

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Sugiyono (2007, hlm. 3) menyatakan bahwa “metode penelitian adalah cara untuk melakukan sebuah penelitian agar memperoleh hasil penelitian yang tepat dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan”.

Selanjutnya Sutedi (2011, hlm. 53) menyatakan bahwa “metode penelitian dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian. Prosedur ini merupakan langkah kerja yang bersifat sistematis, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan pengambilan kesimpulan. Fungsi metode adalah untuk memperlancar pencapaian tujuan secara lebih efektif dan efisien”.

Kemudian Musfikon (2012, hlm. 13) menyatakan bahwa “metode penelitian adalah ilmu yang mempelajari prosedur melakukan pengamatan dengan pemikiran yang tepat secara terpadu melalui tahapan-tahapan yang disusun secara ilmiah untuk mencari, menyusun, serta menganalisis dan mengumpulkan data”.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *true experiment* (eksperimen murni). Untuk melaksanakan metode ini penelitian dilakukan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan dengan adanya *pretest* dan *posttest* yang dapat memperlihatkan perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*).

Sutedi (2011, hlm. 22) menyatakan bahwa “penelitian eksperimen ada yang berupa eksperimen murni dan ada pula yang berupa eksperimen semu (kuasi eksperimen). Penelitian eksperimen merupakan bagian dari penelitian kuantitatif. Dalam pendidikan bahasa Jepang, eksperimen dapat dilakukan seperti dalam bentuk uji coba suatu metode pengajaran, media pembelajaran, bentuk latihan, dengan tujuan untuk lebih meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses dan hasil dari kegiatan belajar mengajar”.

Pada kelas eksperimen penulis menerapkan *treatment* berupa teknik permainan kartu *UNO*, sedangkan pada kelas kontrol penulis menerapkan *treatment* dengan metode pengajaran *inquiry* tanpa teknik permainan kartu *UNO*. Penerapan metode penelitian ini adalah untuk mendapatkan data yang valid sesuai yang diharapkan, kemudian hasil dari penelitian ini dapat dibuktikan berupa data, khususnya untuk mengetahui efektivitas teknik permainan kartu *UNO* untuk meningkatkan pemahaman dan pemakaian pola kalimat dasar bahasa Jepang.

B. Desain Penelitian

Arifin (dalam Erawati dkk, 2013) menyatakan bahwa “desain penelitian adalah kerangka yang digunakan untuk melaksanakan penelitian”. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *the pretest-posttest control group design*. Desain penelitian dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 3.1 The Pretest-Posttest Control Group Design

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
Eksperimen	X ₁	T ₁	Y ₁
Kontrol	X ₂	T ₂	Y ₂

Keterangan :

X₁ : *Pretest* kelas eksperimen

X₂ : *Pretest* kelas kontrol

T₁ : *Treatment* kelas eksperimen

T₂ : *Treatment* kelas kontrol

Y₁ : *Posttest* kelas eksperimen

Y₂ : *Posttest* kelas kontrol

C. Partisipan dan Tempat Penelitian

Penelitian ini melibatkan partisipan dari siswa SMA Negeri 5 Bandung kelas X sebagai subjek penelitian. Adapun spesifikasi dari partisipan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Yudhistira Rukmananda, 2017

