

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya (Arikunto, 2006:160). Sehingga penelitian merupakan suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan oleh penulis.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian eksperimen murni. Ini disebabkan dalam metode ini peneliti melakukan penelitian dengan tiga persyaratan yang yang memenuhi persyaratan. Yang dimaksud persyaratan dalam eksperimen adalah adanya kelompok lain yang tidak dikenai eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan. Dengan adanya kelompok lain yang disebut kelompok pembanding atau kelompok kontrol ini akibat yang diperoleh dari perlakuan dapat diketahui secara pasti karena dibandingkan dengan yang tidak mendapat perlakuan. (Arikunto, 2006:86).

Penelitian dengan pendekatan percobaan atau eksperimen dimaksudkan untuk menyelidiki kemungkinan hubungan sebab-akibat (*cause and effect relationship*), dengan cara mengekspos satu atau lebih kelompok eksperimental dan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan (Danim, 2002).

Arikunto (2006:3) mengemukakan pendapatnya mengenai penelitian eksperimen sebagai berikut :

Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian yang menggunakan metode eksperimen akan memperoleh penjelasan mengenai hubungan sebab akibat munculnya gejala yang ada dalam penelitian tersebut. Dengan demikian penelitian ini diharapkan dapat memperoleh data akurat dalam menguji hipotesis yang diajukan serta menjawab permasalahan yang terjadi.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian menurut Mc Millan dalam Ibnu Hadjar (1999:102) adalah rencana dan struktur penyelidikan yang digunakan untuk memperoleh bukti-bukti empiris dalam menjawab pertanyaan penelitian.

Desain penelitian ini adalah “*The Randomized Pretest-Posttest Control Group Design*” yaitu suatu perlakuan yang dilaksanakan dengan adanya kelompok pembanding (Kelas Kontrol) (Arikunto, 2006:86). Hal ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa. Desain ini dilakukan dengan mengelompokkan sampel penelitian menjadi kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan metode *cooperative learning* teknik *teams games tournament* (T_1) dan kelompok kontrol yang mendapat perlakuan dengan metode *drill* (latihan) (T_2). Pada setiap

kelompok mendapatkan *pre-test* (X_1 dan Y_1) dan *post-test* (X_2 dan Y_2) yang sama.

Berikut ini akan disajikan desain penelitian pada tabel 3.1

Tabel 3.1

The Randomized Pretest-Posttest Control Group Design

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	X_1	T_1	X_2
Kontrol	Y_1	T_2	Y_2

Keterangan :

X_1 : *Pre-test* (tes awal) pada kelompok eksperimen

Y_1 : *Post-test* (tes awal) pada kelompok eksperimen

T_1 : Perlakuan dengan menggunakan metode *cooperative learning* teknik *teams games tournament*

T_2 : Perlakuan pembandingan dengan menggunakan metode *drill* (latihan)

X_2 : *Post-test* pada kelompok eksperimen

Y_2 : *Post-test* pada kelompok kontrol

Pada desain ini terdapat dua subjek penelitian yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa pembelajaran huruf hiragana dengan menggunakan metode *cooperative learning* teknik *teams games tournament*, sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan berupa pembelajaran huruf hiragana dengan menggunakan metode *drill* (latihan).

Ratih Puspitasari, 2013

EFEKTIVITAS METODE COOPERATIVE LEARNING TEKNIK TEAMS GAMES TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF HIRAGANA PADA SISWA KELAS X SMAN 14 BANDUNG TAHUN AJARAN 2012-2013

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

3.3 Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu (Sugiyono, 2007:117). Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 14 Bandung tahun ajaran 2012/2013.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2007:117). Sampel diambil sebanyak 40 orang dari 2 kelas yang berbeda. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan *random sampling*. Sampel yang terpilih adalah kelas XD sebagai kelas eksperimen dan XC sebagai kelas kontrol.

3.4 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

3.4.1 Teknik Pengumpulan Data

- Studi Literatur

Studi literatur merupakan teknik pengumpulan informasi melalui beberapa sumber referensi baik berupa buku maupun website yang ada hubungannya dengan masalah penelitian yang akan mendukung proses penelitian.

