metode dapat dirumuskan suatu proses atau prosedur yang sistematis berdasarkan prinsip dan teknik yang dipakai oleh disiplin (ilmu) untuk mencapai suatu tujuan (Noor, 2011:22-23). Sedangkan penelitian atau research berasal dari kata “Re” dan “To”Search”, yang berarti mencari kembali. Pada dasarnya ada tiga fungsi dan peranan penelitian adalah membantu manusia memperoleh pengetahuan baru, memperoleh jawaban atas suatu pertanyaan, memberi pemecahan atas suatu masalah (Darmadi, 2011:10). Melalui penelitian manusia dapat menggunakan hasilnya, secara umum data yang telah diperoleh dari penelitian dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah. Memahami berarti memperjelas suatu masalah atau informasi dan tidak diketahui dan selanjutnya menjadi tahu, memecahkan berarti meminimalkan atau menghilangkan masalah, dan mengantisipasi berarti mengupayakan agar masalah tidak terjadi (Sugiyono, 2012:5-6). Adapun pengertian metode penelitian menurut Musfiqon (2012:13) yaitu ilmu yang mempelajari prosedur melakukan pengamatan dengan pemikiran yang tepat secara terpadu melalui tahapan-tahapan yang disusun secara ilmiah

untuk mencari, menyusun, serta menganalisis dan mengumpulkan data. Sementara itu, Sugiyono (2012:3) mengemukakan bahwa secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi experiment atau disebut juga eksperimen semu. Adapun pengertian dari penelitian quasi experiment yaitu sebagai penelitian yang mendekati eksperimen atau eksperimen semu (Darmadi, 2011:36). Penelitian quasi experiment atau eksperimen semu pada dasarnya sama dengan penelitian eksperimen. Pada penelitian eksperimen murni dalam bidang pendidikan, subjek atau partisipan penelitian dipilih secara random dimana setiap subjek memperoleh peluang sama untuk dijadikan subjek penelitian, peneliti memanipulasi subjek sesuai dengan rancangannya. Berbeda dengan penelitian kuasi, peneliti tidak memiliki keleluasaan untuk memanipulasi subjek, artinya random kelompok biasanya dipakai sebagai dasar untuk menetapkan sebagai kelompok perlakuan dan kontrol (Setyosari, 2012:42). Dengan demikian, quasi experiment atau eksperimen semu merupakan metode penelitian dimana penelitian dilakukan pada satu kelas tanpa adanya kelas pembanding.

2. Desain Penelitian

Desain eksperimen adalah suatu rancangan percobaan dengan setiap langkah tindakan yang terdefiniskan, sehingga informasi yang berhubungan dengan atau diperlukan untuk persoalan yang akan diteliti dapat dikumpulkan secara faktual.

Dengan kata lain, desain sebuah eksperimen merupakan langkah-langkah lengkap yang perlu diambil jauh sebelum eksperimen dilakukan agar data yang semestinya diperlukan dapat diperoleh sehingga akan membawa ke analisis obyektif dan kesimpulan yang berlaku dan tepat menjawab persoalan yang dibahas (Noor, 2011:112).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah one group pre-test-post-test design. Pada penelitian ini siswa sebagai subjek diberikan satu kali pengukuran tes awal (pre-test) dengan tujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum adanya perlakuan (treatment), setelah diberikan perlakuan (treatment) kemudian, siswa diberikan pengukuran lagi berupa tes akhir (post-test) untuk mengukur tingkat penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa setelah mendapatkan perlakuan (treatment). Adapun desain penelitiannya sebagai berikut :

Tabel 3.1

Desain Penelitian

| Pre- Test | Variabel Terikat | Post-Test |
|----------------------|-------------------------|----------------------|
| O₁ | X | O₂ |

(Noor, 2011:115)

Keterangan :

Pada desain ini tidak ada group kontrol

O₁ : Tes awal (pre-test) yang diberikan kepada siswa untuk mengukur tingkat penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum diberikan perlakuan (treatment) dengan menggunakan media permainan Dice Word dalam meningkatkan kosakata.

X : Perlakuan (treatment) yang diberikan kepada siswa dengan menggunakan media permainan Dice Word dalam meningkatkan kosakata bahasa Jepang yang dimiliki siswa.

