

## **BAB III**

### **METODELOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2011 : 3). Metode penelitian menurut Sutedi (2009 : 54) merupakan prosedur dan langkah kerja yang digunakan dalam langkah penelitian secara teratur dan sistematis. Mulai dari tahap perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data, sampai pada tahap pengambilan kesimpulan. Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah prosedur sistematis yang harus dilakukan oleh seorang peneliti untuk mengumpulkan data-data sebagai upaya untuk menyelesaikan suatu permasalahan penelitian mulai dari tahap perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data, sampai pada tahap pengambilan kesimpulan.

Pemilihan suatu metode penelitian harus berdasarkan pada tujuan apa yang akan dicapai nantinya untuk memudahkan dalam melakukan suatu langkah kerja dalam penelitian yang akan dilaksanakan. Tujuan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Seperti dijelaskan oleh Sutedi (2009:64) Tujuan metode eksperimen yaitu untuk menguji efektivitas 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. Supaya tujuan yang diharapkan dalam penelitian dapat tercapai, penulis melakukan penelitian dengan metode eksperimen.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode *quasi experiment*. Menurut Arikunto (2009 : 212) eksperimen kuasi adalah eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Metode eksperimen dalam penelitian ini digunakan untuk menerapkan teknik permainan merangkai huruf dengan *hiragana kaado* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Adapun alasan peneliti menggunakan eksperimen kuasi (*Quasi Experimental*) karena memungkinkan peneliti melibatkan langsung pada penelitian yang dilaksanakan, penelitian dilakukan terhadap satu kelas saja, dan dengan adanya *pretest – posttest* dapat memperlihatkan perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*).

### **3.2 Design Penelitian**

*Design* penelitian menurut Nazir (2009 : 84) adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. *Design* penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *one group pretest-posttest design* dimana peneliti memberikan *pretest* (tes awal) kepada siswa selaku subjek dalam penelitian dengan tujuan mengetahui tingkat penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) yang kemudian siswa diberikan *posttest* (tes akhir) untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa setelah diberikan *treatment*.

Secara rinci *design* penelitian ini dapat dipaparkan sebagai berikut :

**Gambar 3.1**

**Design penelitian**



(Arikunto , 2009 : 212)

Keterangan :

$O_1$  : *Pretest* (tes awal) yang diberikan kepada siswa untuk mengukur penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum diberikan perlakuan berupa penerapan teknik permainan merangkai huruf dengan *hiragana kaado* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.

$X$  : Perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada siswa berupa teknik permainan merangkai huruf dengan *hiragana kaado* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.

$O_2$  : *Posttest* (tes akhir) yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana tingkat penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa setelah diberikan *treatment* berupa teknik permainan merangkai huruf dengan *hiragana kaado* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.

### **3.3 Populasi dan Sampel Penelitian**

#### **3.3.1 Populasi Penelitian**

Menurut Sugiyono (2011 : 117) 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. Dari pengertian populasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu untuk penelitian. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII SMP Laboratorium-Percontohan UPI tahun ajaran 2012-2013.

#### **3.3.2 Sampel Penelitian**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif (mewakili) (Sugiyono, 2011 : 118). Pengertian sampel menurut Sutedi (2009 : 179) adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data. Dari beberapa pendapat di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang digunakan dalam penelitian untuk mempermudah pengambilan data dari populasi.

Adapun sampel yang diambil untuk penelitian ini adalah siswa kelas VIII A semester 1 SMP Laboratorium-Percontohan UPI tahun ajaran 2012-2013.

