

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Pada umumnya, metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan dengan menggunakan alat tertentu sebagai teknik yang berfungsi untuk mempelancar pencapaian agar lebih efektif dan efisien.

Pada penelitian ini, penulis bertujuan untuk memperoleh model perencanaan dan pembelajaran menggunakan kartu Kwintet sebagai media alternatif, mengetahui tanggapan pembelajar setelah menggunakan kartu Kwintet *Hiragana*. dan yang paling utama adalah mengetahui ada atau tidaknya peningkatan dari hasil eksperimen yang dilakukan. Maka, penulis menggunakan teknik komparansi studi eksperimen sebagai metode penelitian.

Teknik Komparansi adalah teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada-tidaknya perbedaan antara dua variable (atau lebih) yang sedang diteliti. Dalam penelitian pendidikan termasuk dalam penelitian pendidikan bahasa Jepang, teknik ini bisa digunakan untuk menjelaskan ada-tidaknya perbedaan yang signifikan antara satu variable dengan variable lainnya. Di samping itu, teknik ini dapat digunakan untuk mengolah data dalam penelitian eksperimental. (Sutedi, 2010 : 228).

Campbell dan Stanley dalam Arikunto (2006: 84) membagi desain metode penelitian menjadi dua jenis berdasarkan atas baik buruknya eksperimen atau sempurna tidaknya eksperimen menjadi *pre-experimental design* (eksperimen yang belum baik) dan *true experimental design* (penelitian yang sudah baik). Dan penelitian ini termasuk ke dalam *true experimental design* karena sudah memenuhi syarat, yaitu adanya kelompok lain yang tidak dikenal eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan. Dengan adanya kelompok lain yang disebut kelompok pembanding atau kelompok kontrol ini akibat yang diperoleh dari perlakuan dapat diketahui secara pasti karena dibandingkan dengan kelompok yang tidak mendapat perlakuan yang sama dengan kelas eksperimen (Arikunto, 2010 : 125).

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *control group pre-test-post-test*. Dengan gambar sebagai berikut :

$$\frac{O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2}{O_3 \rightarrow O_4}$$

(Sugiyono, 2003 : 85)

Keterangan :

- O₁ : Kemampuan huruf *Hiragana* kelas eksperimen sebelum pembelajaran dengan kartu Kwintet.
- O₂ : Kemampuan huruf *Hiragana* kelas eksperimen sesudah pembelajaran dengan kartu Kwintet.

O₃ : Kemampuan huruf *Hiragana* kelas kontrol sebelum pembelajaran menggunakan pendekatan yang biasa dilakukan di sekolah (pembelajaran ekspositori).

O₄ : Kemampuan huruf *Hiragana* kelas kontrol sesudah pembelajaran menggunakan pendekatan yang biasa dilakukan di sekolah (pembelajaran ekspositori).

X : Perlakuan atau pembelajaran menggunakan kartu Kwintet *Hiragana* sebagai media alternatif penguatan kemampuan mengingat *Hiragana*

3.2 Sumber data penelitian

Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subjek di mana data dapat diperoleh. (Arikunto, 2010 : 172). Subjek yang dapat menghasilkan data tersebut bisa bersumber dari manusia atau bukan manusia. Pada penelitian ini, subjek yang digunakan sebagai sumber data adalah manusia.

Manusia yang dijadikan sumber data disebut dengan populasi penelitian, kemudian sebagian dari populasi tersebut yang dianggap bisa mewakili seluruh karakter dari populasi yang ada dapat dipilih untuk dijadikan sampel penelitian. Sampel penelitian tersebut disebut dengan sampel (Sutedi, 2009: 179).

