

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Pada dasarnya segala bentuk penelitian memerlukan metode yang tepat untuk pelaksanaannya. Dengan adanya metode, seseorang akan sangat terbantu untuk mencapai tujuan penelitian yang akan dilakukan. Metode sendiri adalah cara atau langkah-langkah kerja yang disusun teratur untuk mempermudah manusia mendapatkan tujuannya. Sedangkan metode penelitian adalah serangkaian cara yang disusun secara teratur, dari mulai perencanaan sampai pengambilan kesimpulan, untuk memudahkan peneliti mendapatkan data yang dibutuhkan, sehingga tercapai tujuan penelitian tersebut.

Sementara itu menurut Setedi (2009:45), menyatakan bahwa metode penelitian merupakan 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. Fathoni (2006:98) : “Metodologi penelitian adalah metode-metode yang akan digunakan dalam melakukan suatu penelitian.”

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen murni atau penelitian uji coba. Dalam penelitian ini, penguji akan mengujicobakan pendekatan SAVI dalam pembelajaran kosakata verba bahasa Jepang di tingkat SMA. Seperti yang dijelaskan oleh Sutedi (2009:54): “Tujuan metode ini yaitu untuk menguji teknik, atau media pengajaran dan pembelajaran, sehingga hasilnya bisa diterapkan jika memang baik, atau tidak digunakan jika memang tidak baik, dalam pengajaran yang sebenarnya.”

Pada hakekatnya, setiap penelitian mempunyai karakter yang berbeda satu sama lain. Begitupun penelitian eksperimen mempunyai karakter tersendiri. Dalam penelitian

eksperimen murni memungkinkan peneliti untuk melakukan tindakan manipulasi dengan melakukan tindakan tertentu kepada kelas eksperimen, serta diadakan kelas control sebagai pembanding.

Menurut Sudjana (2001:18) “Metode penelitian eksperimen yaitu metode yang bersifat prediktif dimana kondisi diatur sedemikian rupa oleh peneliti, perlakuan terhadap objek dilakukan, akibat suatu perlakuan diukur secara cermat, faktor luar yang mungkin berpengaruh dikendalikan, dengan harapan derajat kepastian jawaban semakin tinggi.

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *control grup pretest-posttest design* yaitu eksperimen murni dengan desain penelitian tes sebelum dan sesudah perlakuan. Desain penelitian menggunakan dua sampel. Pada kelompok pertama sebagai kelas eksperimen diberikan perlakuan (pendekatan SAVI) dan kelompok lainnya sebagai kelas kontrol tidak diberi perlakuan, akan tetapi pada kedua kelompok tadi dilakukan pretest dan posttest. Desain tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :

O ₁	X ₁	O ₂
O ₃	X ₂	O ₄

O₁ : kemampuan kosakata bahasa Jepang kelas eksperimen sebelum tindakan (perlakuan)

O₂ : kemampuan kosakata bahasa jepang kelas eksperimen sesudah tindakan (perlakuan)

X₁ : perlakuan (treatment) yang diberikan kepada kelas eksperimen

X₂ : pengajaran kosakata dengan metode konvensional pada kelas kontrol

O_3 : Kelas kontrol sebelum pengajaran

O_4 : kelas kontrol sesudah pengajaran

Dalam penelitian ini terdapat dua kali analisis, analisis yang pertama adalah untuk menguji kemampuan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian dilakukan dengan menggunakan test, hasil yang diharapkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal kelas eksperimen dan kelas kontrol atau antara O_1 dengan O_3 . Analisis yang kedua adalah untuk menguji hipotesis yang diajukan, dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan adalah “pendekatan SAVI untuk meningkatkan kosakata verba bahasa Jepang”. Jika terdapat perbedaan dimana O_2 lebih besar daripada O_4 maka pembelajaran mengingat kosakata dengan menggunakan pendekatan SAVI berpengaruh positif terhadap kemampuan kosakata verba siswa dan jika O_2 lebih kecil daripada O_4 maka pengaruhnya adalah negatif.

3.2 Subjek Penelitian

Dalam menentukan subjek penelitian sangat penting dalam setiap penelitian yang dilakukan. Subjek penelitian mencakup lokasi penelitian, populasi dan penentu sampel penelitian.

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penulis melakukan penelitian di Sekolah Menengah Atas Angkasa LANUD Husein Sastranegara Bandung, yang bertempat di Jalan. Lettu Subagio No.22 Bandung.

3.2.2 Populasi

Arikunto (2006:130) menyatakan bahwa “populasi” merupakan keseluruhan subjek penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS F SMA ANGKASA LANUD HUSEIN SASTRANEGARA BANDUNG tahun ajaran 2010/2011. Kelas yang belajar bahasa Jepang hanya dikelas XI yang berjumlah 9 (sembilan) kelas dengan jumlah siswa seluruhnya 324 siswa.

3.2.3 Sampel

Sampel merupakan wakil dari populasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2006:131) bahwa “Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.”

Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan yakni kelas XI IPS F sebagai kelas eksperimen dengan nilai rata-rata kelas 75 jumlah siswa 36 orang dan kelas XI IPS D sebagai kelas kontrol dengan nilai rata-rata kelas 76 jumlah siswa 35 orang. Adapun kendala-kendala yang di alami oleh siswa yaitu saat menghafal huruf, menghafal kosakata dan mengingat pola kalimat.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk melakukan sesuatu. Sedangkan penelitian memiliki arti pemeriksaan, penyelidikan, kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis dan penyajian data secara sistematis dan objektif. Dengan masing-masing pengertian kata tersebut di atas maka instrument penelitian adalah semua alat yang digunakan untuk mengumpulkan, memeriksa, menyelidiki suatu masalah, atau mengumpulkan, mengolah, menganalisa dan menyajikan data-data secara sistematis serta objektif dengan tujuan memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis. Jadi semua alat yang bisa mendukung suatu penelitian bisa disebut instrument penelitian. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

➤ Tes

Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah tes. Menurut Sudjana (2001:100) bahwa, “Tes adalah alat ukur yang diberikan kepada individu untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang diharapkan baik secara tertulis, lisan ataupun perbuatan.” Dalam penelitian ini, penulis menggunakan tes tertulis berupa tes pilihan ganda (multiple choice) sebanyak 30 soal.

Tes yang dilakukan dalam penelitian ini terbagi kedalam dua macam tes, yaitu :

1. Pretest, dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan (tindakan) pendekatan SAVI. Materi yang di uji ialah materi kosakata verba bahasa Jepang.
2. Posttest, dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sesudah diberikan perlakuan (tindakan) pendekatan SAVI dengan materi yang sama, yaitu kosakata vebra bahasa Jepang.

Berikut ini langkah – langkah dalam menyusun instrumen tes :

1. Menetapkan pokok bahasan yang akan digunakan sebagai bahan penelitian yaitu kosakata verba bahasa Jepang tingkat dasar.
2. Menyusun kisi-kisi instrumen penelitian. Kemudian kisi-kisi tersebut dikembangkan pada pembuatan instrumen berupa pilihan ganda.
3. Melaksanakan uji coba instrumen terhadap sejumlah siswa di luar sampel yang mempunyai tingkat kemampuan yang relatif sama dengan siswa dalam kelompok sampel. Uji coba instrumen ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas instrumen yang akan digunakan, yaitu informasi mengenai sudah atau belumnya instrumen tersebut memenuhi persyaratan sebagai alat pengumpul data adalah apabila sekurang-kurangnya instrumen tersebut valid dan reliabel.

Adapun kisi-kisi soal tes dan materi soal tes mengenai penguasaan kosakata bahasa Jepang adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1

Kisi-kisi Soal Tes Mengingat Kosakata

Aspek pertanyaan	Indikator	Jumlah Soal
Kosakata verba yang ada pada Bab Asa Nani o Shimasuka dan Bab Nanji Ni Okimasuka.	Siswa dapat mengingat kosakata yang dilakukan sehari-hari.	13
Kosakata verba pada Bab Himana Toki dan Bab Tokidoki Sakka o Shimasu.	Siswa dapat mengingat kosakata yang dilakukan pada waktu senggang.	12
Kosakata verba pada Bab Watashi no Ichinichi	Siswa dapat mengingat kosakata yang dilakukan secara berurutan.	5
Jumlah		30

➤ **Angket**

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

Angket ini digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang melalui pendekatan SAVI.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mempermudah dalam pengumpulan data, penulis melaksanakan proses sebagai berikut:

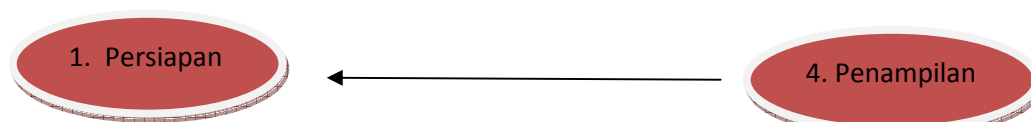
1. Teknik pengumpulan data tes yang dilaksanakan pada penelitian ini adalah dengan memberikan pretes dan posttes kepada sampel. Kemudian studi literatur untuk mencari sumber-sumber yang menunjang berlangsungnya pengumpulan data instrumen tes pada penelitian ini.
2. Teknik pengumpulan data angket yang dilaksanakan pada penelitian ini adalah dengan memberikan angket kepada kelas eksperimen. Kemudian studi literatur untuk mencari sumber-sumber yang menunjang berlangsungnya pengumpulan data instrumen angket pada penelitian ini. Pengisian angket dilaksanakan setelah proses pembelajaran berlangsung, dengan tujuan mengetahui respon siswa terhadap proses pembelajaran kosakata dengan menggunakan pendekatan SAVI. Dengan demikian, angket hanya diisi oleh siswa kelas eksperimen.

