

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif yakni penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan, menjabarkan suatu fenomena yang terjadi saat ini dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual (Sutedi, (2009:58). Penggunaan metode deskriptif dalam penelitian ini untuk menggambarkan perencanaan, pelaksanaan, hasil belajar dan tanggapan siswa menggunakan media *story board game* dalam pembelajaran menulis huruf *Hiragana*.

Jenis penelitian deskriptif yang digunakan dalam metode ini yakni studi kasus. Studi kasus menurut Bogdan dan Biklen dalam Syamsudin dan Damaianti (2007: 175) “merupakan pengujian secara rinci terhadap satu latar (*a detailed examination of one setting*) atau satu orang subjek (*one single subject*) atau satu tempat penyimpanan dokumen (*one single depository of documents*) atau satu peristiwa tertentu (*one particular event*)”.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Data penelitian bisa bersumber dari manusia atau bukan manusia. Manusia yang dijadikan sebagai sumber data disebut dengan populasi penelitian, kemudian sebagian dari populasi tersebut yang dianggap bisa mewakili seluruh karakter dari populasi yang ada dapat dipilih untuk dijadikan subjek penelitian. Subjek penelitian tersebut disebut dengan sampel.

Jadi, sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data. (Sutedi, 2009: 179)

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013.

Sampel penelitian ini menggunakan teknik purposif yang totalnya berjumlah 43 orang. Sampel penelitian ini diambil dari satu kelas yakni kelas X-8 (43 orang).

Teknik penyampelan secara purposif yaitu pengambilan sampel yang didasarkan atas pertimbangan peneliti itu sendiri, dengan maksud atau tujuan tertentu yang bisa dipertanggung-jawabkan secara ilmiah. (Sutedi, 2009: 181). Penelitian ini mengenai pembelajaran menulis huruf *Hiragana* sehingga yang layak menjadi sampelnya hanya murid kelas X yang sedang atau akan belajar huruf tersebut. Alasan pemilihan kelas X-8 karena:

- Kelas yang guru Mata Pelajaran Bahasa Jepang kelas X berikan pada peneliti yakni kelas X-5, X-6, X-7, X-8, dan X-9 dan semuanya diberikan pembelajaran menulis huruf *Hiragana* menggunakan media *story board game*.
- Kelas X-5 dan X-7 sudah peneliti gunakan untuk uji coba media *story board game* tahap awal (media masih berupa bentuk kasar/prototipe).
- Sebagian kelas X-7 dan X-6 digunakan untuk menguji instrumen tes.
- Jadwal KBM kelas X-6 dan X-9 pagi pukul 07.00. Pembelajaran di kelas ini tidak efektif karena kekurangan waktu yang disebabkan sering adanya siswa yang terlambat, juga waktu ± 15 menit pertama sebelum belajar

digunakan untuk mengaji, dan hafalan surat Al-qur'an lainnya yang menyebabkan KBM tidak berjalan sesuai RPP.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yakni skala penilaian, angket, dan tes. Skala penilaian digunakan selama proses pelaksanaan pembelajaran menulis huruf *Hiragana*. Dan angket digunakan untuk mengetahui tanggapan pembelajar terhadap pembelajaran menulis huruf *Hiragana* menggunakan media *story board game*. Sedangkan tes essai tertulis digunakan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran siswa. Instrumen skala penilaian, angket dan tes telah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing (Drs. Sugihartono, M.A.) kemudian dilakukan *experts judgment* oleh ahli (Dedi Suryadi, M. Ed., Ph.D). sedangkan instrumen tes (*post-test*) dilakukan uji coba untuk mengetahui validitas, reliabilitas, indeks kesukaran, dan daya pembedanya.

1. Instrumen Skala Penilaian

Instrumen skala dapat digunakan untuk mengukur sikap, minat, perhatian, atau penilaian dari responden terhadap sesuatu hal. Skala penilaian dapat digunakan untuk memperoleh data yang berupa informasi baik yang berhubungan dengan kegiatan maupun keadaan melalui penilaian seseorang.

