

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen murni (*True experimental design*). Menurut Sugiyono (2012, hlm. 84) mengatakan bahwa dalam penelitian eksperimen murni peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Sugiyono (2012, hlm. 8) melanjutkan bahwa ciri-ciri eksperimen murni adalah adanya kelompok kontrol dan sampel dipilih secara *random*. Sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara *random* dari populasi tertentu. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design*. *pre-test – post-test control group design* merupakan desain yang menggunakan dua kelompok yang dibentuk secara acak, dua kelompok tersebut yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Menurut Sugiyono (2012, hlm. 84) mengatakan bahwa kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan (X) dan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberikan perlakuan (Y). Diantara dua kelompok tersebut dicari perbedaan signifikannya, apakah kelompok yang diberikan perlakuan dengan menggunakan metode yang diteliti efektif dalam pengajaran bahasa Jepang atau bahkan ada kemungkinan tidak bisa dan tidak cocok untuk digunakan dalam pengajaran bahasa Jepang.

Dalam penelitian ini seperti yang dijelaskan diatas, bahwa ada dua kelompok, yakni kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan (*treatment*) dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan. kedua kelompok tersebut diberikan *pre-test* dan *post-test* dengan materi dan tingkat kesulitan yang sama. Hasil *pre-test* dan *post-test* dari kedua kelompok tersebut dibandingkan dan diteliti apakah ada perbedaan yang signifikan atautah tidak. Perlakuan (*treatment*) dikatakan berpengaruh secara signifikan jika diperoleh perbedaan yang signifikan pula dari

hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan dari hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok kontrol.

Selanjutnya Sugiyono (2012, hlm. 85) menggambarkan pola dari *pre-test - post-test control group design* sebagai berikut:

Tabel 3.1

Pola Penelitian Eksperimen Murni Dengan Menggunakan

Pre-test – Post-test Control Group Design

Kelompok	Sampel	Pre-test	Perlakuan (Treatment)	Post-test
Eksperimen	R	O ₁	X	O ₂
Kontrol	R	O ₃		O ₄

Keterangan:

R : Sampel yang dipilih secara acak (*random*)

X : Perlakuan (*treatment*)

O₁ : Tes awal (*pre-test*) kelompok eksperimen

O₂ : Tes akhir (*post-test*) kelompok eksperimen

O₃ : Tes awal (*pre-test*) kelompok kontrol

O₄ : Tes akhir (*post-test*) kelompok kontrol

Metode penelitian adalah 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. (Sutedi, 2011, hlm. 53).

Selain itu Sugiyono (2012, hlm. 1) mengungkapkan bahwa metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dari beberapa pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah prosedur atau tahap-tahap yang harus dilakukan oleh

Novitasari, 2017

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN FUKUWARAI UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN HURUF HIRAGANA

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

seorang peneliti guna mendapatkan dan mengumpulkan data-data untuk mendukung serta untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam penelitian. Adapun tahapan-tahapan yang penulis lakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan observasi pada kelas yang akan dijadikan kelompok eksperimen sebagai tahapan pra-penelitian untuk mengetahui bagaimana keadaan dan situasi kelas tersebut.
2. Mengadakan *pre-test* untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa mengenai huruf *hiragana*.
3. Memberikan perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen.
4. Memberikan *post-test* pada kelas eksperimen sebagai langkah untuk mengetahui perkembangan yang dialami oleh siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*).
5. Memberikan *post-test* pada kelas kontrol sebagai langkah untuk membandingkan apakah ada perbedaan yang signifikan dengan hasil *post-test* yang diberikan pada kelas eksperimen.

B. Partisipan

Dalam penelitian ini peneliti memilih sampel penelitian dari kelas X Bahasa 1 dan X Bahasa 2 SMAN 10 Bandung tahun ajaran 2016/2017. Peneliti memilih sampel tersebut karena setelah dilakukan observasi kelas ini cocok untuk diterapkan model pembelajaran yang diteliti. Selain itu, adanya kecocokan jadwal antara peneliti dengan sampel penelitian.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

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 (Sugiyono, 2012, hlm. 90). Sedangkan menurut Prasetyo dan Jannah (2005, hlm. 119) mengungkapkan bahwa populasi merupakan keseluruhan gejala/satuan yang ingin diteliti.

Novitasari, 2017

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN FUKUWARAI UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN HURUF HIRAGANA

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

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa populasi adalah suatu subyek maupun obyek yang diteliti terhadap suatu penelitian yang dimana subyek atau obyek tersebut sifatnya menyeluruh dan homogen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMAN 10 Bandung tahun ajaran 2016/2017.