O₂ : Tes akhir (post-test) yang diberikan kepada siswa bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata siswa setelah mendapatkan perlakuan (treatment) dengan menggunakan media permainan Dice Word dalam meningkatkan kosakata.

Pengaruh perlakuan (O₁– O₂)

Pada desain di atas, peneliti melakukan pengukuran pada suatu objek yang diteliti, kemudian peneliti memberikan perlakuan tertentu. Setelah itu, pengukuran dilakukan lagi untuk kedua kalinya (Noor. 2011:115).

Menurut Darmadi (2011:201) untuk memperoleh izin menggunakan murid sekolah pada suatu penyelidikan peneliti sering harus menerima apa adanya kelompok atau kelas yang sudah ada. Dengan demikian, dalam penelitian ini penulis menggunakan metode quasi experiment dengan alasan sulitnya

mendapatkan kelas pembandingan atau kelas kontrol yang digunakan untuk penelitian. Adapun, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui keefektifan pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan *Dice Word*.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi pada prinsipnya adalah semua anggota kelompok manusia, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam suatu tempat dan menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian (Darmadi, 2011:53). Sementara itu, menurut Noor (2011:147) dalam penelitian populasi digunakan untuk menyebutkan seluruh elemen/anggota dari suatu wilayah yang menjadi sasaran penelitian atau merupakan keseluruhan (universum) dari objek peneliti. Sedangkan menurut Sugiyono (2012:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini, maka peneliti membatasi populasi sehingga mempermudah untuk menentukan sampel. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK PGRI Lembang tahun ajaran 2012/2013.

2. Sampel Penelitian

Sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data tersebut disebut sampel (Darmadi, 2011:53). Sementara itu, menurut Arikunto (2010:173)

sampel adalah sebagian atau wakil yang diteliti. Sedangkan menurut Sutedi (2009:179) sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK PGRI Lembang tahun ajaran 2012/2013, dengan jumlah sampel sebanyak 20 orang siswa.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK PGRI Lembang yang berlokasi di jalan barulaksana no 66. Di sekolah ini mata pelajaran bahasa Jepang diberikan kepada seluruh siswa, yaitu kelas X yang terdiri dari empat kelas, sedangkan kelas XI dan XII yang masing-masing terdiri dari dua kelas jurusan TKJ dan FB.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam enam kali pertemuan, yaitu :

- Satu kali tes awal (pre-test) pada tanggal 8 Oktober 2012 dengan durasi 40 menit.
- Empat kali perlakuan (treatment) yang dilaksanakan pada tanggal 10 sampai 17 Oktober 2012, dengan durasi masing-masing treatment selama 2 x 45 menit.
- Satu kali tes akhir (post-test) dan pemberian angket pada tanggal 20 Oktober 2012 dengan durasi 40 menit.

D. Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2012:148). Sementara itu, Widoyoko (2012:51) mengemukakan bahwa instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran.

Adapun instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

a) Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010:193). Sementara itu, menurut Margono (2010:170) tes ialah seperangkat rangsangan (stimuli) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Tes yang digunakan dalam pengumpulan data ini dilakukan dua kali yaitu :

- 1) Tes awal (pre-test) yaitu tes yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan belajar siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang sebelum diberikan perlakuan (treatment) dengan menggunakan media permainan *Dice Word* terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

2) Tes akhir (post-test) yaitu tes yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan belajar siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang setelah mendapatkan perlakuan (treatment) dengan menggunakan media permainan *Dice Word* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Tabel 3.2

Kisi-kisi Soal Pre-test dan Post-test

| No | Standar Kompetensi | Indikator | Nomor Soal |
|----|--|---|--|
| 1 | Mampu memahami dan menyebutkan informasi tentang kosakata bahasa Jepang yang berkaitan dengan pekerjaan. | <ul style="list-style-type: none"> Nama-nama pekerjaan atau profesi. | <ul style="list-style-type: none"> Bagian I (soal PG) 1, 2, 3, 4, 5. Bagian II 6, 7, 9, 11, 14. (soal menjodohkan) Bagian III (soal benar salah) 2 |
| 2 | Mampu memahami dan menyebutkan informasi tentang kosakata bahasa Jepang yang berkaitan dengan rumah. | <ul style="list-style-type: none"> Nama-nama ruangan yang ada di dalam rumah. Nama-nama alat elektronik dan peralatan rumah tangga. | <ul style="list-style-type: none"> Bagian I (soal PG) 6 Bagian II (soal menjodohkan) 3, 5, 8, 15. Bagian I (soal PG) 7, 8, 9, 10. Bagian II (soal menjodohkan) 12 Bagian III (soal benar salah) 1 |
| 3 | Mampu memahami dan menyebutkan informasi tentang kosakata bahasa Jepang yang berkaitan dengan alat transportasi. | <ul style="list-style-type: none"> Nama-nama alat transportasi (kendaraan). | <ul style="list-style-type: none"> Bagian I (soal PG) 11, 12, 13, 15. Bagian II (soal menjodohkan) 2, 4. |