- Rancangan Pembelajaran

Rancangan pembelajaran disusun untuk mengetahui bagaimana strategi penggunaan atau alur kegiatan metode *cooperative learning* teknik *teams games tournament* dalam pembelajaran huruf hiragana khususnya membaca. Penelitian dilakukan dengan tiga kali pertemuan di kelas eksperimen dan tiga kali pertemuan di kelas kontrol dengan tiga Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk masing-masing kelas, dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. RPP disusun secara bertahap dari penggunaan metode *cooperative learning* teknik *teams games tournament* secara sederhana dan pengembangannya. Ini dimaksudkan agar reaksi/respon dari siswa sebagai sumber data terhadap penggunaan metode *cooperative learning* teknik *teams games tournament* dapat diamati dengan baik oleh peneliti.

- Pedoman Observasi

Menurut Sutrisno Hadi (1989), observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Pedoman observasi digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran huruf Hiragana menggunakan metode *cooperative learning* teknik *teams games tournament*. Bagi kelancaran dan keefektifan observasi, supervisor hendaknya memiliki suatu pedoman observasi.

Berikut pedoman observasi :

Tabel 3.2

Pedoman Observasi

No.	Kegiatan	Kemunculan		Komentar
		Ya	Tidak	
1.	Siswa			
	a. Kesiapan siswa			
	<ul style="list-style-type: none"> • Ketenangan siswa • Penyiapan alat tulis dan buku ajar 			
	b. Reaksi terhadap suara guru			
	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan • Fokus pada materi yang disampaikan 			
	c. Aktifitas dalam pembelajaran			
	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan yang guru ajukan 			
2.	Guru			
	a. Pengaturan suara			
	<ul style="list-style-type: none"> • Jelas 			
	b. Dukungan <i>gesture</i> atau bahasa tubuh			
	<ul style="list-style-type: none"> • Mendukung penjelasan 			
	c. <i>Moving</i> / penguasaan ruangan			
	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat mengendalikan siswa agar 			

Ratih Puspitasari, 2013

EFEKTIVITAS METODE COOPERATIVE LEARNING TEKNIK TEAMS GAMES TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF HIRAGANA PADA SISWA KELAS X SMAN 14 BANDUNG TAHUN AJARAN 2012-2013

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

fokus			
d. Ketepatan dalam menggunakan teknik pembelajaran			
<ul style="list-style-type: none"> • Teknik yang digunakan sesuai dengan media 			
e. Penguasaan materi pembelajaran			
<ul style="list-style-type: none"> • Menguasai materi yang disampaikan 			
f. Mengajukan pertanyaan pada siswa			
<ul style="list-style-type: none"> • Kejelasan perintah atau pertanyaan 			
<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menjawabnya 			
g. Memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran			
<ul style="list-style-type: none"> • Dengan verbal 			
<ul style="list-style-type: none"> • Dengan <i>gesture</i> 			

3.4.2 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data (Arikunto,2006:160). Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data, dalam menjawab pertanyaan dan hipotesis penelitian yang penulis ajukan.

Karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya

dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tes

Arikunto (2009:87) mengungkapkan bahwa “Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan”.

Tes diberikan sebanyak dua kali, yaitu *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam membaca Huruf Hiragana, sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan metode *cooperative learning* teknik *teams games tournament*. *Post-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam membaca huruf Hiragana, setelah dilakukan pembelajaran dengan metode *cooperative learning* teknik *teams games tournament*.

Tabel 3.3

Kisi-kisi Soal

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Nomor Soal
<ul style="list-style-type: none"> Membaca huruf Hiragana 	1. Membaca huruf hiragana, memahami huruf hiragana dari huruf latin kedalam huruf hiragana.	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,12,13,14,15,16,17, 18,19,20
	2. Membaca huruf hiragana,	21,22,23,24,25,26,27,

	memahami huruf hiragana dari huruf latin ke dalam huruf hiragana.	28,29,30
	3. Membaca huruf hiragana, memahami huruf hiragana dari huruf latin ke dalam huruf hiragana.	31,32,33,34,35,36,37,38,39,40
	4. Membaca huruf hiragana, memahami huruf hiragana dari huruf hiragana kedalam huruf latin.	41,42,43,44,45,46,47,48,49,50

- Uji Kelayakan Instrumen

Instrumen berupa tes, sebelum digunakan perlu diuji kelayakannya.

Menurut Sutedi (2007:218), instrumen yang baik yaitu instrumen yang memiliki validitas dan reliabilitas terhadap instrumen yang baik yaitu instrumen yang memiliki validitas dan reliabilitas terhadap instrumen yang akan diberikan kepada sampel.