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN KARTU UNO UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN PEMAKAIAN POLA KALIMAT DASAR BAHASA JEPANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Jumlah partisipan yang terlibat dalam penelitian ini terdiri dari 92 siswa. Terdiri dari 47 siswa dari kelas eksperimen (X IPS B) dan 45 siswa dari kelas kontrol (X IPS A).
2. Kelas X IPS B dan kelas X IPS A adalah kelas lintas minat bahasa Jepang.
3. Kelas X IPS B dan kelas X IPS A belajar bahasa Jepang dalam tiga jam mata pelajaran (3x45 menit) dalam satu minggu.
4. Karakteristik penelitian :
 - a) X IPS B
 - (1) Terdiri dari 47 orang siswa sebagai partisipan.
 - (2) Menurut guru mata pelajaran bahasa Jepang selaku guru pamong mahasiswa PPL mengungkapkan semangat belajar bahasa Jepang cukup tinggi.
 - (3) Sebagian besar siswa berminat mempelajari bahasa Jepang, namun kemampuan tiap siswa berbeda.
 - (4) Sulit untuk mengerjakan tugas yang berkaitan dengan pola kalimat karena belum mengetahui fungsi setiap pola kalimat dasar bahasa Jepang.
 - b) X IPS A
 - (1) Terdiri dari 45 orang siswa sebagai partisipan.
 - (2) Menurut guru mata pelajaran bahasa Jepang selaku guru pamong mahasiswa PPL mengungkapkan semangat belajar bahasa Jepang cukup tinggi.
 - (3) Sebagian besar siswa berminat mempelajari bahasa Jepang, namun kemampuan tiap siswa berbeda.
 - (4) Sulit untuk mengerjakan tugas yang berkaitan dengan pola kalimat karena belum mengetahui fungsi setiap pola kalimat dasar bahasa Jepang.
5. Dasar pertimbangan pemilihan partisipan :
 - a) Penulis sedang melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 5 Bandung pada saat penyusunan skripsi.
 - b) Penulis mengajar di kelas X IPS B dan kelas X IPS A dan partisipan sesuai dengan permasalahan dalam penelitian.

- c) Penulis ingin membuktikan bahwa kemampuan memahami dan menggunakan pola kalimat dasar bahasa Jepang siswa kelas X IPS B dapat ditingkatkan dengan menggunakan teknik penguatan yang inovatif.
- d) Penulis ingin membuktikan bahwa teknik permainan kartu *UNO* dapat lebih menyenangkan dan efektif daripada teknik penugasan yang diterapkan dalam pembelajaran pola kalimat dasar. Sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar bahasa Jepang khususnya dalam mempelajari pola kalimat dasar bahasa Jepang.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sastradipoera (2005, hlm. 289) menyatakan bahwa “populasi merupakan sekelompok kasus yang dapat memenuhi persyaratan yang ditetapkan yang berkaitan dengan masalah penelitian”.

Selanjutnya Sugiyono (2007, hlm. 117) menyatakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Kemudian Sutedi (2011, hlm. 179) menyatakan bahwa “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”.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah siswa SMA Negeri 5 Bandung.

2. Sampel

Nasution (1987, hlm. 114) menyatakan bahwa “penelitian pada umumnya bertujuan untuk menemukan suatu generalisasi, maka kita harus membatasinya pada suatu jumlah yang lebih kecil yang disebut sampel”.

Selanjutnya Sutedi (2011, hlm. 179) menyatakan bahwa “sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data”.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS B SMA Negeri 5 Bandung sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas X IPS A SMA Negeri 5 Bandung sebagai kelas kontrol.

E. Instrumen Penelitian

Sutedi (2011, hlm. 155) menyatakan bahwa “instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian”.

Selanjutnya Sugiyono (2007, hlm. 148) menyatakan bahwa “instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”.

Kemudian Arifin (2011, hlm. 225) menyatakan bahwa “instrumen merupakan komponen kunci dalam suatu penelitian. Mutu instrumen akan menentukan mutu data yang digunakan dalam penelitian, sedangkan data merupakan dasar kebenaran empirik dari penemuan atau kesimpulan penelitian”.

Adapun instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tes

Arikunto (2010, hlm. 193) 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”.

Selanjutnya Arifin (2011, hlm. 226) menyatakan bahwa “tes adalah suatu teknik pengukuran yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau harus dijawab oleh responden”.

Kemudian Sutedi (2011, hlm. 157) menyatakan bahwa “tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah satu satuan program pengajaran tertentu”.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua tahap, yaitu sebagai berikut :

- a) Tes awal (*pretest*) adalah tes yang digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan pola

kalimat dasar bahasa Jepang sebelum dilakukannya *treatment* dengan teknik permainan kartu *UNO*.

- b) Tes akhir (*posttest*) adalah tes yang digunakan untuk mengetahui bagaimana hasil dan tingkat kemampuan siswa dalam memahami dan
- c) menggunakan pola kalimat dasar bahasa Jepang setelah dilakukannya *treatment* dengan teknik permainan kartu *UNO*.

