

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode adalah cara yang harus dilakukan. Dengan kata lain metode dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian. Fungsi dari metode itu sendiri adalah untuk memperlancar pencapaian tujuan secara lebih efektif dan efisien (Sutedi, 2009:53). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *eksperimen murni* untuk penelitian mengenai teknik identifikasi kata kunci yang digunakan dalam permainan *nazo-nazo* untuk mengingat kosakata bahasa Jepang.

Seperti yang telah kita ketahui, bahwa ada dua jenis metode penelitian eksperimen. Pertama *eksperimen kuasi* dan kedua *eksperimen murni*. *Eksperimen kuasi* yaitu eksperimen yang tidak sebenarnya atau pura-pura, dimana tidak dilakukan pengontrolan terhadap variabel yang diikutkan dalam eksperimen. Serta hanya memiliki satu kelas untuk diberi perlakuan tanpa adanya kelas pembanding. Sedangkan *eksperimen murni* yaitu adanya manipulasi terhadap variabel bebas, adanya kegiatan pengontrolan yang dilakukan terhadap variabel lain yang berpengaruh, serta adanya pengamatan dan pengukuran terhadap efek atau pengaruh dari manipulasi terhadap variabel bebas tadi (Sutedi, 2009:66). Dalam penelitian yang menggunakan metode *eksperimen murni*, ada salah satu ciri yang paling umum yaitu adanya kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana pada kelas

Fujiasti Asterita, 2012

Penggunaan Teknik Identifikasi Kata Kunci dalam Permainan Nazo-Nazo untuk Mengingat Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1

Margahayu Tahun Ajaran 2012-2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

eksperimen diberi perlakuan, yaitu teknik identifikasi kata kunci yang digunakan dalam permainan *nazo-nazo*. Sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan khusus.

Kelas eksperimen diberi perlakuan khusus, yaitu dengan menggunakan teknik identifikasi kata kunci yang digunakan dalam permainan *nazo-nazo* dengan tujuan agar siswa dapat mengingat kosakata yang diberikan (khususnya kosakata anggota tubuh). Sedangkan kelas kontrol hanya mengingat secara konvensional seperti yang biasa dilakukan oleh siswa tersebut untuk mengingat kosakata bahasa Jepang, tanpa adanya perlakuan khusus.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *the pretest – posttest control group design*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat tabel berikut :

Tabel 3.1

Desain Pretes – Postes Dengan Kelompok Kontrol

Kelompok	Pre Test	Treatment	Post Test
Eksperimen	Tx1	X1	Tx2
Kontrol	Ty1	Y2	Ty2

Keterangan :

Tx1 : pengukuran kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan

Ty1 : pengukuran kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan

X1 : *treatment* atau perlakuan, yaitu melakukan penerapan pembelajaran dengan menggunakan teknik identifikasi kata kunci dalam permainan nazo-nazo.

Y2 : *treatment* atau perlakuan, yaitu melakukan penerapan pembelajaran menggunakan metode konvensional.

Tx2 : pengukuran kelas eksperimen sesudah diberikan perlakuan

Ty2 : pengukuran kelas kontrol setelah diberikan perlakuan

Di awal sebelum dilakukan pembelajaran, penulis melakukan *pretest* (tes awal) dengan tujuan untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, mengingat bahwa kedua kelas tersebut sama-sama belajar bahasa Jepang pada tingkatan yang sama. Setelah didapatkan hasil *pretest*, maka penulis melanjutkan dengan melakukan *treatment* dengan menggunakan teknik identifikasi kata kunci dalam permainan *nazo-nazo* pada kelas eksperimen dan menggunakan metode konvensional pada kelas kontrol selama masing-masing empat kali pertemuan. Selanjutnya diakhiri dengan diberikannya *posttest* pada kedua kelas tersebut, dengan tujuan untuk melihat apakah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ada perbedaan yang signifikan setelah diberikan perlakuan yang berbeda.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010: 117). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 1 Margahayu tahun ajaran 2012/2013.

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2010: 118). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Bahasa dari absen 16-30 SMA Negeri 1 Margahayu tahun ajaran 2012/2013 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas XI Bahasa dari absen 1-15 SMA Negeri 1 Margahayu tahun ajaran 2012/2013 sebagai kelas kontrol.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian (Sutedi, 2009:155). Instrumen penelitian secara garis besarnya dapat digolongkan menjadi dua, yaitu yang berbentuk tes dan non tes. Instrumen yang berupa tes salah satunya adalah tes tulis, sedangkan yang berupa non tes salah satunya adalah angket.

