

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah prosedur dan langkah kerja yang digunakan dalam kegiatan penelitian secara teratur dan sistematis, mulai dari tahap perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data sampai pada tahap pengambilan kesimpulannya (Sutedi, 2009: 47).

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian eksperimen murni atau *true experiment*. Dalam penelitian ini, penulis ingin membuktikan bahwa teknik permainan *riddle* merupakan metode yang efektif untuk digunakan dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Oleh karena itu, penulis menggunakan studi eksperimen sebagai metode penelitian agar hasil penelitian dapat dibuktikan.

Menurut Wermister dalam Srilestari (2008: 49), metode eksperimen merupakan kegiatan percobaan untuk meneliti suatu peristiwa atau gejala-gejala yang muncul pada kondisi tertentu dan setiap gejala yang muncul diamati dan dikontrol secermat mungkin sehingga dapat mengetahui hubungan sebab akibat munculnya gejala tersebut.

Penelitian eksperimental dapat diartikan sebagai studi yang objektif, sistematis dan terkontrol untuk memprediksi atau mengontrol suatu fenomena. Penelitian eksperimen bertujuan untuk menyelidiki hubungan sebab akibat (*cause*

**Muchamad Sandy Friady, 2012**

**Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA**

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

*effect relationship*), dengan cara mengekspos satu atau lebih kelompok eksperimen. Hasilnya dibandingkan dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak dikenali perlakuan (Danim, 2002).

## B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *the purposive pretest-posttest control group design* untuk lebih jelasnya desain dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.1**

**The Purposive Pretest-Posttest Control Group Design**

Kelompok	Pre-Test	Treatment	Post-Test
Eksperimen	$X_1$	$T_1$	$X_2$
Kontrol	$Y_1$	$T_2$	$Y_2$

(Arikunto, 1992)

Keterangan:

$X_1$ : *Pretest* (tes awal) pada kelompok eksperimen

$Y_1$ : *Pretest* (tes awal) pada kelompok kontrol

$T_1$ : *Treatment* dengan menggunakan teknik permainan *riddle*

$T_2$ : *Treatment* perbandingan dengan menggunakan metode elektik

$X_2$ : *Posttest* pada kelompok eksperimen

**Muchamad Sandy Friady, 2012**

**Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA**

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

$Y_2$ : *Posttest* pada kelompok kontrol

Desain ini dilakukan dengan mengelompokan sampel penelitian menjadi kelompok eksperimen yang mendapatkan *treatment* dengan menggunakan teknik *Riddle* ( $T_1$ ) dan kelompok kontrol yang mendapatkan *treatment* dengan menggunakan metode *Elektik* ( $T_2$ ). Pada setiap kelompok akan mendapatkan *pretest* ( $X_1$  dan  $Y_1$ ) dan *posttest* ( $X_2$  dan  $Y_2$ ) yang sama.

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Menurut Fathoni (2006: 103), populasi adalah keseluruhan unit elementer yang parameternya akan diduga melalui stastitika hasil analisis yang dilakukan terhadap sampel penelitian. Berdasarkan hasil belajar para siswa selama satu semester serta saran dari guru mata pelajaran Bahasa Jepang kelas X di SMA Negeri 15 Bandung, maka penulis memilih populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-2 dan X-3 SMA Negeri 15 Bandung.

### 2. Sampel

Sampel menurut Sugiyono (2007: 117) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dikarenakan waktu penelitian yang terbatas dan jumlah siswa dalam satu kelas terlalu banyak yaitu 45 orang siswa sehingga akan mengakibatkan suasana kelas kurang kondusif,

**Muchamad Sandy Friady, 2012**

**Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA**

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

maka penulis hanya mengambil sampel di masing-masing kelas sebanyak 15 orang siswa secara acak.

#### **D. Variabel Penelitian**

Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu:

##### **1. Variabel X**

Hasil belajar siswa dalam penguasaan kosakata nomina bahasa Jepang di SMA dengan menggunakan teknik permainan *riddle*.