Berikut di bawah ini adalah kisi-kisi soal *pretest* dan *posttest* :

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Soal *Pretest* dan *Posttest*

No	Kompetensi Dasar	Jenis Soal	Bobot Nilai
1	3.2 Menunjukkan ungkapan memberi dan meminta informasi terkait perkenalan diri (<i>jiko shoukai</i>) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya	Menjawab betul atau salah dari kalimat yang disajikan dalam soal	20 X 1
2	3.3 Menentukan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi terkait tanggal, bulan, dan tahun (<i>jikan</i>), serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan	Menyusun dan menulis kalimat dari susunan acak kata dan partikel yang disediakan dalam soal	9 X 2
3	3.6 Menganalisis kehidupan sekolah (<i>gakkou no seikatsu</i>) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	Menyusun dan menulis kalimat dari susunan acak kata dan partikel yang disediakan dalam soal	1 X 2
4	3.6 Menganalisis kehidupan sekolah (<i>gakkou no seikatsu</i>) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan	Membuat kalimat dari pola kalimat yang disediakan dalam soal	3 X 2 (<i>Pretest</i>)

Yudhistira Rukmananda, 2017

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN KARTU UNO UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN PEMAKAIAN POLA KALIMAT DASAR BAHASA JEPANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya		1 X 2 (<i>Posttest</i>)
5	3.4 Memahami informasi tentang keluarga (<i>kazoku</i>), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	Membuat kalimat dari pola kalimat yang disediakan dalam soal	2 X 2 (<i>Pretest</i>) 4 X 2 (<i>Posttest</i>)

2. Angket

Arikunto (2010, hlm. 194) menyatakan bahwa “kuesioner atau angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui”.

Selanjutnya Arifin (2011, hlm. 228) menyatakan bahwa “angket adalah instrumen penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjangkau data atau informasi yang harus dijawab responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya”.

Kemudian Sugiyono (2012, hlm. 199) menyatakan bahwa “angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab”.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup yaitu bentuk pertanyaan yang bisa dijawab dengan dua alternatif *ya* atau *tidak*, pilihan ganda atau berupa daftar centang (*checklist*). Berikut di bawah ini adalah kisi-kisi angket penelitian :

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket

No	Kategori Pertanyaan	Nomor Pertanyaan
1	Kesan peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Jepang.	1
2	Kesulitan peserta didik dalam memahami dan menggunakan pola kalimat dasar bahasa Jepang.	2

3	Pengalaman peserta didik dalam pembelajaran pola kalimat dasar menggunakan teknik permainan kartu <i>UNO</i>	3,4
4	Manfaat teknik permainan kartu <i>UNO</i> dalam meningkatkan pemahaman dan pemakaian pola kalimat dasar bahasa Jepang.	5,6,7
5	Kesan peserta didik terhadap teknik permainan kartu <i>UNO</i> dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang.	8,9
6	Teknik permainan kartu <i>UNO</i> sebagai alternatif dalam meningkatkan pemahaman dan pemakaian pola kalimat dasar bahasa Jepang.	10

F. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dilakukan dalam tiga tahapan penelitian, yaitu sebagai berikut :

1. Tahapan Awal (Persiapan Penelitian)

Tahapan awal atau persiapan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Membuat proposal penelitian.
- b) Melakukan pengamatan di kelas X IPS B dan X IPS A untuk memperoleh informasi tentang karakteristik partisipan dan permasalahan yang ada di dalamnya.
- c) Mengurus perizinan penelitian dari departemen kemudian diberikan kepada pihak fakultas.
- d) Mengurus perizinan penelitian dari fakultas yang ditujukan kepada SMA Negeri 5 Bandung dan Bankesbangpol.
- e) Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik mengeluarkan surat keterangan nomor 070/1073/V/Rekomlit/KESBAK/2017 untuk dikirim ke Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat.
- f) Kepala Badan Pelayanan dan Pengawasan Pendidikan Wilayah IV Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat mengeluarkan surat rekomendasi nomor 065/566-BP3WIL.IV untuk diserahkan ke pihak SMA Negeri 5 Bandung.

- g) Menyiapkan materi-materi pembelajaran, khususnya tentang pola kalimat dasar bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan kartu *UNO*.
- h) Menyusun instrumen penelitian.
- i) Pembuatan RPP penelitian.
- j) Menguji instrumen penelitian melalui uji validitas, uji reliabilitas dan *expert judgement*.