- a. Analisis Butir Soal

Analisis butir soal merupakan salah satu uji kelayakan instrumen tes yang menguji tingkat kesukaran, daya pembeda dan analisis distraktor.

Data untuk analisa butir soal diperoleh dari tes yang diberikan pada

delapan orang sampel (kelompok kecil di luar sampel yang sebenarnya).

- Menghitung tingkat kesukaran, menggunakan rumus :

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

Keterangan :

TK : Tingkat kesukaran

BA : Skor kelas atas

BB : Skor kelas bawah

N : Banyaknya peserta kelompok Atas dan Bawah

Tabel 3.4

Klasifikasi Indeks Kesukaran

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

(Perhitungan Indeks Kesukaran Terlampir)

(Sutedi, 2007 : 214)

- Menghitung Daya Pembeda, menggunakan rumus :

$$DP = \frac{BA - BB}{n}$$

Keterangan :

DP : Daya Pembeda

BA : Skor kelas atas

BB : Skor kelas bawah

n : Banyaknya peserta kelompok atau atau bawah

Tabel 3.5

Klasifikasi Daya Pembeda

IK	Klasifikasi
0,00 – 0,25	Lemah
0,26 – 0,75	Sedang
0,76 – 1,00	Kuat

(Perhitungan Daya Pembeda Terlampir)

(Sutedi, 2007 : 214)

b. Validitas

Menurut Danasasmita dan Sutedi (1996 : 8) bahwa valid yaitu sah, artinya suatu instrumen tes dikatakan valid jika instrumen tersebut dengan tepat dapat mengukur apa yang hendak diukurnya. Dalam mengukur validitas instrumen tes pada penelitian ini, penulis berusaha mengkonsultasikan instrumen tes selain kepada pembimbing

Ratih Puspitasari, 2013

EFEKTIVITAS METODE COOPERATIVE LEARNING TEKNIK TEAMS GAMES TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF HIRAGANA PADA SISWA KELAS X SMAN 14 BANDUNG TAHUN AJARAN 2012-2013

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

skripsi, juga kepada dosen lain yang berkompeten untuk menilai valid atau tidaknya suatu instrumen melalui surat pernyataan *Expert-judgement* (terlampir).

Setelah melakukan bimbingan kepada dosen lain mengenai mengenai instrumen tes, maka pernyataan *Expert-judgement* dari dosen yang bersangkutan menyatakan bahwa instrumen tes yang diberikan kepada sampel terbukti valid.

c. Reliabilitas

Reliabel yaitu ajeg, artinya dapat menghasilkan data sama meskipun digunakan berkali-kali (Sutedi, 2007 : 191). Pada penelitian ini, penulis berusaha mengukur tingkat reliabilitas instrumen tes, dengan reliabilitas internal menggunakan teknik belah dua. Dalam teknik ini, data nilai hasil tes yang diolah, diambil dari hasil tes yang diujicobakan pada sampel lain (sampel diluar kelas eksperimen). Kemudian dicari korelasi antara soal bernomor ganjil dengan soal bernomor genap, dengan menggunakan rumus :

1) Rumus Korelasi

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

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N : Banyaknya siswa

- X : Nilai hasil uji coba
 Y : Rata-rata nilai ulangan harian

2) Rumus mencari reliabilitas penuh dalam teknik belah dua :

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

Tabel 3.6

Tabel Angket Korelasi

Rentang Angka Korelasi	Penafsiran
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

(Perhitungan teknik belah dua terlampir)

2. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang hal-hal yang berhubungan dengan penelitian. Angket yang digunakan adalah angket tertutup. Angket tertutup merupakan angket yang menghendaki jawaban pendek, dan

responden tinggal memilih jawaban yang telah tersedia. Angket ini diberikan setelah para siswa mendapatkan pembelajaran huruf Hiragana dengan menggunakan metode *cooperative learning* teknik *teams games tournament*. Angket ini berfungsi untuk mengetahui seberapa jauh penguasaan huruf Hiragana dan tanggapan siswa terhadap pembelajaran bahasa Jepang selama ini serta mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran huruf Hiragana dengan menggunakan metode *cooperative learning* teknik *teams games tournament*.