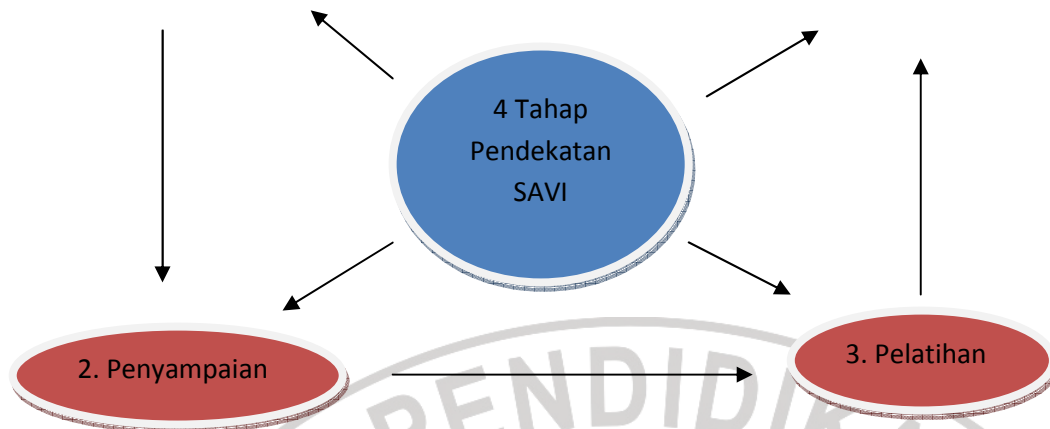
3.5 Desain Pengajaran

Penelitian ini berdasarkan system empat tahap SAVI, mencakup tahap penggugah, penyampaian materi, tahap pelatihan, dan tahap penampilan.

Gambar 3.1

Bagan Desain Pengajaran





Sumber: The Accelerated Learning Handbook (2002:103)

❖ Tahap Persiapan

Dalam tahap ini penulis membangkitkan motivasi dan minat siswa, memberikan perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang, dan menempatkan mereka dalam situasi optimal untuk belajar. Secara spesifik meliputi hal:

- a. Memberikan sugesti positif
- b. Memberikan pernyataan yang memberi manfaat kepada siswa
- c. Memberikan tujuan yang jelas dan bermakna
- d. Membangkitkan rasa ingin tahu
- e. Menciptakan lingkungan fisik yang positif
- f. Menciptakan lingkungan emosional yang positif
- g. Menciptakan lingkungan sosial yang positif
- h. Menenangkan rasa takut
- i. Menyingkirkan hambatan-hambatan belajar
- j. Banyak bertanya dan mengemukakan berbagai masalah
- k. Membangkitkan rasa ingin tahu siswa

1. Mengajak pembelajar terlibat penuh sejak awal

❖ **Penyampaian Materi**

Menyampaikan materi kosakata melalui pendekatan SAVI yang digunakan dilaksanakan dengan interaktif dan kolaboratif disesuaikan dengan tujuan dan kondisi peserta didik.

❖ **Tahap Pelatihan**

Tujuan tahap ini adalah membantu siswa mengintegrasikan dan memadukan pengetahuan atau pengalaman baru dengan berbagai cara. Aktivitas yang bisa dilakukan adalah:

- a. Aktivitas memproses pembelajaran
- b. Usaha/umpan balik/perenungan
- c. Permainan belajar
- d. Latihan belajar lewat praktik
- e. Aktivitas pemecahan masalah

❖ **Tahap Penampilan**

Tujuan tahap penampilan adalah memastikan bahwa pembelajaran kosakata verba tetap melekat dan berhasil diterapkan. Setelah mengalami tiga tahap pertama dalam siklus pembelajaran. Dalam istilah pertanian, tahap penampilan hasil ini sama dengan panen.

**RENCANA PELAKSANAAN PENGAJARAN (RPP) PENELITIAN
PENDEKATAN SAVI**

Sekolah : SMA Angkasa LANUD Husein Sastranegara
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Kelas : XI IPS F (Kelas Eksperimen)
Waktu : 80 menit (Pertemuan ke-1)
Target : <ul style="list-style-type: none">• Siswa mampu menyebutkan dan menerjemahkan kata kerja dalam

bahasa Jepang.

- **Mengungkapkan kosakata (*dooshi*) yang dilakukan sehari-hari.**

1. Standar Kompetensi

Memahami, menguasai dan mengungkapkan secara lisan ataupun tulisan tentang kosakata (*dooshi*) bahasa Jepang.

2. Kompetensi Dasar

Menyampaikan berbagai informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dan melakukan dialog dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun.

3. Indikator

Somatis : belajar dengan bergerak dan berbuat

Auditori : belajar dengan berbicara dan mendengar

Visual : belajar dengan mengamati dan menggambarkan

Intelektual : belajar dengan memecahkan masalah dan merenung

4. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu mengungkapkan dan menguasai kosakata verba yang dilakukan sehari-hari.