2. Sampel

Menurut Bailey (dalam Prasetyo dan Jannah, 2005, hlm. 119) mengungkapkan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang ingin diteliti. Oleh karena itu, sampel harus dilihat sebagai suatu pendugaan terhadap populasi dan bukan populasi itu sendiri. Sedangkan menurut Sugiyono (2012, hlm. 91) mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang diambil dari populasi tersebut harus benar-benar representatif (mewakili).

Dapat disimpulkan dari pendapat di atas bahwa sampel merupakan kelompok atau himpunan yang mewakili dari suatu populasi yang diteliti. Teknik penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik acak sederhana (*sample random sampling*), yaitu teknik penarikan sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu karena anggota populasi dianggap homogen (Sugiyono, 2012, hlm. 93). Menurut Prasetyo dan Jannah (2005, hlm. 124) tahapan yang dilakukan dalam menarik sampel ini adalah sebagai berikut:

- a. Membentuk kerangka sampel dan kemudian memberi nomor urut seluruh unsur yang ada dalam kerangka sampel;
- b. Memilih unsur yang dijadikan sampel dengan cara undian atau menggunakan tabel angka acak.

Adapun sampel dari penelitian 18 orang siswa dari kelas X Bahasa 1 sebagai kelas eksperimen dan 17 orang siswa dari kelas X Bahasa 2 sebagai kelas kontrol, sehingga keseluruhan sampel yang digunakan berjumlah 35 siswa.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Dengan demikian jumlah instrumen yang digunakan dalam penelitian akan

Novitasari, 2017

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN FUKUWARAI UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN HURUF HIRAGANA

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

tergantung pada jumlah variabel yang diteliti. Instrumen penelitian juga digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data kuantitatif yang akurat (Sugiyono, 2012, hlm. 105). Sedangkan menurut Sutedi (2011, hlm. 155) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian.

Dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan dalam sebuah kegiatan penelitian guna untuk mendapatkan data-data yang akurat untuk memecahkan masalah-masalah dalam penelitian tersebut. adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Arikunto, 2012, hlm. 67). Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Tes yang diberikan adalah tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*).

Tabel 3.2
Kisi-kisi Soal *Pre-test*

No.	Jenis soal	Indikator	No Soal
1.	Memilih	Mengidentifikasi dengan mengubah kosakata dan juga kalimat yang ditulis dalam huruf <i>hiragana</i> ke huruf romaji.	A (1-10)
2.	Memilih	Mengidentifikasi dengan mengubah kosakata dan juga kalimat yang ditulis dalam huruf romaji ke huruf <i>hiragana</i> .	A (11-20)
3.	Teka Teki	Mengisi teka-teki silang yang di tulis dengan	B

Novitasari, 2017

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN FUKUWARAI UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN HURUF HIRAGANA

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

	Silang	huruf <i>hiragana</i> dan huruf romaji	(1-2)
4.	Menuliskan	Menuliskan huruf-huruf <i>hiragana</i> yang digunakan pada gambar <i>fukuwarai</i> .	C (1-5)

Tabel 3.3
Kisi-kisi Soal *Post-test*

No.	Jenis soal	Indikator	No Soal
1.	Memilih	Mengidentifikasi dengan mengubah kosakata dan juga kalimat yang ditulis dalam huruf <i>hiragana</i> ke huruf romaji.	A (1-10)
2.	Memilih	Mengidentifikasi dengan mengubah kosakata dan juga kalimat yang ditulis dalam huruf romaji ke huruf <i>hiragana</i> .	A (11-20)
3.	Teka Teki Silang	Mengisi teka-teki silang yang di tulis dengan huruf <i>hiragana</i> dan huruf romaji	B (1-2)
4.	Menuliskan	Menuliskan huruf-huruf <i>hiragana</i> yang digunakan pada gambar <i>fukuwarai</i> .	C (1-2)

a. Analisis Uji Kelayakan Instrumen

Sebelum instrumen penelitian digunakan yang dalam penelitian ini menggunakan tes sebagai instrumennya, maka ada beberapa tahap pengujian untuk mengetahui apakah instrumen yang akan digunakan sudah baik serta layak untuk digunakan atau belum. Beberapa langkah pengujian tersebut adalah analisis butir soal, uji validitas dan uji reliabilitas. Hal ini sesuai apa yang dikemukakan oleh Arikunto (2012, hlm. 72) bahwa sebuah tes dapat dikatakan baik sebagai alat pengukur jika memenuhi persyaratan, salah satu diantaranya adalah tes tersebut memiliki validitas dan Reliabilitas. Instrumen penelitian ini diujikan kepada 10 orang siswa yang memang sudah mempelajari huruf *hiragana* sebelumnya. Dari pengujian kepada 10 orang tersebut diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3.4
Data Skor Pilihan Ganda