2. Tahapan Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahapan yaitu :

- a) Tahap awal, siswa diberikan *pretest* untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan pola kalimat dasar bahasa Jepang.
- b) Tahap kedua, siswa diberikan *treatment* dengan menggunakan teknik permainan kartu *UNO* dan *treatment* tanpa menggunakan teknik permainan kartu *UNO*.
- c) Tahap akhir, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan teknik permainan kartu *UNO* dalam meningkatkan pemahaman dan pemakaian pola kalimat dasar bahasa Jepang siswa.

3. Tahapan Akhir (Pengambilan Kesimpulan)

Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini adalah sebagai berikut :

- a) Pengolahan data.
- b) Menganalisis data.
- c) Menarik kesimpulan dari hasil analisis data penelitian.

G. Analisis Data

1. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengolahan data dengan menggunakan statistik komparansional. Sutedi (2011, hlm. 228) menyatakan bahwa “statistik komparansional digunakan untuk

menguji hipotesis yang menyatakan ada tidaknya perbedaan antara dua variabel atau lebih yang sedang diteliti”.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengolahan data statistik komparansional yang bertujuan untuk menjelaskan ada tidaknya perbedaan hasil evaluasi yang signifikan dari pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan kartu *UNO* dan tanpa menggunakan teknik permainan kartu *UNO* serta pengaruh teknik permainan kartu *UNO* dalam meningkatkan pemahaman dan pemakaian pola kalimat dasar bahasa Jepang siswa. Salah satu rumus statistik yang bisa digunakan yaitu dengan uji *t-test* (uji t tabel).

Sutedi (2011, hlm. 230-232) menyatakan bahwa “langkah-langkah yang harus ditempuh untuk mencari t hitung antara lain sebagai berikut” :

- a) Membuat tabel persiapan (menentukan variabel X dan variabel Y)
- b) Mencari *mean* kedua variabel dengan rumus berikut :

$$M_x = \frac{\sum X}{N_x} \qquad M_y = \frac{\sum Y}{N_y}$$

Keterangan :

M_x : Rata-rata nilai variabel X

M_y : Rata-rata nilai variabel Y

$\sum X$: Jumlah seluruh data variabel X

$\sum Y$: Jumlah seluruh data variabel Y

N_x : Jumlah sampel variabel X

N_y : Jumlah sampel variabel Y

- c) Mencari standar deviasi dari variabel X dan variabel Y dengan rumus berikut :

$$Sd_x = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N_1}} \qquad Sd_y = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}}$$

- d) Mencari standar *error mean* kedua variabel tersebut dengan rumus berikut :

$$SEM_x = \frac{Sd_x}{\sqrt{N_1-1}} \qquad SEM_y = \frac{Sd_y}{\sqrt{N_2-1}}$$

- e) Mencari standar *error* perbedaan kedua variabel dengan menggunakan rumus berikut :

Yudhistira Rukmananda, 2017

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN KARTU UNO UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN PEMAKAIAN POLA KALIMAT DASAR BAHASA JEPANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

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

f) Mencari nilai t-hitung dengan menggunakan rumus berikut :

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

g) Memberikan nilai interpretasi terhadap nilai t-hitung sebagai berikut :

Hipotesis yang akan diuji dalam analisis data penelitian ini adalah sebagai berikut :

H₀: Tidak adanya perbedaan tingkat kemampuan siswa secara signifikan antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H_k: Adanya perbedaan tingkat kemampuan siswa secara signifikan antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Keterangan :

H₀: Hipotesis nol (ditolak).

H_k: Hipotesis kerja (diterima).

h) Membandingkan nilai t-hitung dengan nilai t-tabel dengan menggunakan rumus berikut :

$$db = (\text{variabel } x + \text{variabel } y) - 1$$

2. Teknik Pengolahan Angket

Untuk mengetahui kesan siswa setelah diterapkannya teknik permainan kartu *UNO*, angket diberikan setelah *posttest* dilaksanakan. Rumus yang digunakan untuk menghitung presentasi dari hasil angket adalah sebagai berikut :

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

Keterangan :

P : Persentase jawaban

f : Frekuensi jawaban responden

n : Jumlah responden

Adapun penafsiran analisis angket menurut Sudjiono (2010, hlm. 40-41) menurut adalah sebagai berikut :