5. Materi : Bab 23 Asa Nani o Shimasuka dan Bab 24 Nanjini Okimasuka. (Buku Sakura Jilid 2 hal.10 dan 15)

6. Metode Pembelajaran : Pendekatan Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual (SAVI)

7. Langkah Pembelajaran

Alur Pengajaran /Menit	Isi Pengajaran	Media	Ket.
挨拶 Perkenalan (10分) 授業の導入 と 導入基本練習 Pengantar&Pengenalan Materi dan Latihan Dasar (10分) 応用練習 Penerapan	みなさん、おはようございます。 (guru memperkenalkan diri lalu mengabsen siswa) Hari ini mari kita pelajari kosakata verba bahasa Jepang yang terdapat pada bab Asa Nani o shimasuka (pagi-pagi melakukan apa?) dan nanjini okimasuka (Bangun jam berapa?). sebelumnya apa itu kata kerja bahasa Jepang? <ul style="list-style-type: none">• Kosakata : かおを あらいます, はを みがきます, みずをあびます, ごはんを たべます, こちゃを のみます, しんぶんを よみます, おんがくを ききます, てがみを かきます, テレビを 見ます, ねます, おきます, いきます, きます, かえります。	Media Gambar	Visual

<p>(10分)</p> <p>Kegiatan (25分)</p>	<p>Latihan Pengulangan dengan suara yang keras :</p> <p>Guru : かおを あらいます。 Siswa : かおを あらいます。 (kelas, kelompok, perorangan)</p> <p>Pasca Kegiatan : Guru menjelaskan cara dan aturan yang akan berlaku pada permainan “ugoku” / “bergerak”</p> <p>Simulasi : Kegiatan <i>treatment</i> (perlakuan) diawali dengan mengajak seluruh siswa yang ada dikelas untuk melakukan gerakan sesuai dengan kosakata yang diberikan oleh guru. Guru menyebutkan kosakata yang dipelajari pada pertemuan pertama sedangkan siswa langsung bererak atau menyebutkan dengan lantang sesuai makna dari kata kerja tersebut.</p>		<p>Auditori)</p>
<p>Latihan (15分)</p> <p>Akhir dari Pengajaran (10分)</p>	<p>Guru menyuruh siswa membentuk kelompok untuk mendiskusikan beberapa soal mengenai kata kerja bahasa Jepang yang telah dipersiapkan sebelumnya oleh guru.</p> <p>Guru membuka sesi pertanyaan untuk siswa yang ingin bertanya setelah itu guru memastikan target pembelajaran tercapai dengan sedikit mengulang kosakata yang sudah diajarkan. もしもつもんが なかったら、これまでは おわります。</p> <p>Guru menutup pertemuan dan siswa diberi pertanyaan rebutan untuk menerjemahkan kosakata yang guru ucapkan baik dalam bahasa Jepang maupun bahasa Indonesia sebagai tiket untuk siswa dapat menyudahi pemrtemuan ini. またらいしゅう</p>	<p>Games</p>	<p>Somatis</p> <p>Intelektual</p>

8. Alat dan Sumber Belajar

- Alat Belajar : papan tulis, spidol, kartu gambar.
- Sumber Belajar : buku pelajaran bahasa Jepang “Sakura” Jilid 2

9. Penilaian

a. Kognitif

Latihan Dasar : Bentuk Lisan dan Tulis

Alat Penilaian Tulisan

Siswa dibagi menjadi 7 kelompok yang masing-masing kelompok

beranggotakan 4-5 orang. Siswa mendiskusikan terjemahan kosakata yang telah guru berikan dalam bentuk selebaran.

Alat Penilaian Lisan

Siswa menjawab secara lisan terjemahan kosakata yang guru berikan!

かおを あらいます	↔	Mencuci Muka
はを みがきます	↔	Menggosok gigi
みずをあびます	↔	Mandi
ごはんを たべます	↔	Makan Nasi
こちやを のみます	↔	Minum Teh
しんぶんを よみます	↔	Membaca Koran
おんがくを ききます	↔	Mendengarkan Musik
てがみを かきます	↔	Menulis Surat
テレビを 見ます	↔	Menonton TV
ねます	↔	Tidur
おきます	↔	Bangun Tidur
いきます	↔	Pergi
きます	↔	Datang
かえります	↔	Pulang

b. Afektif

Unsur yang dinilai adalah kemampuan, sikap, minat dan motivasi

c. Psikomotor

Siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru

RENCANA PELAKSANAAN PENGAJARAN (RPP) PENELITIAN PENDEKATAN SAVI

Sekolah : SMA Angkasa LANUD Husein Sastranegara
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Kelas : XI IPS F (Kelas Eksperimen)
Waktu : 80 menit (Pertemuan ke-2)
Target : <ul style="list-style-type: none">• Siswa mampu menyebutkan dan menerjemahkan kata kerja dalam bahasa Jepang.• Mengungkapkan kosakata (<i>dooshi</i>) yang dilakukan sehari-hari.

1. Standar Kompetensi

Memahami, menguasai dan mengungkapkan secara lisan ataupun tulisan tentang kosakata (*dooshi*) bahasa Jepang.

2. Kompetensi Dasar

Menyampaikan berbagai informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dan melakukan dialog dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun.

3. Indikator

Somatis : belajar dengan bergerak dan berbuat

Auditori : belajar dengan berbicara dan mendengar

Visual : belajar dengan mengamati dan menggambarkan

Intelektual : belajar dengan memecahkan masalah dan merenung

4. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu mengungkapkan dan menguasai kosakata verba yang dilakukan sehari-hari.

