

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian**

##### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cieunteung 3 Kota Tasikmalaya. SDN tersebut berdiri tahun 1996 dan merupakan salah satu Sekolah Dasar yang berada di Kelurahan Argasari, Kecamatan Cihideung, Kota Tasikmalaya.

Alasan peneliti memilih SDN Cieunteung 3 Kota Tasikmalaya dijadikan lokasi penelitian karena belum ada yang melakukan penelitian tentang peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata melalui penggunaan media *flashcard* di SD tersebut.

##### **2. Populasi Penelitian**

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Populasi menurut Sugiyono (2010, hlm.117) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya populasi”. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Cieunteung 3 Kota Tasikmalaya yang berjumlah 25 orang siswa.

**Tabel 3.1**  
**Data Siswa Kelas III**  
**SDN Cieunteung 3 Kota Tasikmalaya**

Nomor	Nama	Jenis Kelamin
1	Alya Imelda A	Perempuan
2	Ardi Anwar M	Laki-laki
3	Ari Ramdani	Laki-laki
4	Davita Sapitri	Perempuan
5	Dera Sugaharta	Laki-laki
6	Dinda Aprilia A	Perempuan
7	Hilda Pratiwi	Perempuan
8	Keti Pratiwi	Perempuan
9	M Imam Dawai	Laki-laki
10	Mochamad Bilal Fajari	Laki-laki
11	Muhamad Dimas F	Laki-laki
12	Muhamad Rifki Ilham	Laki-laki
13	Muhamad Rivaldi	Laki-laki
14	Nabila Khoirunnisa	Perempuan
15	Natalia Restu	Perempuan
16	Neta Tresna Lestari	Perempuan
17	Raffan	Laki-laki
18	Ridho Ilham Nizar	Laki-laki
19	Riezka Anggraeni	Perempuan
20	Rima Rismawati	Laki-laki
21	Sandi M Perdiansyah	Laki-laki
22	Sendi Setiawan	Laki-laki
23	Shakira Alya Putri	Perempuan
24	Siti Nur Awalia	Perempuan
25	Sukma Alia	Perempuan

### 3. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian dari populasi subyek yang diteliti. Sampel menurut Sugiyono (2010, hlm.118) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Non Probability Sampling*. *Non Probability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/ kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2010, hlm. 122). Kategori yang dipilih yaitu *sampling jenuh*. Peneliti menggunakan sampel jenuh berdasarkan pendapat Sugiyono, (2010, hlm. 125) yang menyatakan bahwa “...bila jumlah populasi relative kecil kurang dari 30 orang, atau membuat generalisasi dengan kesalahan relatif kecil maka digunakan sampel jenuh”. Sampel dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas III SDN Cieunteung 3 Kota Tasikmalaya yang berjumlah 25 orang siswa.

Berikut daftar sampel penelitian di SDN Cieunteung 3 Kota Tasikmalaya:

**Tabel 3.2**  
**Daftar Sampel penelitian**

No	Siswa Kelas III SDN Cieunteung 3 Kota Tasikmalaya	
	Jenis kelamin	Jumlah
1	Laki-laki	13
2	Perempuan	12
Jumlah		25

### B. Desain Penelitian

Bentuk *pre-eksperimental* yang peneliti gunakan adalah *one-group pre-test-post-test design*. Pada desain ini nantinya sampel akan diberi tes awal (*pre-test*) sebelum diberikan perlakuan dan diberikan tes akhir setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat

membandingkan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Desain penelitian ini dapat digambarkan seperti berikut:



Gambar 3.1 Skema Pre-Eksperimen

Keterangan:

- $O_1$  = Nilai *pre-test*  
(sebelum menggunakan media *flashcard*)
- $\times$  = Perlakuan
- $O_2$  = Nilai *post-test*  
(Setelah menggunakan media *flashcard*)

Sugiyono (2010, hlm. 110-111)

### C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimental design*. Sugiyono (2010, hlm. 109) menyatakan

Dikatakan *pre-eksperimental design*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Karena masih terdapat variabel luar yang berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel independen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif melalui metode eksperimen. Pada penelitian ini, hasil yang didapatkan dari penelitian disajikan dalam bentuk angka dan hipotesis penelitian diuji dengan statistik analisis deskriptif.

