

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

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 (Syamsuddin dan Vismaia, 2007: 14). Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain *pre-test* dan *post-test*, yaitu eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelas pembandingan. (Arikunto, 2002 : 77). Selain itu menurut Suryadibrata eksperimen semu adalah eksperimen yang dilakukan terhadap sekelompok subjek yang dikenai perlakuan untuk jangka waktu tertentu, pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan diberikan dan pengaruh perlakuan diukur dari perbedaan antara pengukuran awal dan pengukuran akhir. (Suryadibrata, 1992 : 41).

Sedangkan jenis penelitian dalam penelitian ini dapat dikategorikan sebagai jenis penelitian kuantitatif. Margono (1997 : 105) mengemukakan bahwa “penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka, sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui. Pada umumnya penelitian kuantitatif dapat dilaksanakan juga sebagai penelitian pemerian atau penelitian deskriptif”.

Dengan berdasarkan uraian di atas, penulis mengambil kesimpulan bahwa yang dimaksud penelitian kuantitatif adalah penelitian yang terdapat informasi data berupa angka-angka yang dapat diuraikan secara deskriptif.

B. Desain Penelitian

Moh. Nazir (2009: 84) mengemukakan bahwa desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Selain itu, Setiyadi (2006) mengemukakan bahwa desain penelitian merupakan rencana atau langkah-langkah yang dipersiapkan untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian. Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini ditempuh dengan tahapan sebagai berikut :

1. Tahap 1, pelaksanaan *pre-test* dengan menggunakan instrumen tes (lisan) menjawab pertanyaan dari *nuendo* (audio) menggunakan kalimat atau ungkapan sederhana sesuai klu (gambar) yang diberikan.
2. Tahap 2, pemberian perlakuan (*treatment*). Tahapan yang dilakukan diantaranya :
 - a. Memberikan tutorial tentang penggunaan *nuendo* yang akan diterapkan dalam teknik *role play* sebagai lawan bicara.
 - b. Menerapkan teknik *role play* menggunakan *nuendo*, berupa bermain peran dengan tokoh seluruh siswa dalam kelas dan *nuendo* sebagai lawan bicara. Ketika melakukan *role play*, ada dua orang tokoh yang berdialog dalam *nuendo* (audio). Pada bagian tertentu, suara (audio) dari salah satu tokoh dihilangkan (kosong), kemudian siswa harus

menggantikan peran tokoh tersebut dengan cara mengisi suara pada bagian yang kosong berupa kalimat atau ungkapan sederhana sesuai klu (gambar) yang diberikan, teknik *role play* menggunakan *nuendo* dilakukan secara berkelompok atau individu dengan tujuan untuk melatih keterampilan berbicara (*oral*) tentang materi pelajaran pilihan yang diambil dari buku *Sakura Jilid 1*, yang dibagi ke dalam lima pertemuan. Adapun pembagian materi pelajaran pilihan pada setiap pertemuan dalam *treatment* dapat dilihat pada *tabel 3.2* tentang tahap pelaksanaan penelitian.

- c. Melakukan evaluasi pada setiap pertemuan untuk melakukan *role play* dengan *nuendo*, yang bertujuan untuk mengukur ketepatan dalam menggunakan kalimat (tata bahasa dan kosa kata) dan kecepatan dalam merespon lawan bicara sesuai klu (gambar) yang diberikan. Dalam menggantikan peran untuk mengisi suara kosong salah satu tokoh, siswa diberikan waktu maksimal 20 detik setiap soal. Rentang skor yang diberikan adalah 1 sampai 5. Apabila dalam 20 detik siswa tidak bisa menjawab, maka skor yang diberikan adalah skor terendah yaitu 1.
- d. Memberikan tugas tidak terstruktur untuk melakukan *role play* secara individu di rumah. Skrip audio *role play* disediakan dalam bentuk mp3 yang akan bisa di putar di media player dalam HP, laptop, atau CD.

3. Tahap 3, pelaksanaan *pos-test* dengan menggunakan instrumen tes (lisan) melengkapi kalimat atau ungkapan sederhana sesuai klu berupa gambar (mengisi suara). Indikator soal *post-test* sama dengan *pre-test*.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *one group pre-test-post-test design* dimana peneliti memberikan *pre-test* (test awal) kepada siswa selaku subjek dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan berbicara Bahasa Jepang siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Setelah diberikan perlakuan (*treatment*) kemudian siswa diberikan *post-test* (test akhir) untuk mengukur tingkat keterampilan berbicara Bahasa Jepang siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

Secara rinci desain penelitian ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Keterangan :

O_1 : *pre-test* (tes awal) yang diberikan kepada siswa berupa tes lisan menjawab pertanyaan dari *nuendo* (audio) menggunakan kalimat atau ungkapan sederhana sesuai klu (gambar) yang diberikan sebanyak 20 soal sebelum diberikan perlakuan berupa penerapan teknik *role play* menggunakan *nuendo* dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jepang siswa.