Yudhistira Rukmananda, 2017

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN KARTU UNO UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN PEMAKAIAN POLA KALIMAT DASAR BAHASA JEPANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 3.4 Penafsiran Analisis Angket

0 %	Tidak ada seorangpun
1% - 5%	Hampir tidak ada
6% - 25%	Sebagian kecil
26% - 49%	Hampir setengahnya
50%	Setengahnya
51% - 75%	Lebih dari setengah
76% - 95%	Sebagian besar
96% - 99%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya

3. Uji Kelayakan Instrumen

Sutedi (2011, hlm. 157) menyatakan bahwa “instrumen yang benar-benar layak adalah instrumen yang memiliki validitas dan reliabilitas yang cukup terandalkan. Kevalidan suatu alat ukur berkenaan dengan ketepatannya dalam mengukur apa yang hendak diukurnya, sedangkan reliabilitas suatu alat ukur harus memiliki kepercayaan”.

a) Analisis Tingkat Kesukaran

Menurut Sutedi (2011, hlm. 214) tingkat kesukaran soal dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$TK = \frac{SkA + SkB - (2n \times Sk.min)}{2n \times (Sk.mak - Sk.min)}$$

Keterangan :

TK : Tingkat kesukaran

SkA : Jumlah skor jawaban kelompok atas

SkB : Jumlah skor jawaban kelompok bawah

n : Jumlah sampel kelompok atas dan kelompok bawah

Sk.mak: Skor maksimal

Sk.min : Skor minimal

Tabel 3.5 Penafsiran Tingkat Kesukaran

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

Sutedi (2011, hlm. 212) menyatakan bahwa “sebelum perangkat tes digunakan untuk mengambil data, uji coba biasanya dilakukan pada beberapa orang sampel kelompok kecil (di luar calon sampel yang sebenarnya).”

Untuk menguji tingkat kesukaran soal, penulis mengambil sepuluh sampel dari kelas X IPS A dengan bentuk soal benar salah (Bagian Satu), isian singkat (Bagian Dua) dan esai (Bagian Tiga). Di bawah ini adalah hasil uji coba tes yang telah dilaksanakan terhadap sepuluh sampel dari kelas X IPS A

Tabel 3.6 Hasil Uji Coba Tes Kelayakan Instrumen

n	Bagian Butir Soal		
	(1)	(2)	(3)
1	20	20	9
2	20	18	9
3	20	20	5
Σ	60	58	23
4	20	20	5
5	20	18	7
6	20	18	4
7	20	16	6
Σ	40	72	22
8	20	9	7
9	20	9	6
10	8	18	8
Σ	48	36	21

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa :

SkA(1) : 60

SkA (2) : 58

SkA (3) : 23

Yudhistira Rukmananda, 2017

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN KARTU UNO UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN PEMAKAIAN POLA KALIMAT DASAR BAHASA JEPANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

SkB(1) : 48	SkB (2) : 36	SkB (3) : 21
n : 3		
Sk.mak (1) : 20	Sk.mak (2) : 20	Sk.mak (3) : 9
Sk.min (1) : 8	Sk.min (2) : 9	Sk.min (3) : 4

(1) Menghitung Tingkat Kesukaran Soal Bagian Satu

$$TK = \frac{SkA + SkB - (2n \times Sk.min)}{2n \times (Sk.mak - Sk.min)}$$

$$TK = \frac{60 + 48 - (2(3) \times 8)}{2(3) \times (20 - 8)}$$

$$TK = \frac{108 - (6 \times 8)}{6 \times 12}$$

$$TK = \frac{108 - 48}{72}$$

$$TK = \frac{60}{72}$$

$$TK = \mathbf{0,83}$$

Dengan kata lain, tingkat kesukaran untuk soal bagian satu termasuk dalam kategori mudah.

(2) Menghitung Tingkat Kesukaran Soal Bagian 2

$$TK = \frac{SkA + SkB - (2n \times Sk.min)}{2n \times (Sk.mak - Sk.min)}$$

$$TK = \frac{58 + 36 - (2(3) \times 9)}{2(3) \times (20 - 9)}$$

$$TK = \frac{94 - (6 \times 9)}{6 \times 11}$$

$$TK = \frac{94 - 54}{66}$$

$$TK = \frac{40}{66}$$

$$TK = \mathbf{0,6}$$

Dengan kata lain, tingkat kesukaran untuk soal bagian dua termasuk dalam kategori sedang.