Skala penilaian digunakan selama proses pelaksanaan pembelajaran menulis huruf *Hiragana*. Hal-hal yang diamati oleh

observer yakni penampilan mengajar guru dengan peneliti sendiri sebagai guru modelnya dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Yang menjadi *observer* dalam penelitian ini yakni Bapak Jajang Permana, S.Pd. selaku guru mata pelajaran bahasa Jepang kelas X. Format skala penilaian terlampir (Lampiran B.3, B.4, dan B.5).

2. Instrumen Tes

Tes yang digunakan untuk evaluasi pembelajaran menulis huruf *Hiragana* yakni tes tertulis berupa esai dimana siswa diminta menuliskan kata-kata yang menggunakan huruf *Hiragana* tertentu. Tes evaluasi pembelajaran dilaksanakan setelah pembelajaran selesai sebanyak tiga kali sesuai dengan jumlah pertemuan dilakukannya penelitian. Format tes evaluasi terlampir dalam RPP (lampiran A. 16, A. 17, dan A. 18).

Setelah pembelajaran selesai, dilaksanakanlah *post-test* (lihat Lampiran B. 2. *Post-test* dan kisi-kisinya) untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan media tersebut. Sebelumnya instrumen *post-test* (lihat Lampiran B. 2. *Post-test* dan kisi-kisinya) tersebut dikonsultasikan kepada dosen pembimbing (Drs. Sugihartono, M.A.) untuk kemudian dilakukan *judgment* oleh ahli (Dedi Suryadi, M. Ed., Ph.D). Setelah itu dilakukan uji coba tes kepada 31 orang non sampel dalam populasi yang sama yang juga diberi pembelajaran dengan media tersebut (sebagian pembelajar kelas X-6 dan

X-7) untuk mengetahui validitas, reliabilitas, indeks kesukaran, dan daya pembedanya.

- **Validitas Butir Soal**

Untuk menguji validitas konstruk, digunakan pendapat dari ahli (expert judgment). Sedangkan untuk menguji validitas isi instrument tersebut diujicobakan, dan dianalisis dengan analisis item. Analisis item dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor butir instrumen dengan skor total. (Sugiyono, 2010: 353)

Cara mencari koefisien validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*

memakai angka kasar (*raw score*) :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum Y)(\sum X)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}} \dots \text{ (Suherman dan Sukjaya, 1990:154)}$$

dengan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel x dan variable y

X = skor tiap butir soal tes uji coba yang akan dicari koefisien validitasnya

Y = skor total hasil tes uji coba tiap testi

N = banyak testi

Kriteria koefisien validitas (r_{xy}) adalah sebagai berikut :

Tabel 5. Klasifikasi Koefisien Validitas

Validitas	Interpretasi
$0,90 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,70 < r_{xy} \leq 0,90$	Tinggi
$0,40 < r_{xy} \leq 0,70$	Sedang
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Sangat
$r_{xy} \leq 0,00$	Tidak valid

Dari hasil perhitungan, didapat nilai validitas butir yang disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 6. Hasil Perhitungan Nilai Validitas Tiap Butir Soal

No. Soal	Validitas	Interpretasi
1	0,96	Sangat tinggi
2a	0,68	Sedang
2b	0,61	Sedang
2c	0,58	Sedang
2d	0,58	Sedang
2e	0,67	Sedang
2f	0,61	Sedang
3a	0,60	Sedang
3b	0,60	Sedang
3c	0,70	Sedang
3d	0,55	Sedang
3e	0,60	Sedang
3f	0,75	Tinggi
3g	0,75	Tinggi
3h	0,60	Sedang
4a	0,50	Sedang
4b	0,54	Sedang

4c	0,47	Sedang
5a	0,42	Sedang
5b	0,41	Sedang
5c	0,47	Sedang

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa butir soal tes yang digunakan seluruhnya valid sehingga tidak perlu ada yang dibuang. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat dalam Lampiran C.5.

- **Reliabilitas**

Perangkat tes dikatakan memiliki reliabilitas jika dapat mengukur secara ajeg, artinya meskipun berkali-kali tes tersebut digunakan pada sampel yang sama dengan waktu yang tidak terlalu lama, akan menghasilkan data yang sama pula. (Sutedi, 2009: 220)

Dalam penelitian ini, dilakukan pengujian reliabilitas internal dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu.