### 3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian (Sutedi, 2009: 125). Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 3.4.1 Jenis Instrumen

##### 1. Tes

Tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu satuan program pengajaran tertentu (Sutedi, 2009: 157). Menurut Danasasmita (2009: 113), tes merupakan serangkaian soal yang harus dijawab oleh pembelajar. Tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes bentuk objektif. Danasasmita (2009: 117) menambahkan bahwa tes bentuk objektif, diantaranya adalah bentuk benar salah (*true false*), bentuk menjodohkan (*matching*), bentuk isian (*completion*), dan bentuk pilihan ganda (*multiple choice*). Dalam penelitian ini tes yang digunakan berupa *pretest* dan *posttest*. Tes ini berfungsi untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah diberikannya *treatment* berupa teknik permainan merangkai huruf terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Berikut ini adalah langkah-langkah dalam penyusunan instrumen yaitu :

- a. Menetapkan pokok bahasan yang akan digunakan sebagai bahan penelitian yaitu kosakata
  - b. Menyusun kisi-kisi instrumen penelitian. Kemudian kisi-kisi tersebut dikembangkan pada pembuatan instrument berupa pilihan berganda, mencocokkan kosakata dan bentuk benar salah.
2. Angket (Kuesioner)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2011 : 199). Angket dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai efektivitas teknik permainan merangkai huruf dengan *hiragana kaado* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.

### 3.5 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan enam kali pertemuan yaitu :

1. Satu kali *pretest* pada tanggal 19 Juli 2012 dengan waktu tes selama 50 menit
2. Empat kali *treatment* (perlakuan) yang dilaksanakan pada tanggal 24, 26, 31 Juli dan *treatment* terakhir pada tanggal 7 Agustus 2012 dengan durasi masing-masing *treatment* selama 2X40 menit.
3. Satu kali *posttest* pada tanggal 9 Agustus 2012 dengan durasi 50 menit, kemudian dilanjutkan pengisian angket selama 10 menit.

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik dalam penelitian ini dapat diartikan sebagai cara yang digunakan oleh peneliti dalam suatu penelitian untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan

dalam mendukung jawaban permasalahan yang diteliti (Sugiyono, 2011 : 3008).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut :

a. Kajian Pustaka

Melalui teknik ini peneliti mengumpulkan berbagai materi dan teori yang relevan dengan permasalahan penelitian. Kajian pustaka ini dapat bersumber dari buku-buku, catatan-catatan atau pun dokumen tertulis lainnya.

b. Tes

Tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu satuan program pengajaran tertentu (Sutedi, 2009 : 157). Tes yang digunakan dalam penelitian ini merupakan tes tertulis yang berupa *pre test* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir).

c. *Treatment* (perlakuan)

Pada proses *treatment* ini peneliti akan mengumpulkan hasil kerja dari setiap kelompok untuk dijadikan acuan efektivitas teknik permainan merangkai huruf dengan *hiragana kaado* terhadap penguasaan kosakata siswa.

d. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2011 : 199).

### 3.7 Teknik Pengolahan Data

Data yang diolah dalam penelitian ini adalah data yang berasal dari nilai tes awal (*pretest*) nilai tes akhir (*posttest*) dan angket yang diberikan kepada sampel

penelitian. Setelah data diperoleh, kemudian tahap selanjutnya data diolah dengan perincian sebagai berikut :

1. Tes

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil tes, dilakukan tahap-tahap sebagai berikut :

- a. Mencari rata-rata (*mean*) *pretest* (tes awal) (  $O_1$  )

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

Keterangan :

$M_x$  : Mean hasil *pretest*

$\sum x$  : Jumlah total nilai *pretest*

$N$  : Jumlah peserta *pretest*

- b. Mencari rata-rata (*mean*) *posttest* (  $O_2$  )

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

$M_y$  : Mean hasil *posttest*

$\sum y$  : Jumlah total nilai *posttest*

$N$  : Jumlah peserta *posttest*

(Sutedi, 2009: 218)

- c. Mencari *gain* (d) antara *pretest* dan *posttest*

$$d = \textit{posttest} - \textit{pretest}$$

- d. Mencari *mean gain* (d) antara *pretest* dan *posttest* dengan rumus :



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

Keterangan:

Md : *mean gain* atau selisih antara *pretest* dan *posttest*

$\sum d$  : jumlah *gain* secara keseluruhan

N : jumlah sampel

e. Mencari nilai derajat kebebasan

$$db = N - 1$$

Keterangan :

db : Nilai derajat kebebasan

N : Jumlah siswa

f. Mencari nilai  $t_{hitung}$  :

$$t_{hitung} = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum xd^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

t : Nilai t yang dihitung

Md : Nilai rata-rata selisih antara *posttest* dan *pretest*

$\sum xd^2$  : Jumlah kuadrat deviasi

N : Jumlah siswa

(Arikunto, 2009 : 395).

g. Untuk mendapatkan hasil dari penelitian ini, maka dilakukan pengujian hipotesis yaitu hipotesis kerja  $H_k$  dan hipotesis nol  $H_0$  sebagai berikut :

H<sub>k</sub> : Jika teknik permainan merangkai huruf diterapkan maka penguasaan kosakata siswa akan meningkat.

