

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

Penelitian adalah suatu proses mencari sesuatu secara sistematis dalam waktu yang lama dengan menggunakan ilmiah serta aturan-aturan yang berlaku, untuk mencapai suatu keberhasilan, maka peneliti harus menggunakan metode penelitian yang tepat (Komalasari, 2001:30).

Dalam penelitian ini penulis menggunakan quasi experimental yaitu desain eksperimen dengan model One-group-before-after (Pre-test-Post test Design) menurut Arikunto (1997:80) peneliti akan mengadakan pengamatan langsung terhadap satu kelompok subjek dengan dua kondisi observasi yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding, sehingga setiap subjek merupakan kelas kontrol atas dirinya sendiri.

O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
----------------	---	----------------

Keterangan :

$O_1$  : *Pre-test*

$X$  : *Treatment* atau perlakuan

$O_2$  : *Post-test*

(Arikunto, 1997:80)

Pada  $O_1$  diberikan *pre-test* sedangkan pada  $O_2$  diberikan *post-test*.

### **3.2 Populasi dan Sampel**

Populasi adalah kelompok besar yang menjadi lingkup penelitian. Sedangkan sampel merupakan bagian dari populasi yang dianggap mewakili seluruh karakter populasi tersebut

#### **3.2.1 Populasi Penelitian**

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. (Arikunto, 2002:108). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SMA Negeri 5 Cimahi.

#### **3.2.2 Sampel Penelitian**

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2003:109). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 5 Cimahi kelas XI tahun ajaran 2009/2010. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah 30 orang siswa kelas XI ipa 1 dan XI ipa 4 sebagai kelas eksperimen.

### 3.3 Instrumen Penelitian

Instrument adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dan mengukur variabel yang diteliti.” (Sugiyono 2003:105). Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- *Pre test*

*Pre test* dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan sampel mengenai penguasaan kosakata yang diberikan sebelum *treatment*. Sehingga penulis memperoleh data awal atau variable X.

- *Post test*

*Post test* dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kemampuan sampel mengenai penguasaan kosakata yang diberikan setelah *treatment*. Tes ini akan menghasilkan data akhir atau variable Y.

- Observasi

Observasi dilaksanakan secara langsung ke lapangan dan melihat proses pembelajaran serta mengumpulkan informasi yang diperlukan, dan untuk mendukung objektivitas dalam pembelajaran peneliti melibatkan pengamat ketika dilakukan penelitian perlakuan di kelas.

- Angket

Angket diberikan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap penerapan media Animasi sebagai pengayaan kosakata.

### 3.4 Teknik pengumpulan data

#### 3.4.1 Kelas eksperimen

Tabel 3.1  
Langkah Kegiatan Penelitian

Waktu	Kegiatan		Materi
	Kelas 1	kelas 2	
Tanggal	06 Februari 2010	06 Februari 2010	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 15 Kosakata verba bahasa Jepang</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pre-test</li> <li>• Treatment (dengan menggunakan media animasi)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pre-test</li> <li>• Treatment (dengan menggunakan media animasi)</li> </ul>	
	13 Februari 2010	13 Februari 2010	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Treatment (dengan menggunakan media animasi)</li> <li>• Post-test</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Treatment (dengan menggunakan media animasi)</li> <li>• Post-test</li> </ul>	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• 15 Kosakata verba bahasa Jepang</li> </ul>

#### 3.4.2 Kisi-kisi soal

Berikut ini peneliti tampilkan tabel kisi-kisi pembuatan soal

Tabel 3.2  
Kisi-Kisi Soal Tes

Indikator	Jumlah soal	Nomor soal	
		Pre test	Post test
Mengidentifikasi informasi tentang kosakata verba.	25	1 sampai 25	1 sampai 25
Jumlah	25 soal	25 soal	25 soal

Adapun 30 Kosakata yang terdapat dalam penelitian ini adalah: **Tabemasu**, **Nomimasu**, **Yomimasu**, **Mimasu**, **Kikimasu**, **Hanashimasu**, **Ikimasu**, **Nemasu**, **Okimasu**, **Kaerimasu**, **kakimasu**, **Hikimasu**, **Tsukurimasu**, **norimasu**, **Hairimasu**, **Abimasu**, **Benkyoushimasu**, **katazukimasu**, **Suwarimasu**, **asobimasu**, **soujishimasu**, **migakimasu**, **agemasu**, **Akemasu**, **Arukimasu**, **Tachiagemasu**, **Odorokimasu**, **toriagemasu**, **dansu o shimasu**, **tsuri wo shimasu**. Apabila di tabelkan, seperti di bawah ini:

Tabel 3.3  
Kosakata kata kerja

No	Kosakata verba (bahasa Jepang)	Kosakata verba (bahasa Indonesia)
1	Tabemasu	Makan

2	Nomimasu	Minum
3	Yomimasu	Baca
4	Mimasu	Melihat
5	Kikimasu	Mendengar
6	Hanashimasu	Berbicara (ngobrol)
7	Ikimasu	Pergi
8	Nemasu	Tidur
9	Okimasu	Bangun
10	Kaerimasu	Pulang
11	Kakimasu	Menulis
12	Hikimasu	Memainkan
13	Tsukurimasu	Membuat
14	Norimasu	Naik
15	Hairimasu	Masuk
16	Abimasu	Mandi
17	Benkyoushimasu	Belajar
18	Katazukumasu	Membereskan
19	Suwarimasu	Duduk
20	Asobimasu	Bermain
21	Soujishimasu	Bersih-bersih
22	Agemasu	Memberi
23	Akemasu	Membuka
24	Arukimasu	Berjalan
25	Tachiagemasu	Menyalakan
26	Odorokimasu	Kaget
27	Toriagemasu	Mengangkat
28	migakimasu	Mengosok
29	Tsuri wo shimsu	Memancing
30	Dansu o shimasu	Menari

Penelitian ini tidak mengganggu jalannya aktivitas belajar mengajar. Karena setiap materi penelitian yang digunakan, disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari pada saat itu, yaitu pelajaran tata bahasa dengan struktur ~wo~masu.