### D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

#### 1. Definisi Operasional

##### a. Media *flashcard*

Media *Flashcard* adalah media pembelajaran berupa kartu, yang di dalamnya terdapat gambar beserta keterangannya. Media *flashcard* berguna untuk

memperkenalkan siswa terhadap huruf, kata, dan informasi lain. Penggunaan media *flashcard* difokuskan untuk melatih keterampilan siswa menuliskan kata bahasa Inggris merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar.

### b. Keterampilan Menuliskan kata

Keterampilan menulis siswa pada penelitian ini adalah keterampilan siswa menuliskan kata. Menuliskan kata adalah keterampilan membuat deretan huruf dengan pena untuk menghasilkan tulisan yang memiliki arti.

## 2. Variabel Penelitian

Variabel-variabel dalam penelitian ini adalah:

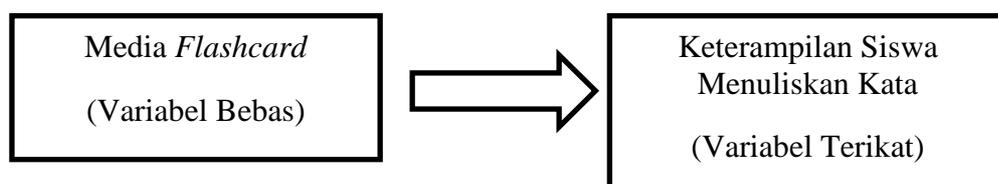
### a. Variabel Bebas (*Variable Independent*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media *flashcard*.

### b. Variabel Terikat (*Variable Dependent*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan siswa menuliskan kata.

Berikut pemetaan variabel penelitiannya:



Gambar 3.2 Pemetaan Variabel Penelitian

## E. Pengembangan Bahan Ajar

### 1. Pembuatan Media *Flashcard*

#### a. Alat dan bahan

Dalam pembuatan media *flashcard* diperlukan alat dan bahan sebagai berikut:

- 1) 1 buah karton

- 2) 10 Kertas A4
- 3) Gunting
- 4) Penggaris
- 5) Pensil
- 6) Lem/perekat

b. Cara Pembuatan

- 1) Ukurlah karton dengan menggunakan penggaris dan tandai dengan pensil, dengan ukuran 23cm x 19 cm sebanyak 10 buah. Kemudian potonglah karton yang telah ditandai dengan menggunakan gunting. Karton tersebut berfungsi sebagai alas (untuk menempelkan gambar).
- 2) Buatlah desain dengan menggunakan komputer dengan ukuran 23 cm x 19 cm, dengan gambar dan keterangan yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan yakni tentang *animals*.
- 3) Setelah dicetak, tempelkan gambar (yang keterangannya berada di bawah gambar) pada alas yang telah digunting dengan menggunakan lem/perekat.

## 2. Langkah-langkah Penggunaan Media *Flashcard*

Langkah-langkah dalam menggunakan media *flashcard* adalah sebagai berikut:

- a. Kartu-kartu disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai atau alur tertentu sesuai dengan kebutuhan.
- b. Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa. Posisi guru harus berada di tengah, sehingga akan terlihat oleh semua siswa.
- c. Cabut/ambillah kartu satu persatu sembari guru mengucapkan keterangan dari gambar tersebut.
- d. Cabut/ambilah kartu satu persatu, tetapi siswa menyebutkan keterangan dari gambar tersebut. Setiap siswa menyebutkan satu dari 10 keterangan dari gambar-gambar tersebut.

- e. Cabut/ambilah kartu satu persatu, tetapi keterangan dari gambar dihalangi sehingga tidak terlihat. Kemudian siswa diminta untuk menuliskan keterangan dari gambar-gambar tersebut.
- f. Kemudian hasil menuliskan kata siswa diperiksa.
- g. Berikan kartu-kartu yang telah dijelaskan tersebut kepada siswa yang duduk di dekat guru. Mintalah untuk mengamati kartu tersebut satu-persatu, lalu dilanjutkan kepada siswa lain sampai semua siswa mendapat giliran.