H<sub>0</sub> : Jika teknik permainan merangkai huruf diterapkan maka penguasaan kosakata siswa tidak akan meningkat. Adapun kriteria pengujian sebagai berikut :

H<sub>k</sub> diterima apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$

H<sub>k</sub> ditolak apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$  (Arikunto, 2006 : 306).

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka dicari indeks keefektifan presentase. Djamarah dan Zain (2002 : 121) menyatakan bahwa efektivitas pembelajaran dapat dibagi atas beberapa tingkatan atau taraf . pembagian tingkat efektivitas tersebut adalah :

- a. Istimewa/ maksimal : Apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa.
- b. Baik / optimal : Apabila sebagian besar 76% s.d 99% bahan pelajaran dikuasai oleh siswa.
- c. Baik / minimal : Apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% s.d 75% saja yang dikuasai oleh siswa.
- d. Kurang : Apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% saja yang dikuasai oleh siswa.

## 2. Mengolah Data Angket

Selain hasil *pretest* dan *posttest*, dalam penelitian ini juga dipergunakan angket sebagai alat pengumpul data yang kemudian akan dianalisis dengan menggunakan rumus :

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

Keterangan :

$P$  : Persentase jawaban

$f$  : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

$n$  : Jumlah responden

100% : Persentase fekuensi dari setiap jawaban responden

Hasil pengolahan angket tersebut kemudian akan ditafsirkan sebagai berikut :

**Tabel 3.1**  
**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

(Arikunto, 2009 : 263 )

### 3.8 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini prosedur penelitian berupa tahap-tahap yang harus dilakukan oleh seorang peneliti untuk memperoleh data dari lapangan. Tahap-tahap tersebut yaitu :

a. Tahap awal (persiapan)

Kegiatan-kegiatan yang dipersiapkan untuk mendukung jalannya proses penelitian diantaranya :

- Membuat proposal penelitian.
- Mengadakan studi pendahuluan ke lapangan (lokasi sekolah sebagai lokasi penelitian) guna memperoleh informasi tentang berbagai permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Jepang.
- Membuat surat perizinan penelitian yang akan ditujukan ke SMP Laboratorium Percontohan UPI.
- Pembuatan instrumen penelitian.
- Pembuatan RPP penelitian.
- Menguji instrumen penelitian melalui uji validitas dan uji reliabilitas.

Untuk mengukur validitas instrumen pada penelitian ini, penulis mengkonsultasikan instrumen yang akan digunakan pada penelitian kepada dosen pembimbing skripsi juga kepada guru tetap bahasa Jepang untuk menilai valid atau tidaknya suatu instrumen melalui surat pernyataan *Expert-Judgement* (terlampir).

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini, peneliti mengumpulkan data di lapangan kurang lebih selama satu bulan terhitung dari tanggal 9 Juli 2012 sampai dengan tanggal 9 Agustus 2012. Sebelum melaksanakan *treatment*, peneliti melaksanakan observasi terlebih dahulu yaitu pemilihan kelas eksperimen yang dilaksanakan pada tanggal 9 Juli 2012. Kemudian dilanjutkan pemberian surat izin penelitian kepada pihak sekolah pada tanggal 12 Juli 2012. Setelah observasi di lapangan, peneliti mulai mengujicobakan instrumen penelitian untuk mengetahui uji kelayakan instrumen yang dilaksanakan pada tanggal 16 Juli 2012. Adapun jadwal pelaksanaan penelitian mulai dari pemberian *pretest* sampai dengan *posttest*.