(3) Menghitung Tingkat Kesukaran Soal Bagian 3

$$TK = \frac{SkA + SkB - (2n \times Sk.min)}{2n \times (Sk.mak - Sk.min)}$$

$$TK = \frac{23 + 21 - (2(3) \times 4)}{2(3) \times (9 - 4)}$$

$$TK = \frac{44 - (6 \times 4)}{6 \times 5}$$

$$TK = \frac{44 - 24}{30}$$

$$TK = \frac{20}{30}$$

$$TK = 0,67$$

Dengan kata lain, tingkat kesukaran untuk soal bagian dua termasuk dalam kategori sedang.

Dari hasil analisis tingkat kesukaran soal, dapat diketahui bahwa soal bagian satu termasuk ke dalam kategori mudah, selanjutnya soal bagian dua termasuk ke dalam kategori sedang, kemudian soal bagian tiga termasuk ke dalam kategori sedang.

b) Analisis Daya Pembeda

Sutedi (2011, hlm. 214) menyatakan bahwa “butir soal yang baik adalah yang bisa membedakan kelompok atas dan kelompok bawah”. Untuk melihat daya pembeda tiap butir soal dapat digunakan rumus berikut :

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

(Sutedi, 2011, hlm.217)

Keterangan :

DP : Daya pembeda

TK : Tingkat kesukaran

SkA : Jumlah skor jawaban kelompok atas

SkB : Jumlah skor jawaban kelompok bawah

n : Jumlah sampel kelompok atas dan kelompok bawah

Sk.mak: Skor maksimal

Sk.min : Skor minimal

Tabel 3.7 Penafsiran Daya Pembeda

0,00 – 0,25	Rendah (Lemah)
0,26 – 0,75	Sedang

0,76 – 1,00	Tinggi (Kuat)
-------------	---------------

Sutedi (2011, hlm. 212) menyatakan bahwa “analisis butir soal minimal mencakup tingkat kesukaran (TK) dan daya pembeda(DP) dan analisis distraktor”. Untuk menghitung daya pembeda dari soal-soal yang telah diujikan terhadap sampel, dapat digunakan data hasil uji coba tes kelayakan instrumen pada tabel 3.6 yaitu sebagai berikut :

SkA(1) : 60	SkA (2) : 58	SkA (3) : 23
SkB(1) : 48	SkB (2) : 36	SkB (3) : 21
n : 3		
Sk.mak (1) : 20	Sk.mak (2) : 20	Sk.mak (3) : 9
Sk.min (1) : 8	Sk.min (2) : 9	Sk.min (3) : 4

(1) Menghitung Daya Pembeda Soal Bagian Satu

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

$$DP = \frac{58 - 36}{3(20 - 9)}$$

$$DP = \frac{22}{3(11)}$$

$$DP = \frac{22}{33}$$

$$DP = \mathbf{0,67}$$

Dengan kata lain, daya pembeda untuk soal bagian dua termasuk dalam kategori sedang

(2) Menghitung Daya Pembeda Soal Bagian Dua

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

$$DP = \frac{60 - 48}{3(20 - 8)}$$

$$DP = \frac{12}{3(12)}$$

$$DP = \frac{12}{36}$$

$$DP = 0,33$$

Dengan kata lain, daya pembeda untuk soal bagian satu termasuk dalam kategori sedang

(3) Menghitung Daya Pembeda Soal Bagian Tiga

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

$$DP = \frac{23 - 21}{3(9 - 4)}$$

$$DP = \frac{2}{3(5)}$$

$$DP = \frac{2}{15}$$

$$DP = 0,13$$

Dengan kata lain, daya pembeda untuk soal bagian satu termasuk dalam kategori rendah atau lemah.