| | | | |
|---|--|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Nama-nama tempat dalam bahasa Jepang. | <ul style="list-style-type: none"> • Bagian III (soal benar salah) 5 • Bagian I (soal PG) 15 • Bagian II (soal menjodohkan) 13 • Bagian III (soal benar salah) 4 |
| 4 | Mampu memahami dan menyebutkan informasi tentang kosakata bahasa Jepang yang berkaitan dengan makanan dan minuman. | <ul style="list-style-type: none"> • Nama-nama makanan dan minuman dalam bahasa Jepang. | <ul style="list-style-type: none"> • Bagian I (PG) 16, 17, 18, 19, 20. • Bagian II (soal menjodohkan) 1, 10. • Bagian III (soal benar salah) 3 |
| | Jumlah | Σ | 20 |

b) Angket

Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna (Widoyoko, 2012:33). Sementara itu, menurut Sugiyono (2012:199) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Sedangkan menurut Arikunto (2010:194) kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang

pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui. Angket penelitian ada yang tertutup dan ada yang terbuka. Menurut Widoyoko (2012:36) angket terbuka merupakan angket yang bisa dijawab atau direspon secara bebas oleh responden. Peneliti tidak menyediakan alternatif jawaban/respon bagi responden. Sedangkan, angket tertutup merupakan angket yang jumlah item dan alternatif jawaban maupun responnya sudah ditentukan, responden tinggal memilih sesuai keadaan yang sebenarnya. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan angket tertutup. Sehingga responden dapat memilih jawaban yang telah disediakan oleh penulis. Adapun kisi-kisi angket dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut

Tabel 3.3

Kisi-kisi Angket Penelitian

| No | Indikator Angket | Nomor Soal | Jumlah Soal |
|----|--|-----------------------------|-------------|
| 1 | Minat siswa terhadap mata pelajaran bahasa Jepang. | 1 | 1 |
| 2 | Pendapat siswa mengenai koskata bahasa Jepang. | 3,4 | 2 |
| 3 | Faktor penyebab timbulnya kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Jepang. | 12 | 1 |
| 4 | Pendapat siswa mengenai peran media dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. | 2, 10. | 2 |
| 5 | Pendapat siswa mengenai media permainan Dice Word dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. | 5, 6, 7, 8, 9,11,13, 15. | 8 |

| | | | |
|---|--|----------|----|
| 6 | Efektivitas media permainan Dice Word dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. | 14 | 1 |
| | Jumlah | Σ | 15 |

E. Uji kelayakan Instrumen

Menurut Sutedi (2009:212) instrumen penelitian yang berupa tes sebelum digunakan perlu diuji kelayakannya, yaitu dengan menggunakan statistik uji kelayakan instrumen berupa analisis butir soal, uji validitas serta reliabilitasnya.

1. Analisis Butir Soal

Analisis butir soal minimal mencakup tingkat kesukaran (TK), daya pembeda (DP), dan analisis distraktor Sutedi (2009:214). Data nilai yang diperoleh untuk diolah merupakan hasil tes yang di uji cobakan pada sampel lain (di luar kelas eksperimen). Peneliti memberikan uji coba kepada siswa kelas XI SMK PGRI Lembang tahun ajaran 2012/2013 pada tanggal 3 Oktober 2012. Instrumen tes yang diberikan oleh penulis terdiri dari 40 butir soal. Bagian tes yang pertama berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari 20 butir soal dan empat pilihan jawaban, bagian tes kedua merupakan soal mencocokkan kosakata bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia yang terdiri dari 15 butir soal, bagian soal ketiga merupakan soal benar atau salah yang terdiri dari 5 butir soal.