5. Materi : Himana Toki dan Tokidoki sakka o shimasu

6. Metode Pembelajaran : Pendekatan Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual (SAVI)

7. Langkah Pembelajaran

Alur Pengajaran /Menit	Isi Pengajaran	Media	Ket.
はじめ Permulaan (5分) 復習 Pengulangan (5分) 導入基本練習 Pengenalan Materi dan Latihan Dasar (15分)	みなさん、おはようございます。 Mengabsen siswa. Guru melontarkan soal kata kerja bahasa Jepang yang sudah dipelajari dipertemuan pertama untuk mengulang kembali ingatan siswa. Hari ini mari kita pelajari mengenai kosakata yang dilakukan pada saat mengisi waktu luang terdapat pada bab Himana Toki (waktu segang) dan Tokidoki Sakka o Shimasu (kadang-kadang bermain sepak bola). Kosakata :えいがをみます、ゲームをします、はなしをします、サッカーをします、スポーツをします、バドミントンをします、いちばへいきます、スーパーへきます、モールへいきます、ともだちにあいます、およぎます、さんぽします、かいものします。		ふくしゅ
応用練習 Penerapan (10分) Kegiatan	Latihan Pengulangan : Guru : かいものします。 Siswa : かいものします。	Media Gambar	Visual Auditori

<p>(25分)</p> <p>Latihan (10分)</p> <p>Akhir Dari Pengajaran (10分)</p>	<p>(kelas,kelompok,perorangan)</p> <p>Pasca Kegiatan : Guru menjelaskan cara dan aturan yang akan berlaku pada permainan “mencocokkan kosakata”</p> <p>Simulasi : Guru mengajak seluruh siswa yang ada dikelas untuk mengikuti permainan mencocokkan kosakata sehingga menjadi kata kerja bahasa Jepang yang benar. Guru sudah menyiapkan berbagai kartu kana yang bertuliskan kata kerja bahasa jepang yang terpisah pasangannya. Dipapan tulis guru telah mempersiapkan pasangan yang terpisah dari setiap potongan kosakata yang ada pada murid. Murid mencocokkan dengan menempel pasangan yang terpisah kepada pasangan kosakata tersebut didepan papan tulis. Mis: Onggaku dan kikimasu, Gohan dan tabemas. Semua siswa harus ikut berparti sipasi karena disini juga terdapat kosakata yang telah diajari dipertemuan sebelumnya.</p> <p>Siswa membuat kelompok untuk menerjemahkan kata kerja bahasa Jepang yang telah mereka susun sebelumnya dipertemuan mencocokkan kosakata dengan mengartikan kata kerja tersebut bersama kelompok</p> <p>Guru membuka sesi pertanyaan untuk siswa yang ingin bertanya setelah itu guru memastikan target pembelajaran tercapai dengan sedikit mengulang kosakata yang sudah diajarkan</p> <p>もししつもんが なかったら、これまでは おわります。</p> <p>Guru menutup pertemuan dan siswa diberi pertanyaan rebutan untuk menerjemahkan kosakata yang guru ucapkan baik dalam bahasa Jepang maupun bahasa Indonesia sebagai tiket untuk siswa dapat menyudahi pemrtemuan ini.</p> <p>またらいしゅう</p>	<p>Games Kartu Kana & Tabel Kosakata</p>	<p>Somatis</p> <p>Intelektual</p>
--	--	--	-----------------------------------

8. Alat dan Sumber Belajar

- Alat Belajar : papan tulis, spidol, kartu gambar.
- Sumber Belajar : buku pelajaran bahasa Jepang “Sakura” Jilid 2

9. Penilaian

a. Kognitif

Latihan Dasar : Bentuk Lisan dan Tulis

Alat Penilaian Tulisan

Siswa dibagi menjadi 7 kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 5 orang. Siswa mendiskusikan terjemahan kosakata yang telah guru berikan dalam permainan.

Alat Penilaian Lisan

Siswa menjawab secara lisan terjemahan kosakata yang guru berikan!

えいがをみます	↔	Menonton Film
ゲームをします	↔	Bermain Game
はなしをします	↔	berbicara/mengobrol
サッカーをします	↔	Bermain Sepak Bola
スポーツをします	↔	Berolahraga
バドミントンをします	↔	Bermain Batminton
いちばへいきます	↔	Pergi ke Pasar
スーパーへいきます	↔	Pergi ke Supermaket
モールへいきます	↔	Pergi ke Mall
ともだちにあいます	↔	Bertemu Teman
およぎます	↔	Berenang
さんぽします	↔	Jalan-jalan
かいものをします	↔	Berbelanja

b. Afektif

Unsur yang dinilai adalah kemampuan, sikap, minat dan motivasi.

c. Psikomotor

Siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

RENCANA PELAKSANAAN PENGAJARAN (RPP) PENELITIAN PENDEKATAN SAVI

Sekolah : SMA Angkasa LANUD Husein Sastranegara

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

Kelas : XI IPS F (Kelas Eksperimen)

Waktu : 80 menit (Pertemuan ke-3)

Target :

- Siswa mampu menyebutkan dan menerjemahkan kata kerja dalam bahasa Jepang.
- Mengungkapkan kosakata (*dooshi*) yang dilakukan sehari-hari.

1. Standar Kompetensi

Memahami, menguasai dan mengungkapkan secara lisan ataupun tulisan tentang kosakata (*dooshi*) bahasa Jepang.

