

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuasi atau quasi experiment. Penelitian eksperimental atau penelitian uji coba merupakan salah satu metode yang sering digunakan dalam bidang pengajaran. Tujuan metode ini yaitu untuk menguji efektivitas dan efisiensi dari suatu pendekatan, metode, teknik atau media pengajaran dan pembelajaran, sehingga hasilnya dapat diterapkan jika memang baik, atau tidak digunakan jika memang tidak baik, dalam pengajaran yang sebenarnya. (Sutedi, 2011: hlm. 64). Sementara eksperimen menurut Arifin (2011: hlm. 68) merupakan cara praktis untuk mempelajari sesuatu dengan mengubah-ubah kondisi dan mengamati pengaruhnya terhadap hal lainnya.

Digunakannya metode penelitian ini adalah untuk mendapatkan data yang valid dan hasilnya dibuktikan berupa data, khususnya untuk mengetahui keefektifan penggunaan media *strip story* dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman bahasa Jepang.

B. Desain Penelitian

Dalam penelitian terdapat beberapa macam desain yang dapat digunakan, yaitu desain pre-eksperimen (*pre-experimental design*), desain eksperimen murni (*true experimental design*), desain eksperimen kuasi (*quasi experimental design*), dan desain eksperimen subyek-tunggal (*single-subject experimental design*). Penjelasan mengenai macam-macam penelitian desain menurut Arifin (2011: hlm. 74) adalah sebagai berikut:

1. Desain pre-eksperimen (*pre-experimental design*)

Kelompok ini hampir sama dengan eksperimen, tetapi bukan eksperimen, karena tidak ada penyamaan karakteristik/random dan tidak ada variabel kontrol. Fraenkel dan Norman (dalam Arifin 2011: hlm. 74) menyebutkan sebagai eksperimen lemah (*weak experimental*) karena dianggap eksperimen paling lemah. Jenis eksperimen ini hanya digunakan untuk penelitian latihan, bukan untuk penelitian akademik, penelitian kebijakan, pengembangan ilmu dan sejenisnya.

2. Desain eksperimen murni (*true experimental design*)

Kelompok ini menguji variabel bebas dan variabel terikat yang dilakukan terhadap sampel kelompok eksperimen atau kelompok kontrol. Sampel dari kedua kelompok tersebut diambil secara acak. Sampel acak bisa diambil jika subjek-subjek tersebut memiliki ciri yang sama atau dibuat sama atau disamakan. Untuk itu harus dilakukan pengujian. Desain eksperimen murni mempunyai tiga karakteristik, yaitu adanya kelompok kontrol, subjek ditarik secara random dan ditandai untuk masing-masing kelompok, serta sebuah tes awal diberikan untuk mengetahui perbedaan antarkelompok.

3. Desain eksperimen kuasi (*quasi experimental design*)

Eksperimen ini disebut juga eksperimen semu. Tujuannya adalah untuk memprediksi keadaan yang dapat dicapai melalui eksperimen sebenarnya, tetapi tidak ada pengontrolan dan/atau manipulasi terhadap seluruh variabel yang relevan. Karakteristik eksperimen kuasi, antara lain: (a) tidak memungkinkan untuk mengontrol seluruh variabel yang relevan kecuali hanya beberapa variabel, (b) perbedaan antara penelitian eksperimen murni dan eksperimen kuasi sangat kecil, terutama apakah manusia dilibatkan atau tidak sebagai subjek seperti dalam pendidikan, (c) meskipun penelitian tindakan memiliki

status eksperimen kuasi, tetapi sering tidak formal, sehingga perlu mendapat pengakuan tersendiri.