- **Menghitung Tingkat Kesukaran**

Ketika membuat soal biasanya menentukan terlebih dahulu berapa persen untuk soal kategori sulit dan beberapa persen untuk soal kategori sedang dan mudah (Sutedi, 2009:213). Untuk mengetahui tingkat kesukaran setiap butir soal dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

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

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 3.4

Klasifikasi Tingkat Kesukaran

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

(Sutedi, 2009:214)

- **Analisis Daya Pembeda**

Butir soal yang baik adalah yang bisa membedakan kelompok atas dan kelompok bawah, untuk melihat daya pembeda tiap butir soal dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

DP = daya pembeda

BA = jumlah jawaban benar kelompok atas.

BB = jumlah jawaban benar kelompok bawah.

n = jumlah sampel kelompok atas atau kelompok bawah.

Tabel 3.5

Klasifikasi Daya Pembeda

| | |
|-------------|--------------|
| 0,00 - 0,25 | Rendah/Lemah |
| 0,26 - 0,75 | Sedang |
| 0,76 - 1,00 | Tinggi/Sukar |

(Sutedi, 2009:214)

2. Uji Validitas dan Reliabilitas

Instrumen yang baik yaitu yang memiliki validitas dan reliabilitas. Valid artinya dapat mengukur apa yang hendak diukur dengan baik, sedangkan reliabel yaitu ajeg, dalam arti dapat menghasilkan data yang sama meskipun digunakan berkali-kali (Sutedi, 2009:217). Dalam penelitian ini penulis mengajukan uji validitas dengan mengajukan expert judgement oleh dosen yang ahli dibidangnya, yang bertujuan untuk menilai kelayakan instrumen yang dibuat oleh penulis.

Untuk mengukur tingkat reliabilitas instrumen tes menggunakan reliabilitas internal yaitu pengukurannya dilakukan dengan cara teknik belah dua. Untuk mencari reliabilitas dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

N = jumlah siswa

X = nilai benar soal ganji

Y = nilai benar soal genap

Untuk mencari reliabilitas penuh dalam teknik belah dua digunakan rumus sebagai berikut :

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

Tabel 3.6**Klasifikasi Reliabilitas**

| | |
|-------------|---------------|
| 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)

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini ada beberapa teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data, diantaranya sebagai berikut :

a. Studi literatur

Literatur adalah sumber informasi tentang keilmuan yang dapat berupa buku, jurnal, makalah, dokumen, laporan penelitian dan karya ilmiah sejenis. Peneliti perlu menelusuri dan menelaah literatur yang terkait dan relevan dengan masalah penelitian yang akan dilakukan (Musfiqon, 2012:101-102). Peneliti mencari literatur untuk mengumpulkan data agar dapat mendukung teori-teori yang ada dalam penelitian ini.

b. Tes

Penelitian yang targetnya berupa keterampilan, kompetensi, inteligensi, dan bakat lebih tepat menggunakan teknik tes (Musfiqon, 2012:131).

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan tes awal

(pre-test) kepada siswa sebelum diberikan perlakuan (treatment), kemudian memberikan tes akhir (post-test) setelah mendapat perlakuan (treatment).

c. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan atau menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden dengan harapan memberikan respon atau daftar pertanyaan tersebut (Noor, 2011:139). Pemberian angket dilaksanakan setelah proses pembelajaran. Adapun pemberian angket bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran kosakata dengan menggunakan media permainan Dice Word dalam upaya meningkatkan kosakata siswa.

G. Teknik pengolahan data

Pengolahan data dalam penelitian ini yaitu diperoleh dari nilai tes awal (pre-test), nilai tes akhir (post-test), dan angket yang diberikan kepada siswa. Setelah data diperoleh dan terkumpul, kemudian dilakukan pengolahan data sebagai berikut :

1) Tes

Untuk pengolahan data tes berasal dari nilai pre-test dan post-test siswa yang telah diperiksa, dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

a. Mencari nilai mean (rata-rata) pre-test O_1 :

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

Keterangan :

M_x = nilai rata-rata pre-test

$\sum x$ = jumlah total nilai pre-test

N = jumlah peserta pre-test

b. Mencari nilai mean (rata-rata) post-test O_2 :

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

Keterangan :