3.2.1 Populasi Penelitian

Populasi merupakan komponen yang memegang peranan sangat penting dalam sebuah penelitian karena tanpa adanya populasi, penelitian tidak akan bisa

terlaksana. Menurut Sugiyono (2003:90) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.” Secara sederhana populasi dapat diartikan sebagai keseluruhan dari subjek penelitian.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 13 Bandung kelas X di mana kelas X di SMAN 13 Bandung telah mempelajari huruf *Hiragana*

3.2.2 Sampel Penelitian

Sugiyono (2003 : 91) menyebutkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi. Sehingga sampel tersebut memiliki sifat dan karakteristik yang sama dengan populasi. Berdasarkan pernyataan tersebut, penulis menentukan sampel pada penelitian ini adalah kelas X – 4 sebagai kelas eksperimen. Dikarenakan penelitian ini merupakan jenis penelitian *true eksperimental*, yaitu penelitian di mana adanya kelompok yang diberi perlakuan dan adanya kelompok yang tidak diberi perlakuan sebagai pembandingan (Arikunto, 2010 : 125), maka penulis menentukan kelas X – 7 sebagai kelas kontrol yang hanya diberikan pembelajaran ekspositori sebagai kelompok pembandingan dalam penelitian ini dengan jumlah 20 orang kelompok eksperimen dari kelas X – 4 dan 20 orang kelompok kontrol dari kelas X – 3.

3.3 Instrumen Penelitian

Pengumpulan data berkaitan dengan instrumen. Sugiyono (2003:105) menyebutkan “Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dan mengukur variabel yang diteliti.” Data tersebutlah yang digunakan untuk menjawab permasalahan dan membuktikan hipotesis dari suatu penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian sangat menentukan hasil dari penelitian tersebut karena data yang diperoleh bersumber dari instrumen tersebut. Berikut adalah beberapa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

3.3.1 Tes

Tes adalah serentetan latihan serta alat lainnya yang digunakan untuk mengukur kemampuan keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok setelah selesai mempelajari satu satuan program pengajaran tertentu atau dalam penelitian ini untuk mengukur kemampuan setelah diberikan *treatment*. Seperti yang diungkapkan Sutedi (2009: 157) “Tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu satuan program pengajaran tertentu.” Yang juga diperjelas oleh Arikunto (2006: 150) yang menyatakan bahwa Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan (*intelegensi*), kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Dalam penelitian ini soal tes disusun oleh penulis yang mengacu pada kumpulan soal tes bahasa Jepang level 5 dan pada buku Belajar Bahasa Jepang 1 yang biasa digunakan oleh objek penelitian. Soal tes disajikan dalam bentuk pilihan ganda dan soal esai.

Berikut adalah kisi – kisi yang telah disusun untuk penulisan soal tes.

Tabel 3.1
Kisi – kisi Soal Tes

No.	Indikator Soal	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Mengubah kosakata berhuruf Roma ke dalam huruf <i>Hiragana</i> dengan memilih huruf <i>Hiragana</i> yang tepat	1 – 10	10
2	Menulis satuan huruf <i>Hiragana</i> ke dalam huruf Roma	1 – 30	30
3	Mengubah kosakata berhuruf <i>Hiragana</i> ke dalam huruf Roma	1 – 10	10

3.3.2 Angket

Angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui tanggapan siswa sebagai responden atas penelitian yang dilakukan. Arikunto (2006: 151) mengungkapkan bahwa Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan

untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal lain yang ia ketahui.

Sedangkan Faisal dalam Sutedi (2009: 164) menggolongkan angket berdasarkan sifat keleluasaan responden dalam memberikan jawabannya menjadi angket tertutup dan angket terbuka. Angket tertutup adalah angket yang alternatif jawabannya sudah disediakan oleh peneliti. Sedangkan angket terbuka adalah angket yang jawabannya tidak ditentukan oleh peneliti.

Dan berdasarkan informasi yang diperoleh dari responden, angket dapat digolongkan menjadi angket langsung dan angket tidak langsung. Angket langsung adalah angket yang menggali informasi yang bersangkutan langsung dengan responden. Sedangkan angket tidak langsung adalah angket yang menggali informasi yang berisi tanggapan atau pengetahuan tentang segala sesuatu yang tidak berkaitan dengan responden.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan angket tertutup tidak langsung untuk menjawab permasalahan penelitian. Angket disajikan sebanyak 10 nomor. Berikut ini adalah kisi – kisi angket yang akan diberikan kepada siswa.