**Tabel 3.2**

**Jadwal pelaksanaan Penelitian**

No.	Hari / Tanggal	Kegiatan
1.	Kamis, 19 Juli 2012 (Pertemuan ke-1)	Pemberian soal <i>pretest</i>
2.	Selasa, 24 Juli 2012 (Pertemuan ke-2)	Memberikan <i>treatment</i> berupa teknik permainan merangkai huruf dengan <i>hiragana kaado</i> dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jepang dengan tema mengenai kata tunjuk benda.
3.	Kamis, 26 Juli 2012 (pertemuan ke-3)	Memberikan <i>treatment</i> berupa teknik permainan merangkai huruf dengan

		<i>hiragana kaado</i> dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jepang dengan tema mengenai kepemilikan benda.
4.	Selasa, 31 Juli 2012 (pertemuan ke-4)	Memberikan <i>treatment</i> berupa teknik permainan merangkai huruf dengan <i>hiragana kaado</i> dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jepang dengan tema mengenai letak suatu benda.
5.	Selasa, 7 Agustus 2012 (pertemuan ke-5)	Memberikan <i>treatment</i> berupa teknik permainan merangkai huruf dengan <i>hiragana kaado</i> dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jepang dengan tema mengenai kesukaan (binatang yang disukai / tidak disukai).
6.	Kamis, 9 Agustus 2012 (pertemuan ke-6)	Pemberian soal <i>postest</i> dan angket.

c. Tahap Akhir (Pengambilan Kesimpulan)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu :

- Pengolahan data statistik (tes dan angket).
- Menganalisis data.

- Menginterpretasikan hasil analisis data penelitian dan menarik kesimpulan.

### 3.9 Instrumen Penelitian

Salah satu faktor yang menunjang keberhasilan suatu penelitian adalah instrumen penelitian karena data-data yang didapat oleh seorang peneliti berasal dari instrumen penelitian. Menurut Sutedi (2009 : 125) instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian. Instrumen digunakan dalam penelitian selain menentukan terhadap keberhasilan suatu penelitian, juga untuk menjawab masalah penelitian dan menguji hipotesis.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen berupa tes (*pretest* dan *posttest*) serta angket. Adapun jenis kosakata yang dipakai dalam penelitian ini yaitu jenis kata benda sebanyak 45 kosakata. Berikut ini adalah daftar kosakata Bahasa Jepang yang digunakan dalam penelitian ini.

**Tabel 3.3**

**Daftar Kosakata Nomina**

Sumber buku sakura 1 dan buku belajar hiragana katakana

Kosakata 語彙	Kosakata 語彙	Arti 意味
果物	1. みかん	1. Jeruk
	2. りんご	2. Apel
	3. ぶどう	3. Anggur
	4. すいか	4. Semangka
	5. いちご、	5. Strawberry
	6. もも	6. Buah persik
		7. Buah kesemek

	<ul style="list-style-type: none"> <li>7. かき</li> <li>8. かぼちゃ</li> <li>9. なつめやし</li> <li>10. うめ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>8. Labu kuning</li> <li>9. Buah kurma</li> <li>10. Buah plum</li> </ul>
物	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. ぼうし</li> <li>2. くし</li> <li>3. めがね</li> <li>4. さいふ</li> <li>5. はさみ</li> <li>6. かさ</li> <li>7. でんわ</li> <li>8. さら</li> <li>9. やかん</li> <li>10. ふく</li> <li>11. うでわ</li> <li>12. とだな</li> <li>13. うでどけい</li> <li>14. ゆびわ</li> <li>15. くびかざり</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Topi</li> <li>2. Sisir</li> <li>3. Kacamata</li> <li>4. Dompot</li> <li>5. Gunting</li> <li>6. Payung</li> <li>7. Telepon</li> <li>8. Piring</li> <li>9. Teko</li> <li>10. Pakaian</li> <li>11. Gelang</li> <li>12. Lemari pakaian</li> <li>13. Jam tangan</li> <li>14. Cincin</li> <li>15. Kalung</li> </ul>
野菜	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. じゃがいも</li> <li>2. にんじん</li> <li>3. とうがらし</li> <li>4. ににく</li> <li>5. きゅうり</li> <li>6. きのこ</li> <li>7. だいこん</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Kentang</li> <li>2. Wortel</li> <li>3. Cabai</li> <li>4. Bawang putih</li> <li>5. Mentimun</li> <li>6. Jamur</li> <li>7. Lobak</li> <li>8. Bayam</li> </ul>