M_y = nilai rata-rata post-test

$\sum y$ = jumlah total nilai post-test

N = jumlah peserta post-test

c. Mencari nilai rata-rata selisih post-test dan pre-test :

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

Keterangan :

M_d = nilai rata-rata selisih antara post-test dan pre-test

$\sum d$ = jumlah nilai selisih antara post-test dan pre-test

N = jumlah siswa

d. Mencari nilai derajat kebebasan

$$db = n - 1$$

Keterangan :

db = nilai derajat kebebasan

n = jumlah siswa

e. Mencari nilai T hitung

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum Xd^2}{n-(n-1)}}}$$

Keterangan :

t = nilai t yang dihitung

Md = nilai rata-rata selisih antara post-test dan pre-test

$\sum d^2$ = jumlah kuadrat deviasi

n = jumlah siswa

(Sutedi, 2009:218-219)

2) Angket

Pengolahan data angket diperoleh menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = persentasi jawaban

F = frekuensi setiap jawaban

M = jumlah responden

100% = persentase frekuensi dari setiap jawaban responden hasil pengolahan

angket tersebut kemudian akan ditafsirkan sebagai berikut :

Tabel 3.7
Tafsiran Analisis Hasil Angket

| Persentase | Penjelasan |
|------------|--------------------------------|
| 0% | Ditafsirkan tidak ada |
| 1 - 25% | Ditafsirkan sebagian kecil |
| 26 - 49% | Ditafsirkan hampir setengahnya |
| 50% | Ditafsirkan setengahnya |
| 51 - 75% | Ditafsirkan sebagian besar |
| 76 - 99% | Ditafsirkan hampir seluruhnya |
| 100% | Ditafsirkan seluruhnya |

H. Hipotesis

Pelaksanaan yang terakhir dari penelitian ini yaitu melakukan hipotesis. Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya (Margono, 2010:67-68). Berdasarkan pengertian hipotesis di atas maka, hipotesis dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut :

Hipotesis kerja (H_k) : Pembelajaran kosakata dengan media permainan Dice

Word efektif dalam upaya meningkatkan penguasaan
kosakata bahasa Jepang siswa.

Hipotesis nol (H_0) : Pembelajaran kosakata dengan media permainan Dice Word tidak efektif dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dilaksanakan dengan melalui tiga tahapan, tahapan awal (persiapan), tahapan pelaksanaan, dan tahapan akhir (pengambilan kesimpulan). Adapun uraian tahapan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1) Tahapan awal (persiapan)

Tahapan persiapan dari penelitian ini antara lain yaitu :

- Membuat proposal penelitian
- Melakukan survei ke sekolah yang bersangkutan untuk memperoleh informasi tentang materi di kelas XI dan untuk mengetahui berbagai permasalahan dalam pembelajaran bahasa Jepang.
- Mengurus perizinan penelitian yang ditujukan ke SMK PGRI Lembang.
- Menyiapkan materi-materi pembelajaran, yaitu 84 kosakata bahasa Jepang, khususnya kata kerja nomina (*meishi*). Berikut ini daftar kosakata yang akan diberikan saat melakukan treatment :

Tabel 3.8
Daftar Kosakata Nomina (Meishi)

| Tema | Kosakata | Arti |
|--|---|--|
| <p>ちちはきょうしです Mengenai : pekerjaan</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Ginkouin 2. Suchuwaadesu 3. Keisatsukan 4. Isha 5. Kameraman 6. Yakusha 7. Gunjin 8. Kokku 9. Gaka 10. Koumuin 11. Kaishain 12. Ryoushi 13. Nouka 14. Pairoto 15. Kangofu 16. Kyoushi 17. Daigakusei 18. Koukousei 19. Chuugakusei 20. Shougakusei 21. Shufu | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pegawai bank 2. Pramugari 3. Polisi 4. Dokter 5. Fotografer 6. Penerjemah 7. Tentara 8. Koki 9. Pelukis 10. Pegawai negeri 11. Karyawan 12. Nelayan 13. Petani 14. Pilot 15. Perawat 16. Guru 17. Mahasiswa 18. Murid SMA 19. Murid SMP 20. Murid SD 21. Ibu rumah tangga |
| <p>うちにテレビがありますか Mengenai : ruang dan peralatan rumah</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Daidokoro 2. Shokudo 3. Heya 4. Ima 5. Ousetsuma 6. Ofuro 7. Souko 8. Gareeji 9. Reizouko 10. Hondana 11. Rajikase 12. Eakon 13. Kompyuutaa 14. Sempuuki 15. Terebi 16. teeburu 17. Pasokon 18. Beddo 19. Tokei | <ol style="list-style-type: none"> 1. Dapur 2. Ruang makan 3. Kamar 4. Ruang keluarga 5. Ruang tamu 6. Tempat berendam 7. Gudang 8. Garasi 9. Kulkas 10. Rak buku 11. Radio kaset 12. Ac 13. Komputer 14. Kipas angin 15. Televisi 16. Meja 17. Laptop 18. Tempat tidur 19. Jam |