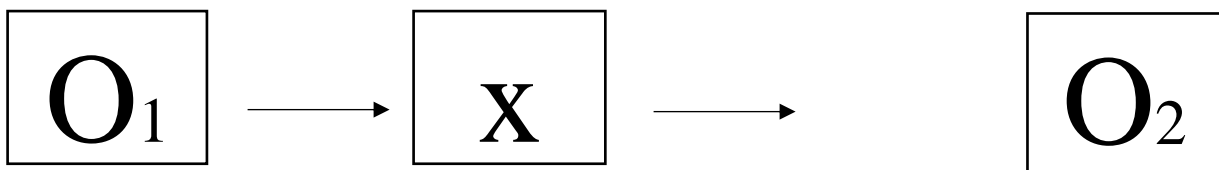
4. Desain eksperimen subjek-tunggal (*single-subject experimental design*)

Eksperimen subjek-tunggal adalah suatu eksperimen di mana subjek atau partisipasinya bersifat tunggal, bisa satu orang, dua orang atau lebih. Hasil eksperimen disajikan dan dianalisis berdasarkan subjek secara individual. Prinsip dasar eksperimen subjek tunggal adalah meneliti individu dalam dua kondisi, yaitu tanpa perlakuan dan dengan perlakuan. Pengaruh terhadap variabel akibat diukur dalam kedua kondisi tersebut. Penelitian ini sangat berguna bagi guru yang sedang melaksanakan penelitian terhadap individual peserta didik.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen kuasi atau quasi exsperiment. Adapun pola desain eksperimen kuasi adalah sebagai berikut:

Gambar 3.1

Desain Penelitian



Keterangan:

O1 : Tes awal (*pretest*) sebelum mendapat perlakuan

X : Perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media permainan *strip story*

O2 : Tes akhir (*posttest*) setelah mendapat perlakuan

Kemudian Sugiyono (2012: hlm. 2) mengemukakan bahwa metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian merupakan serangkaian langkah, prosedur atau tahapan dalam penelitian untuk membuktikan kebenaran hipotesis. Metode penelitian memandu peneliti dalam melakukan prosedur penelitian yang meliputi urutan-urutan pekerjaan yang harus dikerjakan dalam penelitian dan memandu dalam melaksanakan teknik penelitian melalui alat-alat pengukur yang digunakan dalam penelitian. Berikut adalah langkah-langkah yang penulis lakukan dalam penelitian ini:

1. Memberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan siswa sampel sebelum diberikan perlakuan.
2. Memberikan perlakuan pada kelas eksperimen.
3. Memberikan *posttest* sebagai langkah untuk mengetahui perkembangan yang dialami siswa setelah *pretest*, dan apakah perlakuan yang diberikan memberikan dampak atau pengaruh terhadap hasil *posttest*.

C. Partisipan

Partisipan adalah orang-orang yang turut membantu selama proses penelitian berlangsung.

Adapun partisipan dalam penelitian ini di antaranya:

1. Dosen pembimbing skripsi.
2. Siswa kelas XI JP 3 SMAN 16 Bandung tahun ajaran 2015/2015 sebagai sampel dari penelitian ini.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sutedi (2011: hlm. 179), “manusia yang dijadikan sebagai sumber data disebut dengan populasi penelitian, kemudian sebagian dari populasi tersebut dianggap bisa mewakili seluruh karakter dari populasi yang ada dapat dipilih untuk dijadikan sumber penelitian”. Menurut Sugiyono dalam Riduwan (2003: hlm. 7) populasi adalah wilayah generasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sementara menurut Darmadi (2011: hlm. 46) populasi artinya seluruh subjek di dalam wilayah penelitian dijadikan subjek penelitian.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa populasi dalam penelitian adalah siswa kelas XI JP 3 SMAN 16 Bandung tahun ajaran 2015/2016.

2. Sampel

Sampel adalah bagian yang dimiliki oleh populasi yang dijadikan wakil ataupun bagian populasi yang diteliti. Menurut Sutedi (2011: hlm. 179), “sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data”. Sedangkan menurut Darmadi (2011: hlm. 46) sampel merupakan sebagian dari subjek penelitian dipilih dan dianggap mewakili keseluruhan. Sementara itu, menurut Saputra A.S. (2007: hlm. 78) penarikan sampel

dengan cara mengambil 10% dari jumlah populasi hanya dilakukan jika jumlah besar (lebih dari 100) sedangkan populasi yang kurang dari 100 dapat dipergunakan 20-25%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel dalam penelitian adalah siswa kelas 11 SMAN 16 Bandung yang belajar meningkatkan kemampuan berbicara dengan menggunakan media *Mysterious Things Games*.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian. Data penelitian adalah sejumlah informasi penting yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian melalui prosedur pengolahannya (Sutedi, 2011: hlm. 155). Sedangkan menurut Sugiyono (2009: hlm. 76) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena sosial maupun alam yang diamati, secara spesifik.