N	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Σb	sk. bersih
	a	c	b	d	c	A	c	b	d	d	b	a	d	c	a	d	d	c	b	c		
1	a	c	b	d	c	A	c	b	d	d	b	a	d	c	a	d	d	c	b	c	20	20
2	d	c	b	d	c	A	b	b	d	d	b	a	d	c	a	d	a	c	b	c	17	16
3	a	c	b	d	c	A	c	b	d	d	b	a	d	c	a	d	a	d	b	a	17	16
4	a	c	b	c	a	A	c	b	d	d	b	a	d	c	c	c	b	c	b	c	15	13,33
5	a	a	b	d	c	A	c	b	a	d	c	a	a	c	a	d	d	c	d	b	14	12
6	c	c	d	d	c	A	c	a	d	d	b	a	c	b	a	b	d	c	b	c	14	12
7	a	d	b	d	d	B	c	b	d	d	d	c	d	a	a	d	d	c	b	d	13	10,67
8	a	c	b	c	c	C	a	b	b	a	a	a	d	d	b	a	c	c	b	d	9	5,33
9	a	b	c	b	b	D	c	c	d	c	a	d	b	c	a	d	d	c	c	b	8	4
10	b	c	a	a	a	A	d	d	c	b	b	b	d	d	a	d	b	a	a	a	6	1,33

Tabel 3.5
Data Skor Isian

N	Nomor Soal				Σ		N	Nomor Soal				Σ
	B1	B2	C1	C2				B1	B2	C1	C2	
1	5	5	4	5	19		6	4	3	3	5	15
2	4	5	5	4	18		7	5	2	2	3	12
3	5	5	4	4	18		8	2	1	4	1	8
4	5	5	3	4	17		9	1	2	2	3	8
5	3	4	4	4	15		10	1	3	3	2	8

Novitasari, 2017

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN FUKUWARAI UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN HURUF HIRAGANA

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

1) Analisis butir soal Pilihan Ganda

- **Analisis Tingkat Kesukaran (TK)**

Tingkat kesukaran butir soal dapat diketahui dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

TK : Tingkat kesukaran

ΣBA : jumlah siswa yang menjawab benar dari kelompok atas

ΣBB : jumlah siswa yang menjawab benar dari kelompok bawah

N: Banyaknya siswa kelompok tersebut

Sementara penafsirannya adalah sebagai berikut:

0,00 – 0,25 : Sukar

0,26 – 0,75 : Sedang

0,76 – 1,00 : Mudah

(Sutedi, 2011, hlm. 214)

- **Analisis Daya Pembeda (DP)**

Dalam (Sutedi, 2011 hlm.) untuk mengetahui daya pembeda butir soal dapat menggunakan rumus dibawah ini:

$$DP = \frac{\Sigma BA - \Sigma BB}{N}$$

Keterangan :

DP : Daya Pembeda

ΣBT : jumlah siswa yang menjawab benar dari kelompok atas

ΣBR : jumlah siswa yang menjawab benar dari kelompok bawah

N : Banyaknya siswa kelompok tersebut

Penafsirannya adalah sebagai berikut:

0,00 – 0,20 : Jelek (JLK)

0,21 – 0,40 : Cukup (CKP)

0,41 – 0,70 : Bagus (BGS)

0,71 – 1,00 : Sangat bagus (SBG)

Novitasari, 2017

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN FUKUWARAI UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN HURUF HIRAGANA

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

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat diketahui bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mempunyai tingkat kesukaran dan daya pembeda sebagai berikut:

Tabel 3.6
Analisis Tingkat Kesukaran (TK) dan Daya Pembeda (DP)
Soal Pilihan Ganda

No. Soal	TK		DP		Catatan
	Indeks	Tafsiran	Indeks	Tafsiran	
1	0,67	SDG	0	JLK	G
2	0,83	MDH	0,33	CKP	PH
3	0,67	SDG	0,67	BGS	P
4	0,5	SDG	1	SBG	P
5	0,67	SDG	0,67	BGS	P
6	0,67	SDG	0,67	BGS	P
7	0,5	SDG	0,33	CKP	P
8	0,67	SDG	0,67	BGS	P
9	0,67	SDG	0,67	BGS	P
10	0,5	SDG	1	SBG	P
11	0,67	SDG	0,67	BGS	P
12	0,67	SDG	0,67	BGS	P
13	0,83	MDH	0,33	CKP	PH
14	0,67	SDG	0,67	BGS	P
15	0,83	MDH	0,33	CKP	PH
16	0,83	MDH	0,33	CKP	PH
17	0,33	SDG	0,67	BGS	P
18	0,67	SDG	0	JLK	G
19	0,67	SDG	0,67	BGS	P
20	0,33	SDG	0,67	BGS	P