Tabel 3.2
Kisi – kisi Angket

No.	Indikator Angket	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Mengetahui tanggapan responden	1	1

	mengenai ukuran kartu		
2	Mengetahui tanggapan responden mengenai kejelasan huruf yang terdapat di dalam kartu	2	1
3	Mengetahui apakah responden menggunakan petunjuk yang tertera di dalam kartu	3	1
4	Mengetahui pendapat responden mengenai kejelasan petunjuk yang terdapat di dalam kartu	4	1
5	Mengetahui peranan urutan penulisan huruf yang terdapat dalam kartu	5	1
6	Mengetahui tingkat kesulitan permainan kartu Kwintet <i>Hiragana</i>	6	1
7	Mengetahui bagian yang tersulit dalam permainan kartu Kwintet <i>Hiragana</i>	7	1
8	Mengetahui tanggapan responden mengenai pembelajaran huruf	8	1

	<i>Hiragana</i> dengan kartu Kwintet <i>Hiragana</i>		
9	Mengetahui perasaan responden mengenai pengaruh permainan kartu Kwintet <i>Hiragana</i> terhadap kemampuan mengingat huruf <i>Hiragana</i>	9 & 10	2

3.4 Uji Kelayakan Instrumen Penelitian

Instrumen berupa tes, perlu diuji kelayakannya sebelum diberikan pada sample. Menurut Sutedi (2009:157) instrumen yang baik adalah instrumen yang memiliki validitas dan reliabilitas. Sehingga dalam penelitian ini penulis melakukan analisis butir soal, uji validitas dan uji reliabilitas terhadap instrumen yang akan diberikan pada sampel.

3.4.1 Analisis Butir Soal

Analisis butir soal adalah salah satu uji kelayakan instrumen dengan mengukur tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Data yang diambil untuk menguji instrumen ini diambil dari sepuluh orang siswa kelas X-8 SMAN 13 Bandung sebagai sampel kecil yang tingkatnya sederajat dengan sampel sebenarnya dan juga mempelajari bahasa Jepang.

Menghitung Tingkat Kesukaran soal pilihan ganda dengan menggunakan rumus :

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

Keterangan :

TK : Tingkat Kesukaran

BA : Skor benar kelompok atas

BB : Skor benar kelompok bawah

N : Jumlah sampel kelompok atas dan kelompok bawah

Sedangkan untuk menghitung tingkat kesukaran soal esai dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$TK = \frac{SkA + SkB - (2n \times Sk_{\min})}{2n \times (Sk_{\max} - Sk_{\min})}$$

Keterangan :

TK : Tingkat Kesukaran

SkA : Jumlah Skor Jawaban Kelompok Atas

SkB : Jumlah Skor Jawaban Kelompok Bawah

n : Jumlah Sampel Kelompok Atas Atau Kelompok Bawah

Sk_{max} : Skor Maksimal

Sk_{min} : Skor Minimal

Tabel 3.3

Klasifikasi Tingkat Kesukaran

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

(Sutedi, 2009 : 214)

Menghitung Daya Pembeda soal pilihan ganda dengan rumus :

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

Keterangan :

DP : Daya Pembeda

BA : Skor benar kelompok atas

BB : Skor benar kelompok bawah

n : Jumlah sampel kelompok atas atau kelompok bawah

Tabel 3.4

Klasifikasi Daya Pembeda

Indeks Kesukaran	Klasifikasi
0,00 ~ 0,25	Rendah (lemah)
0,26 ~ 0,75	Sedang

0,76 ~ 1,00	Tinggi (kuat)
-------------	---------------

(Sutedi, 2009 : 214)

Dari perhitungan tingkat kesukaran diperoleh hasil 4 soal pilihan ganda yang tergolong sedang dan 6 soal tergolong mudah sedangkan soal esai 23 soal tergolong sedang dan 7 butir soal tergolong sulit. 4 soal pilihan ganda dengan daya pembeda lemah, 5 soal sedang, dan 1 soal kuat. Sedangkan 13 soal tergolong berdaya pembeda lemah, 16 soal sedang, dan 11 soal dengan daya pembeda yang kuat pada soal esai.

3.4.2 Uji Validitas

Sebelumnya telah disinggung bahwa instrumen yang layak adalah instrumen yang memiliki validitas. Validitas sendiri terdiri dari dua macam yaitu validitas internal dan validitas eksternal (Sutedi, 2009 : 217). Validitas internal terdiri dari validitas bangun pengertian dan validitas kesamaan yang kedua validitas tersebut dapat diukur dengan berkonsultasi pada pakarnya.