##### **2. Variabel Y**

Hasil belajar siswa dalam penguasaan kosakata nomina bahasa Jepang di SMA dengan teknik elektik (ceramah, *drill*, tanya jawab).

#### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data dalam menjawab pertanyaan penelitian dan hipotesis penelitian. Instrumen yang digunakan sangat menentukan terhadap keberhasilan suatu kegiatan penelitian, sebab data yang diperoleh untuk menjawab masalah penelitian dan menguji hipotesis diperoleh melalui instrumen. Dalam penelitian pendidikan, instrumen penelitian secara garis besar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu berbentuk tes dan non tes. Instrumen yang berupa tes terdiri dari tes tulisan, tes lisan dan tes tindakan. Instrument non tes dapat berupa angket, pedoman observasi, pedoman wawancara, skala dan sebagainya (Sutedi, 2009: 125).

**Muchamad Sandy Friady, 2012**

**Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA**

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes dan angket.

## 1. Tes

Menurut Sutedi (2009: 157), tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu satuan program pengajaran tertentu.

**Tabel 3.2**  
**Kisi-Kisi Soal *Pretest* dan *Posttest***

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Nomor Soal
Penguasaan kosakata	Mengetahui kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata dengan mencocokkan gambar dengan kosakata bahasa Jepang yang tepat.	1, 2, 3, 4, 5,
Penerjemahan kosakata	Mengetahui kemampuan siswa dalam menterjemahkan kosakata dari bahasa Indonesia ke bahasa Jepang	6,7,8,9,10

## 2. Angket

Muchamad Sandy Friady, 2012

Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Angket merupakan salah satu instrumen pengumpulan data penelitian yang diberikan kepada responden (Sutedi, 2009: 164). Pemberian angket ditujukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan permainan *riddle*. Pemberian angket ini dilaksanakan hanya satu kali saja setelah selesainya pemberian *treatment*. Angket yang diberikan berisi 10 pertanyaan.

Adapun kisi-kisi angket yang akan digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.3**  
**Kisi-Kisi Angket**

No	Variabel Penelitian	Jumlah Pertanyaan	Nomor Soal
1.	Mengetahui bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	1	1
2.	Mengetahui pendapat siswa terhadap pembelajaran bahasa Jepang secara umum.	1	2
3.	Mengetahui pendapat siswa terhadap kosakata bahasa Jepang	1	3
4.	Mengetahui kendala siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang	2	5,6

5.	Mengetahui pendapat siswa mengenai teknik permainan <i>riddle</i> dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.	2	8,9
6.	Mengetahui usaha yang dilakukan siswa dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang sebelum penggunaan media permainan <i>riddle</i>	1	4
7.	Mengetahui kesan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan <i>riddle</i> .	1	7
8.	Mengetahui kebutuhan/ <i>urgency</i> pemakaian teknik permainan <i>riddle</i> sebagai alternatif media pengajaran dalam mata pelajaran lain.	1	10

## F. Teknik Pengumpulan Data dan Pengolahan Data

### a. Teknik Pengumpulan Data

- Studi Literatur

**Muchamad Sandy Friady, 2012**

**Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA**

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Studi literatur merupakan teknik pengumpulan informasi melalui beberapa sumber referensi baik berupa buku, hasil penelitian terdahulu serta website yang ada hubungannya dengan masalah penelitian yang akan mendukung proses penelitian.

- Rancangan Pembelajaran

Rancangan pembelajaran disusun untuk mengetahui bagaimana strategi penggunaan atau alur kegiatan teknik permainan *riddle* dalam pembelajaran kosakata. Penelitian dilakukan dengan tiga kali pertemuan dengan tiga Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dengan alokasai waktu 2 X 35 menit. RPP disusun secara bertahap dari penggunaan teknik permainan *riddle* secara sederhana dan pengembangannya. Ini dimaksud agar reaksi/respon dari siswa sebagai sumber data terhadap penggunaan teknik permainan *riddle* dapat diamati dengan baik oleh peneliti. Kosakata bahasa Jepang yang akan diajarkan kepada siswa merupakan kosakata nomina yang telah dan belum dipelajari oleh siswa berjumlah 42 kosakata. Adapun kosakata tersebut terdapat pada buku pegangan siswa sehari-hari yang berjudul Buku Mengenal Bahasa Jepang 1 – MGMP Bahasa Jepang Jawa Barat serta sumber buku lainnya yang berjudul *Gendai Nihongo* (Bahasa Jepang Terkini).