2. Kompetensi Dasar

Menyampaikan berbagai informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dan melakukan dialog dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun.

3. Indikator

Somatis : belajar dengan bergerak dan berbuat

Auditori : belajar dengan berbicara dan mendengar

Visual : belajar dengan mengamati dan menggambarkan

Intelektual : belajar dengan memecahkan masalah dan merenung

4. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu mengungkapkan dan menguasai kosakata verba yang dilakukan sehari-hari.

5. Materi : watashi no ichinichi

6. Metode Pembelajaran : Pendekatan Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual (SAVI)

7. Langkah Pembelajaran

Alur Pengajaran /Menit	Isi Pengajaran	Media	Ket.
はじめ Permulaan (5分)	みなさん、おはようございます。 Mengabsen siswa.		
復習 Pengulangan (5分)	Guru melontarkan soal kata kerja bahasa Jepang yang sudah dipelajari dipertemuan pertama dan kedua untuk mengulang kembali ingatan siswa.		ふくしゅ
導入基本練習 Pengenalan Materi dan Latihan Dasar (15分)	Hari ini mari kita pelajari mengenai kosakata yang dilakukan pada saat berurutan yang terdapat pada bab watashino ichinochi. Kosakata : あいます、たちます、かえります、よみます、あそびます、しにます、ききます、およぎます、はなします、いきます、みます、たべます、きます、します、べんきょうします	Kartu gambar	Visual
応用練習 Penerapan (10分)	Latihan Pengulangan : Guru : かいものします。 Siswa : かいものします。 (kelas, kelompok, perorangan)		Auditori
Kegiatan (35分)	Pasca Kegiatan : Guru menjelaskan cara dan aturan yang akan berlaku pada permainan “amplop misterius” Simulasi : Guru telah menyiapkan beberapa amplop bersisian kosakata (dooshi) yang masing-masing hurufnya sudah dipotong-potong. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok dan masing-masing	Games	

<p>Akhir Dari Pengajaran (10 分)</p>	<p>ketua kelompok dipanggil oleh guru untuk maju kedepan dan mengambil salah satu kartu yang telah disediakan. Setelah itu masing-masing kelompok dengan kerjasama tim harus menyusun huruf-huruf yang ada di dalam amplop tersebut sehingga menjadi beberapa kosakata verba bahasa Jepang lalu mediskusikannya untuk menerjemahkan kosakata tersebut. Kelompok yang lebih dahulu menyelesaikan dan mendapatkan kosakata terbanyak menjadi pemenang.</p> <p>Guru membuka sesi pertanyaan untuk siswa yang ingin bertanya setelah itu guru memastikan target pembelajaran tercapai dengan sedikit mengulang kosakata yang sudah diajarkan</p> <p>もししつもんが なかったら、これまでは おわります。</p> <p>Guru menutup pertemuan dan siswa diberi pertanyaan rebutan untuk menerjemahkan kosakata yang guru ucapkan baik dalam bahasa Jepang maupun bahasa Indonesia sebagai tiket untuk siswa dapat menyudahi pemrtemuan ini.</p> <p>またらいしゅう</p>	<p>Somatis & Intelektual</p>
-------------------------------------	---	----------------------------------

8. Alat dan Sumber Belajar

- Alat Belajar : papan tulis, spidol, kartu gambar.
- Sumber Belajar : buku pelajaran bahasa Jepang “Sakura” Jilid 2

9. Penilaian

d. Kognitif

Latihan Dasar : Bentuk Lisan dan Tulis

Alat Penilaian Tulisan

Siswa dibagi menjadi 6 kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 5-6 orang. Siswa mendiskusikan terjemahan kosakata yang telah guru berikan dalam permainan.

Alat Penilaian Lisan

Siswa menjawab secara lisan terjemahan kosakata yang guru berikan!

あいます	Bertemu
たちます	Berdiri
かえります	Pulang
よみます	Membaca
あそびます	Bermain
しにます	Mati
ききます	Mendengarkan
およぎます	Berenang
はなします	Berbicara
いきます	Pergi
みます	Melihat

たべます	Makan
きます	Datang
します	Melakukan Sesuatu
べんきょうします	Belajar

- e. Afektif
Unsur yang dinilai adalah kemampuan, sikap, minat dan motivasi.
- f. Psikomotor
Siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

3.6 Pengolahan Data

Sumber data dalam penelitian ini diambil dari data tes (pre-test dan posttest), kemudian diambil dari hasil angket. Data-data yang diperoleh diolah dengan statistik.