Sutedi (2011, hlm. 215) mengatakan bahwa soal yang baik adalah soal yang memiliki tingkat kesukaran (TK) yang sedang serta daya pembeda (DP) yang bagus. Sehingga berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa soal yang harus direvisi karena memiliki daya pembeda yang jelek seperti pada soal nomor satu dan 18, ada juga sebagian soal yang memang perlu dipertimbangkan kembali sehingga jika dipakai harus dengan hati-hati seperti pada soal nomor dua, 13, 15 dan 16. Tetapi sebagian besar soal yang digunakan

dalam penelitian ini memiliki tingkat kesukaran yang sedang dan daya pembeda yang bagus sehingga soal-soal tersebut layak untuk dipakai.

- **Analisis Distraktor**

Analisis distraktor atau pilihan pengecoh ini digunakan untuk mengetahui option-option yang digunakan dalam instrumen apakah sudah baik atau belum. pengecoh yang terlalu menjebak yang mengakibatkan terlalu banyaknya orang yang memilih itu merupakan option yang kurang baik, begiktupun sebaliknya option yang tidak ada pemilih satupun itu juga kurang baik. Option pengecoh yang baik adalah option yang ada pemilihnya dan lebih banyak dipilih oleh kelompok bawah (Sutedi, 2011, hlm. 215). Adapun analisis distraktor pada instrumen penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7
Analisis Distraktor

Nomor Soal	Option				Alasan
	A	B	C	D	
1	KJ	PK	PK	PK	
2	PK	PK	KJ	PK	
3	PK	KJ	PK	PK	
4	PK	PK	PK	KJ	
5	PK	PK	KJ	PK	
6	KJ	PK	PK	PK	
7	PK	PK	KJ	PK	
8	PK	KJ	PK	PK	
9	PK	PK	PK	KJ	
10	PK	PK	PK	KJ	
11	PK	KJ	PK	PK	
12	KJ	PK	PK	PK	
13	PK	PK	PK	KJ	
14	PK	PK	KJ	PK	
15	KJ	PK	PK	GT	Option d diganti karena terlalu kentara salahnya.
16	PK	PK	PK	KJ	
17	PK	PK	PK	KJ	
18	PK	GT	PK	PK	Option b diganti karena terlalu kentara salahnya.
19	PK	KJ	PK	PK	

Novitasari, 2017

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN FUKUWARAI UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN HURUF HIRAGANA

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

20	PK	PK	KJ	PK	
----	----	----	----	----	--

Keterangan :

- KJ : Kunci Jawaban
 PK : Pakai (option layak untuk digunakan)
 G : Ganti (Soal di ganti)

Dari hasil analisis distraktor di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar dari option-option pada setiap nomor sudah memenuhi kriteria sebagai option pengecoh yang baik, namun terdapat dua option yang perlu direvisi seperti option d pada soal nomor 15 dan option b pada soal nomor 18, hal ini dikarenakan option-option tersebut terlalu kentara salahnya sehingga mengakibatkan tidak ada yang memilih option-option tersebut.

2) Analisis Butir Soal Isian

Instrumen tes tertulis yang digunakan dalam penelitian ini tidak hanya terdiri dari soal pilihan ganda, tetapi juga terdapat soal-soal isian yang terdiri dari 4 butir soal isian. Maka dari itu, perlu juga untuk dilakukan analisis butir soal yang terdiri dari analisis tingkat kesukaran (TK) dan daya pembeda (DP).

- **Analisis Tingkat Kesukaran (TK) dan Daya Pembeda (DP)**

Untuk mengetahui tingkat kesukaran (TK) dan daya pembeda (DP) dari butir soal isian, maka rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

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

Novitasari, 2017

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN FUKUWARAI UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN HURUF HIRAGANA

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

Sedangkan untuk mencari daya pembeda (DP), maka rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

(Sutedi, 2011, hlm. 217)

Dengan menggunakan rumus di atas, diperoleh tingkat kesukaran dan daya pembeda sebagai berikut:

Tabel 3.8
Analisis Tingkat Kesukaran (TK) dan Daya Pembeda (DP)
Soal Isian

No. Soal	TK		DP		Catatan
	Indeks	Tafsiran	Indeks	Tafsiran	
1	0,5	SDG	0,83	SBG	P
2	0,62	SDG	0,75	SBG	P
3	0,67	SDG	0,33	BGS	P
4	0,55	SDG	0,58	BGS	P

Berdasarkan hasil analisis TK dan DP di atas dapat disimpulkan bahwa soal isian pada instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki Tingkat kesukaran yang sedang dan memiliki daya pembeda yang bagus, maka dari itu, soal isian pada instrumen yang digunakan dalam penelitian ini layak untuk digunakan.