### 3. Kelebihan dan kelemahan

#### a. Kelebihan Media *Flashcard*

Kelebihan media *Flashcard* menurut Hernawan, Zaman & Riyana (2007, hlm.136) antara lain:

- 1) Mudah dibawa-bawa  
Dengan ukuran yang kecil *flashcard* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan dimana saja, di kelas ataupun di luar kelas.
- 2) Praktis  
Dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *flashcard* sangat praktis. Dalam menggunakan media *flashcard* guru tidak perlu memiliki kemampuan khusus dan media tersebut tidak memerlukan penggunaan listrik.
- 3) Mudah diingat  
Media *flashcard* menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenal huruf, angka, mengenal nama binatang, dan sebagainya. Sajian pesan-pesan pendek akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui sebuah nama benda dapat dibantu dengan gambarnya, sebaliknya untuk mengetahui wujud sebuah benda dengan melihat huruf atau teksnya.
- 4) Menyenangkan  
Media *flashcard* dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya siswa berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari *flashcard* yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuai perintah.

b. Kelemahan Media *Flashcard*

Kelemahan media *flashcard* menurut Daryanto (2011, hlm. 101), yakni:

- a) Beberapa gambarnya sudah cukup memadai, tetapi tidak cukup besar ukurannya jika digunakan untuk kelompok besar.
- b) Gambar tidak memperlihatkan gerak seperti halnya gambar hidup. Namun, jika *flashcard* disusun secara berurutan dapat memberikan kesan gerak.

#### 4. Penerapan Media *Flashcard* Dalam Pembelajaran Menuliskan Kata

Pembelajaran dirumuskan oleh guru dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). RPP dirancang dengan menggunakan media *flashcard* bagi peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata bahasa Inggris. RPP dirancang untuk mengetahui keterampilan siswa menuliskan kata dengan merujuk pada kompetensi dasar menyalin kata bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima dengan ejaan yang benar. Pembelajaran dimulai dengan diberikan soal *pre-test* kepada siswa, untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang *animals* sebelum proses pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran, siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan media *flashcard* untuk melatih keterampilan siswa menuliskan kata tentang *animals*. Setelah pembelajaran selesai siswa diberikan soal *post-test*, untuk mengetahui keterampilan siswa menuliskan kata tentang *animals* setelah diberikan perlakuan.

#### F. Instrumen Penelitian

Arikunto (2010, hlm. 203) “Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih”. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik tes tulis untuk memperoleh data mengenai keterampilan siswa dalam menuliskan kata bahasa Inggris. Tes yang digunakan dalam penelitian ini mencakup *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* diberikan di awal, sedangkan *post-test* diberikan di akhir setelah *treatment* atau perlakuan. Peneliti menggunakan soal penugasan secara tertulis bagi siswa yaitu menuliskan kata bahasa Inggris tentang *animals*. Soal *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada siswa yaitu sebanyak 20 soal.

Melalui statistik deskriptif, peneliti ingin mendeskripsikan data sampel dan untuk mencari perbandingan rata-rata data sampel atau populasi tanpa bermaksud membuat generalisasi. Adapun teknik analisis data hasil penelitian penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran menulis kata bahasa Inggris di kelas III SDN

Cieunteung 3 Kota Tasikmalaya dilakukan dengan urutan sebagai berikut : mengklasifikasikan data hasil *pre-test* dan *post-test*, pengolahan data dengan cara memeriksa hasil *pre-test* dan *post-test*, analisis data hasil kemampuan siswa dalam *pre-test* dan *post-test* (peneliti menggunakan perhitungan *Gain* untuk mengetahui selisih antara hasil *pre-test* dan *post-test*), Menganalisis data hasil *pre-test* dan *post-test* yang terkumpul dengan menggunakan uji *N-Gain* untuk mengetahui kualitas peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata dan data hasil menuliskan kata yang terbesar pada data *pre-test*, masing-masing data tersebut dikelompokkan ke dalam kategori siswa berkemampuan tinggi, sedang dan kurang.