3.6.1 Validitas dan Reabilitas Instrumen

a. Uji Validitas Soal

Pada penelitian ini, validitas tes diukur dengan validitas kesamaan, yaitu dengan menyusun soal berdasarkan pada rancangan program yang ada kemudian dikonsultasikan pada pakar.

b. Uji Reliabilitas Soal

Pada penelitian ini, penulis berusaha mengukur tingkat reliabilitas instrumen tes dengan reliabilitas internal menggunakan tehnik belah dua. Dalam tehnik ini, data nilai hasil tes yang diolah, diambil dari hasil tes yang diujicobakan pada

sampel lain (sampel di luar kelas eksperimen dan kelas kontrol) yang tingkatannya sederajat (SMA) yang pernah dan sedang belajar bahasa Jepang. Pada uji kelayakan instrumen kali ini, peneliti memberikan ujicoba pada 20 orang siswa kelas XI IPS E SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung. Kemudian dicari korelasi antara soal ganjil dengan soal bernomor genap menggunakan rumus :

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

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = Jumlah sampel

X = Jumlah jawaban benar soal bernomor ganjil

Y = Jumlah jawaban benar soal bernomor genap

(Sutedi,2009:220)¹

Dari data yang diberikan, diperoleh hasil sebagai seperti berikut :

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	8	11	64	121	88
2	9	10	81	100	90
3	7	10	49	100	70
4	7	9	49	81	63
5	8	8	64	64	64
6	6	8	36	64	48

7	5	7	25	35	35
8	5	4	25	16	20
9	4	5	16	25	20
10	3	4	9	16	12
11	3	4	9	16	12
12	3	4	9	16	12
13	4	3	16	9	12
14	3	3	9	9	9
15	4	1	16	1	4
16	3	2	9	4	6
17	3	1	9	1	3
18	3	1	9	1	3
19	2	2	4	4	4
20	1	2	1	4	2

$$= \frac{20.559 - (91)(89)}{\sqrt{[20(509) - (91)^2][20(687) - (89)^2]}}$$

$$= \frac{11180 - 8099}{\sqrt{[10180 - 8281][13740 - 7921]}}$$

$$= \frac{3081}{\sqrt{1899.5819}}$$

$$= \frac{3081}{\sqrt{11050281}}$$

$$= \frac{3081}{3324,2}$$

$$r_{xy} = 0,93$$

Rumus untuk mencari reliabilitas penuh dalam teknik belah dua :

$$r = \frac{2 \times r}{1+r} = 0,96$$

Table 3. 2
Klasifikasi Reliabilitas

Rentang angka korelasi	Penafsiran
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Kuat
0,81 – 1,00	Sangat Kuat

(Sutedi,2009:220)²

Dari perhitungan uji reliabilitas menggunakan rumus reliabilitas penuh, diperoleh angka korelasi penuh sebesar 0,96 yang tergolong *sangat kuat* sehingga perangkat tes ini sangat layak untuk dijadikan instrumen penelitian.

3.6.2 Analisis Butir Soal

Analisi butir soal minimal mencakup tingkat kesukaran (TK), daya pembeda (DP) dan analisis distraktor. Peneliti ketika membuat soal biasanya menentukan terlebih dahulu berapa persen untuk soal kategori sulit dan berapa

persen soal berkategori sedang dan mudah. Misalnya, suatu perangkat tes dibuat dengan perkiraan didalamnya mencakup soal kategori sulit 25%, kategori sedang 50% dan kategori mudah 25% (Sutedi, 2009 : 176-177)

Menghitung tingkat kesukaran, menggunakan rumus :

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

Keterangan:

TK : Tingkat Kesukaran

BA : Jumlah jawaban benar kelompok atas

BB : Jumlah jawaban benar kelompok bawah

N : Jumlah sampel kelompok atas dan kelompok bawah

Tabel 3.3

Klasifikasi Indeks Kesukaran

Indeks Kesukaran	Klasifikasi
0,00 – 0,25	Sukar
0,26 – 0,75	Sedang
0,76 – 1,00	Mudah

(Sutedi,2009:178)³

Menghitung Daya Pembeda, menggunakan rumus :

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

N

Keterangan:

DP : Daya Pembeda

BA : Jumlah jawaban benar kelompok atas

BB : Jumlah jawaban benar kelompok bawah

N : Jumlah sampel kelompok atas atau kelompok bawah

Tabel 3.4

Klasifikasi Daya Pembeda

Daya Pembeda	Klasifikasi
0,00 – 0,25	Rendah
0,26 – 0,75	Sedang
0,76 – 1,00	kuat

(Sutedi,2009:179)⁴

Dengan menggunakan rumus di atas, diperoleh hasil :

Tingkat Kesukaran			Daya Pembeda		
No. Soal	Tingkat Kesukaran	kategori	No. Soal	Daya Pembeda	Kategori
	$TK = \frac{BA + BB}{N}$			$DP = \frac{BA - BB}{N}$	

1	0,60	Sedang	1	0,40	Sedang
2	0,00	Sukar	2	0,00	Rendah
3	0,60	Sedang	3	0,80	Kuat
4	0,60	Sedang	4	0,80	Kuat
5	0,50	Sedang	5	0,20	Rendah
6	0,40	Sedang	6	0,80	Kuat
7	0,00	Sukar	7	0,00	Rendah
8	0,60	Sedang	8	0,40	Sedang
9	0,70	Sedang	9	0,60	Sedang
10	0,50	Sedang	10	1,00	Kuat
11	0,80	Mudah	11	0,40	Sedang
12	0,80	Mudah	12	0,40	Sedang
13	0,10	Sukar	13	0,20	Rendah
14	0,10	Sukar	14	0,00	Rendah
15	0,20	Sukar	15	0,40	Sedang
16	0,40	Sedang	16	0,80	Kuat
17	0,40	Sedang	17	0,40	Sedang
18	0,00	Sukar	18	0,00	Rendah
19	0,00	Sukar	19	0,00	Rendah
20	0,30	Sedang	20	0,60	Sedang
21	0,60	Sedang	21	0,80	Kuat
22	0,20	Sukar	22	0,40	Sedang
23	0,00	Sukar	23	0,00	Rendah
24	0,50	Sedang	24	1,00	Kuat