3) Validitas

Menurut Sugiyono (2012, hlm. 137) mengatakan bahwa valid berarti instrumen yang akan digunakan dalam sebuah penelitian tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Selanjutnya Arikunto (2012, hlm. 72) mengungkapkan bahwa sebuah instrumen itu harus valid karena dapat menggambarkan mengenai data yang benar sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya.

Dalam Sugiyono (2012, hlm. 141) disebutkan bahwa untuk menguji validitas konstruksi, dapat menggunakan pendapat dari ahli (*judgment expert*). Hal ini

Novitasari, 2017

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN FUKUWARAI UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN HURUF HIRAGANA

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

disebutkan juga oleh Sutedi (2011, hlm. 159) bahwa untuk menguji validitas pada sebuah instrumen, maka diperlukan pendapat dan pertimbangan (*expert judgment*) dari seseorang yang dianggap ahli dalam bidang tersebut.

4) Reliabilitas

Reliabilitas dengan kata lain adalah tingkat keajegan atau tingkat ketetapan. Menurut Arikunto (2012, hlm. 100) sebuah instrumen dapat dikatakan reliabel apabila instrumen yang digunakan tersebut dapat memberikan hasil yang tetap.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan realibilitas teknik belah dua, dimana pada teknik belah dua ini instrumen tes yang digunakan pada penelitian ini diujikan kepada responden hanya satu kali kemudian data yang dihasilkan dibagi dua. Variabel X merupakan skor yang diperoleh pada soal bernomor ganjil dan variabel Y merupakan skor yang diperoleh pada soal bernomor genap. Sutedi (2011, hlm. 222) mengatakan untuk menghitung angka korelasinya, maka rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy} : Angka korelasi variabel X dan Y

X : Variabel X

Y : Variabel Y

N : Jumlah sampel

Selanjutnya setelah menghitung angka korelasi dengan menggunakan rumus di atas, maka untuk mencari reliabilitas penuh dalam teknik belah dua ini yaitu dapat diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Penafsiran angka korelasi:

Novitasari, 2017

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN FUKUWARAI UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN HURUF HIRAGANA

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

0,00 – 0,20	: Rangat rendah
0,21 – 0,40	: Rendah
0,41 – 0,60	: Sedang
0,61 – 0,80	: Kuat
0,81 – 1,00	: Sangat kuat

Mengacu kepada perhitungan di atas, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3.9

Tabel Persiapan untuk Mencari Reliabilitas

N	(Skor Ganjil) X	(Skor Genap) Y	XY	X ²	Y ²
1	10	10	100	100	100
2	7	10	70	49	100
3	9	8	72	81	64
4	7	8	56	49	64
5	6	8	48	36	64
6	7	7	49	49	49
7	8	5	40	64	25
8	5	4	20	25	16
9	5	3	15	25	9
10	3	3	9	9	9
Σ	67	66	479	487	500

Dari data di atas dihitung dengan menggunakan rumus untuk mencari angka korelasi (r_{xy}), maka diperoleh angka korelasi sebesar 0,7429. Selanjutnya dihitung angka korelasi penuhnya dengan menggunakan rumus untuk mencari reliabilitas penuh dalam teknik belah dua, dan pada akhirnya diperoleh angka korelasi penuh sebesar 0,8524 yang berarti dalam penafsirannya angka ini termasuk ke dalam kategori *sangat kuat*, dan dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki reliabilitas yang sangat tinggi dan layak untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

2. Angket

Novitasari, 2017

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN FUKUWARAI UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN HURUF HIRAGANA

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

Angket merupakan salah satu instrumen pengumpul data penelitian yang diberikan kepada responden (Sutedi, 2011, hlm. 164).

Sugiyono (2012, hlm. 162) mengungkapkan bahwa angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Dalam penelitian ini angket digunakan untuk mendapatkan data dan gambaran kualitatif mengenai respon, motivasi yang dimunculkan karena model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan *fukuwarai*. Selain itu, angket dalam penelitian ini adalah untuk menggali data tentang berhasil atau tidaknya model pembelajaran TGT pada pembelajaran huruf *hiragana*.