**Tabel. 3.3**

**Instrumen Keterampilan Siswa Menuliskan Kata**

Indikator Keterampilan Siswa Menuliskan Kata	Nomor Soal
Menyusun huruf-huruf menjadi kata tentang binatang	6,7,8,9,10
Membandingkan jumlah huruf konsonan dan vokal kata sederhana tentang binatang	11,12,13,14,15
Menulis 10 nama tentang binatang	16,17,18,19,20
Menyebutkan pengertian kosakata tentang binatang	1,2,3,4,5

Rubrik penskorannya dijabarkan pada tabel berikut:

**Tabel 3.4**  
**Rubrik Penskoran Keterampilan Siswa Menuliskan Kata**

Nomor Soal	Bobot Skor Jika Tepat				Jumlah Skor
	Indikator I	Indikator II	Indikator III	Indikator IV	
1	0	0	0	1	1
2	0	0	0	1	1
3	0	0	0	1	1
4	0	0	0	1	1
5	0	0	0	1	1
6	1	0	0	0	1
7	1	0	0	0	1
8	1	0	0	0	1
9	1	0	0	0	1
10	1	0	0	0	1
11	0	1	0	0	1
12	0	1	0	0	1
13	0	1	0	0	1
14	0	1	0	0	1
15	0	1	0	0	1
16	0	0	1	0	1
17	0	0	1	0	1
18	0	0	1	0	1
19	0	0	1	0	1
20	0	0	1	0	1
Jumlah Skor	5	5	5	5	20

Dari tabel 3.4 mengenai rubrik penskoran diketahui bahwa untuk indikator pertama terdapat pada soal nomor 6, 7, 8, 9, dan 10. Untuk indikator kedua

terdapat pada soal nomor 11, 12, 13, 14, dan 15. Untuk indikator ketiga terdapat pada soal nomor 16, 17, 18, 19 dan 20. Untuk indikator keempat terdapat pada soal nomor 1, 2, 3, 4, dan 5. Untuk jawaban yang benar diberikan skor 1, sedangkan untuk jawaban yang salah diberikan skor 0.

### **G. Pengembangan Instrumen**

Setelah pembuatan instrumen selesai, langkah selanjutnya adalah pengujian instrumen penelitian. Pengujian instrumen ini bertujuan untuk mendapatkan instrumen yang valid dan reliabel sehingga layak digunakan dalam penelitian. "Suatu alat penilaian dikatakan mempunyai kualitas yang baik apabila alat tersebut memiliki atau memenuhi dua hal, yakni ketepatannya atau validitasnya dan ketetapan atau keajegannya atau reliabilitasnya" (Sudjana, 2006, hlm. 12).

#### 1. Uji validitas dan Reliabilitas penelitian

##### a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2006, hlm. 168). Sugiyono (2010, hlm. 173)

menyatakan bahwa "valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur". Uji validitas dilaksanakan di kelas IIIA SDN Sukarame Kota Tasikmalaya yang berjumlah 20 orang. Kriteria pengujian validitas adalah dengan membandingkan antara t-tabel dengan (t-hitung). Kriterianya: "jika t-hitung > dari t-tabel, maka instrumen valid, sebaliknya jika t-hitung < t-tabel maka instrument tidak valid" (Sugiono, 2008). Pada perhitungan uji validitas dilakukan dengan bantuan komputer pada program *Microsoft excel*. Untuk mengetahui nilai validitas soal dapat menggunakan koefisien produk momen.

Nilai  $r_{xy}$  yang diperoleh dapat diinterpretasikan untuk menentukan validitas butir soal dengan menggunakan kriteria pada tabel berikut:

**Tabel 3.5**  
**Klasifikasi Validitas Butir Soal**

Nilai $r_{xy}$	Kriteria
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Sangat Rendah

Arikunto (20011, hlm. 75)

Untuk menentukan keberartian dari koefisien validitas, dilakukan uji t seperti yang dikemukakan Sugiyono (2008) dengan rumus sebagai berikut:

$$t = r_{xy} \sqrt{\frac{n-2}{1-r_{xy}}}$$

Gambar 3.3 Rumus Uji t

Jika nilai t dari perhitungan lebih besar dari nilai t dari t tabel pada taraf signifikan 0,05 ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) maka butir soal tersebut dikatakan valid. Dari hasil perhitungan, dapat dirangkum hasil analisis validitas butir soal pada tabel berikut: Langkah-langkah yang dilakukan untuk menghitung validitas pada *Microsoft excel*.