| | | |
|--|--|---|
| | 20. Denwa 21. Sofa | 20. Telepon 21. Sofa |
| <p>のりもの</p> <p>Mengenai : alat transportasi dan tempat</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Shinkansen 2. Jitensha 3. Hikouki 4. Densha 5. Takushii 6. Kuruma 7. Baiku 8. Basu 9. Fune 10. Honya 11. Eigakan 12. Yuubinkyoku 13. Suupaa 14. Ginkou 15. Hoteru 16. Byouin 17. Daigaku 18. Uchi 19. Eki 20. Gakkou 21. Depaato | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kereta super cepat 2. Sepeda 3. Pesawat 4. Kereta 5. Taxi 6. Mobil 7. Motor 8. Bis 9. Kapal laut 10. Toko buku 11. Bioskop 12. Kantor pos 13. Super market 14. Bank 15. Hotel 16. Rumah sakit 17. Universitas 18. Rumah 19. Stasiun 20. Sekolah 21. Departemen store |
| <p>たべもの と のみもの</p> <p>Mengenai : makanan dan minuman</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Koohi 2. Juusu 3. Gyuunyuu 4. Ocha 5. Shiropu 6. Koucha 7. Miruku seeki 8. Keeki 9. Soba 10. Pan 11. Sarada 12. Donatsu 13. Chokoreeto 14. Suteeki 15. Supagetti 16. Hanbaagaa 17. Aisukuriimu 18. Sushi 19. Tenpura 20. Raamen 21. Onigiri | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kopi 2. Jus 3. Susu 4. Teh jepang 5. Sirup 6. Teh 7. Milk shake 8. Kue 9. Mie 10. Roti 11. Salad 12. Donat 13. Coklat 14. Stik 15. Spageti 16. Hanburger 17. Es krim 18. Sushi 19. Tenpura 20. Ramen 21. Onigiri |

- Menyusun instrumen penelitian.
- Pembuatan RPP penelitian.
- Menguji instrumen penelitian melalui uji validitas dan uji reliabilitas serta expert judgement.

2) Tahapan Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan ini terdiri dari tiga kegiatan yaitu siswa diberikan tes awal (pre-test), perlakuan (treatment), tes akhir (post-test). Kegiatan ini dilaksanakan dalam jangka waktu dua minggu, dimulai pada tanggal 8 samapi 20 Oktober 2012. Adapun paparan kegiatan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.9
Tahapan Penelitian

| No | Hari/Tanggal | Kegiatan |
|----|--|---|
| 1 | Senin 8 Oktober 2012 Pertemuan ke- 1 | Pemberian soal pre-test. |
| 2 | Rabu 10 Oktober 2012 Pertemuan ke- 2 Sabtu 13 Oktober 2012 Pertemuan ke- 3 Senin | <ul style="list-style-type: none"> • Penerapan media permainan Dice Word dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang mengenai “ shigoto”. • Penerapan media permainan Dice Word dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang mengenai “ uchi”. • Penerapan media permainan Dice |

| | | |
|---|--|---|
| | 15 Oktober 2012 Pertemuan ke- 4 Rabu 17 Oktober 2012 Pertemuan ke- 5 | Word dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang mengenai “norimono”. • Penerapan media permainan Dice Word dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang mengenai “tabemono to nomimono”. |
| 3 | Sabtu 20 Oktober Pertemuan ke- 6 | Pemberian soal post-test dan angket. |

3) Tahapan Akhir (Pengambilan Kesimpulan)

Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini yaitu :

- Pengolahan data.
- Menganalisis data.
- Menarik kesimpulan dan hasil analisis data penelitian.