25	0,30	Sedang	25	0,60	Sedang
26	0,30	Sedang	26	0,60	Sedang
27	0,20	Sukar	27	0,40	Sedang
28	0,30	Sedang	28	0,60	Sedang
29	0,10	Sukar	29	0,20	Rendah
30	0,60	Sedang	30	0,40	Sedang

Dari perhitungan analisis butir soal di atas, diperoleh tingkat kesukaran, yaitu 2 soal berkategori *mudah*, 17 soal berkategori *sedang* dan 11 Soal berkategori *sukar*. Sedangkan dari analisis daya pembeda, diperoleh 9 Soal berkategori *rendah*, 4 Soal berkategori *sedang* dan 7 Soal yang kategori *kuat*.

3.6.3 Analisis Data Tes

Teknik yang digunakan untuk mengelolah data berupa tes dalam penelitian eksperimental ini dengan cara memberikan perlakuan pada kelas eksperimen (variable X) dan kelas kontrol (variable Y), kemudian diukur dengan melakukan tes pada kedua kelas tersebut. Hasil tes dibandingkan, apakah terdapat perbedaan yang signifikan atau tidak. Langkah-langkah pengolahan data tes sebagai berikut:

1. Mencari nilai pretes dan postes, menggunakan rumus
 - Pemberian skor pilihan ganda :

$$\frac{\sum B - \sum S}{O - 1}$$

$$O - 1$$

Keterangan :

$\sum B$ = Jumlah jawaban Betul

ΣS = Jumlah jawaban Salah

O = Jumlah option jawaban

(Sutedi,2009:220)⁵

- Nilai rata-rata (M) hasil pretes dan postes kelas eksperimen dan kelas

Kontrol

$$M_x = \frac{\sum x}{N_1} \qquad M_y = \frac{\sum y}{N_2}$$

Keterangan :

Σx : jumlah nilai pretes

Σy : jumlah nilai posttest

N : jumlah siswa

(Sutedi,2009:220)⁶

2. Mencari standar deviasi dari variabel X dan Y dengan rumus sebagai berikut :

$$Sdx = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N_1}} \qquad Sdy = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}}$$

(Sutedi,2009:220)⁷

3. Mencari standar error mean kedua variabel tersebut dengan rumus :

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

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

(Sutedi,2009:220)⁸

4. Mencari standar error perbedaan mean X dan Y dengan rumus sebagai berikut :

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

(Sutedi,2009:220)⁹

5. Mencari nilai t hitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$t \text{ hitung} = \frac{M_x - M_y}{SEM_{x-y}}$$

(Sutedi,2009:220)¹⁰

6. Memberikan Interpretasi nilai “t hitung”
7. Menguji Kebenarannya dengan membandingkan nilai t table

3.6.4 Pengolahan Data Non-Tes

Analisis data angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan mencari persentase jawaban angket.

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

Keterangan :

P: Persentasi

F: Jumlah jawaban

X: Jumlah responden

(Sutedi,2009:220)¹¹

Pedoman untuk mengambil kesimpulan menurut Sugihartono, (1987:70)

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

Tabel 3.5
Jadwal Pelaksanaa Penelitian

No	Hari / Tanggal	Waktu	Kegiatan
1.	Kamis, 24 Maret 2011	07.00-08.20	Pemberian soal Pretest kelas kontrol
2.	Kamis, 24 Maret 2011	08.20-09.40	Pemberian soal Pretest kelas eksperimen
3.	Kamis, 31 Maret 2011	07.00-08.20	Pertemuan pertama dengan kelas kontrol pembahasan kosakata kegiatan diwaktu senggang.
4.	Kamis, 31 Maret 2011	08.20-09.40	Pertemuan pertama dengan kelas eksperimen pembahasan kosakata kegiatan diwaktu senggang
5.	Kamis, 7 April 2011	07.00-08.20	Pertemuan kedua dengan kelas kontrol pembahasan kata kerja yang dilakukan sehari-hari
6.	Kamis, 7 April 2011	08.20-09.40	Pertemuan kedua dengan kelas eksperimen pembahasan kata kerja yang dilakukan sehari-hari
7.	Kamis, 28 April 2011	07.20-08.20	Pertemuan ketiga dengan kelas kontrol pembahasan kosakata yang dilakukan berurutan

8.	Kamis, 28 April 2011	08.20.09.40	Pertemuan ketiga dengan kelas eksperimen pembahasan kosakata yang dilakukan berurutan
9.	Selasa 21 Juni 2011	10.00-11.20	Pemberian soal posttest kelas kontrol
10.	Selasa 21 Juni 2011	11.20-12.40	Pemberian soal posttest kelas eksperimen