### 3.4.3 Rencana pelaksanaan pembelajaran kelas eksperimen

Berikut ini penulis cantumkan satu RPP yang penulis buat, terutama yang berkaitan secara khusus materi ajar untuk penelitian.

#### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP ) PENELITIAN**

Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Cimahi

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

Kelas/Semester : XI (kelas eksperimen)/ II

Materi Pokok : Kosakata Kata Kerja

Waktu : 2 X 45 menit ( 1 kali pertemuan )

#### **A. Standar kompetensi**

- Mengungkapkan informasi secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana mengenai kosakata kata kerja.

#### **B. Kompetensi dasar**

- Mampu menyampaikan informasi secara lisan dengan lancar dan lafal yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berkomunikasi yang santun.

#### **C. Indikator**

- Mengidentifikasi informasi mengenai kosakata kata kerja.
- Menirukan ujaran dengan tepat.

#### **D. Tujuan pembelajaran**

- Dapat menyebutkan, mengingat kosakata nama buah dalam bahasa Indonesia dan bahasa Jepang.

### E. Materi tema

- Kosakata verba

### F. Metode pembelajaran

- Eklektik (campuran) dengan pendekatan komunikatif.

### G. Langkah-langkah pembelajaran

Alur / Waktu	Materi / Langkah Pembelajaran	Sumber dan Alat Bantu	Catatan
授業の導入 <small>じゅぎょう どうにゅう</small> ( pengantar ) 5 menit	<b>A. Kegiatan Awal</b> - Memotivasi/ memberikan situasi pembelajaran - Menginformasikan target pembelajaran.		
Tugas Terstruktur (20 menit)	<b>B. Kegiatan Inti</b> - Mengadakan Pretest <b>Kosa Kata :</b> たべます、のみます、かきま す、よみます、ききます、は なします、いきます、かえり ます、ねます、おきます、み ます、つくります、はいりま す、、そうじします、みがき ます、あげます、あけます、 おどろきます、たちあげま す、あるきます、すわりま す、あそびます、かたずきま す、はいります、あびます、		
<small>どうにゅう</small> 導入と <small>きほんれんしゅう</small> 基本練習 ( Pengenalan Materi & Latihan Dasar ) 30 menit			

<p>おうようれんしゅう 応用練習</p> <p>( Latihan Penerapan )</p> <p>35 menit</p>	<p>みます、ひきます、あるきます、つりをします、ダンスをします。</p> <p><b>Latihan Pengulangan</b> <i>Guru-Siswa</i></p> <p>Guru: たべます Murid: たべます</p> <p><b>Pola kalimat Tanya :</b> A : なにをしまし B : りんごをたべます。</p> <p><b>Latihan Pengulangan</b> <i>Kelas-kelompok-perorangan</i></p> <p><b>Pra Kegiatan:</b> Persiapan: guru menyiapkan segala hal yang bersangkutan dengan Media Animasi</p> <p><b>Kegiatan:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan animasi yang akan diputar, setelah itu lalu memutar animasi tersebut.</li> <li>2. Siswa mengamati animasi yang sedang diputar menuliskan kegiatan yang mereka lihat pada media animasi tersebut dalam bahasa Indonesia atau Jepang.</li> <li>3. Setelah animasi selesai maka guru dan murid sama-sama</li> </ol>	<p>laptop, dvd media Animasi (30 soal kosakata verba yang dipelajari)</p>	
--	---	---	--

<p>まとめ ( Kesimpulan ) 5 menit</p>	<p>membahas media tadi.</p> <p>4. Guru menjelaskan kegiatan dalam bahasa jepang dengan menggunakan media animasi lainnya, sambil menjelaskan secara lisan kepada para siswa.</p> <p>5. Guru mengadakan kuis tanya jawab dengan siswa.</p> <p>6. Setelah menjelaskan maka animasi pertama akan diputar kembali dan siswa menuliskan kegiatan yang terlihat dalam bahasa jepang.</p> <p>7. Siswa mengumpulkan hasil dari apa yang mereka lihat di dalam animasi.</p> <p><b>Pasca Kegiatan:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi komentar</li> <li>2. Guru memberi apresiasi terhadap siswa yang berhasil menjawab kuis.</li> </ol> <p><b>C. Kegiatan Akhir</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengulang kembali pelajaran</li> <li>- Memberi kesempatan siswa untuk bertanya</li> <li>- Menutup pelajaran</li> </ul>		
---	--	--	--

### 3.4.4 Perencanaan Media Animasi

Berikut ini penulis akan menjelaskan mengenai tahap perencanaan media animasi yang menggunakan permainan komputer *The Sims*. Media ini menggunakan komputer dan pembuatannya sangat mudah dimengerti oleh kebanyakan orang.

#### 3.4.4.1 Menginstal, Membuat skenario, Membuat Karakter

Dalam perencanaan media ini, yang dibutuhkan pertamakali adalah sebuah komputer, *mouse* dan software permainan *The Sims 3*, *The Sims* sendiri sudah memiliki 3 buah produksi, yaitu *The Sims1*, *The Sims2*, dan yang paling baru *The Sims3*. Mengapa menggunakan *The Sims 3*? *The Sims3* memiliki grafik yang sudah sangat baik dalam bentuk penampilan dan kegiatan yang dilakukan, dan semua gerakan disuguhkan dalam detail yang baik.

Setelah memiliki software *The Sims3*, perlu diadakannya penginstalan pada komputer. Software ini memiliki 2 CD dalam bentuk DVD, karena banyaknya macam item yang dimiliki maka proses penginstalan membutuhkan beberapa waktu. Dalam tahap ini jika kapasitas komputer sudah sangat mencukupi maka proses penginstalan tidak akan berjalan lama, namun jika kapasitas komputer masih kurang memadai maka proses itu akan memakan waktu yang cukup lama.