**Tabel 3.4**

**Kosakata Nomina Bahasa Jepang**

Tema	Kosakata	Arti
------	----------	------

**Muchamad Sandy Friady, 2012**

**Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA**

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

教室ある物	まど カレンダー いす ゆか つくえ こくばん けしごむ こくばんけし ちず しゃしん ドア ほうき マーカー ごみばこ かびん	Jendela Kalendar Kursi Lantai Meja Papan Tulis Penggaris Penghapus Papan Tulis Peta Photo Pintu Sapu Spidol Tempat Sampah Vas Bunga
ここは教室です	がっこう きょうしつ しょくいんしつ としよしつ しむしつ せいとしどうしつ こうちょうしつ ほけんしつ たいいくかん しょくどう おてあらい	Sekolah Ruang Kelas Ruang Guru Ruang Perpustakaan Ruang Tata Usaha Ruang BK Ruang Kepala Sekolah Ruang UKS Ruang Olah Raga Kantin Toilet

Muchamad Sandy Friady, 2012

Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

時間割	しゅうきょう インドネシアご にほんご せいぶつがく けいざい ぶつりがく ちりがく かがく コンピューター すうがく たいいく こうみん れきし びじゅつ	Agama Bahasa Indonesia Bahasa Jepang Biologi Ekonomi Fisika Geografi Kimia Komputer Matematika Olah Raga PKN Sejarah Seni
-----	---	--

#### b. Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan statistik komparasional. Menurut Sutedi (2009: 192), statistik komparasional digunakan untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada tidaknya perbedaan dua variabel atau lebih yang sedang diteliti.

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. Namun sebelum data diperoleh instrumen penelitian berupa tes perlu diuji kelayakan dan validitasnya.

Muchamad Sandy Friady, 2012

Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Adapun penghitungan dalam uji kelayakan dan validitas instrumen penelitian sebagai berikut.

#### 1. Uji Kelayakan Instrumen

Menurut Sutedi (2009: 217) bahwa instrumen yang baik yaitu yang memiliki validitas dan reabilitas. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji butir soal, uji validitas dan reabilitas terhadap instrumen yang akan diberikan kepada sampel.

##### a) Analisis Butir Soal

Analisis butir soal adalah salah satu uji kelayakan instrumen tes yang menguji tingkat kesukaran, daya pembeda dan analisis diskator. Data untuk analisis butir soal diperoleh dari tes yang diberikan kepada sampel yaitu siswa kelas X SMA Negeri 15 Bandung sebanyak 10 orang siswa yang diambil secara acak diluar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

- Menghitung tingkat kesukaran

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

Keterangan :

TK : tingkat kesukaran

BA : jumlah skor jawaban kelompok atas

BB : jumlah skor jawaban kelompok bawah

n : jumlah sampel kelompok atas atau bawah

**Muchamad Sandy Friady, 2012**

**Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA**

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

**Tabel 3.5**

**Klasifikasi Indeks Kesukaran**

<b>IK</b>	<b>Klasifikasi</b>
0,00 - 0,25	Sukar
0,26 - 0,75	Sedang
0,76 - 1,00	Mudah

(Sutedi, 2009: 214)

(Perhitungan Tingkat Kesukaran Terlampir)

- Menghitung Daya Pembeda:

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

Keterangan :