Berdasarkan teori tersebut dapat diartikan bahwa instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian, karena dengan menggunakan instrumen penelitian apa yang diteliti akan tampak hasilnya.

1. Tes

Tes tidak lain adalah suatu set stimuli yang diberikan kepada subjek atau objek yang hendak diteliti. Kerlinger (dalam Darmadi, 2011: hlm. 97) menyatakan bahwa “*A test is a systematic procedure in which the individuals tested are presented with a set of constructed stimuli to which they respond, the responses enabling the tester to assign the testes numerals*”. Tes merupakan prosedur sistematis di mana individual yang di tes

direpresentasikan dengan suatu set stimuli jawaban mereka yang dapat menunjukkan ke dalam angka.

Tes ini digunakan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media *Mysterious Things Games* sebelum belajar berbicara dengan menggunakan media *Mysterious Things Games* dan setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Mysterious Things Games* maka dibutuhkan tes. Tes akan dilakukan adalah tes awal dan tes akhir. Dalam hal ini siswa akan diberikan test lisan dengan menggunakan media *Mysterious Things Games* untuk mengetahui hasil dari penelitian.

a. Tes Lisan

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur kemampuan berbicara, oleh karena itu instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen tes lisan. Dengan memberikan *pre-test* dan *post-test* yang berupa tes lisan pada kelas eksperimen. Tes lisan ini bertujuan untuk mengukur kemampuan awal dan akhir siswa di kelas eksperimen dalam berbicara bahasa Jepang. Tes lisan ini berupa wawancara kepada setiap siswa, dengan pertanyaan-pertanyaan sederhana yang diajukan yaitu mengenai tema pembelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya.

Tabel 3.2. Lembar Penilaian Kemampuan Berbicara

| Nama siswa | isi | Bunyi Ucapan | Pendeskripsian benda | Total nilai |
|------------|-----|--------------|----------------------|-------------|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Adapun pada penelitian ini skala yang digunakan untuk mengisi komponen-komponen penilain tersebut dengan menggunakan skala penilaian satu sampai empat. Dengan keterangan skala penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.3. Skala Penilaian

| | |
|---|-------------|
| 4 | Baik Sekali |
| 3 | Baik |
| 2 | Cukup Baik |
| 1 | Kurang Baik |

Berdasarkan bobot ditentukan dari tingkat penilaian yang dilakukan. Bobot dimaksudkan untuk membedakan tingkat masing-masing komponen penilaian kemampuan berbicara.

Untuk mempermudah proses evaluasi, dapat dilihat melalui proses deskripsi atau penjabaran yang lebih lengkap mengenai skala penilaian aspek keterampilan berbicara sebagai berikut :

a. Isi

Nilai 1 : Terdapat banyak kesalahan dalam menggunakan kosakata, struktur kalimat, dan tata bahasa sehingga sulit difahami.

Nilai 2 : Kesalahan dalam menggunakan kosakata, struktur kalimat, dan tata bahasa cukup sering sehingga kurang difahami.

Nilai 3 : Terdapat sedikit kesalahan dalam menggunakan kosakata, struktur kalimat, dan tata bahasa. Namun secara kebahasaan masih bisa difahami.

Nilai 4 : Tidak ada kesalahan atau penyimpangan dalam menggunakan kosakata, struktur kalimat, dan tata bahasa penutur tepat dan sempurna.

b. Bunyi Ucapan

Nilai 1 : Terdapat banyak kesalahan dalam intonasi dan pelafalan, volume suara kecil, serta tingkat kelancaran bahasa lisan pun kurang baik.

Nilai 2 : Kesalahan dalam intonasi, pelafalan, volume suara dan tingkat kelancaran cukup sering terjadi.

Nilai 3 : Tidak ada kesalahan atau penyimpangan yang berarti dalam intonasi dan pelafalan, volume suara baik serta tingkat kelancaran penutur mendekati sempurna.

Nilai 4 : Intonasi dan pelafalan bunyi bahasa jelas, tidak ada pengaruh bahasa ibu si penutur serta tingkat kelancaran tepat dan sempurna.

c. Pendeskripsian Benda

Nilai 1 : Terdapat banyak kesalahan dalam menjelaskan karakteristik benda, susunan bahasa lisan tidak teratur sehingga sulit dipahami dan merubah makna.

Nilai 2 : Penyampaian karakteristik benda kurang runut sehingga agak sulit dipahami

Nilai 3 : Penyampaian karakteristik benda dengan susunan bahasa lisan struktur yang cukup runut dan bisa dipahami.

Nilai 4 : Penyampaian pendeskripsian benda dengan struktur sangat runut dan mudah dipahami.

Gambar 3.4

Kisi-kisi *Pretes* dan *Post tes* penelitian

| | | |
|----|--------------------|--|
| 1. | Tujuan | Tujuan diadakannya tes ini adalah untuk mengukur kemampuan berbicara sesuai dengan pola dasar __は__です。 . |
| 2. | Standar kompetensi | Mampu mengungkapkan informasi secara lisan mengenai hal yang didapatkan. |
| 3. | Kompetensi dasar | Menyampaikan informasi dalam bahasa lisan sederhana. |
| 4. | Materi | 1. __は__です。 2. Kata sifat benda 3. Pola penunjuk benda |
| 5. | Jenis soal | Tes lisan. |

Gambar 3.5

Indikator *Pretes* dan *Post tes* penelitian

| No | Indikator Tes | Bobot nilai |
|----|--|-------------|
| 1. | Memahami penggunaan pola __は__です。 | 1-4 |
| 2. | Memahami kata sifat benda dalam bahasa Jepang. | 1-4 |
| 3. | Memahami penggunaan penunjuk benda dalam bahasa Jepang. | 1-4 |
| 4. | Mengaplikasikan semua materi tersebut dalam sebuah kalimat secara lisan. | 1-4 |

b. Non Tes (Angket)

Menurut Sutedi (2011, hlm.155-156) mengemukakan bahwa instrumen non tes dapat berupa angket, pedoman observasi, pedoman wawancara, skala, sosiometri daftar (*checklist*), dan sebagainya. Dalam penelitian ini, bentuk instrumen non tes yang penulis pilih adalah angket. Pengertian angket menurut Sutedi (2011, hlm.164) yaitu salah satu instrumen pengumpul data penelitian yang diberikan kepada responden (manusia dijadikan subjek penelitian). Angket dalam penelitian ini berfungsi untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan metode *Contextual Teaching Learning* dengan teknik *Mysterious Things Games*. Adapun pada tabel berikut ini memaparkan mengenai kisi-kisi angket yang menjadi pedoman pembuatan angket pada penelitian ini :

Tabel 3.6. Kisi-kisi Angket

| No | Indikator | Nomor Soal | Jumlah Soal |
|--------|--|------------|-------------|
| 1 | Pendapat siswa ketika diminta mendeskripsikan dengan bahasa Jepang | 1 | 1 |
| 2 | Pendapat siswa tentang kesulitan yang dialami saat diminta mendeskripsikan benda dalam bahasa Jepang | 2,3 | 2 |
| 3 | Teknik <i>Mysterious Things Games</i> membuat lebih berani untuk berbicara | 4 | 1 |
| 4 | Pendapat siswa terhadap teknik <i>Mysterious Things Games</i> | 5,6,7 | 3 |
| 5 | Perubahan yang dirasakan setelah menggunakan <i>Mysterious Things Games</i> | 8 | 1 |
| 6 | Keefektifan <i>Mysterious Things Games</i> dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa | 9,10 | 2 |
| Jumlah | | 10 | |

F. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah tahapan yang harus dilakukan peneliti secara berurutan untuk memudahkan dalam pelaksanaan penelitian. Oleh karena itu, dalam pada pelaksanaan penelitian ini pun dilakukan secara bertahap, berikut adalah tahapan pada penelitian ini:

1. Persiapan penelitian

a. Identifikasi masalah

Identifikasi masalah dilakukan untuk mengetahui kondisi siswa dan masalah yang ada di lapangan sebagai bahan pertimbangan untuk dapat melakukan penelitian ini.

b. Menyusun instrumen penelitian

- 1) Merumuskan materi ajar yang akan dijadikan instrumen
- 2) Menyusun soal *pre-test* dan *post-test*
- 3) Menyusun angket
- 4) Mengkonsultasikan dengan dosen pembimbing

2. Tahap Pelaksanaan

a. Melaksanakan eksperimen/penelitian.

langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian :

1. Memilih siswa secara acak berpasangan.
2. Meminta sepasang siswa untuk maju kedepan dan memilih barang misterius yang berada di dalam kantung dan meminta mereka untuk merasakan barang tersebut.
3. Siswa yang lain memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan barang yang misterius atau dibungkus tersebut yaitu menebak sifat barang berdasarkan ukuran, sifat keras atau tidaknya, dll. Hingga ada siswa yang menebak isi dari bungkusan tersebut.

4. Siswa yang memegang barang harus menjawab dengan ya/tidak.

Gambar 3.6

Jadwal Pelaksanaan Penelitian

| No. | Hari/Tanggal | Waktu | Kegiatan |
|-----|-------------------------|-------------|--|
| 1. | Kamis, 21 April 2016 | 07.00-09.00 | Melakukan <i>pretest</i> dan <i>treatment</i> pertemuan ke-1 pembelajaran pola __は__です。 . |
| 2. | Kamis, 28 April 2016 | 07.00-09.00 | Melakukan <i>treatment</i> pertemuan ke-2 pembelajaran kata sifat benda yang diaplikasikan dengan pola __は__です dengan menggunakan Mysterious Things Games. |
| 3. | Kamis, 5 Mei 2016 | 07.00-09.00 | Melakukan <i>treatment</i> pertemuan ke-3 |

| | | | |
|----|--------------------|-------------|---|
| | | | pembelajaran pola penunjuk benda yang diaplikasikan dengan __ は__です menggunakan permainan Mysterious Things Games. |
| 4. | Kamis, 12 Mei 2016 | 07.00-09.00 | Melakukan <i>treatment</i> pertemuan ke-4 melakukan post-test dengan menggunakan permainan Mysterious Things Games. |

Gambar 3.7

Prosedur Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Teknik Mysterious Things Games

| Langkah-langkah | Aktivitas Guru |
|---|--|
| Langkah 1 Menghadapkan siswa pada kantung yang berisi barang misterius | Menjelaskan apa yang harus siswa lakukan dengan kantung tersebut. |

| | |
|---|--|
| <p>Langkah 2</p> <p>Meminta siswa mengambil sebuah bungkus yang berisi barang misterius dan merasakan karakteristiknya.</p> | <p>Mengawasi siswa saat mengambil barang di dalam kantung.</p> |
| <p>Langkah 3</p> <p>Meminta siswa yang lain bertanya dan menebak barang tersebut.</p> | <p>Memperhatikan kata atau kalimat yang diucapkan siswa, membuat catatan kecil kekurangan atau kesalahan kata dan susunan yang diucapkan siswa.</p> |
| <p>Langkah 4</p> <p>Siswa yang memegang barang harus membuka isi bungkus dan mendeskripsikan barang tersebut.</p> | <p>Memperhatikan kata atau kalimat yang diucapkan siswa, membuat catatan kecil kekurangan atau kesalahan kata dan susunan yang diucapkan siswa.</p> |
| <p>Langkah 5</p> <p>Pembahasan</p> | <p>Memberikan penjelasan singkat tentang kesalahan pengucapan yang dilakukan siswa.</p> |

- b. Mengumpulkan data dari proses penelitian/eksperimen.
- c. Menganalisis data dengan menggunakan rumus statistika yang relevan.
- d. Membuat rumusan sementara.

- e. Menyusun laporan.
3. Tahap Akhir (kesimpulan)

Tahap pengambilan kesimpulan yang didalamnya terdapat gambaran dari hasil penelitian.

G. Analisis Data

Dari data yang telah dikumpulkan dari setiap pertemuan dengan sampel penelitian akan diolah dan dianalisis untuk digunakan sebagai sarana dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan pada rumusan masalah. Pengolahan data yang ada pada bab ini bertujuan untuk mengolah data mentah yang diperoleh dan diubah menjadi data yang lebih spesifik.

1. Tes

Data yang akan diolah dalam penelitian ini adalah data hasil pretest dan posttest dengan membandingkan hasil pretes dan posttest menggunakan rumus statistik komparansional. Statistik komparansionalnya digunakan untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada tidaknya perbedaan antara dua variable (atau lebih) yang sedang diteliti (Sutedi 2011: hlm. 228). Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam tahap pengolahan data tes ini, sebagai berikut:

- a. Memeriksa data mentah yang telah didapat dari hasil pengukuran sampel yang dilakukan melalui tes.
- b. Pemberian skor terhadap data hasil pengukuran yang telah dilakukan.
- c. Mencari skor terbesar dan terkecil dan menentukan *range* (pendistribusian data).
- d. Mencari perbedaan yang signifikan antara hasil tes kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Selain itu, mencari perbedaan hasil tes antara

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan teknik pengolahan data statistik komparasional menggunakan uji tes dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

t_0 : nilai t hitung yang dicari

M_x : mean dari hasil *posttest*

M_y : mean dari hasil *pretest*

SEM_{x-y} : standar error perbedaan mean x dan mean y.

(Sutedi, 2011: hlm. 229)

Untuk mencari t hitung memerlukan beberapa langkah yaitu sebagai berikut:

a. Membuat tabel persiapan.

| No sampel | X | Y | X | Y | x^2 | y^2 |
|-----------|-----|-----|-----|-----|-------|-------|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

| | | | | | | |
|----------|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | |
| Σ | | | | | | |
| M | | | | | | |

Keterangan:

1. Kolom (1) diisi dengan nomor urut, sesuai dengan jumlah sampel
 2. Kolom (2) diisi dengan skor yang diperoleh dari *posttest*
 3. Kolom (3) diisi dengan skor yang diperoleh dari *pretest*
 4. Kolom (4) diisi dengan deviasi dari skor X. Caranya hitung terlebih dahulu mean dari X, kemudian skor tersebut berapa selisihnya dengan mean tadi sehingga untuk kolom (4) ini akan berisi angka negatif dan positif, dan jika dijumlahkan hasilnya menjadi nol
 5. Kolom (5) diisi dengan deviasi dari skor Y. Caranya hitung terlebih dahulu mean dari Y, kemudian skor tersebut berapa selisihnya dengan mean tadi sehingga untuk kolom (4) ini akan berisi angka negatif dan positif, dan jika dijumlahkan hasilnya menjadi nol
 6. Kolom (6) diisi dengan pengkuadratan dari angka-angka pada kolom (4)
 7. Kolom (7) diisi dengan pengkuadratan dari angka-angka pada kolom (5)
- b. Mencari mean kedua variabel dengan rumus berikut ini:

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

Keterangan:

M_x : Nilai rata-rata X

M_y : Nilai rata-rata Y

\sum_x : Jumlah nilai x

\sum_y : Jumlah nilai y

N : Jumlah mahasiswa yang mengikuti tes

(Sutedi, 2011: hlm. 218)

c. Mencari *gain* (d) antara *pre-test* dan *post-test*, dengan rumus:

$$\text{Gain} = \text{post-test} - \text{pre-test}$$

d. Mencari nilai rata-rata d (*gain*), dengan rumus:

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

e. Menghitung nilai kuadrat deviasi menggunakan rumus sebagai berikut:

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

f. Mencari nilai t hitung dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

t_0 : Nilai t hitung

M_x : Nilai rata-rata X

M_y : Nilai rata-rata Y

SEM_{x-y} : Standar error perbedaan mean x dan mean y

(Sutedi, 2011: hlm. 229)

g. Memberikan interpretasi terhadap nilai t hitung tersebut.