Setelah proses penginstalan selesai maka, permainan *The Sims* ini sudah dapat digunakan. Pada dasarnya *The Sims* adalah sebuah permainan strategik

dalam bentuk kegiatan rumah tangga sehari-hari, maka dalam permainan kita bebas memilih karakter yang akan dimainkan, memilihkan rumah untuk sang karakter, dan kita menentukan apa yang menjadi kesenangan dan kita memiliki kontrol untuk memilihkan kegiatan yang akan dilakukan. Banyak kegiatan yang bisa dilihat dan dilakukan dalam permainan ini, seperti, makan, minum, mandi, pergi kerja atau sekolah, tidur bangun tidur, bermain, pergi ke kota, berkomunikasi dengan karakter lain, dan kegiatan sehari-hari lainnya, hampir sama dengan apa yang biasa kita lakukan sehari-hari. Permainan ini juga menggunakan uang, disebut *simoleons*, yang digunakan untuk membeli berbagai macam kebutuhan rumah tangga seperti perabot rumah, buku, sayuran dan sebagainya, untuk mendapatkan uang ini maka sang karakter harus bekerja agar uang ini terus bertambah.

Permainan ini juga memiliki menu untuk mengabadikan momen yang dianggap penting oleh kita, seperti pernikahan, kelahiran anak, dan ulang tahun, atau memang sekedar ingin mengabadikan kehidupan si karakter. Menu tersebut adalah kamera dan video. Menu kamera memiliki fungsi yang sama seperti kamera pada umumnya. Untuk menggunakan menu ini kita hanya perlu mencari icon kamera pada tabel menu yang tersedia di bawah layar. Lalu klik kiri pada tombol mouse, maka suatu kegiatan atau kejadian yang terlihat pada layar akan secara otomatis tersimpan pada folder penyimpanan dalam permainan *The Sims*. Untuk menggunakan menu video, cukup dengan klik kanan pada icon kamera yang tersedia di tabel menu yang tersedia dibawah layar. Maka secara otomatis

kegiatan atau kejadian yang terlihat dilayar akan terekam, sama seperti fungsi dan hasil kamera video kebanyakan.

Untuk media pembelajaran ini penulis pertama-tama membuat sebuah skenario dimana akan ada 25 kosakata verba yang digunakan dalam animasi yang disusun sesuai dengan urutan kegiatan yang dilakukan dalam animasi. Berikut daftar kosakata verba yang digunakan.

Tabel 3.4

## Skenario Kosakata Verba dalam Media Animasi

NO	KOSAKATA
	<b>25 kosakata berikut adalah yang dipakai dalam animasi untuk kepentingan pre-test dan post test juga dalam animasi penjelasan 30 kosakata verba</b>
1	Hairimasu (uchi ni hairimasu)
2	Akemasu (doa wo akemasu)
3	Hikimasu (gitaa wo hikimasu)
4	Kikimasu (merodi wo kikimasu)
5	Mimasu (terebi wo mimasu)
6	Yomimasu (hong wo yomimasu)
7	Tsuwarimasu (isu wo tsuwarimasu)
8	Tsukurimasu (riyouri wo tsukurimasu)
9	Tabemasu (~ wo tabemasu)
10	Tsuru wo shimasu

11	Norimasu (jitenshaa ni norimasu)
12	Ikimasu (koe e ikimasu)
13	Asobimasu (koe de asobimasu)
14	Arukimasu
15	Kaerimasu (uchi e kairimasu)
16	Kakimasu (e wo kakimasu)
17	Tachiagemasu (konpyuutaa wo tachiagemasu)
18	Dansu wo shimasu
19	Odorokimasu
20	Nemasu
21	Okimasu
22	Katazukimasu (beddo wo katazukimasu)
23	Abimasu (shawaa wo abimasu)
24	Nomimasu (jusuu wo nomimasu)
25	Hanashimasu (iro-irona koto wo hanashimasu)
	<b>Dibawah ini 5 kosakata verba tambahan yang digunakan didalam animasi penjelasan 30 kosakata verba bahasa jepang</b>
26	Toriagemasu (denwa eo toriagemasu)
27	Soujishimasu

28	Migakimasu (ha wo migakimasu)
29	Agemasu (miruku wo agemasu)
30	Benkyoushimasu (hiragana wo benkyoushimasu)

Gambar 3.1

## Pembuatan karakter



Keterangan:

1. Karakter animasi
2. Tabel anak dari menu tabel no 3
3. Tabel menu untuk gender, rambut, bentuk kepala, pakaian dan personaliti karakter
4. Tabel menu penambahan karakter, memilih karakter yang sudah ada, dan menu keluar dari permainan.

Lalu penulis membuat karakter, karakter sebuah keluarga dimana ada 2 orang dewasa dan satu orang anak kecil yang digunakan sebagai tokoh utama dalam media pembelajaran ini (dapat dilihat dalam animasi yang digunakan

untuk kepentingan test). Lalu memasukan keluarga itu dalam sebuah rumah yang dianggap penulis cukup baik, lalu menata rumah itu dengan berbagai perabot rumah tangga yang akan digunakan untuk melakukan kegiatan. Setelah semua persiapan selesai maka penulis mulai memainkan karakternya.

Akan ada 3 gambar kecil di kiri bawah layar diatas tabel menu permainan yang menggambarkan wajah 3 karakter yang telah penulis buat. Tanda yang berwarna hijau yang terlihat di tepi salah satu kotak kecil tersebut menandakan bahwa tabel menu menampilkan keterangan karakter yang tepian kotaknya berwarna hijau. Lalu jika dalam kotak kecil ikon karakter terdapat tanda bulat kecil dengan tanda tambah (+) ditengah lingkaran tadi maka kegiatan karakter tersebut sedang diamati ( layar akan menampilkan semua kegiatan yang dilakukan oleh karakter tersebut secara khusus ).

#### 3.4.4.2 Merekam Kegiatan

Gambar 3.2

Tampilan dalam permainan The Sims



Keterangan gambar:

1. Tabel menu pada permainan
2. Tabel mood karakter
3. Tanda bahwa karakter tersebut sedang aktif
4. Jumlah karakter
5. Kegiatan yang sedang dilakukan
6. Kegiatan yang akan dilakukan
7. Tabel menu *play, pause, forward*
8. Tabel menu video, kamera, *city view*, jumlah uang.