Kisi- kisi angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.7

Kisi-kisi Angket Penelitian

No.	Indikator Pengukurannya	Jumlah Pertanyaan	Nomor Soal
1.	Mengetahui minat siswa terhadap bahasa Jepang.	1	1
2.	Mengetahui kesan siswa terhadap pembelajaran huruf Hiragana	2	2,3
3.	Mengetahui pendapat siswa mengenai media yang digunakan dalam pembelajaran huruf Hiragana.	3	4,5,6
4.	Mengetahui pendapat siswa terhadap metode <i>cooperative learning</i> teknik <i>teams games tournament</i>	4	7,8,9,10
	JUMLAH		10

Untuk menghitung data angket dilakukan dengan menghitung persentase angket. Rumus persentase angket sebagai berikut :

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

Keterangan :

% : Persentase frekuensi dari tiap jawaban reponden

f : Frekuensi tiap jawaban dari responden

N : Jumlah subjek

3.5 Teknik Pengolahan Data

Untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil tes dilakukan langkah-langkah berikut :

a) Membuat tabel persiapan untuk menghitung nilai *t hitung*.

Tabel 3.8

Tabel persiapan untuk menghitung nilai *t hitung*

No.	X	Y	X	y	x ²	y ²
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
-	-	-	-	-	-	-
∑						
M						

Keterangan :

1. Kolom (1) diisi dengan nomor urut, sesuai dengan jumlah sampel.
2. Kolom (2) diisi dengan skor yang diperoleh kelas eksperimen.

Ratih Puspitasari, 2013

EFEKTIVITAS METODE COOPERATIVE LEARNING TEKNIK TEAMS GAMES TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF HIRAGANA PADA SISWA KELAS X SMAN 14 BANDUNG TAHUN AJARAN 2012-2013

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

3. Kolom (3) diisi dengan skor yang diperoleh kelas kontrol.
 4. Kolom (4) deviasi dari skor X
 5. Kolom (5) deviasi dari skor Y
 6. Kolom (6) diisi dengan hasil pengkuadratkan angka-angka pada kolom (4)
 7. Kolom (7) diisi dengan hasil pengkuadratkan angka-angka pada kolom (5)
 8. Isi baris sigma (jumlah) dari setiap kolom tersebut, untuk kolom (4) dan (5) jumlahnya harus nol.
 9. M (mean) adalah nilai rata-rata dari kolom (2) dan (3)
- b) Nilai rata-rata (Mean) hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen (x) dan kelas kontrol (y)

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

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

Keterangan :

M_x : Mean kelompok eksperimen

M_y : Mean kelompok kontrol

$\sum x$: Jumlah seluruh nilai kelompok eksperimen

$\sum y$: Jumlah seluruh nilai kelompok kontrol

N_1 : Jumlah sampel kelompok eksperimen

N_2 : Jumlah sampel kelompok kontrol

c) Mencari standar *deviasi* dari variabel X dan Y dengan rumus sebagai berikut

$$Sd_x = \sqrt{\frac{\sum x}{N_1}}$$

$$Sd_y = \sqrt{\frac{\sum y}{N_2}}$$

Keterangan :

Sd_x : standar deviasi dari variabel X

Sd_y : standar deviasi dari variabel Y

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

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

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

Keterangan :

SEM_x : standar error mean X

SEM_y : standar error mean Y

e) Mencari standar *error* perbedaan mean X dan Y dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

SEM_{xy} : standar error perbedaan mean X dan Y

f) Mencari t_{hitung} dengan rumus sebagai berikut :

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{SEM_x - SEM_y}$$

Keterangan :

t_0 : nilai t_{hitung} yang dicari

g) Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menentukan signifikansi perbedaan dua variabel. Dengan ketentuan jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka dapat disimpulkan kedua variabel mempunyai perbedaan yang signifikan. Namun jika t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan t_{tabel} maka kedua variabel tidak mempunyai perbedaan yang signifikan.

3.6 Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang ditempuh penulis dalam pengumpulan data penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap Awal (Persiapan Penelitian)

a. Mengadakan studi pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan dengan maksud untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang subjek penelitian yang ada di lapangan

dan sebagai bahan pertimbangan beberapa hal agar penelitian ini dapat dilaksanakan secara optimal.

- b. Pembuatan instrumen penelitian
 - c. Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pengajaran (RPP)
2. Tahap Pelaksanaan (Pelaksanaan Pengumpulan Data)
- a. Pelaksanaan pengumpulan data, dilaksanakan dari tanggal 7 November 2012 sampai dengan 28 November 2012.