DP : daya pembeda

BA : jumlah skor jawaban kelompok atas

BB : jumlah skor jawaban kelompok bawah

N : jumlah sampel kelompok dan kelompok bawah

**Tabel 3.6**

**Klasifikasi Daya Pembeda**

<b>DP</b>	<b>Klasifikasi</b>
0,00 - 0,25	Lemah
0,26 - 0,75	Sedang
0,76 - 1,00	Kuat

(Perhitungan Daya Pembeda Terlampir)

**Muchamad Sandy Friady, 2012**

**Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA**

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Hasil dari analisis tingkat kesukaran dan daya pembeda sangat dipengaruhi oleh sampel yang diujicobakan. Apabila sampel yang diujicobakan adalah siswa yang pintar maka soal tergolong sedang akan menjadi mudah. Begitu pula dengan analisis daya pembeda akan menjadi lemah.

b) Uji Validitas dan Uji Reabilitas

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengukur apakah instrumen tes yang digunakan memiliki validitas dan reabilitas yang baik, yaitu dengan mengkonsultasikan instrumen kepada pembimbing skripsi atau juga dosen lain yang dianggap ahli dalam bidangnya. Selain itu, dapat juga menggunakan rumus statistika atau dari hasil mengkorelasikannya dengan tes lain yang dianggap sudah memenuhi kriteria dan reabilitasnya (Sutedi, 2009: 217 – 218).

Pada penelitian ini, validitas tes diukur dengan validitas kesamaan, yaitu dengan menyusun soal berdasarkan pada rancangan program yang ada kemudian dikonsultasikan pada pakar dengan melalui surat pernyataan *Expert-Judgment* (terlampir). Peneliti mengajukan *Expert-Judgment* kepada Bapak Drs. Mulyana Adimihardja, M.Ed. selaku salah satu pengajar di Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang UPI.

Sementara dalam mengukur uji reabilitas tes penelitian ini, peneliti menggunakan cara metode belah dua. Adapun rumus untuk mencari angka korelasi yang dilakukan peneliti adalah menggunakan rumus korelasi *Product Moment* sebagai berikut:

**Muchamad Sandy Friady, 2012**

**Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA**

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

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

Keterangan:

$r_{xy}$  : angka korelasi

N : jumlah sampel

$\Sigma X$  : total hasil tes pertama

$\Sigma Y$  : total hasil tes kedua

**Tabel 3.7**

**Penafsiran Angka Korelasi**

Rentang angka korelasi	Tafsiran
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)

(Perhitungan Uji Reabilitas Terlampir)

c) Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik statistik komparasional. Dimana teknik ini digunakan untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada tidaknya perbedaan antara dua variabel yang sedang diteliti, dalam hal ini adalah variabel X (kelas eksperimen) dan variabel Y (kelas

**Muchamad Sandy Friady, 2012**

**Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA**

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

kontrol). Adapun rumus yang digunakan dalam uji hipotesis ini adalah sebagai berikut:

- Mencari mean kedua variabel

$$M_x = \frac{\sum X}{N_1} \qquad M_y = \frac{\sum Y}{N_2}$$

Keterangan :

$M_x$  : mean variabel X                       $M_y$  : mean variabel Y  
 $\sum Y$  : jumlah variabel Y                       $\sum X$  : jumlah variabel bebas  
 $N_1$  : ukuran sampel 1                       $N_2$  : ukuran sampel 2

- Mencari standar deviasi dari variabel X dan Y

$$Sd_x = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N_1}} \qquad Sd_y = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}}$$

Keterangan :

$Sd_x$  : standar deviasi variabel X  
 $Sd_y$  : standar deviasi variabel Y

- Mencari standar error mean kedua variabel

$$SEM_x = \frac{Sd_x}{\sqrt{N_1-1}} \qquad SEM_y = \frac{Sd_y}{\sqrt{N_2-1}}$$

Keterangan :

$SEM_x$  : standar error mean X

$SEM_y$  : standar error mean Y

- Mencari standar error perbedaan mean X dan Y

$$SEM_{xy} = \sqrt{SEM_x^2 - SEM_y^2}$$

Keterangan :