Dalam penelitian ini penulis mengacu pada validitas internal dengan berkonsultasi pada dosen yang berkompeten dalam bidang tersebut dan dinyatakan valid atau tidaknya instrumen yang digunakan tersebut dengan pernyataan *Expert-judgement*.

3.4.3 Uji Reliabilitas

Reliabel atau ajeg. Artinya meskipun berkali-kali tes tersebut digunakan pada sampel yang sama dengan waktu yang tidak terlalu lama, akan menghasilkan data

yang sama pula (Sutedi, 2009 : 220). Dalam penelitian ini, data yang diperoleh untuk uji kelayakan instrumen diambil dari sampel kecil di luar kelas control dan kelas eksperimen, yaitu kelas X-8 SMAN 13 Bandung. Dalam teknik ini penulis berusaha mencari reliabilitas internal dengan teknik belah dua untuk mengetahui angka korelasi soal nomor ganjil dan genap dengan menggunakan rumus :

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

r : angka korelasi

X : nilai uji coba

Y : nilai ujian harian *Hiragana*

N : jumlah siswa

Rumus mencari reliabilitas teknik belah dua :

$$r = \frac{2 \times r}{1 + r}$$

Tabel 3.5

Klasifikasi Reliabilitas

Indeks Kesukaran	Klasifikasi
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)

Dari perhitungan reliabilitas diperoleh angka 0,86 untuk soal pilihan ganda dan 0,73 untuk soal esai yang keduanya ditafsirkan sangat kuat dan kuat sehingga instrumen ini layak untuk digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian.

3.5 Tahap Penelitian

Tahap penelitian adalah serangkaian langkah yang disusun sebelum melakukan penelitian agar pergerakan lebih terstruktur dan terencana sehingga penelitian berjalan dengan lancar

3.5.1 Tahap Awal (Persiapan)

Tahap persiapan penelitian ini terdiri dari :

- a. Studi pendahuluan untuk mendapatkan gambaran mengenai kondisi subjek di lapangan
- b. Perancangan kisi-kisi dan pembuatan instrumen penelitian.
- c. Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) penelitian.

3.5.2 Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pengumpulan data dilaksanakan pada tanggal

3.5.3 Tahap Akhir (Pengambilan Kesimpulan)

Tahap akhir penelitian berupa penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis data dengan rincian sebagai berikut :

- a. Analisis data statistik
- b. Menguji hipotesis
- c. Menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data.

3.6 Rancangan Eksperimen

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental di mana penelitian ini menggunakan 1 kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan media yang diujicobakan yaitu pembelajaran huruf *Hiragana* dengan menggunakan kartu Kwintet dan 1 kelas control di mana pembelajaran *Hiragana* dengan metode yang biasa dilakukan di kelas (pembelajaran ekspositori).

3.6.1 Proses Pengajaran di Kelas Eksperimen

Kegiatan awal di kelas eksperimen tidak berbeda jauh dengan kegiatan awal di kelas control. Yaitu dengan pemberian apersepsi dan motivasi untuk belajar *Hiragana*.