Pada awal animasi, penulis menggunakan karakter anak kecil yang telah diletakkan diluar rumah. Lalu penulis menekan ikon pause pada tabel menu yang terlihat dibawah layar monitor. Untuk kegiatan pertama yaitu *hairimasu* dan *akemasu*, dalam keadaan pause, penulis menekan gambar rumah yang berada di layar dengan klik kiri pada *mouse*, maka pada ujung kiri atas layar akan terdapat ikon rumah dalam kotak kecil yang menandakan bahwa kegiatan masuk ke rumah akan atau sedang berlangsung. Setelah ikon rumah di sebelah kiri atas muncul, maka penulis menekan ikon video pada tabel menu, menekan klik kanan pada mouse pada karakter tersebut, lalu mengaktifkan kembali permainan dengan kembali menekan tombol pause. Maka sang karakter akan berjalan atau berlalri menuju rumah, dan sesampainya didepan pintu rumah maka, karakter akan membuka pintu dan masuk kerumah. Setelah sang karakter masuk kedalam rumah penulis menunggu sampai ikon rumahdi ujung kiri atas menghilang, yang menandakan bahwa kegiatan telah selesai dilakukan. Setelah menghilang maka penulis akan menuju pada kegiatan kedua yaitu bermain gitar. Proses yang dilakukan sama yaitu pertama-tama penulis akan menekan tombol pause yang tersedia di tabel menu dan menekan ikon video yang berfungsi untuk

menonaktifkan merekam kegiatan (video). Pada kegiatan bermain gitar, tidak dapat dilakukan oleh karakter anak kecil maka, penulis menekan dengan tombol kanan mouse kepada karakter laki-laki dewasa. Maka kegiatan yang dilakukan oleh karakter tersebut menjadi sorotan pada layar. Pada kegiatan ini di dalam rumah harus sudah tersedia ikon gitar. Maka sang karakter laki-laki yang tadi sudah diaktifkan akan dapat bermain gitar. Caranya, dalam keadaan *pause*, penulis menekan tombol kiri mouse pada ikon gitar, maka akan keluar menu play gitar. Menu itu lalu di klik, dan akan muncul ikon kotak kecil bergambar gitar sebagai tanda bahwa kegiatan itu akan sedang berlangsung. Sesudah itu penulis kembali menekan ikon video lalu menekan tombol pause, maka secara otomatis karakter laki-laki tersebut akan menuju gitar dan akan memainkannya, dan kegiatan tersebut akan terakan secara otomatis karena ikon video telah ditekan. Untuk kegiatan selanjutnya, penulis menekan ikon video dan menekan tombol *pause* kembali, lalu menekan tombol kanan mouse pada ikon gambar karakter anak di sebelah kiri bawah layar yang menandakan bahwa kegiatan yang dilakukan sang karakter anak akan disorot. Kegiatan berikut adalah kiki masu, dalam kegiatan ini penulis ingin memperlihatkan bahwa sang karakter anak mendengarkan permainan gitar karakter laki-laki tadi. Maka, penulis menekan tombol kanan pada mouse pada karakter laki-laki yang sedang bermain gitar, lalu akan ada menu yang muncul yaitu *watch*, tekan tombol kiri mouse pada *watch* maka akan ada ikon kecil berbentuk gitar di ujung kiri atas layar. Setelah itu penulis menekan ikon video untuk mengaktifkan perekaman, dan menekan

tombol pause untuk mengaktifkan kembali permainan. Maka sang karakter anak akan melihat dan mendengarkan permainan gitar karakter laki-laki tersebut.

Sesudah penulis merasa cukup dengan kegiatan tersebut maka penulis akan menekan ikon video untuk tidak mengaktifkan perekaman dan lalu menekan tombol pause (dengan tombol kiri *mouse*) . Setelah itu masih dengan karakter anak yang masih aktif penulis menekan tombol kiri mouse pada ikon gambar gitar di sudut kiri atas layar sebagai tanda menghentikan kegiatan mendengarkan permainan gitar, akan ada tanda silang berwarna merah pada ikon gitar kecil di sudut kiri atas sebagai tanda bahwa kegiatan itu dihentikan. Lalu penulis menuju kegiatan selanjutnya yaitu melihat (*mimasu*), penulis akan menekan tombol kiri mouse pada gambar televisi, lalu akan muncul menu, *watch, workout, turn on*. Penulis menekan *watch* sebagai pilihan, lalu menekan ikon video dan menekan tombol pause, karakter akan pergi ke arah televisi lalu duduk di sebuah sofa (yang sudah dipersiapkan oleh penulis di depan televisi) dan karakter akan menghidupkan televisi dengan *remote control* lalu setelah itu karakter akan menonton tayangan televisi tersebut. Setelah penulis merasa cukup maka penulis menekan tombol pause dan ikon video, lalu menekan tombol kiri *mouse* pada lemari buku. Proses ini dilakukan untuk kegiatan membaca dan duduk di kursi. Setelah itu penulis menekan kembali tombol pause dan ikon video. Lalu untuk kegiatan berikutnya yaitu *tsukurimasu*, penulis mengaktifkan karakter perempuan pada permainan dengan menekan tombol mouse pada ikon gambar perempuan di sudut kiri bawah. Setelah itu menekan tombol kiri mouse pada sebuah lemari es, maka akan muncul pilihan *have a breakfast, have a quick*

*breakfast*, *serve breakfast* dan *open* (*breakfast* sendiri akan berubah sesuai dengan waktu yang ada, kalau waktu menunjukkan siang maka kata *breakfast* akan berubah sendirinya menjadi *lunch*, dan jika malam akan berubah menjadi *dinner*). Penulis memilih *serve breakfast* maka ada pilihan lagi muncul yaitu *pancakes*, *waffles*. Penulis memilih *waffles* lalu setelah itu penulis menekan ikon video dan tombol *pause* untuk mengaktifkan permainan maka karakter perempuan tadi akan bergerak menuju kulkas membukanya lalu mengambil bahan-bahan untuk memasak *waffles*. Setelah mengambil maka karakter perempuan tadi akan menuju ke arah oven atau kompor masak lalu mulai memasak dan begitu sampai si makanan tadi selesai dimasak. Setelah masakan itu selesai maka penulis menekan tombol *pause* dan ikon video. Lalu kembali mengaktifkan karakter anak, menonaktifkan kegiatan membaca lalu menekan tombol kiri mouse pada masakan yang telah selesai lagi dan memilih menu *grab a plate*. Penulis lalu menekan ikon video dan tombol *pause*, lalu karakter anak akan bergerak menuju makanan, mengambilnya lalu membawanya ke meja makan dan memakan makanan tersebut.