- 1) Memasukan skor yang diperoleh siswa. Jawaban benar diberi skor1, jika jawaban salah diberi skor 0.
- 2) Menghitung koefisien korelasi  $r_{xy}$  dengan menggunakan fungsi *excel*
- 3) Menghitung t-hitung dengan menggunakan fungsi *excel*
- 4) Menghitung t-tabel dengan dengan menggunakan fungsi *excel*
- 5) Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  berarti valid, jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  berarti tidak valid.

- 6) Berikut hasil validitas instrumen yang dilaksanakan di kelas III A SDN Sukarame Kota Tasikmalaya:

**Tabel 3.6**  
**Validitas Instrumen Soal**

No. Soal	Nilai rxy	t-hitung	t-tabel	Keterangan
1	0,4	2,97	2,09	Valid
2	0,4	2,95	2,09	Valid
3	0,64	4,08	2,09	Valid
4	0,21	2,09	2,09	Valid
5	0,33	2,62	2,09	Valid
6	0,41	3	2,09	Valid
7	0,22	2,10	2,09	Valid
8	0,29	2,46	2,09	Valid
9	0,34	2,7	2,09	Valid
10	0,35	2,73	2,09	Valid
11	0,51	3,43	2,09	Valid
12	0,4	2,95	2,09	Valid
13	0,31	2,56	2,09	Valid
14	0,36	2,8	2,09	Valid
15	0,46	3,24	2,09	Valid
16	0,61	3,9	2,09	Valid
17	0,46	3,21	2,09	Valid
18	0,25	2,28	2,09	Valid
19	0,32	2,58	2,09	Valid
20	0,28	2,42	2,09	Valid

### b. Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

‘Reliabilitas diartikan bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik’ (Arikunto, 2006, hlm. 168). Uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur, sehingga hasil suatu pengukuran itu dapat dipercaya.

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan *SPSS.16*. Pengujian reliabilitas dengan menggunakan metode *Alpha Cronbach*.

Langkah-langkah menghitung reliabilitas dengan menggunakan *SPSS* sebagai berikut:

- 1) Buka program *SPSS*
- 2) Buka halaman data view, masukan data skor butir soal
- 3) Klik *Variable View*. Pada kolom Name ketik soal nomor satu sampai nomor 20 tanpa spasi. Pada *Type* pilih *Numeric*. Pada kolom *Measure* pilih nominal untuk semua nomor.
- 4) Klik *Analyze*, lalu *scale* lalu pilih *Reliability Analysis*.
- 5) Pindahkan semua variabel ke kotak *items*.
- 6) Kemudian klik *statistics*. Pada kotak dialog *descriptives for*, klik *scale of item deleted*. Lalu klik *continue* dan klik *ok*.

Berikut hasil perhitungan reliabilitas dengan menggunakan uji *cronbach alpha* dalam program *SPSS 16.0*, yaitu:

**Tabel 3.7**

***Reliability Statistics***

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.672	20

**Tabel 3.8**  
*Item Total Statistic*

	<i>Scale Mean if Item Deleted</i>	<i>Scale Variance if Item Deleted</i>	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	<i>Cronbach's Alpha if Item Deleted</i>
Soal1	11.0000	11.474	.347	.659
Soal2	11.1500	11.082	.293	.657
Soal3	11.2000	10.274	.554	.628
Soal4	11.1500	11.608	.098	.675
Soal5	11.1500	11.292	.214	.664
Soal6	11.2500	10.934	.288	.656
Soal7	11.2500	11.566	.082	.678
Soal8	11.3500	11.292	.150	.672
Soal9	11.4000	11.095	.204	.666
Soal10	11.3500	11.082	.214	.665
Soal11	11.2500	10.618	.395	.645
Soal12	11.5000	10.895	.266	.659
Soal13	11.5000	11.211	.169	.670
Soal14	11.6500	11.082	.239	.662
Soal15	11.5500	10.682	.340	.650
Soal16	11.2000	10.379	.515	.633
Soal17	11.5000	10.684	.331	.651
Soal18	11.5000	11.421	.107	.677
Soal19	11.7000	11.274	.194	.666
Soal20	11.4500	11.313	.137	.674