	8. ほうれんそう 9. もやし 10. たまねぎ	9. Tauge 10. Bawang bombay
動物	1. いぬ 2. とんぼ 3. いか 4. ねこ 5. うさぎ 6. とら 7. うま 8. さる 9. さかな 10. へび 11. きりん 12. ちょう 13. えび 14. りす 15. ねずみ	1. Anjing 2. Capung 3. Cumi-cumi 4. Kucing 5. Kelinci 6. Harimau 7. Kuda 8. Monyet 9. Ikan 10. Ular 11. Jerapah 12. Kupu-kupu 13. Udang 14. Tupai 15. Tikus

### 3.9.1 Instrumen Test

Tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu satuan program pengajaran tertentu (Sutedi, 2009 : 157). Dalam penelitian ini tes dilaksanakan sebanyak dua kali yaitu *pretest* yang digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diterapkannya teknik permainan merangkai huruf. Serta *posttest* merupakan tes akhir yang

digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diterapkan teknik permainan merangkai huruf.

*Pretest* tersebut dibuat dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal, menjodohkan sebanyak 15 butir soal, benar salah sebanyak 5 butir soal. Jadi total keseluruhan sebanyak 40 butir soal. Selain itu, soal *postest* yang diberikan di akhir pertemuan dibuat sedikit berbeda dengan soal *pretest*. Perbedaan tersebut hanya terletak pada pergantian nomor soal serta soal menjodohkan kosakata dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia. Adapun jumlah soal *postes* yang diberikan sebanyak 40 butir soal yang terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda, 15 butir soal menjodohkan serta 5 butir soal benar salah. Berikut merupakan kisi-kisi soal *pretest* yang digunakan dalam penelitian ini :

**Tabel 3.4**  
**Kisi-kisi soal *pretest***

No	Standar Kompetensi	Indikator	Nomor Soal
1.	Mampu memahami dan menyebutkan informasi tentang kosakata bahasa Jepang yang berkaitan dengan kata tunjuk benda.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nama-nama benda yang digunakan sehari-hari.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bagian I (soal PG) No 1,3,7.</li> <li>▪ Bagian III (soal benar salah) No 1,5.</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bagian II (soal menjodohkan)</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nama buah-buahan.</li> </ul>	<p>No 8,9,15.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bagian III (soal benar salah) No 2,3.</li> </ul>
2.	<p>Mampu memahami dan menyebutkan informasi tentang kosakata bahasa Jepang yang berkaitan dengan letak / posisi / keberadaan suatu benda.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nama-nama benda yang digunakan sehari-hari.</li> <li>▪ Nama buah-buahan.</li> <li>▪ Nama sayuran.</li> <li>▪ Nama Binatang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bagian I (soal PG) No 2, 8, 13, 17.</li> <li>▪ Bagian I (soal PG) No 19.</li> <li>▪ Bagian I (soal PG) No 5, 11, 20.</li> <li>▪ Bagian II (soal menjodohkan) No 1,2,3,10.</li> <li>▪ Bagian I (soal PG) No 6, 9.</li> <li>▪ Bagian II (soal menjodohkan) No 4,5,6,7.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bagian III (soal benar salah) No 4.</li> </ul>
3.	Mampu memahami dan menyebutkan informasi tentang kosakata bahasa Jepang yang berkaitan dengan kepemilikan suatu benda.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nama-nama benda yang digunakan sehari-hari.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bagian I (soal PG) No 14, 15, 16.</li> </ul>
4.	Mampu memahami dan menyebutkan informasi tentang kosakata bahasa Jepang yang berkaitan dengan kesukaan / ketidaksukaan terhadap sesuatu (benda mati / benda hidup).	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nama buah-buahan.</li> <li>▪ Nama binatang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bagian I (soal PG) No 4, 10.</li> <li>▪ Bagian I (soal PG) No 12, 18.</li> <li>▪ Bagian II (soal menjodohkan) No 11, 12, 13, 14.</li> </ul>