Dari hasil analisis daya pembeda soal, dapat diketahui bahwa soal bagian satu termasuk ke dalam kategori sedang, selanjutnya soal bagian dua termasuk ke dalam kategori sedang, kemudian soal bagian tiga termasuk ke dalam kategori rendah atau lemah.

c) Validitas

Penelitian ini menggunakan validitas internal. Sutedi (2011, hlm. 217) menyatakan bahwa “validitas internal terdiri dari validitas bangun pengertian yaitu yang diusahakan mengacu pada teori yang relevan, dan validitas kesamaan yaitu yang diupayakan dengan menyusun soal berdasarkan pada rancangan program yang ada, yang kedua jenis validitas ini dapat diukur dengan cara konsultasi pada pakar”. Penulis mengonsultasikan mengenai instrumen penelitian ini kepada Drs. Aep Saeful Bachri, M.Pd untuk mendapatkan *expert judgement* sebagai bukti kevalidan instrumen penelitian.

d) Reliabilitas

Sutedi (2011, hlm. 220) menyatakan bahwa “reliabilitas suatu perangkat tes bisa diukur dengan cara mengadakan tes dua kali pada sampel

yang sama dengan jarak waktu yang tidak terlalu lama”. Pada uji coba penelitian ini, penulis menggunakan reliabilitas eksternal yaitu menggunakan cara tes ulang terhadap sampel lain di luar kelas eksperimen yang tingkatannya sederajat. Pada uji kelayakan instrumen ini, penulis melaksanakan uji coba kepada 10 orang peserta didik kelas X IPS A. Selanjutnya hasil tes tersebut diolah untuk mencari tingkat reliabilitas instrumen tersebut. Berikut di bawah ini adalah hasil dari perhitungan uji reliabilitas untuk instrumen penelitian ini :

Tabel 3.8 Uji Reliabilitas Soal

NO	X	Y	XY	X ²	Y ²
1	9,8	9,6	94,08	96,04	92,16
2	9,4	9,6	90,24	88,36	92,16
3	9	9,6	86,4	81	92,16
4	9	9,4	84,6	81	88,36
5	9	9,4	84,6	81	88,36
6	8,4	7,6	63,84	70,56	57,76
7	8,4	7,4	62,16	70,56	54,76
8	7,2	7,4	53,28	51,84	54,76
9	7	7	49	49	49
10	6,4	4,8	30,72	40,96	23,04
∑	83,6	81,8	698,92	710,32	692,52

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa :

$$\begin{array}{lll} \sum X : 83,6 & \sum XY : 698,92 & \sum X^2 : 710,32 \\ \sum Y : 81,8 & N : 10 & \sum Y^2 : 692,52 \end{array}$$

Untuk menghitung tingkat reliabilitas soal, Penulis menggunakan rumus korelasi *product moment*. Rumusnya adalah sebagai berikut :

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

$$r_{x.y} = \frac{10(698,92) - (83,6)(81,8)}{\sqrt{[10(710,32) - (83,6)^2][10(692,52) - (81,8)^2]}}$$

$$r_{x.y} = \frac{6989,2 - 6838,48}{\sqrt{[7103,2 - 6988,96][6925,2 - 6691,24]}}$$

$$r_{x.y} = \frac{150,72}{\sqrt{114,24 \times 233,96}}$$

$$r_{x.y} = \frac{150,72}{\sqrt{26727,5904}}$$

$$r_{x.y} = \frac{150,72}{163,4857} = \mathbf{0,92}$$

Setelah diketahui angka korelasi berdasarkan pada skor asli dari uji reliabilitas ini adalah 0,92, selanjutnya ditafsirkan dengan tabel penafsiran angka korelasi untuk mengetahui tingkat reliabilitas dari soal tersebut. Sutedi (2011, hlm. 220) dalam bukunya menjabarkan tabel penafsiran angka korelasinya sebagai berikut :

Tabel 3.9 Penafsiran Angka Korelasi Reliabilitas Soal

No	Rentang Angka Korelasi	Tafsiran
1	0,00 – 0,20	Sangat Rendah
2	0,21 – 0,40	Rendah
3	0,41 – 0,60	Sedang
4	0,61 – 0,80	Kuat
5	0,81 – 1,00	Sangat Kuat

Berdasarkan hasil perhitungan korelasi dan penafsiran angka korelasi reliabilitas soal, untuk instrumen yang telah diujikan terhadap 10 orang sampel dari kelas X IPS A ini memiliki tingkat reliabilitas yang sangat kuat dengan hasil perhitungan korelasi 0,92. Dengan kata lain, instrumen ini dinyatakan reliabel atau dapat menghasilkan data yang sama walaupun diterapkan terhadap subjek yang berbeda.