Fujiasti Asterita, 2012

Penggunaan Teknik Identifikasi Kata Kunci dalam Permainan Nazo-Nazo untuk Mengingat Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Margahayu Tahun Ajaran 2012-2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1. Tes

Tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu satuan program pengajaran tertentu (Sutedi, 2009:157). Soal tes pada penelitian berupa 40 soal menjodohkan. Serta jenis soal yang digunakan dalam pretest dan posttest menggunakan soal yang sama. Berikut adalah kisi-kisi dari soal yang dibuat oleh penulis dalam pembuatan soal tes.

Soal-soal yang terdapat dalam penelitian ini mencakup 16 kosakata anggota tubuh dan beberapa kosakata (kata kerja) yang berhubungan dengan anggota tubuh tersebut yang sebelumnya telah didiskusikan dengan guru mata pelajaran di SMA Negeri 1 Margahayu (*expert judgment*). Kosakata yang terdapat didalam penelitian ini juga terdapat dalam kosakata-kosakata soal *Noryoukushiken* N5 dan *Kotoba Tsukaikata Ejiten*. Beberapa kosakata tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 3.2

Daftar Kosakata

No	Kosakata	No	Kosakata
1	からだ	2	おなか

	<ul style="list-style-type: none"> • うごきます • はえります • せがたかい • せがひくい 		<ul style="list-style-type: none"> • ふとります • やせります
3	<p style="text-align: center;">あたま</p> <ul style="list-style-type: none"> • かんがえます 	4	<p style="text-align: center;">かみ</p> <ul style="list-style-type: none"> • とかします • むすびます
5	<p style="text-align: center;">かお</p> <ul style="list-style-type: none"> • あらいます • けしょうします • おどろけます 	6	<p style="text-align: center;">て</p> <ul style="list-style-type: none"> • かきます • あらいます • はこびます
7	<p style="text-align: center;">あし</p> <ul style="list-style-type: none"> • あるきます • はしります 	8	<p style="text-align: center;">ゆび</p> <ul style="list-style-type: none"> • おします • かけます • ひろいます
9	<p style="text-align: center;">め</p> <ul style="list-style-type: none"> • みます • よみます • なきます • なみだがでます 	10	<p style="text-align: center;">みみ</p> <ul style="list-style-type: none"> • ききます

Fujiasti Asterita, 2012

Penggunaan Teknik Identifikasi Kata Kunci dalam Permainan Nazo-Nazo untuk Mengingat Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Margahayu Tahun Ajaran 2012-2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

11	はな	12	くち
	<ul style="list-style-type: none"> • すいます 		<ul style="list-style-type: none"> • はなします • おしゃべります • たべます • ふきます
13	くちびる	14	は
	<ul style="list-style-type: none"> • ぬります 		<ul style="list-style-type: none"> • かみます • かみくだきます
15	した	16	のど
	<ul style="list-style-type: none"> • あじをみます 		<ul style="list-style-type: none"> • のどがかわきます • のみこみます

2. Angket

Dalam penelitian ini, angket diberikan untuk mengetahui pendapat pembelajar terhadap teknik identifikasi kata kunci yang digunakan dalam permainan *nazo-nazo* untuk mengingat kosakata bahasa Jepang. Berikut akan disajikan kisi-kisi soal angket yang digunakan dalam penelitian ini :

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Pembuatan Angket

Fujiasti Asterita, 2012

Penggunaan Teknik Identifikasi Kata Kunci dalam Permainan Nazo-Nazo untuk Mengingat Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Margahayu Tahun Ajaran 2012-2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

No.	Variabel Penelitian	Isi Angket	No Soal
1	Berkaitan dengan metode pembelajaran	<p>Pengetahuan siswa terhadap permainan <i>nazo-nazo</i></p> <p>Pernah tidaknya belajar kosakata dengan menggunakan teknik identifikasi kata kunci dalam permainan <i>nazo-nazo</i></p> <p>Kesulitan dalam menghafal kosakata</p>	1, 2 3 4
2	Penggunaan teknik identifikasi kata kunci dalam permainan <i>nazo-nazo</i>	<p>Permainan <i>nazo-nazo</i> cocok digunakan untuk mengingat kosakata bahasa Jepang</p> <p>Pembelajaran menggunakan teknik ini lebih menyenangkan dan menarik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional</p> <p>Teknik ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang</p>	5,7,8 6, 9 10,11