Pada tabel hasil uji reliabilitas instrument soal, soal dinyatakan reliabel karena *Cronbach's Alpha* sebesar 0,672 dan termasuk karakteristik reliabilitas moderat.

Sesuai dengan kriteria berikut ini:

**Tabel 3.9**

**Kriteria Reliabilitas**

Jika alpha > 0,90	Reliabilitas Sempurna
Jika alpha antara 0,70 – 0,90	Reliabilitas Tinggi
Jika alpha antara 0,50 – 0,70	Reliabilitas Moderat
Jika alpha < 0,50	Reliabilitas Rendah

c. Tingkat Kesukaran (*Index Difficulty*)

“Taraf kesukaran suatu butir soal ialah perbandingan jumlah jawaban yang benar dari *testee* untuk suatu item dengan jumlah peserta *testee*” (Arikunto, 2011, hlm. 30). Tingkat kesukaran menurut Rukmana (2006, hal. 99) dihitung dengan rumus:

$$TK = \frac{\sum B}{N}$$

Gambar 3.4 Rumus Tingkat Kesukaran

Keterangan:

TK	:	Tingkat Kesukaran
$\sum B$	:	Banyak siswa yang menjawab benar
$N$	:	Jumlah siswa atau <i>Testee</i>

Kriteria yang digunakan adalah semakin kecil indeks tingkat kesukaran yang diperoleh, maka makin sukar soal tersebut. Sebaliknya jika indeks tingkat kesukaran yang diperoleh, maka semakin mudah soal tersebut.

Kriteria Indeks Kesukaran soal dalam Rukmana (2006, hlm. 99)

**Tabel 3.10**

**Interpretasi Indeks Kesukaran**

Indeks	Tingkat Kesukaran
--------	-------------------

0,00 - 0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

**Tabel 3.11**

**Tingkat Kesukaran Soal**

Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	
	Indeks	Kualitas
1	0.95	Mudah
2	0.8	Mudah
3	0.75	Mudah
4	0.8	Mudah
5	0.8	Mudah
6	0.7	Sedang
7	0.7	Sedang
8	0.6	Sedang
9	0.55	Sedang
10	0.6	Sedang
11	0.7	Sedang
12	0.45	Sedang
13	0.45	Sedang
14	0.3	Sukar
15	0.4	Sedang
16	0.75	Mudah
17	0.45	Sedang
18	0.45	Sedang
19	0.25	Sukar
20	0.5	Sedang

Dari hasil keseluruhan uji validitas, reliabilitas, dan tingkat kesukaran, dapat disimpulkan bahwa 20 butir soal yang di uji coba, 20 butir soal dipilih untuk

digunakan sebagai instrumen penelitian untuk keterampilan siswa menuliskan kata.

## **H. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan dengan cara pemberian tugas menuliskan kata pada proses pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti memberikan tes yang berupa diadakannya *pre-test* dan *post-test* yang mengacu pada keterampilan menuliskan kata. *Pre-test* yaitu tes pada awal pembelajaran berguna untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi pembelajaran, sebelum diberi perlakuan atau *treatment* tertentu, sedangkan tes pada akhir pembelajaran disebut *post-test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam keterampilan menuliskan kata setelah diberikan perlakuan atau *treatment* dengan penggunaan media *flashcard*.