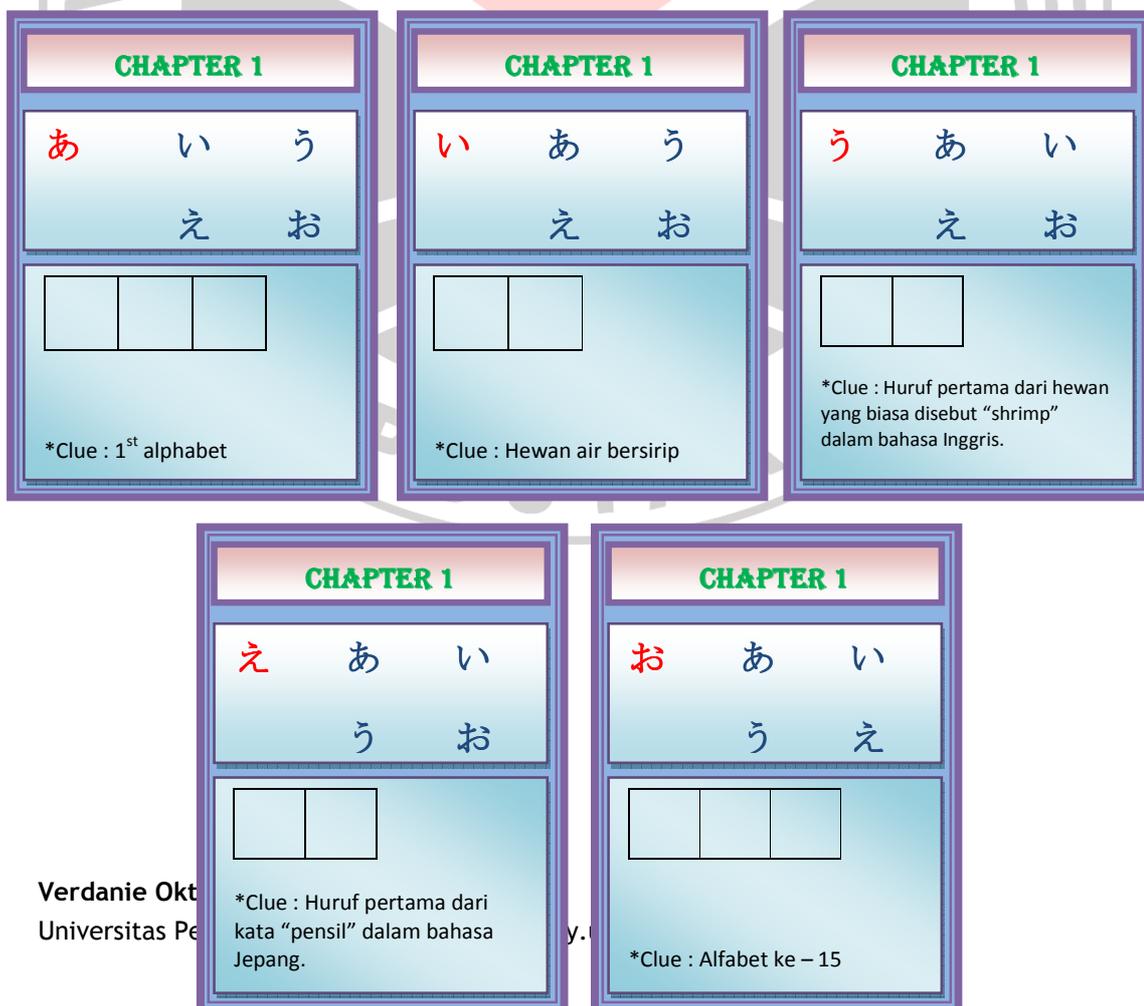
Selanjutnya guru mengulang kembali pelajaran *Hiragana* untuk merefresh kembali ingatan. Pembelajaran ini hanya membaca huruf-huruf yang ada di papan tulis dan berlatih pengucapannya saja.

Kemudian siswa dikelompokkan yang masing-masing kelompok terdiri dari lima atau enam orang. Guru memperkenalkan kartu Kwintet kemudian membagikan satu set kartu pada masing-masing kelompok bermain. Kemudian menjelaskan aturan permainan kartu Kwintet dan mempersilahkan siswa untuk memulai permainan.

Dalam permainan ini, pemain harus menebak kartu yang ada di tangan lawan. Apabila tebakannya benar, maka lawan harus menyerahkan kartu tersebut pada pemain yang menebak. Pemain harus mengumpulkan kelima buah kartu yang sekelompok. Pemain yang berhasil mengumpulkan lima buah kartu menjadi satu kelompok mendapat 1 poin. Pemenang dari permainan ini adalah yang berhasil mengumpulkan banyak poin. Hukuman bagi pemain yang kalah berdasarkan kesepakatan pemain.

Selama permainan berlangsung, guru memantau ke setiap kelompok dan memastikan seluruh siswa bisa memainkannya.

Gambar 3.1
Contoh Kartu Kwintet



Evaluasi pada kelas eksperimen dilakukan dengan siswa dites perorangan untuk menyebutkan huruf *Hiragana* yang berada di papan tulis dan ditunjuk secara acak oleh guru.