Fujiasti Asterita, 2012

Penggunaan Teknik Identifikasi Kata Kunci dalam Permainan Nazo-Nazo untuk Mengingat Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Margahayu Tahun Ajaran 2012-2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun langkah-langkah untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara :

1. Menentukan subjek penelitian yaitu siswa kelas XI Bahasa dari absen 16-30 SMA Negeri 1 Margahayu tahun ajaran 2012/2013 sebagai kelas eksperimen, sedangkan siswa kelas XI Bahasa dari absen 1-15 SMA Negeri 1 Margahayu tahun ajaran 2012/2013 sebagai kelas kontrol.
2. Menentukan waktu penelitian yaitu dari tanggal 14 September 2012 sampai dengan 21 September 2012.
3. Menyiapkan materi pembelajaran yaitu 16 kosakata anggota tubuh beserta kosakata yang berhubungan dengan anggota tubuh tersebut.
4. Membuat soal *pretest*, *posttest*, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) serta membuat angket.
5. Melakukan *pretest*, *treatment* serta *posttest*. Kemudian memberikan angket.
6. Mengolah data *pretest* dan *posttest*, serta angket.

E. Teknik Pengolahan Data

Instrument yang baik yaitu instrument yang memiliki validitas dan reliabilitas. Valid artinya tepat dalam mengukur apa yang akan diukurnya. Arikunto dalam Sumantri (2011 : 36) menjelaskan bahwa yang dimaksud validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur. Sedangkan reliabel yaitu memiliki kejelasan dan keterpercayaan. Artinya suatu

Fujiasti Asterita, 2012

Penggunaan Teknik Identifikasi Kata Kunci dalam Permainan Nazo-Nazo untuk Mengingat Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Margahayu Tahun Ajaran 2012-2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

alat tes, kapanpun dan dimanapun digunakan akan memiliki hasil yang relatif sama, kalupun ada perbedaan atau perubahan tidak menunjukkan perubahan yang signifikan (Sutedi, 2009:157-161).

1. Uji Validitas Soal

Selain melakukan tes kepada siswa diluar sampel yang sebenarnya, penulis melakukan uji validitas berdasarkan surat pernyataan atau Expert Judgment. Setelah melakukan konsultasi, maka pernyataan dari guru *Judger* menyatakan bahwa instrument yang akan digunakan dalam penelitian ini dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas Soal

Perangkat tes dikatakan memiliki reliabilitas jika dapat mengukur secara ajeg, artinya meskipun berkali-kali tes tersebut digunakan pada sampel yang sama dalam waktu yang tidak terlalu lama, akan menghasilkan data yang sama pula (Sutedi, 2009:220).

Untuk mengukur tingkat reliabilitas instrument test penulis menggunakan instrument internal yaitu dengan teknik belah dua. Dalam teknik ini, data nilai hasil test yang diolah, diambil dari hasil test yang diujicobakan pada sampel lain (diluar kelas eksperimen dan kelas kontrol).

Rumus mencari angka korelasi berdasarkan skor asli adalah :

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

Keterangan :

Fujiasti Asterita, 2012

Penggunaan Teknik Identifikasi Kata Kunci dalam Permainan Nazo-Nazo untuk Mengingat Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Margahayu Tahun Ajaran 2012-2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Rxy : koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

N : banyaknya siswa

X : nilai benar soal ganjil

Y : nilai benar soal genap

Untuk mencari reliabilitas penuh dalam teknik belah dua digunakan rumus

:

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

Tabel 3.4

Penafsiran Angka Korelasi

Rentang Angka Korelasi	Penafsiran
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)

Dari perhitungan uji reliabilitas menggunakan teknik belah dua, diperoleh angka korelasi sebesar 0,94 yang tergolong sangat kuat.

Sehingga perangkat tes ini cukup layak untuk dijadikan instrument penelitian.