Adapun pelaksanaan pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Pemberian *Pre-test***

Untuk mengetahui keadaan kemampuan awal dari sampel penelitian yakni seluruh siswa kelas III SDN Cieunteung 3 Kota Tasikmalaya, peneliti memberikan instrumen berupa soal mata pelajaran Bahasa Inggris mengenai *animals*. Penyebaran instrumen soal tersebut dilaksanakan sebelum siswa diberikan perlakuan pada pembelajaran bahasa Inggris tentang *animals* (*pre-test*). Penyebaran *pre-test* tersebut dilakukan hanya satu kali pada waktu pertemuan pertama yang dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan awal dari seluruh siswa kelas III SDN Cieunteung 3, sebelum diberikan pembelajarankosakata tentang *animals* pada pembelajaran bahasa Inggris. Setelah dilakukan *pre-test* kepada seluruh siswa kelas III SDN Cieunteung 3, maka diadakan perlakuan atau pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard*.

### **2. Pelaksanaan Pembelajaran**

Pelaksanaan pembelajaran menuliskan kata tentang *animals* di kelas III SDN Cieunteung 3 dengan menggunakan media *flashcard*, dilaksanakan sebanyak dua

kali pertemuan dengan alokasi waktu pembelajaran yang dilaksanakan sekitar 4 x 35 menit selama dua hari dengan pemberian dua indikator secara berulang. Pembelajaran kosakata tentang *animals* tersebut terbagi ke dalam empat indikator, yaitu :menyusun huruf-huruf menjadi kata sederhana tentang binatang (*animals*);membandingkan jumlah huruf konsonan dan vokal kata sederhana tentang binatang (*animals*); menulis 10 nama tentang binatang (*animals*); menyebutkan pengertian kosakata tentang binatang (*animals*). Setelah siswa kelas III SDN Cieunteung diberi perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran menuliskan kata tentang *animals*, maka langkah selanjutnya untuk mengumpulkan data, peneliti menyebarkan soal berupa *post-test*.

### **3. Pemberian *Post-test***

Setelah diadakan pelaksanaan pembelajaran kosakata tentang *animals*dengan menggunakan media *flashcard*, *post-test* yang diberikan berupa instrumen soal yang sama seperti pada soal *pre-test*.*Post-test* dilakukan pada pertemuan kedua, setelah dilakukan perlakuan. *Post-test* diberikan untuk mengetahui keterampilan siswa menuliskan kata, setelah dilaksanakan pembelajaran kosakata tentang *animals*dengan menggunakan*flashcard*.

### **I. Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik.Statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian ini, yakni statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2010, hlm. 207) “Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi”. Melalui statistik deskriptif ini, peneliti ingin mendeskripsikan data sampel dan untuk mencari perbandingan rata-rata data sampel atau populasi tanpa bermaksud membuat generalisasi.

Adapun teknik analisis data dilakukan dengan langkah berikut:

1. Mengklasifikasikan data hasil *pre-test* dan *post-test*.
2. Pengolahan data dengan cara memeriksa hasil *pre-test* dan *post-test*.

3. Menganalisis data kemampuan siswa dalam *pre-test* dan *post-test*, peneliti menggunakan uji *gain* untuk mengolah data yang terkumpul. Uji *gain* digunakan untuk mengetahui selisih antara hasil *pre-test* dan *post-test*, dengan rumus :

$$Gain = Post-test - pre-test$$

4. Menganalisis hasil *pre-test* dan *post-test* uji *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan dan kualitas keterampilan siswa menuliskan kata, dengan menggunakan *normal gain* ( $N_{gain}$ ) menurut Meltzer (2002, hlm.1260) sebagai berikut.

$$Normal\ Gain = \frac{Skor\ Post-test - Skor\ Pre-test}{Skor\ Ideal - Skor\ Post-test}$$

Interpretasi efektifitas dari  $N_{gain}$  diadaptasi dari klasifikasi dari Septiani (2011), yaitu:

**Tabel 3.12**

**Kategori Interpretasi *Normal Gain***

Normal Gain	Tafsiran
$0 \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq n_{gain} < 0,7$	Sedang
$n_{gain} < 0,3$	Rendah

5. Data hasil kerja siswa dalam menuliskan kata pada *pre-test* dan *post-test*, kemudian masing-masing data tersebut dikelompokkan ke dalam kategori siswa berkemampuan tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Peneliti menggunakan rumus simpangan baku (Heryadi, 2008 hlm. 32).