X : *treatment* (perlakuan) yang diberikan kepada siswa sebanyak lima pertemuan berupa penerapan teknik *role play* menggunakan *nuendo* dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jepang siswa.

O₂: *post-test* (test akhir) yang diberikan kepada siswa berupa tes lisan melengkapi kalimat atau ungkapan sederhana sesuai klu (gambar) yang diberikan (mengisi suara) setelah diberikan *treatment* (perlakuan) berupa penerapan teknik *role play* menggunakan *nuendo* dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jepang siswa.

C. Variabel Penelitian

Variabel atau pengubah adalah karakteristik dari sekelompok orang, perilakunya ataupun lingkungannya yang bervariasi dari individu satu dengan individu lainnya (Setiyadi, 2006: 101).

Penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu:

- a. Variabel bebas (x) yang merupakan teknik *role play* menggunakan *nuendo* dalam pembelajaran Bahasa Jepang di SMA untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jepang siswa.
- b. Variabel terikat (y) yang merupakan hasil belajar siswa yang menunjukkan tingkat keterampilan berbicara Bahasa Jepang siswa.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Asyari (1983 : 69) mengemukakan bahwa “populasi adalah keseluruhan objek penelitian, mungkin berupa manusia, gejala-gejala, benda-benda, pola sikap, tingkah laku dan sebagainya yang menjadi objek penelitian”. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Plus Muthahhari.

Sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas Jepang 2. Sampel adalah contoh atau monster, yang dapat mewakili populasi atau cermin dari keseluruhan objek penelitian. (Asyari, 1983 : 70)

E. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Plus Muthahhari yang berlokasi di Jalan Kampus II No. 13 (Jl. Kebaktian) Bandung. Di SMA Plus Muthahhari ini, mata pelajaran Bahasa Jepang di berikan di kelas X dan XI pada program *X-day* yaitu program pembelajaran Bahasa Asing yang terdiri dari Bahasa Jepang, Korea, Jerman, Arab dan Prancis. Program *X-day* dilaksanakan pada setiap hari Rabu, pembagian kelas berdasarkan minat siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Asing.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam tujuh kali pertemuan, yaitu:

- a. Satu kali *pre-test* pada tanggal 22 September 2012 dengan durasi 60 menit.
- b. Lima kali *treatment* yang dilaksanakan pada tanggal 24, 26, 28 September, 1 dan 3 Oktober 2012 dengan durasi masing-masing *treatment* selama 2x45 menit.
- c. Satu kali *post-test* pada tanggal 5 oktober 2012 dengan durasi 60 menit, kemudian dilanjutkan dengan pengisian angket selama 10 menit.

F. Teknik Penelitian

Teknik dalam penelitian dapat diartikan sebagai cara yang digunakan dalam suatu penelitian untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam mendukung jawaban permasalahan yang diteliti. Hal tersebut senada dengan pernyataan Sugiyono (2008:308) bahwa “Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data”.

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dapat diuraikan 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 ataupun dokumen tertulis lainnya.

b. Tes

Dedi Sutedi mengemukakan bahwa tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah satu satuan program pengajaran tertentu. Tes yang digunakan dalam penelitian ini merupakan tes lisan yang berupa *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir).

c. *Treatment* (perlakuan)

Hasil perkembangan siswa pada setiap *treatment* dikumpulkan untuk kemudian dijadikan acuan efektivitas teknik *role play* menggunakan *nuendo*.

d. Angket

Angket merupakan salah satu instrumen pengumpul data penelitian yang diberikan kepada responden (manusia dijadikan subjek penelitian). Teknik angket ini dilakukan dengan cara pengumpulan datanya melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebarakan untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari reponden (Faisal, 1981: 2 dalam Sutedi, 2009: 164).

2. Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan terhadap instrumen penelitian berupa tes dan angket dengan ketentuan sebagai berikut:

a. Mengolah data *pre-test* dan *post-test*

Hasil *pre-test* dan *post-test* siswa diperiksa dan dianalisis untuk kemudian ditabulasikan dengan maksud mencari nilai rata-rata, selisih, derajat kebebasan dan signifikasi rata-rata *pre-test* dan *post-test* melalui penghitungan uji-T. Prosedur penghitungan yang digunakan dalam pengolahan data *pre-test* dan *post-test* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Mencari nilai mean (rata-rata) *pre-test* (O_1):

$$M_X = \frac{X}{N}$$

Keterangan:

M_x : nilai rata-rata *pre-test*

$\sum X$: jumlah total nilai *pre-test*

N : jumlah peserta *pre-test*

2) Mencari nilai mean (rata-rata) *post-test* (O_2):

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

Keterangan:

M_y : nilai rata-rata *post-test*

$\sum Y$: jumlah total nilai *post-test*

N : jumlah peserta *post-test*

3) Mencari nilai rata-rata selisih *post-test* dan *pre-test*

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

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

4) Mencari nilai derajat kebebasan

$$db = n - 1$$

Keterangan:

db : nilai derajat kebebasan

n : jumlah siswa

5) Mencari nilai t_{hitung} :

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

Keterangan:

t : nilai t yang dihitung

Md : nilai rata-rata selisih antara *post-test* dan *pre-test*

Xd^2 : jumlah kuadrat deviasi

n : jumlah siswa

(Sutedi, 2009: 218-219 dan Arikunto, 2006: 306-308)

b. Mengolah data angket

Selain hasil *pre-test* dan *post-test*, dalam penelitian ini juga dipergunakan angket sebagai alat pengumpul data yang kemudian akan diolah dengan cara sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : persentasi jawaban

f : frekuensi setiap jawaban dari responden

N : jumlah responden

100% : persentase frekuensi dari setiap jawaban responden

Hasil pengolahan angket tersebut kemudian akan ditafsirkan sebagai berikut:

Tabel 3.1

TAFSIRAN ANALISIS HASIL ANGGKET

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, 2006: 263)

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tahap-tahap yang dilalui oleh seorang peneliti untuk memperlancar kegiatan penelitian. Prosedur penelitian ini terdiri atas beberapa tahap, yaitu:

a. Tahap awal (persiapan)

Kegiatan yang harus dilakukan oleh seorang peneliti sebagai tahap persiapan penelitian antara lain:

- 1) Menentukan sampel penelitian
- 2) Pembuatan instrumen penelitian.
- 3) Pembuatan RPP penelitian.

- 4) Menguji instrumen penelitian melalui *expert judgement* dan uji reliabilitas (lembar *expert judgement* dan uji reliabilitas terlampir)

b. Tahap Pelaksanaan

Rangkaian kegiatan penelitian yang ditempuh penulis dapat dipaparkan melalui tabel berikut :

Tabel 3.2
Tahap Pelaksanaan Penelitian

Waktu/ Pertemuan	Tema Pembelajaran	Kegiatan	
		Guru	Siswa
- 22/09/2012 (Ke-1)	- <i>pre-test</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mempersiapkan media (leptop, <i>microphone</i>, infokus) - Memberikan penjelasan tentang cara melakukan tes. - Membagikan lembaran soal yang terdiri dari daftar gambar (klu) - Memberikan tes lisan kepada setiap siswa. Pada saat melakukan tes, siswa dilengkapi alat perekam (<i>microphone</i>) yang di sambungkan pada leptop, kemudian aktifitas suara 	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu guru mempersiapkan media. - Meyimak penjelasan guru. - Melihat lembaran soal - Melakukan tes di depan kelas.

		(jawaban) siswa akan di rekam menggunakan <i>nuendo</i>	
		- Memberikan waktu untuk menjawab selama 20 detik per soal kepada siswa .	- Menjawab setiap pertanyaan (lisan)
	- <i>Recording, mixing, dan mastering</i>	- Menjelaskan kepada siswa tentang penggunaan <i>nuendo</i> yang akan diterapkan dalam teknik <i>role play</i> sebagai lawan bicara.	- Meyimak penjelasan guru dan menulis hal yang penting.
		- Memberikan tutorial, cara membuat audio untuk <i>role play</i> dalam <i>nuendo</i> .	
		- Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktekan cara membuat audio (skrip dialog) sederhana untuk <i>role play</i> dalam <i>nuendo</i> .	- Mempraktekan cara membuat audio (skrip dialog) sederhana untuk <i>role play</i> dalam <i>nuendo</i> satu persatu di depan kelas.
- 24/09/2012 (Ke-2)	- Bab 1 <i>Aisatsu</i> - Bab 8 <i>Toire wa doko desu ka</i>	- Memberikan daftar kosakata dan pola kalimat (modul).	- Menyimak penjelasan guru
- 26/09/2012 (Ke-3)	- Bab 10 <i>Tanjyōbi</i>	- Menjelaskan arti kosakata dan pola kalimat	