Tabel 3.9

Perlakuan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tahap	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Pengajaran huruf hiragana dengan menggunakan media kartu huruf.	Pengajaran huruf hiragana dengan menjabarkan huruf-huruf hiragana di papan tulis.
2	Pembentukan TIM / kelompok a. Guru membagi siswa menjadi 10 kelompok. b. Guru memberi kesempatan setiap kelompok untuk membaca lembar kegiatan dan diskusi mengenai materi.	Pengulangan pengucapan (Kelas – Kelompok – Individu)
3	Turnamen a. Setiap kelompok memiliki	Memberikan soal latihan

Ratih Puspitasari, 2013

EFEKTIVITAS METODE COOPERATIVE LEARNING TEKNIK TEAMS GAMES TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF HIRAGANA PADA SISWA KELAS X SMAN 14 BANDUNG TAHUN AJARAN 2012-2013

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

	<p>point awal nol.</p> <p>b. Untuk memulai permainan, perwakilan kelompok menarik kartu untuk menentukan pembaca pertama.</p> <p>c. Pembaca pertama mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas, lalu membacakan dengan keras soal tersebut.</p> <p>d. Setelah kelompok memberikan jawaban, siswa yang di sebelah kiri atau kanannya (penantang pertama) memiliki opsi untuk menantang dan memberikan jawaban yang berbeda.</p> <p>e. Penantang berikutnya memeriksa jawaban dan membacakan jawaban dengan keras.</p> <p>f. Kelompok yang menjawab</p>	
--	--	--

	<p>dengan benar akan menyimpan kartunya.</p> <p>g. Jika penantang memberikan jawaban salah, dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkan (jika ada) ke dalam <i>box</i>.</p> <p>h. Untuk putaran berikutnya , semua bergerak ke posisi kiri.</p> <p>i. Jika soal telah habis, maka diadakan perhitungan skor.</p>	
4	<p>Rekognisi</p> <p>Pemberian <i>reward</i> (penghargaan) kepada tim yang memenangkan turnamen.</p>	Pembahasan soal latihan

Tabel 3.10

Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No.	Hari / Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	Rabu, 7 November 2012	08.15 – 09.45	Pemberian soal <i>pre-test</i> pada kelompok eksperimen.
2	Rabu, 7 November 2012	10.00 – 11.30	Pemberian soal <i>pre-test</i> pada kelompok kontrol.
3	Rabu, 14 November 2012	07.15 – 08.45	<p>Memberikan perlakuan pembelajaran huruf Hiragana dengan menggunakan metode <i>cooperative learning</i> teknik <i>teams games tournament</i> pada kelas eksperimen. Berikut langkah-langkahnya :</p> <p>1. Pengajaran huruf hiragana</p> <p>Pembelajaran dengan menggunakan kartu huruf.</p> <p>2. Belajar tim / kelompok</p> <p>a. Guru membagi siswa menjadi 10 kelompok.</p> <p>b. Guru memberi kesempatan setiap kelompok untuk membaca lembar kegiatan dan diskusi mengenai materi.</p>

Ratih Puspitasari, 2013

EFEKTIVITAS METODE COOPERATIVE LEARNING TEKNIK TEAMS GAMES TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF HIRAGANA PADA SISWA KELAS X SMAN 14 BANDUNG TAHUN AJARAN 2012-2013

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

			<p>3. Turnamen</p> <p>a. Setiap kelompok memiliki point awal nol.</p> <p>b. Untuk memulai permainan, perwakilan kelompok menarik kartu untuk menentukan pembaca pertama.</p> <p>c. Pembaca pertama mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas, lalu membacakan dengan keras soal tersebut.</p> <p>d. Setelah kelompok memberikan jawaban, siswa yang di sebelah kiri atau kanannya (penantang pertama) memiliki opsi untuk menantang dan memberikan jawaban yang berbeda.</p> <p>e. Penantang berikutnya memeriksa jawaban dan membacakan jawaban dengan keras.</p> <p>f. Kelompok yang menjawab dengan benar akan menyimpan kartunya.</p> <p>g. Jika penantang memberikan jawaban salah, dia harus mengembalikan</p>
--	--	--	---