Kegiatan selanjutnya adalah memancing, kegiatan makan masih berjalan maka setelah sang karakter selesai makan, penulis menekan tombol *pause* dan ikon video, lalu menekan tombol kiri pada mouse pada kolam yang terdapat di halaman rumah, lalu memilih menu *fish* yang muncul setelah tapi menekan tombol kiri *mouse* pada kolam. Setelah itu penulis menekan ikon video dan menekan tombol *pause* untuk mengaktifkan kembali permainan, maka secara otomatis karakter anak itu akan berjalan menuju kolam lalu memancing. Lalu

penulis menekan tombol pause dan ikon video dan menekan ikon gambar gedung dalam tabel menu yang menandakan bahwa layar akan memperlihatkan kota tempat tinggal karakter tersebut, lalu menekan tombol kiri mouse pada taman di tengah kota, maka akan ada ikon bergambar taman disudut kiri atas layar, lalu penulis menekan tombol kiri mouse pada karakter anak, maka layar akan secara otomatis menyorot karakter anak tadi. Penulis lalu menekan ikon video dan tombol pause, maka karakter anak tadi akan bergerak menuju jalan di dekat rumahnya lalu menaiki sepeda dan dengan sepedanya akan pergi ke taman kota. Hal ini menjadi kegiatan *norimasu* dan *ikimasu*. Setelah karakter sampai di taman, penulis menekan tombol pause dan ikon video. Setelah itu penulis menekan tombol kiri mouse pada permainan ayunan yang ada di taman tersebut setelah itu penulis menekan tombol pause dan menekan tombol ikon video lalu sang karakter akan menuju ayunan dan bermain, hal ini dibuat untuk kegiatan *asobimasu*.

Setelah penulis merasa cukup maka penulis akan menekan tombol pause dan ikon video lalu menekan tanda → yang ada di ikon karakter anak di sudut kiri bawah layar, lalu kemudian menekan ikon video dan pause, secara otomatis karakter akan kembali menaiki sepedanya dan pulang kerumah. Setelah sampai dirumah maka penulis kembali menekan tombol pause dan ikon video dan mengarahkan karakter untuk melukis dengan menekan tombol kiri mouse pada tempat yang biasa dipakai untuk melukis, setelah itu penulis menekan ikon video dan tombol pause dan membiarkan karakter tersebut melukis, kegiatan ini digunakan untuk kegiatan *kakimasu*. Untuk kegiatan berikutnya yaitu *dansu wo*

shimasu, penulis menekan tombol pause dan ikon video dan mengarahkan karakter untuk menari dengan menekan tombol kiri mouse pada sebuah radio yang tersedia lalu memilih menu *dance* yang muncul kemudian penulis menekan ikon video dan tombol pause maka karakter akan berjalan menuju radio, menghidupkannya lalu menari. Kegiatan selanjutnya adalah menyalakan komputer, maka penulis menekan tombol *pause* lalu ikon video dan mengarahkan karakter untuk menyalakan komputer yang ada dengan menekan tombol kiri *mouse* pada komputer dan memilih salah satu menu yang muncul kemudian menekan ikon video dan tombol pause dan membiarkan karakter menuju komputer lalu menyalakannya. Setelah itu penulis menekan tombol *pause* dan ikon video, dan menuju kegiatan selanjutnya yaitu odorokimasu. Penulis membutuhkan peran karakter pria dalam kegiatan ini. Penulis mengaktifkan karakter pria dan menekan tombol kiri *mouse* pada karakter anak, lalu memilih menu yang muncul yaitu *scare*, lalu kembali menekan ikon video dan tombol pause, maka karakter pria tadi akan berjalan menuju karakter anak dan mengagetkan karakter anak tersebut. Lalu penulis kembali menekan tombol pause dan ikon video lalu kembali mengaktifkan karakter anak, dan menekan tombol kiri *mouse* pada tempat tidur dan memilih menu *sleep* yang muncul, dan lalu menekan ikon video dan tombol *pause* dan membiarkan karakter menuju kamar tidur lalu ke tempat tidur dan akhirnya tidur, dilakukan untuk kegiatan *nemasu*.

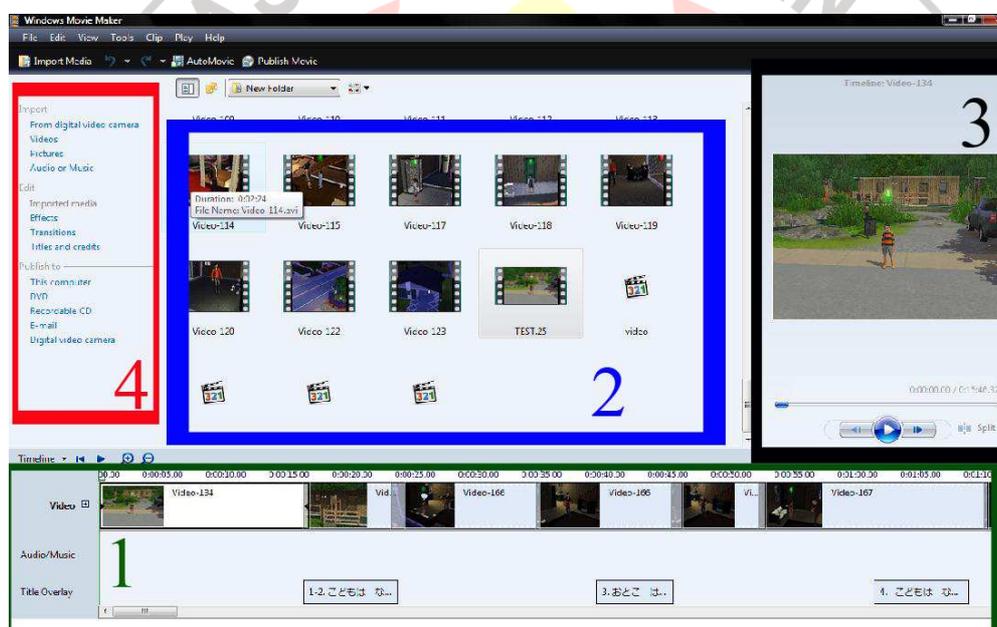
Setelah itu penulis menekan tombol pause dan ikon video dan membangunkan karakter anak tadi dengan menekan tombol kiri mouse pada ikon