	- Bab 12 <i>Gakkō wa nan gatsu kara desu ka</i>	Latihan berbicara dengan teknik <i>role play</i> menggunakan <i>nuendo</i> :	
- 28/09/2012 (Ke-4)	- Bab 4 <i>Denwa bangō</i> - Bab 13 <i>Nanji desu ka</i> - Bab 14 <i>Nihongo no jyugyō wa dō desu ka</i> - Bab 15 <i>Toshoshitsu de hono yomimasu</i>	- Memberikan penjelasan tentang aturan main dalam melakukan <i>role play</i> menggunakan <i>nuendo</i> , dengan memberi tahu bahwa pada bagian tertentu (soal) siswa harus menggantikan peran salah satu tokoh dengan cara mengisi suara pada bagian yang kosong, yang berupa kalimat atau ungkapan sederhana sesuai klu (gambar) yang diberikan.	- Menyimak penjelasan guru.
- 1/10/2012 (Ke-5)	- Bab 16 <i>Watashi no kazoku</i> - Bab 18 <i>Chichi wa kyōshi desu</i>		
- 3/10/2012 (Ke-6)	- Bab 19 <i>Donna hito desu ka</i> - Bab 20 <i>Donna fuku o kiteimasu ka</i>	- Memutar audio (dialog) <i>role play</i> dalam <i>nuendo</i> yang terdiri dari 2 orang tokoh. - Memberikan klu (gambar) kepada siswa pada setiap soal yang ada dalam skrip (lembaran soal) atau di munculkan dalam	- Mendengarkan audio (dialog) 2 orang tokoh dari <i>nuendo</i> . - Mengisi suara kosong salah satu tokoh pada bagian tertentu yang berupa kalimat atau ungkapan

		<p>power point. (di lakukan berulang-ulang baik secara kelompok atau individu)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan evaluasi kepada siswa(individu) untuk melakukan <i>role play</i> dengan <i>nuendo</i>. 	<p>sederhana dari klu (gambar) yang diberikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>role play</i> dengan <i>nuendo</i> di depan kelas. Dalam menjawab soal (mengisi suara) siswa diberikan waktu 20 detik pada setiap soal. pada saat melakukan <i>role play</i>, siswa dilengkapi alat perekam (<i>microphone</i>) yang disambungkan pada laptop. Aktifitas suara (jawaban) siswa direkam secara otomatis oleh <i>nuendo</i>. - Meyimak penjelasan guru dan menulis hal yang penting
		<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan tugas tidak terstruktur kepada siswa untuk melakukan <i>role play</i> dengan <i>nuendo</i> secara 	

		<p>individu di rumah. Skrip audio <i>role play</i> disediakan dalam bentuk mp3 yang bisa diputar di media player dalam HP, laptop, atau CD.</p>	
<p>- 5/10/2012 (Ke-7)</p>	<p>- <i>Post test</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mempersiapkan media (laptop, infokus, <i>microphone</i>). - Memutar audio <i>role play</i> dalam nuendo. - Memberikan klu (gambar) kepada siswa pada setiap soal, yang di munculkan dalam power point. 	<ul style="list-style-type: none"> - Menunggu panggilan untuk tes. - Mendengarkan audio berupa percakapan dari <i>nuendo</i>. - Mengisi suara kosong salah satu tokoh pada bagian tertentu yang berupa kalimat atau ungkapan sederhana sesuai klu (gambar) yang diberikan. Dalam menjawab soal (mengisi suara) siswa diberikan waktu 20 detik pada setiap soal. pada saat melakukan <i>role play</i>, siswa

			dilengkapi alat perekam (<i>microphone</i>) yang disambungkan pada laptop. Aktifitas oral (suara) siswa direkam secara otomatis oleh <i>nuendo</i> .
	- Angket	<ul style="list-style-type: none"> - Membagikan soal. - Memberikan penjelasan tentang cara mengerjakan soal. - Mempersilahkan siswa untuk mengerjakan soal. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mempersiapkan alat tulis. - Meyimak penjelasan guru. - Mengerjakan soal <i>angket</i> (tertulis) yang berjumlah 10 soal dalam waktu 10 menit.

c. Tahap Akhir (Pengambilan Kesimpulan)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu:

- 1) Pengolahan data statistik (tes dan angket)
- 2) Menganalisis data
- 3) Menginterpretasikan hasil analisis data penelitian dan menarik kesimpulan.