			<p>kartu yang telah dimenangkan (jika ada) ke dalam boks.</p> <p>h. Untuk putaran berikutnya, semua bergerak ke posisi kiri.</p> <p>i. Jika soal telah habis, maka diadakan perhitungan skor.</p> <p>4. Rekognisi tim</p> <p>Pemberian <i>reward</i> (penghargaan) kepada tim yang memenangkan turnamen.</p>
4	Rabu, 14 November 2012	10.00 – 11.30	<p>Memberikan perlakuan pembelajaran huruf hiragana dengan menggunakan metode <i>Drill</i> (latihan) pada kelas kontrol. Berikut langkah-langkahnya :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengajaran huruf hiragana dengan menjabarkan huruf-huruf hiragana di papan tulis. 2. Pengulangan pengucapan (Kelas – Kelompok - Individu) 3. Memberikan soal latihan 4. Pembahasan
5	Rabu, 21 November 2012	07.15 – 08.45	<p>Memberikan perlakuan pembelajaran huruf Hiragana dengan menggunakan</p>

Ratih Puspitasari, 2013

EFEKTIVITAS METODE COOPERATIVE LEARNING TEKNIK TEAMS GAMES TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF HIRAGANA PADA SISWA KELAS X SMAN 14 BANDUNG TAHUN AJARAN 2012-2013

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

			<p>metode <i>cooperative learning</i> teknik <i>teams games tournament</i> pada kelas eksperimen. Berikut langkah-langkahnya :</p> <p>1. Pengajaran huruf hiragana</p> <p>Pembelajaran dengan menggunakan kartu huruf.</p> <p>2. Belajar tim / kelompok</p> <p>a. Guru membagi siswa menjadi 10 kelompok.</p> <p>b. Guru memberi kesempatan setiap kelompok untuk membaca lembar kegiatan dan diskusi mengenai materi.</p> <p>3. Turnamen</p> <p>a. Setiap kelompok memiliki poin awal nol.</p> <p>b. Untuk memulai permainan, perwakilan kelompok menarik kartu untuk menentukan pembaca pertama.</p> <p>c. Pembaca pertama mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas,</p>
--	--	--	--

Ratih Puspitasari, 2013

EFEKTIVITAS METODE COOPERATIVE LEARNING TEKNIK TEAMS GAMES TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF HIRAGANA PADA SISWA KELAS X SMAN 14 BANDUNG TAHUN AJARAN 2012-2013

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

		<p>lalu membacakan dengan keras soal tersebut.</p> <p>d. Setelah kelompok memberikan jawaban, siswa yang di sebelah kiri atau kanannya (penantang pertama) memiliki opsi untuk menantang dan memberikan jawaban yang berbeda.</p> <p>e. Penantang berikutnya memeriksa jawaban dan membacakan jawaban dengan keras.</p> <p>f. Kelompok yang menjawab dengan benar akan menyimpan kartunya.</p> <p>g. Jika penantang memberikan jawaban salah, dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkan (jika ada) ke dalam <i>box</i>.</p> <p>h. Untuk putaran berikutnya, semua bergerak ke posisi kiri.</p> <p>i. Jika soal telah habis, maka diadakan perhitungan skor.</p> <p>4. Rekognisi tim</p> <p>Pemberian <i>reward</i> (penghargaan) kepada tim yang memenangkan</p>
--	--	--

			turnamen.
6	Rabu, 21 November 2012	10.00 – 11.30	<p>Memberikan perlakuan pembelajaran huruf hiragana dengan menggunakan media kartu huruf pada kelas kontrol.</p> <p>Berikut langkah-langkahnya :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengajaran huruf hiragana dengan menjabarkan huruf-huruf hiragana di papan tulis. 2. Pengulangan pengucapan (Kelas – Kelompok - Individu) 3. Memberikan soal latihan 4. Pembahasan
7	Rabu, 28 November 2012	07.15 – 08.45	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan perlakuan pembelajaran huruf Hiragana dengan menggunakan metode <i>cooperative learning</i> teknik <i>teams games tournament</i> pada kelas eksperimen. Berikut langkah-langkahnya : <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengajaran huruf hiragana Pembelajaran dengan menggunakan kartu huruf. 2. Belajar tim / kelompok

Ratih Puspitasari, 2013

EFEKTIVITAS METODE COOPERATIVE LEARNING TEKNIK TEAMS GAMES TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF HIRAGANA PADA SISWA KELAS X SMAN 14 BANDUNG TAHUN AJARAN 2012-2013