gambar tempat tidur disudut kiri atas layar yang berarti menonaktifkan kegiatan tidur, lalu kemudian penulis menekan ikon video dan tombol pause dan membiarkan karakter anak tadi bangun dari tempat tidur yang menjadi kegiatan *okimasu*. Untuk kegiatan *katazukimasu*, maka penulis kembali menekan tombol pause dan ikon video, kemudian menekan tombol kiri mouse pada tempat tidur yang terlihat di layar, dan memilih pilihan *make bed* yang muncul dan penulis kemudian menekan ikon video dan tombol pause dan membiarkan karakter membereskan tempat tidurnya. Setelah itu untuk kegiatan mandi, penulis menekan tombol *pause* dan ikon video lalu menekan tombol kiri mouse pada bak mandi atau shower yang ada dan memilih pilihan *shower* yang muncul dan kembali menekan ikon video dan pause dan membiarkan karakter menuju kamar mandi dan mandi dengan menggunakan *shower*. Setelah itu penulis kembali menekan tombol pause dan ikon video dan menekan tombol kiri mouse pada kulkas dan memilih pilihan *have a quick breakfast* lalu menekan pilihan *juice*, dan kembali menekan ikon video dan tombol pause dan karakter akan menuju kulkas dan mengambil *juice* dari kulkas lalu meminumnya, dan kegiatan ini dilakukan untuk *nomimasu*. Setelah karakter selesai meminum *juice* maka penulis menekan kembali tombol *pause* dan ikon video, dan menuju kegiatan selanjutnya yaitu *hanashimasu*. Untuk kegiatan ini penulis membutuhkan peranan dari karakter lain yaitu karakter pria, masih dengan mengaktifkan karakter anak, penulis menekan tombol kiri mouse pada karakter pria lalu memilih pilihan *chat*, dan kembali menekan ikon video dan tombol *pause* dan membiarkan karakter anak tadi melakukan perbincangan dengan karakter pria

tadi dan lalu setelah dirasa cukup penulis menekan tombol *pause* dan ikon video kembali. Hal ini juga dilakukan pada animasi penjelasan tentang 30 kosakata verba.

### 3.4.4.3 Membuat Animasi, Suara dan Tulisan Bahasa Jepang

Gambar 3.3  
Tampilan program *Windows Movie Maker*



Keterangan:

1. Menu storyboard
2. Menu kotak import files
3. Tampilan animasi
4. Menu untuk penambahan tulisan, efek pada animasi

Setelah merekam 25 kegiatan yang telah diskenariokan maka, penulis akan membuat animasi dari potongan rekaman tadi. Yang dibutuhkan adalah program *Windows Movie Maker* yang biasanya sudah tersedia pada komputer yang

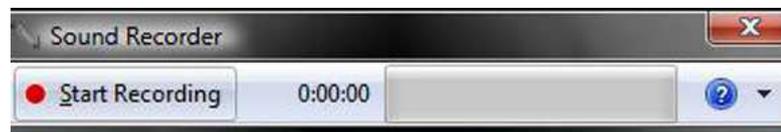
diformat dalam bentuk *Windows*. Kegiatan yang telah terekam tadi akan tersimpan dalam *The Sims Launcher* dalam bentuk potongan-potongan yang berjumlah 25. Sebelumnya penulis membuka *The Sims Launcher* dan memilih menu upload lalu video, maka akan diperlihatkan video-video yang telah tersimpan dalam *file*, penulis lalu memilih salah satu video dan menekan tombol kanan mouse dan memilih pilihan *show file*, kemudian video-video tersebut akan ditampilkan dalam bentuk *folder* yang telah terbuka. Setelah itu penulis memilih 25 video yang tadi telah dilakukan, dan meng-*copy*-nya ke *drive D*, dan 25 video tadi akan ada di *drive D*.

Setelah itu penulis membuka program *Windows Movie Maker*, pada tabel menu diatas layar akan terdapat pilihan *import files*, penulis lalu memilih pilihan *import files*, dan memilih tempat yang akan diambil filesnya (dalam hal ini *drive D*). Jika *drive D* telah dipilih maka akan muncul pilihan-pilihan file yang akan di-import, penulis memilih 25 video yang tadi sudah dipindahkan ke *drive D*, setelah proses itu dilakukan maka 25 video tadi akan ada di dalam *windows movie maker* pada kotak *import files* pada layar monitor. Setelah ke-25 video tadi ada di kotak import files akan disusun kedalam story board yang ada di di bawah layar monitor sesuai dengan skenario yang telah dibuat tadi. Maka video-video yang terpotong tadi akan menjadi satu animasi yang tidak terputus. Setelah itu penulis menambahkan tulisan jepang dengan memilih pilihan *titles and credits*, maka akan muncul 4 pilihan lagi yaitu *title at beginning*, *title before the selected clip*, *title on the selected clip*, dan *credits at the end*. Penulis memilih *title on the selected clip* yang berarti tulisan tersebut akan ada di dalam video., kemudian

penulis mengaktifkan tulisan Jepang, dan menulis verba sesuai dengan kegiatan yang dilakukan dalam video itu satu persatu sesuai skenario, misalkan dalam video masuk kedalam rumah, penulis akan menuliskan uchi ni hairimasu begitu seterusnya sampai akhir dari video animasi tadi yang ditulis sesuai dengan kegiatan yang dilakukan yang terlihat pada video. Berbeda untuk animasi tes, penulis hanya akan menuliskan nani wo shimasuka sesuai dengan karakter yang melakukan dan kegiatan yang dilakukan, misalnya dalam video terlihat karakter anak sedang membaca buku maka pertanyaannya akan menjadi *kodomo wa nani wo shimasuka*. Setelah tulisan tersebut selesai maka penulis akan memilih menu file yang terdapat di ujung kiri layar, dan memilih pilihan *publish movie*. Akan ada pilihan lain yang akan muncul yaitu dimana *movie* (animasi) tadi akan disimpan, lalu jika sudah dipilhkan tempat untuk menyimpan animasi tadi akan ada pilihan kembali muncul yaitu nama yang akan digunakan untuk animasi ini dan format apa yang akan digunakan untuk animasi tersebut. Penulis memilih nama animasi sebagai nama animasi tadi dan memilih format *dvd widescreen quality* sebagai formatnya. Penyimpanan ini berlangsung selama 15 menit. Setelah selesai akan ada file berbentuk animasi yang bernama animasi di tempat tadi disimpan. Penulis akan kembali membuka windows movie maker dan mengimport animasi tadi kedalam kotak *import files* pada *windows movie maker*. Hal ini juga dilakukan pada animasi penjelasan tentang 30 kosakata verba.