3. Analisis Butir Soal

Analisis butir soal diantaranya mencakup tingkat kesukaran (TK) dan daya pembeda (DP). Data untuk analisis butir soal diperoleh dari tes yang diberikan pada 21 orang sampel (diluar sampel yang sebenarnya, yang pernah dan sedang belajar bahasa Jepang)

a. Tingkat Kesukaran

Tabel 3.5

Tingkat Kesukaran

No Soal	Tingkat Kesukaran	Tafsiran
1	1	Mudah
2	1	Mudah
3	1	Mudah
4	1	Mudah
5	1	Mudah
6	0.5	Sedang
7	0.75	Sedang
8	1	Mudah

9	0.92	Mudah
10	0.75	Sedang
11	1	Mudah
12	0.67	Sedang
13	0.67	Sedang
14	1	Mudah
15	0.42	Sedang
16	0.5	Sedang
17	0.5	Sedang
18	0.92	Mudah
19	0.67	Sedang
20	0.67	Sedang
21	0.75	Sedang
22	1	Mudah
23	0.75	Sedang
24	1	Mudah
25	0.83	Mudah
26	0.75	Sedang
27	0.58	Sedang
28	0.42	Sedang
29	0.75	Sedang
30	0.5	Sedang

Fujiasti Asterita, 2012

Penggunaan Teknik Identifikasi Kata Kunci dalam Permainan Nazo-Nazo untuk Mengingat Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Margahayu Tahun Ajaran 2012-2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

31	1	Mudah
32	0.75	Sedang
33	0.67	Sedang
34	0.42	Sedang
35	0.67	Sedang
36	0.42	Sedang
37	0.5	Sedang
38	0.75	Sedang
39	0.58	Sedang
40	0.5	Sedang

Rumus untuk mengitung daya pembeda adalah :

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

Keterangan :

TK : tingkat kesukaran

BA : jumlah jawaban benar kelompok atas

BB : jumlah jawaban benar kelompok bawah

N : jumlah sampel kelompok atas dan kelompok bawah

Penafsiran :

TK : 0,00 ~ 0,25 = sukar

TK : 0,26 ~ 0,75 = sedang

TK : 0,76 ~ 1,00 = mudah

Fujiasti Asterita, 2012

Penggunaan Teknik Identifikasi Kata Kunci dalam Permainan Nazo-Nazo untuk Mengingat Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Margahayu Tahun Ajaran 2012-2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

b. Daya Pembeda

Rumus untuk menghitung daya pembeda adalah :

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

Keterangan :

DP : daya pembeda

BA : jumlah jawaban benar kelompok atas

BB : jumlah jawaban benar kelompok bawah

n : jumlah sampel kelompok atas atau kelompok bawah

Penafsiran :

TK : 0,00 ~ 0,25 = rendah (lemah)

TK : 0,26 ~ 0,75 = sedang

TK : 0,76 ~ 1,00 = tinggi (kuat)

4. Analisis Data Tes

Berikut adalah tahapan analisis data tes yang digunakan dalam penelitian

ini :

- Mencari nilai pretest dan posttest, menggunakan rumus :

a. Pemberian skor untuk soal menjodohkan :

$$Sk = \sum B$$

Keterangan :

Sk : Skor

Fujiasti Asterita, 2012

Penggunaan Teknik Identifikasi Kata Kunci dalam Permainan Nazo-Nazo untuk Mengingat Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Margahayu Tahun Ajaran 2012-2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

B : Jawaban benar

b. Mencari mean kedua variabel :

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

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

Keterangan :

M_x : Mean (nilai rata-rata) kelas eksperimen

M_y : Mean (nilai rata-rata) kelas kontrol

Σx : Jumlah nilai kelas eksperimen

Σy : Jumlah nilai kelas kontrol

N_1 : Jumlah anak kelas eksperimen

N_2 : Jumlah anak kelas kontrol

c. Mencari standar deviasi dari variabel X dan Y :

$$Sd_x = \sqrt{\frac{\Sigma x^2}{N_1}}$$

$$Sd_y = \sqrt{\frac{\Sigma y^2}{N_2}}$$

d. Mencari standar eror mean kedua variabel tersebut :

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

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

e. Mencari standar eror perbedaan mean X dan Y :

$$SEM_{x,y} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2}$$

f. Mencari nilai *t* hitung :

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

(Sutedi, 2009 : 229 -232)

5. Pengujian Hipotesis

Dalam pengujian hipotesis harus terlebih dahulu diketahui nilai t hitungnya. Setelah nilai t hitung didapatkan langkah selanjutnya adalah membandingkan nilai t hitung dengan t tabel. Jika nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel maka hipotesis awal diterima, dan sebaliknya jika nilai t hitung lebih kecil dari nilai t tabel maka hipotesis awal ditolak.