Tabel 3.10
Kisi-Kisi Angket Penelitian

Tujuan/masalah Penelitian	Variabel yang diukur	Indikator pengukuran	Sumber data
Bagaimana efektivitas penggunaan model pembelajaran TGT dengan menggunakan media permainan <i>fukuwarai</i> dalam pembelajaran huruf <i>hiragana</i> ?	Kesan terhadap mata pelajaran bahasa Jepang di kelas	1. Seberapa mudahnya dalam mempelajari bahasa Jepang	Siswa
	Pembelajaran huruf <i>hiragana</i>	1. Seberapa sulitnya dalam mempelajari <i>hiragana</i> . 2. Seberapa pentingnya mempelajari huruf <i>hiragana</i> .	Siswa
	Model pembelajaran TGT dengan menggunakan media permainan	1. Kesan setelah menggunakan model pembelajaran TGT media permainan <i>fukuwarai</i> dalam	Siswa

Novitasari, 2017

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN FUKUWARAI UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN HURUF HIRAGANA

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

	<p><i>fukuwarai</i> untuk meningkatkan penguasaan huruf <i>hiragana</i></p>	<p>pembelajaran huruf <i>hiragana</i>.</p> <p>2. Apakah mempelajari huruf <i>hiragana</i> menjadi lebih mudah setelah menggunakan model pembelajaran TGT media permainan <i>fukuwarai</i>.</p> <p>3. Seberapa meningkatnya penguasaan huruf <i>hiragana</i> setelah menggunakan model pembelajaran TGT media permainan <i>fukuwarai</i>.</p> <p>4. Termotivasi atau tidaknya ketika menggunakan model pembelajaran TGT media permainan <i>fukuwarai</i> dalam pembelajaran huruf <i>hiragana</i>.</p> <p>5. Membangkitkan semangat belajar atau tidaknya ketika belajar huruf <i>hiragana</i> dengan menggunakan model pembelajaran TGT media permainan</p>	
--	---	---	--

		<p><i>fukuwarai.</i></p> <p>6. Efektif atau tidaknya menggunakan model pembelajaran TGT media permainan <i>fukuwarai</i> dalam pembelajaran huruf <i>hiragana.</i></p> <p>7. apakah mengalami kesulitan ketika mempelajari huruf <i>hiragana</i> dengan menggunakan model pembelajaran TGT media permainan <i>fukuwarai</i> dalam pembelajaran huruf <i>hiragana.</i></p>	
--	--	---	--

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah atau tahap-tahap yang harus dilakukan secara sistematis oleh seorang peneliti dalam rangka memudahkan proses pelaksanaan penelitian. Adapun tahap-tahap yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Awal

- a. Pembuatan proposal penelitian
- b. Pengurusan perizinan penelitian
- c. Menentukan sampel penelitian
- d. Mengumpulkan data-data sampel penelitian
- e. Membuat instrumen penelitian

Novitasari, 2017

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN FUKUWARAI UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN HURUF HIRAGANA

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

- f. Menentukan waktu penelitian

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Melaksanakan eksperimen/penelitian

- 1) Pertemuan Ke-1

Mengadakan *pre-test* dan pengisian angket.

- 2) Pertemuan Ke-2

Berdasarkan teori mengenai langkah-langkah dalam melaksanakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), maka peneliti melakukan tahap-tahap sebagai berikut: media permainan *fukuwarai* (dari huruf あーそ).

- a) Peneliti mengawali pertemuan dengan mengucapkan salam dan do'a.
- b) Peneliti menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan yang akan dicapai pada pertemuan ini.
- c) Peneliti melakukan presensi kelas.
- d) Siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Kemudian siswa langsung bergabung dengan kelompoknya masing-masing.
- e) Peneliti menyampaikan materi tentang huruf *hiragana* dari huruf あーそ.
- f) Setiap siswa dalam setiap kelompok diberikan lembar latihan huruf *hiragana* untuk mereka diskusikan bersama dengan teman sekelompoknya. Disinilah siswa akan saling membantu teman sekelompoknya agar semua anggota kelompok dapat memahami huruf *hiragana* yang sudah diajarkan.
- g) Setiap kelompok dibagi lembar yang berisi kerangka wajah, lalu setiap kelompok harus mengisi kerangka wajah tersebut dengan huruf-huruf *hiragana* あーそ, sehingga menyerupai wajah.
- h) Lembar kerangka wajah yang sudah diisi akan ditukar dengan kelompok lain, dan kelompok yang menerima akan mengidentifikasi huruf-huruf apa saja yang digunakan dalam wajah tersebut.
- i) Siswa dibagi kedalam meja turnamen, dan segera bersiap untuk melakukan turnamen.