Gambar 3.4

Tampilan program perekam suara



Dalam pengambilan suara untuk penjelasan animasi, penulis mempersiapkan mic untuk merekam suara, dalam pengambilan suara ini penulis akan membaca skenario yang telah dibuat tadi. Cara perekaman suara tadi penulis memilih menu start lalu menuju *accessories* dan memilih *sound recorder*. Akan muncul tabel menu *sound recording* yang didalamnya ada tombol *start recorder*. Setelah menekan tombol start recording penulis lalu mengucapkan kalimat dalam bahasa jepang sesuai dengan skenario, misalnya *uchi ni hairimasu*. Setelah selesai maka penulis akan menekan tombol *stop recording*. Akan muncul menu akan disimpan dimana file suara tadi, setelah menyimpan file, maka penulis melanjutkan perekaman suara untuk kegiatan lainnya dan begitu seterusnya sampai ke-30 kegiatan tadi selesai direkam suaranya dalam bahasa jepang.

Setelah selesai penulis kembali membuka *windows movie maker* dan meng-import 30 kosakata verba animasi tadi kedalam kotak *import files*, dan meng-import 30 suara tadi. Animasi tadi dimasukkan pada tabel *video story board* dan suara-suara tersebut juga dimasukkan kedalam tabel *sound story board* sesuai dengan kegiatan yang dilakukan dan tulisan bahasa jepang yang tertera di dalam animasi tadi. Setelah proses tersebut selesai maka penulis akan menyimpannya dengan memilih menu file kemudian *save project as*, penulis akan memberikan

nama untuk file tersebut. Setelah itu penulis kembali memilih menu *files* kemudian *publish movie*. Akan ada pilihan lain yang akan muncul yaitu dimana *movie* (animasi) tadi akan disimpan, lalu jika sudah dipikirkan tempat untuk menyimpan animasi tadi akan ada pilihan kembali muncul yaitu nama yang akan digunakan untuk animasi ini dan format apa yang akan digunakan untuk animasi tersebut. Penulis memilih nama animasi sebagai nama animasi tadi dan memilih format *dvd widescreen quality* sebagai formatnya, dan animasi kosakata verba bahasa Jepang pun selesai.

Penulis lalu membuat animasi tersebut dalam kepingan dvd, untuk mengantisipasi jika sarana pada sekolah yang dituju tidak memiliki proyektor atau proyektor tersebut tidak dapat dipakai.

Dalam penelitian ini penulis membuat 3 buah animasi untuk tujuan yang berbeda yaitu;

- Animasi 1, yang berisi 25 pertanyaan kegiatan yang terlihat dalam animasi untuk kepentingan pre-test dan post-test yang merupakan kesimpulan dari animasi 2.
- Animasi 2 yang berisi tentang 30 kosakata verba bahasa Jepang yang telah menggunakan tulisan Jepang dan suara dalam penjelasannya, animasi ini dilakukan untuk memberikan kosakata baru pada siswa.
- Animasi 3 berisi 20 kosakata verba (yang sama dengan kosakata yang ada pada animasi 2, hanya tidak memiliki penjelasan apapun, hanya berupa

gerakan kegiatan yang dilakukan oleh karakter dalam animasi, animasi ini digunakan pada saat kuis dikelas.

Demikian perencanaan media animasi untuk pembelajaran kosakata verba bahasa Jepang.

#### **3.4.4.4 Cara Mengajar menggunakan Media Animasi**

Berikut penjabaran cara mengajar kosakata verba bahasa Jepang dengan menggunakan media animasi pada kelas XI SMA 5 Cimahi.

Semua kegiatan mengajar dilakukan di laboratorium bahasa dengan menggunakan dvd player dan televisi yang tersedia di dalam laboratorium tersebut. Animasi kosakata yang berisi 30 kosakata verba pada saat digunakan hanya menjelaskan 15 pada tiap pertemuan, hal itu dilakukan dengan cara menghentikan animasi setelah 15 kosakata tersebut muncul. Animasi kedua yaitu yang berisi tentang 25 pertanyaan tentang kosakata digunakan hanya pada saat pre-test dan post test. Animasi kuis memiliki 30 animasi tentang 30 kosakata verba secara acak. Ketiga animasi tersebut ada dalam satu format dvd.

- 06 Februari 2010

Penulis melakukan perkenalan dan mengutarakan tujuan selama 10 menit pada tiap kelas lalu melakukan pre-test dengan memperlihatkan animasi yang dibuat untuk kepentingan test (pre-test dan post-test) selama 15 menit sesuai dengan durasi animasi tersebut. Setelah 15 menit penulis meneginstruksikan untuk mengumpulkan kertas jawaban. Penulis lalu membahas animasi tersebut, dan kesulitan-kesulitan para siswa selama 20

menit. Lalu setelah itu penulis membahas 15 kosakata verba baru dengan menggunakan media animasi yang menjelaskan tentang 30 kosakata selama 10 menit (sesuai dengan durasi). Setelah itu penulis bersama siswa membahas media dan penulis menjelaskan tentang kosakata verba yang ditampilkan dalam animasi tersebut, dan melakukan kuis (yang berupa animasi) selama 30 menit. Lalu menit terakhir digunakan untuk menyimpulkan kegiatan hari itu.