$$M + 2 (s)$$

$$M + 1 (s)$$

$$M - 1 (s)$$

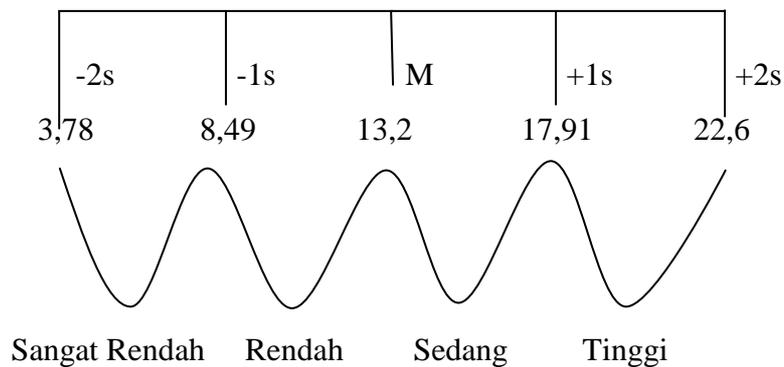
$M - 2(s)$

Keterangan:

$M$  = nilai *mean* atau *median*

$S$  = nilai simpangan baku (standart deviasi)

Bagan penetapan kelompok (kategori) kemampuan siswa:



## 6. Uji Hipotesis

Setelah peneliti menguji data dengan menggunakan perhitungan *n-gain*, kemudian dilakukan uji hipotesis komparasi antara dua variable yang berbeda, yaitu antara keterampilan siswa menuliskan kata sebelum menggunakan media *flashcard* dengan keterampilan siswa menuliskan kata sesudah menggunakan media *flashcard*. Rambu-rambu uji hipotesis adalah sebagai berikut:

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan syarat untuk analisis statistik. Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pada penelitian ini, uji normalitas data dilakukan dengan bantuan computer program SPSS 16.0 berdasarkan pada uji *Kolmogorov-Smirnov*. Normalitas dipenuhi jika hasil uji tidak signifikan untuk taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Sebaliknya, jika hasil signifikan maka normalitas tidak terpenuhi. Cara mengetahui signifikan atau tidak signifikan hasil uji normalitas

adalah dengan memperhatikan bilangan pada kolom signifikansi (Sig). untuk menetapkan, kriteria yang berlaku adalah sebagai berikut:

- 1) Tetapkan taraf signifikansi uji 0,05.
- 2) Bandingkan  $\alpha$  dengan taraf signifikansi yang diperoleh.
- 3) Jika signifikansi yang diperoleh  $> \alpha$ , maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
- 4) Jika signifikansi yang diperoleh  $< \alpha$ , maka sampel bukan berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

### **b. Uji Komparasi**

Setelah melakukan uji normalitas, kemudian dilakukan uji hipotesis antara keterampilan siswa menuliskan kata sebelum dengan setelah menggunakan media *flashcard*. Apabila sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, maka uji komparasi yang digunakan adalah statistic parametric dengan uji t. namun apabila sampel bukan berasal dari sampel berdistribusi normal, maka uji komparasi yang digunakan adalah statistic nonparametric dengan uji *Wilcoxon matched pairs*.

### **c. Uji Hipotesis Statistik**

Hipotesis statistik pada penelitian ini tentang peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata melalui penggunaan media *flashcard* pada pembelajaran bahasa Inggris di Kelas III SDN Cieunteung Kota Tasikmalaya diuraikan sebagai berikut:

- a) Hipotesis nol ( $H_0$ ) : Tidak terdapat peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata dengan melalui penggunaan media *flashcard* pada pembelajaran bahasa Inggris di Kelas III SDN Cieunteung Kota Tasikmalaya.
- b) Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) : Terdapat peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata dengan melalui penggunaan media *flashcard* pada pembelajaran bahasa Inggris di Kelas III SDN Cieunteung Kota Tasikmalaya.

Jika pada hasil analisis data siswa diperoleh rata-rata skor  $gain > 0$  dan rata-rata skor  $n-gain > 0,3$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sebaliknya jika rata-rata skor  $gain < 0$  dan rata-rata skor  $n-gain < 0,3$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima.