Novitasari, 2017

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN FUKUWARAI UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN HURUF HIRAGANA

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

- j) Dalam setiap meja turnamen akan disediakan lembar kuis yang harus dijawab oleh siswa. Kuis berisi mengenai materi yang sudah diajarkan.
- k) Dalam pelaksanaan turnamen, siswa akan memilih kartu berwarna (warna hijau, kuning, biru, merah dan ungu), setiap warna memiliki poin yang berbeda sesuai dengan tingkat kesulitan pertanyaan kuis. Warna hijau bernilai 10 poin, warna kuning bernilai 20 poin, warna biru bernilai 30 poin, warna merah bernilai 40 poin dan warna ungu bernilai 50 poin. Kemudian siswa yang memilih kartu berwarna itu harus menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu berwarna yang telah dipilih oleh siswa tersebut. Apabila benar, akan mendapatkan poin. Jika salah pertanyaan akan dilempar ke siswa lain yang berada dalam satu meja turnamen. Hal ini dilakukan oleh setiap meja turnamen secara bergilir.
- l) Setelah turnamen selesai dilakukan, maka setiap skor yang siswa kumpulkan akan diakumulasikan dengan jumlah skor teman kelompok awalnya. Yang paling besar mendapatkan skor akan mendapatkan predikat “*Super Team Of The Week*” sementara yang mendapat skor terbanyak kedua dan ketiga akan mendapatkan predikat *Great Team* dan *Good Team*.

3) Pertemuan Ke-3

- a) Peneliti mengawali pertemuan dengan mengucapkan salam dan do'a.
- b) Peneliti menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan yang akan dicapai pada pertemuan ini.
- c) Peneliti melakukan presensi kelas.
- d) Siswa langsung bergabung dengan kelompok yang sudah dibagikan pada pertemuan sebelumnya.
- e) Peneliti menyampaikan materi tentang huruf *hiragana* dari huruf た —は.
- f) Setiap siswa dalam setiap kelompok diberikan lembar latihan huruf *hiragana* untuk mereka diskusikan bersama dengan teman

sekelompoknya. Disinilah siswa akan saling membantu teman sekelompoknya agar semua anggota kelompok dapat memahami huruf *hiragana* yang sudah diajarkan.

- g) Setiap kelompok dibagi lembar yang berisi kerangka wajah, lalu setiap kelompok harus mengisi kerangka wajah tersebut dengan huruf-huruf *hiragana* たーは, sehingga menyerupai wajah.
- h) Lembar kerangka wajah yang sudah diisi akan ditukar dengan kelompok lain, dan kelompok yang menerima akan mengidentifikasi huruf-huruf apa saja yang digunakan dalam wajah tersebut.
- i) Siswa dibagi kedalam meja turnamen, dan segera bersiap untuk melakukan turnamen.
- j) Dalam setiap meja turnamen akan disediakan lembar kuis yang harus dijawab oleh siswa. Kuis berisi mengenai materi yang sudah diajarkan.
- k) Dalam pelaksanaan turnamen, siswa akan memilih kartu berwarna (warna hijau, kuning, biru, merah dan ungu), setiap warna memiliki poin yang berbeda sesuai dengan tingkat kesulitan pertanyaan kuis. Warna hijau bernilai 10 poin, warna kuning bernilai 20 poin, warna biru bernilai 30 poin, warna merah bernilai 40 poin dan warna ungu bernilai 50 poin. Kemudian siswa yang memilih kartu berwarna itu harus menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu berwarna yang telah dipilih oleh siswa tersebut. Apabila benar, akan mendapatkan poin. Jika salah pertanyaan akan dilempar ke siswa lain yang berada dalam satu meja turnamen. Hal ini dilakukan oleh setiap meja turnamen secara bergilir.
- l) Setelah turnamen selesai dilakukan, maka setiap skor yang siswa kumpulkan akan diakumulasikan dengan jumlah skor teman kelompok awalnya. Yang paling besar mendapatkan skor akan mendapatkan predikat “*Super Team Of The Week*” sementara yang mendapat skor terbanyak kedua dan ketiga akan mendapatkan predikat *Great Team* dan *Good Team*.

4) Pertemuan Ke-4

Pembelajaran huruf *hiragana* dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) media permainan *fukuwarai* (dari huruf まーよ). Untuk langkah-langkahnya sama seperti pertemuan sebelumnya.

5) Pertemuan Ke-5

Pembelajaran huruf *hiragana* dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) media permainan *fukuwarai* (dari huruf ろーん). Untuk langkah-langkahnya sama seperti pertemuan sebelumnya.

6) Pertemuan Ke-6

Mengadakan *post-test* serta pengisian angket.

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

3. Tahap Akhir (Kesimpulan)

Tahap pengambilan kesimpulan yang di dalamnya terdapat gambaran dari hasil penelitian ini.

F. Analisis Data

Data yang terkumpul pada setiap pertemuan dengan sampel penelitian akan diolah dan kemudian dianalisis untuk digunakan sebagai sarana dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada rumusan masalah. Pengolahan data yang ada pada bab ini berujuan untuk mengolah data mentah dan diubah menjadi data yang lebih spesifik.