H. Instrumen Penelitian

Intrumen yang digunakan adalah tes dan angket. Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pre-test* dan *post-test* dalam bentuk soal melengkapi kalimat atau ungkapan (lisan) sederhana sesuai klu (gambar) sebanyak 20 soal. Selain tes, pengumpulan data juga dilakukan dengan menggunakan angket dengan jumlah soal pertanyaan 10 soal.

1. Instrumen Tes

Tes adalah pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok.

Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pre-test* untuk mengetahui tingkat keterampilan berbicara Bahasa Jepang siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*), dan *post-test* dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan berbicara Bahasa Jepang siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Soal *Pre-test* dan *post-test* dalam bentuk soal melengkapi kalimat atau ungkapan sederhana sesuai klu (gambar) sebanyak 20 soal. Kisi-kisi test yang digunakan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3**KISI-KISI SOAL *PRE-TEST* DAN *POST-TEST***

No	Standar Kompetensi	Indikator	Nomor soal	Jumlah soal
1	Mengucapkan salam dalam Bahasa Jepang	- Mengucapkan salam pertemuan - Menanyakan kabar kepada orang lain	1 2	2
2	Menyebutkan identitas diri kepada orang lain.	- Menyebutkan umur. - Menyebutkan no telepon.	18 10	2
3	Menyatakan letak keberadaan suatu tempat.	- menyebutkan letak keberadaan suatu tempat.	9	1
4	Menyebutkan hari ulang tahun.	- Menyebutkan tanggal. - Menyebutkan hari. - Menyebutkan hari ulang tahun (Bulan & tanggal). - Menyebutkan keterangan waktu.	3 4 11 8	4
5	Menyatakan jangka waktu.	- Menyebutkan jangka waktu suatu kegiatan.	20	1
6	Menyebutkan waktu (jam).	- Menanyakan atau menginformasikan jam kepada orang lain.	5	1
7	Mengekspresikan kesan.	- menginformasikan atau menanyakan kesan kepada orang lain tentang mata pelajaran.	6	1
8	Menyatakan suatu	- Menginformasikan	7	1

	aktifitas.	kegiatan yang dilakukan di suatu tempat.		
9	Menyebutkan anggota keluarga sendiri.	<ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan jumlah anggota keluarga (keseluruhan). 14 - Menyebutkan jumlah saudara kandung. 15 - Menyebutkan jumlah salah satu dari anggota keluarga. 16 - Menyebutkan profesi. 17 		4
10	Menggambarkan ciri fisik atau sifat seseorang.	<ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan ciri (sifat) seseorang. 19 - Menyebutkan ciri fisik seseorang. 13 - Menyebutkan pakaian atau aksesoris yang dipakai oleh seseorang. 12 		3
		Jumlah	Σ	20

2. Angket

Angket adalah sekumpulan pernyataan atau pertanyaan yang harus dilengkapi oleh responden dengan memilih jawaban atau menjawab pertanyaan melalui jawaban yang sudah disediakan atau melengkapi kalimat dengan jalan mengisi. (Russefendi, 2001 : 107). Angket diberikan diakhir seluruh kegiatan pembelajaran. Angket diberikan untuk mengetahui sejauh mana tanggapan dan sikap siswa terhadap efektivitas teknik *role play* menggunakan *nuendo* dalam

pembelajaran Bahasa Jepang.

Kisi-kisi angket yang digunakan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4

KISI-KISI SOAL ANGKET

No	Indikator	Nomor soal	Jumlah soal
1	- Minat siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Jepang	1	1
2	- Pendapat siswa mengenai keterampilan berbicara dalam Bahasa Jepang	2,3	2
3	- Usaha yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jepang	4,5	2
4	- Pendapat siswa mengenai teknik <i>role play</i> menggunakan <i>nuendo</i> dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jepang	6, 7, 8, 9, 10	5
Jumlah		Σ	15

I. Hipotesis Statistik

Langkah terakhir dari penelitian ini yaitu pengujian hipotesis. Good dan Scates (1954) menyatakan bahwa hipotesis adalah sebuah taksiran atau referensi yang dirumuskan serta diterima untuk sementara yang dapat menerangkan fakta-

fakta yang diamati ataupun kondisi-kondisi yang diamati dan digunakan sebagai petunjuk untuk langkah-langkah selanjutnya.

Berdasarkan pengertian hipotesis tersebut dapat dirumuskan bahwa hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

Hipotesis kerja (H_k) : Teknik *role play* menggunakan *nuendo* efektif dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jepang.

Hipotesis nol (H_o) : Teknik *role play* menggunakan *nuendo* tidak efektif dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jepang.