$T \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ maka H_k diterima sedangkan H_o ditolak

$T \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ maka H_k ditolak sedangkan H_o diterima

6. Analisis Data Angket

Analisis data angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan mencari presentase jawaban angket dengan rumus :

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

Keterangan :

P : Prosentase frekuensi dari setiap jawaban

f : Frekuensi dari setiap jawaban

N : Jumlah responden

Tabel 3.6

Penafsiran Standar Penilaian

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

(Irfan dalam Daud : 39)

F. Tahap - Tahap Penelitian

Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut :

1. Tahap Awal (Persiapan Penelitian)

- Studi Pendahuluan

Dilakukan untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang kondisi subjek di lapangan, sebagai pertimbangan agar penelitian ini dapat dilaksanakan dengan optimal.

Fujiasti Asterita, 2012

Penggunaan Teknik Identifikasi Kata Kunci dalam Permainan Nazo-Nazo untuk Mengingat Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Margahayu Tahun Ajaran 2012-2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- Pembuatan Instrumen Penelitian
 1. Mempersiapkan materi ajar
 2. Kisi-kisi soal *pretest* dan *posttest*
 3. Soal *pretest* dan *posttest*
 4. Kisi-kisi angket
 5. Soal angket
- Pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pengumpulan data dilaksanakan dari tanggal 14 September sampai 21 September 2012.

Tabel 3.7

Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Kegiatan	Waktu		Kegiatan	
<i>Pretest</i>	Jum'at, 14 September 2012	07.50	Kelas Kontrol	Pemberian soal <i>pretest</i> dilaksanakan selama masing-masing 20 menit
		– 08.30	Kelas Eksperimen	
<i>Treatment</i>	Senin, 17 September 2012	14.30 – 16.00	Kelas Kontrol	Memberikan perlakuan pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan metode konvensional selama 45 menit

			Kelas Eksperimen	Memberikan perlakuan pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik identifikasi kata kunci dalam permainan <i>nazo-nazo</i> selama 45 menit (anggota tubuh : Tubuh, kepala, perut, rambut)
	Selasa, 18 September 2012	14.30 – 16.00	Kelas Kontrol	Memberikan perlakuan pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan metode konvensional selama 45 menit
			Kelas Eksperimen	Memberikan perlakuan pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik identifikasi kata kunci dalam permainan <i>nazo-nazo</i> selama 45 menit (anggota tubuh : muka, tangan, kaki, jari)
	Rabu, 19	13.45	Kelas Kontrol	Memberikan perlakuan

Fujiasti Asterita, 2012

Penggunaan Teknik Identifikasi Kata Kunci dalam Permainan Nazo-Nazo untuk Mengingat Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Margahayu Tahun Ajaran 2012-2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

	September 2012	– 15.15		pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan metode konvensional selama 45 menit
			Kelas Eksperimen	Memberikan perlakuan pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik identifikasi kata kunci dalam permainan <i>nazo-nazo</i> selama 45 menit (anggota tubuh : mata, hidung, telinga, mulut)
	Kamis, 20 September 2012	13.45 – 15.15	Kelas Kontrol	Memberikan perlakuan pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan metode konvensional selama 45 menit
			Kelas Eksperimen	Memberikan perlakuan pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik identifikasi kata kunci dalam permainan <i>nazo-nazo</i> selama

Fujiasti Asterita, 2012

Penggunaan Teknik Identifikasi Kata Kunci dalam Permainan Nazo-Nazo untuk Mengingat Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Margahayu Tahun Ajaran 2012-2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

				45 menit (anggota tubuh : gigi, bibir, lidah, tenggorokan)
<i>Postest</i>	Jum'at, 21 September 2012	13.00 – 13.40	Kelas Kontrol	Pemberian soal <i>postest</i> dan angket dilaksanakan selama masing-masing 20 menit
<i>Angket</i>			Kelas Eksperimen	

3. Tahap Akhir (Pengambilan Kesimpulan)

Mengumpulkan data hasil penelitian berupa tes dan angket.

- Analisis data statistik
- Menguji hipotesis
- Menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data penelitian