- 13 Februari 2010

Penulis menjabarkan tujuan kegiatan hari itu kepada para siswa selama 10 menit. Lalu penulis membahas 15 kosakata yang dipelajari pada treatment pertama dan mengadakan kuis (yang berupa animasi) selama 20 menit. Setelah itu penulis kembali melakukan treatment dengan menggunakan animasi untuk 15 kosakata berikutnya selama 10 menit, dan lalu membahas media tersebut bersama siswa dan kesulitan-kesulitan siswa selama 20 menit. Penulis lalu mengadakan kuis kembali selama 10 menit. Setelah itu penulis melakukan post-test dengan menggunakan animasi untuk kepentingan test (sama dengan animasi yang diputar untuk kegiatan pre-test) yang merupakan kumpulan dari 30 kosakata yang dilakukan saat treatment selama 15 menit (sesuai dengan durasi animasi). Menit terakhir digunakan penulis untuk membagikan angket.

Demikianlah penjabaran cara mengajar di kelas dengan menggunakan media animasi di SMA 5 Cimahi.

### 3.5 Pengujian Validitas

Berkaitan dengan pengujian validitas instrumen, Arikunto (1995:63) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur.

Untuk mengukur validitas instrument pada penelitian ini, penulis mengkonsultasikan instrument yang akan digunakan pada penelitian ini. Dan hasilnya dinyatakan melalui surat pernyataan Expert-Judgment. (terlampir).

Setelah melakukan bimbingan, maka pernyataan dari dosen *Judger* menyatakan bahwa instrument yang akan digunakan dalam penelitian ini dinyatakan valid.

### 3.6 Teknik Pengolahan Data

Data yang diolah dalam penelitian ini adalah data yang berasal dari nilai test awal (*pr-etest*), nilai tes akhir (*post-test*), dan angket yang diberikan kepada sampel penelitian. Setelah data dipeoleh, kemudian dilakukan pengolahan data dengan perincian sebagai berikut:

#### 3.6.1 Rumus statistik

1. Mencari gain (d) antara pretest dan posttest
2. Mencari nilai rata-rata (*mean*) dari kedua variabel dengan rumus :

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

Keterangan :

Md : Mean gain atau selisih antara pretest dan posttest (posttest-pretest)

$d$  : Nilai rata-rata *post-test*

$N$  : Jumlah siswa

3. Mencari jumlah kuadrat deviasi

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

Keterangan :

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

$\sum d^2$  = jumlah *gain* setelah dikuadratkan

$\sum d$  = jumlah *gain*

$N$  = jumlah sampel/banyaknya subjek

4. Mencari nilai t hitung dengan rumus sebagai berikut:

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

5. Memberi interpretasi terhadap nilai t

(Arikunto, 1997:81)

### 3.6.2 Pengujian hipotesis

Untuk menguji hipotesis digunakan t hitung. Setelah mendapatkan nilai t hitung, maka langkah yang dilakukan untuk menguji hipotesis adalah dengan membandingkan nilai t hitung dengan t tabel. Uji hipotesis yang berlaku adalah:

1. t hitung > t tabel maka  $H_k$  diterima sedangkan  $H_o$  ditolak
2. t hitung < t tabel maka  $H_k$  ditolak sedangkan  $H_o$  diterima

Menguji kebenaran dua hipotesa tersebut dengan cara membandingkan besarnya  $t$  hitung dan  $t$  tabel, dengan terlebih dahulu menetapkan derajat kebebasan dengan menggunakan rumus :  $df$  atau  $db = (n-1)$ . Setelah menentukan  $db$ , maka diperoleh nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dan 1%.

### 3.6.3 Menghitung pengolahan data angket

Teknik untuk mengolah data dari angket dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menjumlahkan setiap jawaban angket
2. Menyusun frekuensi jawaban
3. Membuat tabel frekuensi
4. Menghitung prosentase frekuensi dari setiap jawaban dengan

menggunakan rumus:

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

Dimana

$P$  : Prosentase frekuensi dari setiap jawaban responden

$f$  : Frekuensi dari setiap jawaban responden

$n$  : Jumlah responden

5. Menafsirkan hasil angket dengan berpedoman pada data sebagai berikut:

0%	tidak seorangpun
1% - 5%	hampir tidak ada

6% - 25%	sebagian kecil
26% - 49%	hampir setengahnya
50%	setengahnya
51% - 75%	lebih dari setengahnya
76% - 95%	sebagian besar
96% - 99%	hampir seluruhnya
100%	seluruhnya

Berikut adalah Variabel yang diamati dan dijabarkan dalam kisi-kisi soal angket dan nomer pertanyaan dalam angket yang akan diberikan:

Table 3.5.

Kisi-Kisi Soal Angket

Amatan	Item	No angket
Tampilan Media	- Ketepatan gambar dan kosakata	3,4
	- Ketertarikan dalam animasi yang disajikan	7
	- Pelafalan kosakata	5
Proses belajar menggunakan animasi	- Perasaan siswa selama proses pembelajaran	8
Kekurangan	- Kekurangan dan kelebihan media animasi	9,10

dan kelebihan		
Materi Ajar	- Tanggapan terhadap Kosakata yang ditampilkan	6
Pengalaman	- Pengalaman dalam menggunakan media pembelajaran (dengan atau tanpa media animasi) sebelumnya	1,2

#### 3.6.4 Data observasi

Data ini diamati oleh salah seorang rekan dari Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia.

Table 3.6

#### Lembar Observasi

No	Aspek yang diamati	Positif	Negatif
1.	Penampilan guru	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru sudah menguasai pemakaian media Animasi dengan baik.</li> <li>• Guru dapat menjelaskan dengan baik kepada siswa mengenai pemakaian media.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru kurang menguasai nama-nama siswa.</li> </ul>
2.	Reaksi siswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa tertarik terhadap penggunaan media animasi dalam pembelajaran</li> <li>• Siswa antusias dan tidak mengantuk</li> </ul>	

3.	Kodisi Lingkungan belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Karena penggunaan media Animasi dalam pembelajaran belum pernah dipakai, membuat siswa berlomba untuk menjawab pertanyaan ke depan.</li> <li>• Ada komunikasi dua arah antara guru dan siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Suasana kelas menjadi sedikit ribut.</li> </ul>
----	---------------------------	--	--

Gambar 3.5  
Dokumentasi Kegiatan



Demikian lah dipaparkan mengenai proses kegiatan penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 5 Cimahi.