$SEM_{xy}$  : standar error perbedaan mean X dan Y

- Mencari nilai  $t_{hitung}$

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{SEM_{x-y}}$$

Keterangan:

$t_0$  : nilai  $t_{hitung}$  yang dicari

$SEM_{x-y}$  : standar error perbedaan mean X dan mean Y

d) Analisis data angket

**Muchamad Sandy Friady, 2012**

**Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA**

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Data angket diolah dengan cara menghitung prosentase tiap jawaban per nomor soal lalu menginterpretasikannya. Data angket dalam penelitian ini dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

- P : prosentase  
 f : jumlah jawaban  
 n : jumlah responden

**Tabel 3.8**

**Presentase dan Interpretasi**

Besar Presentasi	Interpretasi
0%	Tidak seorang pun
$0\% \leq P < 25\%$	Sebagian kecil
$25\% \leq P < 50\%$	Hampir setengahnya
50%	Setengahnya
$50\% < P < 75\%$	Sebagian besar
$75\% \leq P < 100\%$	Pada umumnya
100%	Seluruhnya

(Permana dalam Anggi, 2008: 38)

**G. Tahap-tahap Penelitian**

Tahap- tahap penelitian dalam penelitian ini diantaranya:

- Tahap Awal (Persiapan Penelitian)
  - 1) Studi pendahuluan

**Muchamad Sandy Friady, 2012**

**Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA**

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Pada tahap ini peneliti dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang kondisi subjek di lapangan.

- 2) Merumuskan materi yang disajikan dalam instrumen penelitian.
- 3) Pembuatan Instrumen penelitian berupa *pretest* dan *posttest*.
- 4) Melakukan uji validitas instrumen penelitian (*expert judgment*).
- 5) Membuat skala penilaian *pretest* dan *posttest*.
- 6) Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 7) Menentukan sampel penelitian, yaitu sebanyak 15 orang siswa untuk kelas kontrol dan 15 orang siswa untuk kelas eksperimen secara acak.

- Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pengumpulan data dilaksanakan dari tanggal 28 Maret 2012. sampai dengan tanggal 05 April 2012 dengan rincian sebagai berikut:

**Tabel 3.7**

**Jadwal Pelaksanaan Penelitian**

No	Hari/ Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	Rabu, 28 Maret 2012	09.00 – 10.10	Pemberian soal <i>pretest</i> pada kelas eksperimen
2.	Kamis, 29 Maret 2012	09.00 – 10.10	Pemberian soal <i>pretest</i> pada kelas kontrol
3.	Rabu, 28 Maret 2012	09.00 – 10.10	Pemberian <i>treatment</i> pertama

**Muchamad Sandy Friady, 2012**

**Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA**

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

			pada kelas eksperimen
4.	Kamis, 29 Maret 2012	09.00 – 10.10	Pemberian <i>treatment</i> pertama pada kelas kontrol
5.	Sabtu, 31 Maret 2012	09.00 – 10.10	Pemberian <i>treatment</i> kedua pada kelas eksperimen
6.	Senin, 02 April 2012	09.00 – 10.10	Pemberian <i>treatment</i> kedua pada kelas kontrol
7.	Rabu, 04 April 2012	09.00 – 10.10	Pemberian <i>treatment</i> ketiga pada kelas eksperimen
8.	Kamis, 05 April 2012	09.00 – 10.10	Pemberian <i>treatment</i> ketiga pada kelas kontrol
9.	Rabu, 04 April 2012	09.00 – 10.10	Pemberian soal <i>posttest</i> dan angket pada kelas eksperimen
10.	Kamis, 05 April 2012	09.00 – 10.10	Pemberian soal <i>posttest</i> pada kelas kontrol

- Tahap Pengambilan Kesimpulan

Dalam tahap ini peneliti mulai mengumpulkan data hasil penelitian berupa tes dan angket, diantaranya:

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

**Muchamad Sandy Friady, 2012**

**Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA**

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



**Muchamad Sandy Friady, 2012**

**Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA**

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu)