

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Metodologi Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode drill dengan multimedia untuk meningkatkan keterampilan menulis huruf hiragana, untuk itu metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimental. “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 dapat digunakan jika memang tidak baik dalam pengajaran sebenarnya’ (Sutedi, 2011:64).

Eksperimen dilakukan untuk mengetahui data kuantitatif dari dua kelas yang berbeda, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan penerapan metode drill dengan multimedia untuk meningkatkan keterampilan menulis hiragana sesuai dengan penulisan yang benar. Sedangkan pada kelas kontrol mengajarkan huruf hiragana tanpa perlakuan metode drill dengan multimedia. Hasil kedua kelas tersebut akan dihitung menggunakan studi komparansi.

3.2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

3.2.1. Tes

Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu pre-test yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan untuk mengetahui kemampuan siswa dan post-test yang

dilakukan setelah diberikan perlakuan untuk mengetahui perbedaan prestasi siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Soal tes berupa esai yang berjumlah 40 soal. Kisi-kisi yang digunakan pada soal tes adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1

Kisi-kisi Soal Pre-test

No	Standar Kompetensi	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Menulis huruf hiragana.	Menulis huruf hiragana dengan cara menulis yang benar dan tepat per huruf	1,2,3,4,5	15
		Menulis huruf hiragana dengan cara menulis yang tepat dalam bentuk kata	6,7,8,9,10	
		Menulis huruf hiragana dengan cara menulis yang tepat dalam bentuk kalimat	11,12,13, 14,15	
2	Menjodohkan gambar dengan huruf hiragana yang tepat.	Menjodohkan gambar sesuai dengan huruf hiragana yang tepat	16,17,18, 19,20	5
3	Menyalin huruf hiragana ke dalam tulisan romaji	Menyalin huruf hiragana ke dalam huruf romaji dengan tepat.	21,22,23, 24,25	5

Tabel 3.2

Kisi-kisi Soal Post-test

No	Standar Kompetensi	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Menulis huruf Hiragana	Menulis huruf hiragana sesuai dengan cara penulisan yang benar dalam bentuk huruf	1,2,3,4,5	5
		Menulis huruf hiragana sesuai dengan cara penulisan yang benar dalam bentuk kata	6,7,8,9,10	5
		Menulis huruf hiragana sesuai dengan cara penulisan yang benar dalam bentuk kalimat	11,12,13,14 15,16,17,18 19,20	10
2	Menjodohkan gambar dengan huruf hiragana yang tepat	Menjodohkan gambar sesuai dengan huruf hiragana yang tepat	21,22,23,24 25,26,27,28 29,30	10
3	Menyalin huruf hiragana ke dalam tulisan romaji	Menyalin huruf hiragana ke dalam huruf romaji dengan tepat.	31,32,33,34 35,36,37,38 39,40	10

3.2.2. Angket

Angket diberikan setelah test dilaksanakan. Angket ini diberikan hanya kepada kelas eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui interpretasi terhadap efektifitas metode drill dengan multimedia untuk meningkatkan keterampilan menulis hiragana dan respon siswa dalam kegiatan pembelajaran yang telah diberikan. Angket ini berisi 12 pertanyaan. Kisi-kisi yang digunakan untuk soal angket adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3

Kisi-kisi Soal Angket

No	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Minat siswa terhadap pembelajaran menulis huruf hiragana	2,8	2
2	Pendapat siswa mengenai keterampilan menulis huruf hiragana	4,9,11,12	4
3	Usaha yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan menulis huruf hiragana	7	1
4	Pendapat siswa mengenai metode drill dengan multimedia untuk meningkatkan keterampilan menulis huruf hiragana	1,3,5,6,10	5

3.3. Teknik Pengolahan Data

Ari Desiyanti, 2013

Efektivitas Metode Drill Dengan Multimedia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Huruf Hiragana
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Data yang diolah dalam penelitian ini adalah hasil nilai *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada sampel penelitian. Setelah data diperoleh, kemudian dilakukan pengolahan data dengan perincian sebagai berikut :

3.3.1. Rumusan yang digunakan

Untuk mengukur efektifitas metode drill dengan multimedia untuk meningkatkan keterampilan menulis huruf hiragana sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yang sempelnya adalah pembelajar tingkat dasar, peneliti menggunakan rumus-rumus dengan langkah-langkah sebgai berikut :

1. Membuat tabel persiapan perhitungan, yang berisi komponen variabel X dan Y, x, y, x^2 , dan y^2 .

2. Mencari mean variabel X (kelas eksperimen) dan Y (kelas kontrol), dengan

rumus:

$$Mx = \frac{\sum x}{N_1}$$

Keterangan :

Mx : Nilai rata-rata variabel X

$\sum x$: Jumlah nilai variabel X

N_1 : Jumlah peserta variabel X

$$My = \frac{\sum y}{N_2}$$

Keterangan :

My : Nilai rata-rata variabel Y

$\sum y$: Jumlah nilai variabel Y

N_2 : Jumlah peserta variabe Y

4. Mencari standar deviasi dari variabel X dan Y, dengan rumus:

$$SDx = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N_1}}$$

Keterangan :

SDx : Standar deviasi variabel X

$\sum x^2$: Jumlah nilai standar deviasi yang telah dikuadratkan

N_1 : Jumlah peserta variabel X

$$SDy = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}}$$

Keterangan :

SDy : Standar deviasi variabel Y

$\sum y^2$: Jumlah nilai standar deviasi yang telah dikuadratkan

N_2 : Jumlah peserta variabel Y

4. Mencari standar error mean kedua variabel X dan Y, dengan rumus:

$$SEMx = \frac{SDx}{\sqrt{N_1 - 1}}$$

Keterangan :

SEMx : Standar error mean variabel X

SDx : Standar deviasi variabel X

N_1 : Jumlah peserta variabel X

$$SEMy = \frac{SDy}{\sqrt{N_2 - 1}}$$

Ari Desiyanti, 2013

Efektivitas Metode Drill Dengan Multimedia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Huruf Hiragana
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Keterangan :

SEMy : Standar error mean variabel Y

SDy : Standar deviasi variabel Y

N₂ : Jumlah peserta variabel Y

5. Mencari standar error perbedaan mean X dan Y, dengan rumus:

$$SEM_{x-y} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2}$$

Keterangan :

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

SEM_x² : Hasil pengkuadratan standar error mean variabel X

SEM_y² : Hasil pengkuadratan standar error mean variabel Y

6. Mencari nilai *t* hitung, dengan rumus:

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

Keterangan :

*t*₀ : *t* hitung

M_x : Mean variabel X

M_y : Mean variabel Y

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

8. Mencari nilai derajat kebebasan, dengan rumus :

$$db = n-1$$

Ari Desiyanti, 2013

Efektivitas Metode Drill Dengan Multimedia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Huruf Hiragana
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Keterangan :

db : nilai derajat kebebasan

n : jumlah siswa

9. Memberikan interpretasi dengan melihat nilai t tabel.

(Sutedi, 2009 : 231-232 dan Arikunto, 2010 : 349-351)

3.3.2. Uji Hipotesis

“Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”. (Arikunto, 2010 : 110).

Dalam penelitian ini terdapat dua macam hipotesis yaitu hipotesis kerja (H_k) dan hipotesis nol (H_o) sebagai berikut :

H_k : Diduga terdapat pengaruh yang signifikan antara peserta didik yang menggunakan metode drill dan multimedia dengan peserta didik yang tidak menggunakan metode drill dan multimedia untuk meningkatkan keterampilan menulis huruf hiragana.

H_o : Diduga tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara peserta didik yang menggunakan metode drill dan multimedia dengan peserta didik yang tidak menggunakan metode drill dan multimedia untuk meningkatkan keterampilan menulis huruf hiragana.

Pengujian dilaksanakan dengan menginterpretasikan nilai t hitung pada nilai t tabel dengan terlebih dahulu menetapkan derajat kebebasan, dengan menggunakan rumus:

$$db = (Nx + Ny) - 1$$

Setelah menentukan db, maka diperoleh nilai t tabel pada taraf signifikan 5% dan 1% (Sutedi, 2011 : 232).

Jika nilai t tabel $< t$ hitung, maka H_k diterima dan H_o ditolak. Artinya keterampilan menulis huruf hiragana yang menggunakan metode drill dengan multimedia efektif dalam pembelajaran bahasa Jepang. Dan jika t tabel $> t$ hitung, maka H_k ditolak dan H_o diterima. Artinya keterampilan menulis huruf hiragana yang menggunakan metode drill dengan multimedia tidak efektif dalam pembelajaran bahasa Jepang.

3.3.3. Pengolahan Data Angket

Teknik untuk mengolah data dari angket dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menyusun frekuensi jawaban
2. Membuat tabel frekuensi
3. Menghitung prosentase frekuensi dari setiap jawaban dengan menggunakan rumus:

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

P : Prosentase frekuensi dari setiap jawaban responden

f : Frekuensi dari setiap jawaban responden

n : Jumlah responden

5. Menafsirkan hasil angket dengan berpedoman pada data sebagai berikut:

Tabel 3.4

Tafsiran Angket

Interval	Keterangan
----------	------------

0%	Ditafsirkan tidak ada
1%-25%	Ditafsirkan sebagian kecil
26% - 49%	Ditafsirkan hampir setengahnya
5%	Ditafsirkan setengahnya
51% - 75%	Ditafsirkan sebagian besar
76% - 99%	Ditafsirkan hampir seluruhnya
100%	Ditafsirkan seluruhnya

(Arikunto, 2006:263)

3.4. Populasi dan Sampel

3.4.1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto,2010 : 173). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi di SMA Negeri 6 Garut yang terbagi dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

3.4.2. Sampel

“Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti” (Arikunto,2011 : 174). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X di SMA Negeri 6 Garut.

3.4.3. Teknik sampling

Sampel dalam penelitian dipilih dengan teknik purposif. Sutedi, (2009:181) “menyatakan bahwa teknik penyempelan secara purposif yaitu pengambilan sampel yang didasarkan atas pertimbangan peneliti itu sendiri, dengan maksud atau tujuan tertentu yang bisa dipertanggung jawabkan secara ilmiah”.

Pada penelitian ini hanya siswa-siswi kelas X saja yang diambil sebagai data penelitian.

Ari Desiyanti, 2013

Efektivitas Metode Drill Dengan Multimedia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Huruf Hiragana
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.5. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

3.5.1. Validitas

Validitas instrument pada penelitian ini dilaksanakan dengan validitas internal, yaitu skor total instrument sebagai criteria valid tidaknya setiap butir soal.

Validitas tersebut dilaksanakan pada 20 orang siswa yang pernah belajar bahasa Jepang. Kemudian dilaksanakan analisis tiap butir soal untuk mencari nilai tingkat kesukaran (TK) dan daya pembeda (DP).

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat kesukaran adalah:

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

Keterangan:

TK : tingkat kesukaran

SkA : jumlah jawaban benar kelompok atas

SkB : jumlah jawaban benar kelompok bawah

N : jumlah sampel kelompok atas atau kelompok bawah

(Sutedi:214)

Setelah diperoleh nilai TK, selanjutnya ditafsirkan dengan penafsiran sebagai berikut:

TK : 0,00 ~ 0,25 = sukar

TK : 0,26 ~ 0,75 = sedang

TK : 0,76 ~ 1,00 = mudah

(Sutedi:214)

Kemudian rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah:

Ari Desiyanti, 2013

Efektivitas Metode Drill Dengan Multimedia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Huruf Hiragana
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

$$DP = \frac{SkA - SkB}{n(Skmak - Skmin)}$$

Keterangan :

DP : daya pembeda

SkA : jumlah jawaban benar kelompok atas

SkB : jumlah jawaban benar kelompok bawah

n : jumlah sampel kelompok atas atau kelompok bawah

Skmak : Skor maksimal

Skmin : Skor Minimal

Dari hasil uji coba, diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 3.5
Hasil analisa tiap butir soal

n	Nomor Butir Soal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	5	4	4	4	5	4	5	3	5	2
4	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	3	3	3	2	4	3	2	4	3	4
3	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	3	5	2	4	2	4	3	5	2	4
2	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	4	2	5	3	2	2	5	4	3	5
5	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	3	5	2	3	4	5	5	1	2	4
6	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	2	4	3	5	2	5	3	4	2	3
7	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	4	5	2	3	4	2	3	2	5	5
9	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	2	4	3	2	4	2	4	5	3	2
8	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	3	4	2	4	5	2	5	3	4	2
10	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	2	3	1	3	5	3	4	3	2	5
11	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	2	3	1	4	2	5	3	4	4	3
12	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	3	4	2	4	2	3	2	2	4	5
13	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	3	4	1	2	3	1	2	3	4	2
14	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	2	2	3	2	4	2	3	3	2	4
15	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	4	3	3	2	2	2	3	1	4	3

Ari Desiyanti, 2013

Efektivitas Metode Drill Dengan Multimedia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Huruf Hiragana
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

16	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	2	3	2	2	2	4	2	3	2	3
19	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	2	2	1	2	2	1	3	2	1	4
17	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	3	2	2	3	1	3	2	2	1	3
18	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	2	1	1	3	2	1	4	1	2	2
20	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	3	1	1	2	2	3	1	3	2	1

Nomor Butir Soal																			
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	4	3	5	1	4	1	3	3	5	2
0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	4	4	3	5	5	2	3	3	4	3
1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	3	4	3	5	2	5	2	4	3	5
1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	2	5	2	3	4	2	3	5	4	3
1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	3	5	2	4	5	2	3	1	4	5
1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	2	3	4	2	3	4	4	2	4	4
0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	5	4	2	3	5	3	2	4	2	1
1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	3	2	2	3	2	4	2	5	4	3
0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	3	2	4	5	2	3	5	3	1	2
1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	2	4	3	5	2	4	4	3	1	3
1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	2	3	2	4	1	5	2	3	4	2
1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	2	3	2	4	3	2	3	2	4	1
0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	3	2	3	2	4	3	3	2	2	4
1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	2	3	3	3	2	2	4	1	4	2
0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2
0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	2	2	4	2	3	3	4	2	2	1
1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	3	2	1	2	3	3	1	2	3
1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	2	1	3	3	2	2	1	3	1	1
1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	2	2	2	1	2	3	1	2	3	3
1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	3	2	1	2	2	1	3	2	1	1

Setelah dilakukan analisis tiap butir soal dengan menggunakan rumus-rumus diatas, maka diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 3.6

Ari Desiyanti, 2013

Efektivitas Metode Drill Dengan Multimedia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Huruf Hiragana
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Hasil analisa tiap butir soal

No	TK	DP
1	0.67	0.67
2	0.58	0.17
3	0.42	0.17
4	0.5	0.67
5	0.58	0.5
6	0,25	0.5
7	0.42	0.17
8	0.58	0.17
9	0.58	0.5
10	0.58	0.17
11	0.5	0.16
12	0.48	0.46
13	0.39	0.29
14	0.48	0.29
15	0.38	0.33
16	0.52	0.38
17	0.54	0.33
18	0.44	0.38
19	0.35	0.2
20	0.54	0.25
21	0.75	0.17
22	0.58	0.17
23	0.33	0
24	0.75	0.17
25	0.33	0.33
26	0.42	0.17

Ari Desiyanti, 2013

Efektivitas Metode Drill Dengan Multimedia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Huruf Hiragana
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

27	0.58	0.33
28	0.42	0.17
29	0,25	0.17
30	0.67	0
31	0.39	0.2
32	0.5	0.5
33	0.44	0.2
34	0.39	0.38
35	0.52	0.38
36	0.38	0.08
37	0.44	0.125
38	0.39	0.2
39	0.48	0.54
40	0.44	0.46

3.5.2. Reliabilitas

Uji reliabilitas yang dilaksanakan pada instrument penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan rumus koefisien *Alpha Cronbach*. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$r = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum Si^2}{St^2} \right)$$

(Sutedi:220)

Berdasarkan data yang diperoleh, maka diperoleh hasil :

Tabel 3.7

Hasil analisis tiap butir soal

n	Nomor Butir Soal
---	------------------

Ari Desiyanti, 2013

Efektivitas Metode Drill Dengan Multimedia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Huruf Hiragana
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	5	4	4
4	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	3	3	3
3	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	3	5	2
2	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	4	2	5
5	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	3	5	2
6	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	2	4	3
7	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	4	5	2
9	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	2	4	3
8	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	3	4	2
10	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	2	3	1
11	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	2	3	1
12	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	3	4	2
13	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	3	4	1
14	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	2	2	3
15	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	4	3	3
16	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	2	3	2
19	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	2	2	1
17	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	3	2	2
18	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	2	1	1
20	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	3	1	1
Σ	12	9	8	9	11	6	9	14	10	11	57	64	44
Σ^2	144	81	64	81	121	36	81	196	100	121	3249	4096	1936
$(x)^2$	12	9	8	9	11	6	9	14	10	11	177	233	201
Si^2	0.2	0.3	0.2	0.3	0.3	0.1	0.3	0.5	0.3	0.3	0.73	1.41	5.21

Nomor Butir Soal														
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
4	5	4	5	3	5	2	1	1	0	0	1	0	1	1
2	4	3	2	4	3	4	0	1	1	1	1	1	1	0
4	2	4	3	5	2	4	1	1	1	1	0	1	0	0
3	2	2	5	4	3	5	1	0	0	1	0	0	1	0
3	4	5	5	1	2	4	1	0	0	1	0	1	1	1
5	2	5	3	4	2	3	1	1	0	1	1	0	1	1
3	4	2	3	2	5	5	0	1	1	1	0	0	1	0
2	4	2	4	5	3	2	1	0	1	1	0	1	1	0

Ari Desiyanti, 2013

Efektivitas Metode Drill Dengan Multimedia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Huruf Hiragana
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4	5	2	5	3	4	2	0	0	0	1	1	0	0	1
3	5	3	4	3	2	5	1	1	0	0	1	0	0	1
4	2	5	3	4	4	3	1	1	1	0	0	1	0	0
4	2	3	2	2	4	5	1	0	1	1	1	0	0	0
2	3	1	2	3	4	2	0	0	0	1	0	0	1	1
2	4	2	3	3	2	4	1	1	1	0	0	1	0	0
2	2	2	3	1	4	3	0	0	1	0	0	1	1	0
2	2	4	2	3	2	3	0	0	1	1	0	0	1	1
2	2	1	3	2	1	4	1	1	0	1	0	0	0	0
3	1	3	2	2	1	3	1	1	0	1	0	0	0	0
3	2	1	4	1	2	2	1	0	0	1	1	1	0	0
2	2	3	1	3	2	1	1	1	0	0	0	0	0	1
59	59	57	64	58	57	66	14	11	9	14	7	8	10	8
348	348	324	409	336	324	435	19	12	81	19	49	64	10	64
1	1	9	6	4	9	6	6	1		6			0	
191	209	180	232	196	191	246	14	11	9	14	7	8	10	8
0.85	1.75	0.88	1.36	1.39	1.43	1.41	0.5	0.3	0.3	0.5	0.2	0.2	0.3	0.2

Nomor Butir Soal											
29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
0	1	4	3	5	1	4	1	3	3	5	2
0	1	4	4	3	5	5	2	3	3	4	3
1	0	3	4	3	5	2	5	2	4	3	5
1	1	2	5	2	3	4	2	3	5	4	3
0	0	3	5	2	4	5	2	3	1	4	5
0	1	2	3	4	2	3	4	4	2	4	4
1	1	5	4	2	3	5	3	2	4	2	1
1	1	3	2	2	3	2	4	2	5	4	3
0	0	3	2	4	5	2	3	5	3	1	2
1	0	2	4	3	5	2	4	4	3	1	3
1	0	2	3	2	4	1	5	2	3	4	2
1	0	2	3	2	4	3	2	3	2	4	1
0	1	3	2	3	2	4	3	3	2	2	4
0	0	2	3	3	3	2	2	4	1	4	2
1	1	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2
0	0	2	2	4	2	3	3	4	2	2	1

Ari Desiyanti, 2013

Efektivitas Metode Drill Dengan Multimedia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Huruf Hiragana
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

0	1	1	3	2	1	2	3	3	1	2	3
0	0	2	1	3	3	2	2	1	3	1	1
0	1	2	2	2	1	2	3	1	2	3	3
0	1	3	2	1	2	2	1	3	2	1	1
8	11	53	59	54	60	58	56	58	54	57	51
64	121	2809	3481	2916	3600	3364	3136	3364	2916	3249	2601
8	11	157	197	164	216	196	182	188	172	195	161
0.2	0.3	0.83	1,15	0.91	1.8	1.39	1.26	0.99	1.31	1.63	1.55

Kemudian angka korelasi yang diperoleh ditafsirkan berdasarkan penafsiran berikut:

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:222)

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh hasil :

$$r = \frac{5}{5-1} \left(1 - \frac{33,6}{166,76} \right)$$

$$= 1$$

Maka dapat ditafsirkan bahwa reliabilitas instrument pada penelitian ini sangat kuat.

3.6. Rancangan Eksperimen

Pertemuan dalam penelitian ini dilaksanakan sebanyak lima kali pertemuan sebagai proses pembelajaran, 1 kali pertemuan untuk *pre-test* dan 1 kali pertemuan untuk *post-test* dan penyebaran angket. Hal tersebut dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Ari Desiyanti, 2013

Efektivitas Metode Drill Dengan Multimedia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Huruf Hiragana
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Adapun rincian dari setiap pertemuan adalah sebagai berikut :

3.6.1. Kelas Eksperimen

Pertemuan pertama

Pertemuan pertama, sebelum memulai kegiatan pembelajaran, diadakan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberikan pembelajaran dengan perlakuan.

Setelah tes selesai, diadakan pembelajaran. Materi yang disampaikan adalah pembelajaran huruf *hiragana* dari huruf あーの. Pembelajaran dimulai dari cara penulisan sampai dengan cara pengucapannya dengan menggunakan multimedia, serta pengulangan secara terus menerus sampai siswa benar-benar menguasainya. Tujuannya siswa mampu menguasai huruf hiragana あーの serta mampu merangkainya menjadi kata, frase, dan kalimat.

Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua, materi yang disampaikan adalah pembelajaran huruf *hiragana* dari huruf はーん. Pembelajaran dimulai dari cara penulisan sampai dengan cara pengucapannya dengan menggunakan multimedia, serta pengulangan secara terus menerus sampai siswa benar-benar menguasainya. Tujuannya siswa mampu menguasai huruf hiragana はーん serta mampu merangkainya menjadi kata, frase, dan kalimat.

Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga, materi yang disampaikan adalah pembelajaran huruf *hiragana* dakuon dan handakuon, dimulai dari huruf がーぼ. Pembelajaran dimulai dari cara penulisan huruf hiragana handakuon yang ditandai dengan menggunakan tanda petik (‘) dan handakuon yang ditandai dengan tanda bulatan kecil di atas sebelah kanan (°) yang ditampilkan dalam multimedia, kemudian penulisan diulang secara terus menerus sampai siswa benar-benar

menguasainya. Tujuannya siswa mampu menguasai huruf hiragana がーぼ serta mampu merangkainya menjadi kata, frase, dan kalimat.

Pertemuan keempat

Pertemuan keempat, materi yang disampaikan adalah pembelajaran huruf *hiragana* rangkap yang ditandai dengan huruf (や、ゆ、よ) kecil dimulai dari huruf きゃーぴよ. Pembelajaran dimulai dari cara penulisan huruf hiragana konsonan rangkap sampai dengan cara pengucapannya yang ditampilkan dalam multimedia, serta pengulangan menulis secara terus menerus sampai siswa benar-benar menguasainya. Tujuannya siswa mampu menguasai huruf hiragana きゃーぴよ serta mampu merangkainya menjadi kata, frase, dan kalimat.

Pertemuan Kelima

Pertemuan kelima, materi yang disampaikan adalah pembelajaran huruf *hiragana* bunyi vokal panjang yang ditandai dengan penggunaan huruf vokal rangkap (あ、い、う、え、お) dan bunyi konsonan rangkap yang ditandai dengan penggunaan huruf (っ) kecil. Pembelajaran dimulai dari cara penulisan sampai dengan cara pengucapannya yang disajikan dalam multimedia, serta pengulangan secara terus menerus sampai siswa benar-benar menguasainya. Tujuannya siswa mampu menguasai huruf hiragana dengan bunyi vokal panjang dan bunyi konsonan rangkap serta mampu merangkainya menjadi kata, frase, dan kalimat.

Kemudian di akhir pembelajaran diadakan *post-test*. Tes ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang telah disajikan dengan multimedia dengan metode *drill*. Setelah tes selesai, diadakan penyebaran angket untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran yang diberikan perlakuan.

3.6.2. Kelas Kontrol

Pertemuan pertama

Pertemuan pertama, sebelum memulai kegiatan pembelajaran, diadakan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberikan pembelajaran dengan perlakuan.

Setelah tes selesai, diadakan pembelajaran. Materi yang disampaikan adalah pembelajaran huruf *hiragana* dari huruf あーの. Pembelajaran dimulai dari cara penulisan sampai dengan cara pengucapannya. Tujuannya siswa mampu menguasai huruf hiragana あーの serta mampu merangkainya menjadi kata, frase, dan kalimat.

Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua, materi yang disampaikan adalah pembelajaran huruf *hiragana* dari huruf はーん. Pembelajaran dimulai dari cara penulisan sampai dengan cara pengucapannya. Tujuannya siswa mampu menguasai huruf hiragana はーん serta mampu merangkainya menjadi kata, frase, dan kalimat.

Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga, materi yang disampaikan adalah pembelajaran huruf *hiragana* dakuon dan handakuon, dimulai dari huruf がーぼ. Pembelajaran dimulai dari cara penulisan huruf hiragana handakuon yang ditandai dengan menggunakan tanda petik (‘) dan handakuon yang ditandai dengan tanda bulatan kecil di atas sebelah kanan (°). Tujuannya siswa mampu menguasai huruf hiragana がーぼ serta mampu merangkainya menjadi kata, frase, dan kalimat.

Pertemuan keempat

Pertemuan keempat, materi yang disampaikan adalah pembelajaran huruf *hiragana* rangkap yang ditandai dengan huruf (や、ゆ、よ) kecil dimulai dari huruf きやーひよ. Pembelajaran dimulai dari cara penulisan

huruf hiragana konsonan rangkap sampai dengan cara pengucapannya. Tujuannya siswa mampu menguasai huruf hiragana きゃーぴょ serta mampu merangkainya menjadi kata, frase, dan kalimat.

Pertemuan Kelima

Pertemuan kelima, materi yang disampaikan adalah pembelajaran huruf *hiragana* bunyi vokal panjang yang ditandai dengan penggunaan huruf vokal rangkap (あ、い、う、え、お) dan bunyi konsonan rangkap yang ditandai dengan penggunaan huruf (っ) kecil. Pembelajaran dimulai dari cara penulisan sampai dengan cara pengucapannya. Tujuannya siswa mampu menguasai huruf hiragana dengan bunyi vokal panjang dan bunyi konsonan rangkap serta mampu merangkainya menjadi kata, frase, dan kalimat.

Kemudian di akhir pembelajaran diadakan *post-test*. Tes ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap pembelajaran.