Merumuskan Hipotesis kerja (H_k) :

Terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan metode *Contextual Teaching Learning*.

Merumuskan Hipotesis nol (H_0) :

Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan metode *Contextual Teaching Learning*.

h. Membandingkan nilai t hitung dengan nilai t tabel

$$db = N - 1$$

1. Data angket

Selain hasil *pretest* dan hasil *posttest*, dalam penelitian ini juga dipergunakan angket sebagai alat pengumpul data yang kemudian diolah sehingga menjadi sebuah kesimpulan. Teknik pengolahan data angket dengan cara menghitung presentase tiap jawaban per nomor soal kemudian diinterpretasi. Rumus pengolahannya sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Presentase jawaban

f : Jumlah jawaban responden

n : Jumlah responden

Hasil analisis angket tersebut ditafsirkan dengan kategori yang terdapat pada tabel berikut:

Tabel 3.8

Penafsiran Analisis Angket

| Interval Presentasi | Interpretasi |
|---------------------|--------------|
|---------------------|--------------|

| | |
|-----------|---------------------|
| 0% | Tidak seorangpun |
| 1% - 5% | Hampir tidak ada |
| 6% - 25% | Sebagian kecil |
| 26% - 29% | Hampir setengahnya |
| 50% | Setengahnya |
| 51% - 75% | Lebih dari setengah |
| 76% - 95% | Sebagian besar |
| 96% - 99% | Hampir seluruhnya |
| 100% | Seluruhnya |

(Sudjiono, 2010: hlm. 40-41)

Dengan demikian hasil angket yang di berikan kepada mahasiswa responden terkait metode yang diteliti akan nampak tafsirannya sesuai dengan tabel di atas.

H. Uji Kelayakan Instrumen

Uji ini dilakukan untuk menguji apakah instrument yang akan kita gunakan sebagai alat ukur pengambilan data layak atau tidaknya instrument tersebut. Uji kelayakan intrumen ini terdiri dari beberapa tahapan :

1. Menguji tingkat kesukaran soal
2. Menguji daya pembeda

3. Menguji validitas
4. Menguji realibilitas

a. Analisis Butir Soal

Analisis 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 untuk kategori sedang dan mudah. Menurut Sutedi,(2011:212) soal yang baik adalah yang dapat membedakan antara siswa yang tergolong mampu (kelompok atas) dengan siswa yang kurang mampu (kelompok bawah).

b. Analisis Tingkat Kesukaran

Tes esai bisa dilakukan misalnya dalam mengukur kemampuan membaca, menyimak, atau menerjemahkan. Di sini peneliti bias menentukan skor ideal untuk tiap soal berbeda-beda, tergantung pada tingkat kesulitan tersebut.

Rumus untuk mengukur tingkat kesulitan butir soal esai :

$$TK = \frac{SkA + SkB - (2n \times Skmin)}{2n \times (Skmak - Skmin)}$$

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.mak : skor maksimal

Sk.min : skor minimal

Tabel 3.9.

Penafsiran Tingkat Kesulitan

| | |
|--------------------|---------------|
| 0,00 – 0,25 | Sukar |
| 0,26 – 0,75 | Sedang |
| 0,76 – 1,00 | Mudah |

Tabel 3.10.

Hasil Analisis Uji Coba Tingkat Kesulitan

| Nomor | Angka Tingkat Kesukaran | Penafsiran |
|--------------|--------------------------------|-------------------|
| 1 | 0.5 | Sedang |
| 2 | 0.55 | Sedang |
| 3 | 0.33 | Sedang |

| | | |
|---|-----|--------|
| 4 | 0.5 | Sedang |
|---|-----|--------|

c. Daya Pembeda

Menurut Sutedi,(2011:214) butir soal yang baik adalah yang bias membedakan kelompok atas dan kelompok bawah, untuk melihat daya pembeda tiap butir soal dapat digunakan rumus berikut :

$$DP = \frac{SkA - SkB}{n(Sk_{mak} - Sk_{min})}$$

Keterangan :

DP : daya pembeda

SkA : jumlah skor jawaban kelompok atas

SkB : jumlah skor jawaban kelompok bawah

n : jumlah sampel kelompok atas atau kelompok bawah

Sk.Mak : skor maksimal

Sk.min : skor minimal

Tabel 3.11.

Penafsiran Daya Pembeda

| | |
|-------------|----------------|
| 0.00 – 0.25 | Rendah (lemah) |
| 0.26 – 0.75 | Sedang |
| 0.76 – 1.00 | Tinggi (kuat) |

Tabel 3.12.

Hasil Analisis Uji Coba Daya Pembeda

| Nomor | Angka Daya Pembeda | Penafsiran |
|-------|--------------------|------------|
| 1 | 0.33 | Sedang |
| 2 | 0.44 | Sedang |
| 3 | 0.33 | Sedang |
| 4 | 0.33 | Sedang |

d. Uji Reliabilitas

Menurut Sutedi , (2011:220) perangkat tes dikatakan memiliki reliabilitas jika dapat mengukur secara ajeg, artinya meskipun berkali-kali tes tersebut digunakan pada sampel yang sama dengan waktu yang tidak terlalu lama, akan menghasilkan data yang sama pula.

1) Cara tes Ulang

Reliabilitas suatu perangkat tes bias diukur dengan cara mengadakan tes dua kali pada sampel yang sama dengan jarak waktu yang tidak terlalu lama.

Rumus untuk mencari angka korelasi berdasarkan pada skor asli :

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

Tabel 3.13.
Tabel Perhitungan Korelasi

| N | X | Y | XY | X ² | Y ² |
|---|----|----|------|----------------|----------------|
| 1 | 75 | 76 | 5700 | 5625 | 5776 |

| | | | | | |
|----------|-----|-----|-------|-------|-------|
| 2 | 75 | 75 | 5625 | 5625 | 5625 |
| 3 | 68 | 68 | 4624 | 4624 | 4624 |
| 4 | 68 | 69 | 4692 | 4624 | 4761 |
| 5 | 68 | 67 | 4556 | 4624 | 4489 |
| 6 | 68 | 67 | 4556 | 4624 | 4489 |
| 7 | 62 | 64 | 3968 | 3844 | 4096 |
| 8 | 50 | 51 | 2550 | 2500 | 2601 |
| 9 | 50 | 50 | 2500 | 2500 | 2500 |
| 10 | 43 | 44 | 1892 | 1849 | 1936 |
| Σ | 627 | 631 | 40663 | 40439 | 40897 |

Dari table diatas diketahui :

$$\Sigma X = 627 \qquad \Sigma Y = 631$$

$$\Sigma X^2 = 40439 \qquad \Sigma Y^2 = 40.897$$

$$\Sigma XY = 39.163$$

Maka angka korelasi berdasarkan table diatas adalah :

$$R_{xy} = \frac{10.40663 - (627)(631)}{\sqrt{[10.631 - (631)^2][10.40897 - (631)^2]}}$$

52

$$= \frac{406630 - 395637}{11032,6854845} = \frac{10993}{11032,6854845}$$

$$= 0,99 \text{ (sangat kuat)}$$

Setelah dihitung diperoleh angka korelasi 0,99 yang termasuk ke dalam kategori sangat kuat. Oleh karena itu perangkat tes ini setelah diuji dengan teknik tes ulang, bias dikatakan memiliki reliabilitas yang cukup tinggi.