**Tabel 3.5**  
**Kisi-kisi soal *postest***

No	Standar Kompetensi	Indikator	Nomor Soal
1.	Mampu memahami dan menyebutkan informasi tentang kosakata bahasa Jepang yang berkaitan dengan kata tunjuk benda.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nama-nama benda yang digunakan sehari-hari.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bagian I (soal PG) No 1,2,7.</li> <li>▪ Bagian III (soal benar salah) No 2,4.</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nama buah-buahan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ BagianII (soal menjodohkan No 7,8,14.</li> <li>▪ Bagian III (soal benar salah) No 1,3.</li> </ul>
2.	Mampu memahami dan menyebutkan informasi tentang kosakata bahasa Jepang yang berkaitan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nama-nama benda yang digunakan sehari-hari.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bagian I (soal PG) No 3, 8, 13, 17.</li> <li>▪ Bagian I</li> </ul>

	<p>dengan letak / posisi / keberadaan suatu benda.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nama buah-buahan.</li> <li>▪ Nama sayuran.</li> <li>▪ Nama Binatang.</li> </ul>	<p>(soal PG) No 18.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bagian I (soal PG) No 5, 11, 20.</li> <li>▪ Bagian II (soal menjodohkan) No 10,11,12,15.</li> <li>▪ Bagian I (soal PG) No 6, 10.</li> <li>▪ Bagian II (soal menjodohkan) No 1,2,3,4.</li> <li>▪ Bagian III (soal benar salah) No 5.</li> </ul>
--	--	--	---

3.	Mampu memahami dan menyebutkan informasi tentang kosakata bahasa Jepang yang berkaitan dengan kepemilikan suatu benda.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nama-nama benda yang digunakan sehari-hari.</li> </ul>	Bagian I (soal PG) No 14, 15, 16.
4.	Mampu memahami dan menyebutkan informasi tentang kosakata bahasa Jepang yang berkaitan dengan kesukaan / ketidaksukaan terhadap sesuatu (benda mati / benda hidup).	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nama buah-buahan.</li> <li>▪ Nama binatang.</li> </ul>	<p>Bagian I (soal PG) No 4, 9.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bagian I (soal PG) No 12, 19.</li> <li>▪ Bagian II, (soal menjodohkan) No 5, 6, 9, 13.</li> </ul>

### 3.9.2 Instrumen Angket

Angket merupakan salah satu instrument pengumpul data penelitian yang diberikan kepada responden (Sutedi, 2009 : 133). Teknik angket ini dilakukan dengan cara pengumpulan datanya melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebarakan untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari responden, Faisal (dalam Sutedi, 2009 : 133).

Angket ini diberikan di akhir seluruh kegiatan pembelajaran. Angket ini diberikan untuk mengetahui sampai sejauh mana respon siswa terhadap efektivitas teknik permainan merangkai huruf dengan *hiragana kaado* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang. Adapun kisi-kisi soal angket yang diberikan kepada siswa yaitu sebagai berikut :

**Tabel 3.6**  
**Spesifikasi Pertanyaan Angket**

NO	ASPEK PERTANYAAN	NOMOR SOAL	JUMLAH SOAL
1	Pendapat siswa mengenai pelajaran bahasa Jepang.	1,2,3	3
2	Tanggapan siswa terhadap kesulitan dalam menghafal kosakata bahasa Jepang.	4,5,6	3
3	Pengetahuan siswa terhadap permainan merangkai huruf dengan <i>hiragana kaado</i> .	7,8	2
4	Tanggapan siswa terhadap penggunaan teknik permainan merangkai huruf dengan <i>hiragana kaado</i> .	9, 10, 11, 12,	4
5	Tanggapan siswa mengenai teknik permainan merangkai huruf dengan <i>hiragana kaado</i> terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang.	13,14,15.	3
JUMLAH SOAL			15