1. Pengolahan Data Statistik

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam tahap pengolahan data instrumen berupa tes ini adalah 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 skor terkecil untuk menentukan *range* (pendistribusian data)
- d. Mencari perbedaan yang signifikan antara hasil tes kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan serta mencari perbedaan hasil tes antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan teknik pengolahan data statistik komparasional dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

t_0 : Nilai t hitung yang dicari

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

(Sutedi, 2011, hlm. 229)

Untuk mencari *t hitung*, maka ada langkah-langkah yang harus ditempuh. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat tabel persiapan
- 2) Mencari mean kedua variabel dengan rumus:

$$M_x = \frac{\sum x}{N_1} \qquad M_y = \frac{\sum y}{N_2}$$

Keterangan:

- M_x : Mean X
 M_y : Mean Y
 $\sum X$: Jumlah nilai X
 $\sum Y$: Jumlah nilai Y
 N : Jumlah sampel

(Sutedi, 2011, hlm. 231)

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

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

Keterangan:

- Sd_x : Standar deviasi X
 Sd_y : Standar deviasi Y
 $\sum X$: Jumlah nilai X
 $\sum Y$: Jumlah nilai Y
 N : Jumlah sampel

- 4) Mencari standar eror mean kedua variabel tersebut dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

- SEM_x : Standar error mean X
 SEM_y : Standar error mean Y

- 5) Mencari standar error perbedaan mean X dan Y dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Novitasari, 2017
 EFEKTIVITAS M...
 MENGGUNAKAN M...
 HIRAGANA
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

OURNAMENT (TGT) DENGAN
 NGKATKAN PENGUASAAN HURUF

- 6) Mencari *t hitung* dengan menggunakan rumus yang sudah disebutkan di atas:

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

(Sutedi, 2011, hlm. 232)

- 7) Memberikan interpretasi atau penafsiran terhadap *t hitung* tersebut.

Merumuskan hipotesis kerja (H_k):

Terdapat perbedaan yang signifikan pada penguasaan huruf hiragana antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) media permainan *fukuwarai* dengan kelas yang menggunakan metode ceramah.

Merumuskan hipotesis nol (H₀):

Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada penguasaan huruf hiragana antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) media permainan *fukuwarai* dengan kelas yang menggunakan metode ceramah.

- 8) Menguji kebenaran hipotesis dengan membandingkan nilai *t tabel*.

Untuk menguji kebenaran hipotesis bisa diketahui dengan cara mencari nilai *t hitung* pada taraf signifikan 5 % atau 1%. Jika *t hitung* lebih besar atau sama besar dari pada *t tabel* maka hipotesis kerja (H_k) diterima, berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y. Jika *t hitung* lebih kecil daripada *t tabel* maka hipotesis kerja (H_k) ditolak, berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y.

- e. Mencari nilai gain yang dinormalisir (*normalized gain*) untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan *fukuwarai*, yang dapat diperoleh dari data *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Novitasari, 2017

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN FUKUWARAI UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN HURUF HIRAGANA

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

$$(g) = \frac{T2 - T1}{Sm - T1}$$

Keterangan:

g : *Normalized gain*

$T1$: *Pre-test*

$T2$: *Post-test*

Sm : Skor maksimal

Adapun tabel klasifikasi interpretasi perhitungan *normalized gain* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.11

Klasifikasi Interpretasi Efektivitas Pembelajaran

Rentang <i>Normalized Gain</i>	Kriteria
0,71 – 1,00	Sangat Efektif
0,41 – 0,70	Efektif
0,01 – 0,40	Kurang Efektif

(Rahmi, 2016, hlm. 46)

2. Pengolahan Data Angket

Selain tes, dalam penelitian ini juga menggunakan angket sebagai instrumen penelitiannya. Data dari angket ini diolah menjadi kesimpulan. Teknik pengolahan data angket ini dilakukan dengan cara menghitung presentase dari setiap jawaban per nomor yang kemudian diinterpretasikan atau ditafsirkan. Untuk menghitung presentase tersebut, dapat digunakan rumus sebagai berikut:

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

Novitasari, 2017

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN FUKUWARAI UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN HURUF HIRAGANA

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

Keterangan:

P : Presentase

f : Jumlah jawaban

n : Jumlah responden

Setelah dihitung presentase setiap jawaban per nomor dengan menggunakan rumus di atas, kemudian hasil tersebut di tafsirkan dengan kategori penafsiran sebagai berikut:

Tabel 3.12

Klasifikasi Perhitungan Tafsiran Setiap Kategori

Interval Presentasi	Tafsiran
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, 2004, hlm. 40-41)