Penjelasan tersebut di atas dapat diuraikan secara terperinci pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 3.6

Alur Pengajaran Kelas Eksperimen

Alur/Menit	Isi Pengajaran	Alat Bantu	Catatan
Pengantar 5 menit	Salam (Konnichiwa) Presensi Membuka pelajaran "Hari ini kita akan belajar huruf <i>Hiragana</i> "	Daftar Presensi	
Latihan Dasar 25 menit	Kegiatan awal Pengantar Guru bertanya pada siswa, "Apakah kalian sudah menguasai huruf <i>Hiragana</i> ? Mari kita sama-sama berlatih untuk menguasainya"		
	Kegiatan inti < <i>fukushuu</i> huruf <i>Hiragana</i> > 1. Huruf <i>Hiragana</i>	Presentasi dengan power point	

	<p>2. Pembelajaran huruf <i>Hiragana</i></p> <ol style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan cara pelafalan b. Menerangkan urutan penulisan c. Membaca kata berhuruf <i>Hiragana</i> 	<p>Alternatif :</p> <p>Deretan huruf <i>Hiragana</i> dengan karton.</p>	
<p>Latihan Penerapan</p> <p>55 menit</p>	<p>Kegiatan : Permainan kartu Kwintet</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pra Kegiatan <ol style="list-style-type: none"> a. Pengantar <p>Guru membagi siswa mejadi beberapa kelompok. “Agar mengingat huruf <i>Hiragana</i> lebih menarik, mari kita mengingatnya sambil bermain kartu Kwintet. Ada yang sudah tahu apa itu kartu Kwintet?”</p> b. Guru menjelaskan tata cara kegiatan <p>“Kegiatan ini menggunakan kartu Kwintet yang merupakan modifikasi dari kartu kwartet. Langkah pertama, bagikan kartu masing-masing 5 lembar. Orang yang membagikan kartu mendapat giliran pertama. Orang pertama tersebut menanyakan salh satu katu yang ada di tangannya. Contoh : “Chapter 1 ada?”, jika peserta lain ada yang memiliki maka harus menjawab, “ada (sebutkan berapa lembar yang ada di tangan)” kemudian orang pertama yang bertanya harus</p> 	<p>Kartu Kwintet</p>	

	<p>menebak kartu apa yang ada di tangan lawan tersebut, jika tebakannya benar maka lawan harus memberikan kartu yang berhasil ditebak tersebut dan orang yang berhasil menebak berhak untuk terus menanyakan kartu-kartu yang ada di tangannya. Namun apabila tebakannya salah, maka pemain pertama tersebut kehilangan kesempatan dan permainan dilanjutkan oleh pemain kedua. Perputaran pemain searah dengan jarum jam. Kartu-kartu dikumpulkan hingga 5 lembar. Setiap telah terkumpul 5 lembar, maka pemain mendapat 1 poin. Pemenang dari permainan ini adalah yang berhasil mengelompokkan kartu terbanyak dalam 3 kali permainan dan akan diberi <i>reward</i>.</p> <p>2. Kegiatan</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa bermain kartu b. Guru memantau jalannya permainan <p>Kegiatan akhir</p> <p>3. Melakukan evaluasi berupa tes lisan membaca huruf <i>Hiragana</i> pada setiap siswa.</p>		
<p>Kesimpulan</p> <p>5 menit</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memastikan penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan. 2. Memberikan gambaran untuk pertemuan berikutnya. 		

3.6.2 Proses Pengajaran di Kelas Kontrol

Kegiatan awal di kelas kontrol sama dengan awal kegiatan awal di kelas umumnya, pemberian apersepsi dan motivasi untuk belajar *Hiragana*.

Kegiatan pembelajaran di kelas control menggunakan karton berisi deretan huruf *Hiragana*. Guru menunjukkan huruf *Hiragana* satu persatu dan melafalkannya kemudian diulangi oleh siswa yang dilanjutkan dengan urutan cara penulisannya.

Evaluasi di kelas kontrol adalah dengan tes lisan. Guru menunjuk seorang siswa dan siswa tersebut harus membaca huruf yang ditunjuk oleh guru. Kegiatan ini berlangsung sampai seluruh siswa sudah melakukan tes membaca tersebut.