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

			<p>a. Guru membagi siswa menjadi 10 kelompok.</p> <p>b. Guru memberi kesempatan setiap kelompok untuk membaca lembar kegiatan dan diskusi mengenai materi.</p> <p>3. Turnamen</p> <p>a. Setiap kelompok memiliki poin awal nol.</p> <p>b. Untuk memulai permainan, perwakilan kelompok menarik kartu untuk menentukan pembaca pertama.</p> <p>c. Pembaca pertama mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas, lalu membacakan dengan keras soal tersebut.</p> <p>d. Setelah kelompok memberikan jawaban, siswa yang di sebelah kiri atau kanannya (penantang pertama) memiliki opsi untuk menantang dan memberikan jawaban yang berbeda.</p> <p>e. Penantang berikutnya memeriksa</p>
--	--	--	--

			<p>jawaban dan membacakan jawaban dengan keras.</p> <p>f. Kelompok yang menjawab dengan benar akan menyimpan kartunya.</p> <p>g. Jika penantang memberikan jawaban salah, dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkan (jika ada) ke dalam <i>box</i>.</p> <p>h. Untuk putaran berikutnya, semua bergerak ke posisi kiri.</p> <p>i. Jika soal telah habis, maka diadakan perhitungan skor.</p> <p>4. Rekognisi tim</p> <p>Pemberian <i>reward</i> (penghargaan) kepada tim yang memenangkan turnamen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemberian <i>post-test</i> pada kelompok eksperimen. • Pemberian angket.
8	Rabu, 28 November 2012	10.00 – 11.30	<p>Memberikan perlakuan pembelajaran huruf hiragana dengan menggunakan media kartu huruf pada kelas kontrol.</p> <p>Berikut langkah-langkahnya :</p>

		<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengajaran huruf hiragana dengan menjabarkan huruf-huruf hiragana di papan tulis. 2. Pengulangan pengucapan (Kelas – Kelompok - Individu) 3. Memberikan soal latihan 4. Pembahasan <ul style="list-style-type: none"> • Pemberian <i>post-test</i> pada kelompok kontrol. • Pemberian angket.
--	--	--

3. Tahap Akhir (Tahap Pengambilan Kesimpulan)

Mengumpulkan data hasil penelitian berupa tes dan angket

- Analisis data statistik
- Menguji hipotesis
- Menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data penelitian

3.7 Rancangan Eksperimen

Pada penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Proses pembelajaran huruf Hiragana pada kelas eksperimen menggunakan metode *cooperative learning* teknik *teams games tournament*, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode *Drill* (latihan).

Ratih Puspitasari, 2013

EFEKTIVITAS METODE COOPERATIVE LEARNING TEKNIK TEAMS GAMES TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF HIRAGANA PADA SISWA KELAS X SMAN 14 BANDUNG TAHUN AJARAN 2012-2013

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

3.7.1 Proses pembelajaran di kelas eksperimen

Adapun tahap-tahap proses pelaksanaan penelitian di kelas eksperimen adalah sebagai berikut :

- a. Pertemuan ke-1, siswa diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).
- b. Pemberian perlakuan (*treatment*), persiapan :
 - Guru menyiapkan metode *cooperative learning* teknik *teams games tournament* yang berisi pembelajaran huruf Hiragana.
 - Guru mengkondisikan siswa di kelas
 1. Pra-kegiatan

Guru menjelaskan petunjuk metode *cooperative learning* teknik *teams games tournament* yang akan dilaksanakan.
 2. Kegiatan

Siswa melakukan metode *cooperative learning* teknik *teams games tournament*, guru memantau dan memastikan siswa dapat menguasai metode *cooperative learning* teknik *teams games tournament* sesuai dengan petunjuk.
 3. Pasca-Kegiatan

Guru melakukan evaluasi secara lisan guna memastikan siswa dapat menyimak materi yang disampaikan melalui metode *cooperative learning* teknik *teams games tournament*.
 4. Siswa diberikan *post-test* dan pengisian angket

3.7.2 Proses pembelajaran di kelas kontrol

Adapun tahap-tahap proses pelaksanaan penelitian di kelas kontrol adalah sebagai berikut :

- a. Pertemuan ke-1, siswa diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan siswa.
- b. Guru memberikan materi tentang huruf Hiragana dengan menggunakan metode *Drill* (latihan).
- c. Siswa diberikan *post-test*.

Pelaksanaan proses belajar mengajar pada kelas kontrol dan eksperimen dilaksanakan 3 kali pertemuan. Pada akhir kegiatan, guru menyimpulkan materi dan memberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang telah dipelajari.