Tabel 3.7

Alur Pengajaran Kelas Kontrol

Alur/Menit	Isi Pengajaran	Alat Bantu	Catatan
Pengantar 5 menit	Salam (<i>Konnichiwa</i>) Presensi Membuka pelajaran "Hari ini kita akan belajar huruf <i>Hiragana</i> "	Daftar Presensi	
Latihan Dasar 60 menit	Kegiatan inti Pengantar Guru bertanya pada siswa, "Apakah kalian sudah menguasai huruf <i>Hiragana</i> ? Mari kita		

	sama-sama berlatih untuk menguasainya”		
	Kegiatan inti <fukushuu huruf <i>Hiragana</i> > 1. Huruf <i>Hiragana</i> 2. Pembelajaran huruf <i>Hiragana</i> a. Menjelaskan cara pelafalan b. Menerangkan urutan penulisan c. Membaca kata berhuruf <i>Hiragana</i> 3. Melakukan latihan mengingat dengan menulis.	Presentasi dengan power point Alternatif : Deretan huruf <i>Hiragana</i> dengan karton.	
Latihan Penerapan 20 menit	Kegiatan akhir 1. Melakukan evaluasi berupa tes lisan membaca huruf <i>Hiragana</i> pada setiap siswa.	Deretan huruf <i>Hiragana</i>	
Kesimpulan 5 menit	3. Guru memastikan penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan. 4. Memberikan gambaran untuk pertemuan berikutnya.		

3.7 Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan memberikan pretest dan posttest pada sampel serta studi literatur untuk mencari sumber-sumber yang menunjang berlangsungnya pengumpulan data instrumen tes pada penelitian ini.

3.7.1 Teknik Pengolahan Data Tes

Berikut adalah beberapa langkah dalam mengolah data tes :

- a. Pemberian skor (Jumlah benar)

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor tercapai}}{\text{Skor Ideal}} \times 100$$

- b. Mencari nilai rata-rata kelas eksperimen (x) dan kelas control (y) dengan rumus :

$$Mx = \frac{\sum X}{N} \qquad My = \frac{\sum Y}{N}$$

- c. Mencari standar deviasi variabel X dan Y dengan rumus :

$$Sdx = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N_1}} \qquad Sdy = \sqrt{\frac{\sum Y^2}{N_2}}$$

- d. Mencari standar eror mean kedua variabel dengan rumus :

$$SEMx = \frac{Sdx}{\sqrt{N_1-1}} \qquad SEMy = \frac{Sdy}{\sqrt{N_2-1}}$$

- e. Mencari standar eror perbedaan mean kedua variabel dengan rumus :

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

- f. Mencari nilai t_{hitung} dengan rumus :

$$t_0 = \frac{Mx - My}{SEM_{x-y}}$$

- g. Memberikan interpretasi terhadap nilai t_{hitung}

- h. Mencari nilai t_{tabel} dengan rumus :

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\frac{Sdx^2 - Sdy^2}{n - 2}}}$$

i. Pengujian hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan hasil t_{hitung} dengan t_{tabel} . Apabila nilai t_{hitung} lebih besar daripada nilai t_{tabel} , maka kedua variabel tersebut memiliki perbedaan yang signifikan. Sedangkan apabila nilai t_{hitung} lebih kecil dari nilai t_{tabel} , maka kedua variabel tersebut tidak memiliki perbedaan yang signifikan.

3.7.2 Teknik Pengolahan Data Angket

Analisis data angket pada penelitian ini dengan mencari presentase jawaban dari angket tersebut. Mencari presentasi dari jawaban tersebut dengan menggunakan rumus :

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

Keterangan :

P : Presentase Jawaban

f : Frekuensi jawaban dari setiap responden

N : Jumlah responden

100 : 100 %

Hasil perhitungan dari presentase jawaban pada angket, penulis golongan pada sebutan yang berpedoman pada hasil Keputusan Lokakarya Dewan Dosen FIP IKIP Bandung tanggal 15 September 1983 (Haikal, 2007:11), yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.8
Analisis Penafsiran Angket

0%	Tidak ada / 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