Untuk menghitung koefisien reliabilitas bentuk uraian digunakan rumus *Cronbach Alpha* seperti berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right) \dots\dots\dots \text{(Suherman dan Sukjaya, 1990:194)}$$

dengan :

r_{11} = koefisien reliabilitas

n = banyak butir soal (item)

s_i^2 = jumlah varians skor tiap soal

s_t^2 = varians skor total

Tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat reliabilitas alat evaluasi dapat digunakan tolak ukur yang dibuat oleh J.P. Guilford (Suherman dan Sukjaya, 1990:177) sebagai berikut ini.

Tabel 7. Klasifikasi Interpretasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien reliabilitas	Interpretasi
$r_{xy} \leq 0,20$	Korelasi sangat rendah
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Korelasi rendah
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Korelasi sedang
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Korelasi tinggi
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Korelasi sangat tinggi

Berdasarkan data hasil perhitungan, Menurut Guilford (Suherman dan Sukjaya, 1990:177) nilai koefisien reliabilitas tersebut menyatakan bahwa soal yang dibuat **reliabilitasnya sedang**. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat dalam Lampiran C.4.

- **Indeks Kesukaran**

Untuk menghitung indeks kesukaran soal bentuk uraian dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$IK = \frac{\bar{x}}{SMI}$$

dengan:

IK = indeks kesukaran

\bar{X} = rata-rata bobot tiap soal

SMI = skor maksimum ideal

Klasifikasi indeks kesukaran butir soal berdasarkan Suherman dan Sukjaya (1990:215) yang disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 8. Kriteria Indeks Kesukaran (IK)

IK (Indeks Kesukaran)	Interpretasi
IK = 0,00	Soal terlalu sukar
$0,00 < IK \leq 0,30$	Soal sukar
$0,30 < IK \leq 0,70$	Soal sedang
$0,70 < IK < 1,00$	Soal mudah
IK = 1,00	Soal terlalu mudah

Dari hasil perhitungan diperoleh indeks kesukaran tiap butir soal yang disajikan pada Tabel 9. di bawah ini:

No.soal	Indeks Kesukaran	Interpretasi
1	$IK = \frac{186,51613}{208} = 0,9$	Soal mudah
2a	$IK = \frac{1,677}{2} = 0,84$	Soal mudah
2b	$IK = \frac{1,7419}{2} = 0,87$	Soal mudah
2c	$IK = \frac{1,8387}{2} = 0,92$	Soal mudah
2d	$IK = \frac{1,613}{2} = 0,81$	Soal mudah
2e	$IK = \frac{1,484}{2} = 0,74$	Soal mudah
2f	$IK = \frac{1,774}{2} = 0,89$	Soal mudah
3a	$IK = \frac{1,355}{2} = 0,68$	Soal sedang
3b	$IK = \frac{1,226}{2} = 0,61$	Soal sedang

3c	$IK = \frac{1,194}{2} = 0,6$	Soal sedang
3d	$IK = \frac{1,065}{2} = 0,53$	Soal sedang
3e	$IK = \frac{1,226}{2} = 0,61$	Soal sedang
3f	$IK = \frac{1,26}{2} = 0,63$	Soal sedang
3g	$IK = \frac{1,258}{2} = 0,63$	Soal sedang
3h	$IK = \frac{1,29}{2} = 0,65$	Soal sedang
4a	$IK = \frac{1,065}{2} = 0,53$	Soal sedang
4b	$IK = \frac{0,806}{2} = 0,4$	Soal sedang
4c	$IK = \frac{1,065}{2} = 0,53$	Soal sedang
5a	$IK = \frac{0,484}{1} = 0,48$	Soal sedang
5b	$IK = \frac{0,258}{1} = 0,26$	Soal sukar
5c	$IK = \frac{0,323}{1} = 0,32$	Soal sedang

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa soal yang dibuat cenderung mudah-sedang. Perhitungan Selengkapnya dapat dilihat di Lampiran C.3.

- **Daya Pembeda**

Suherman dan Sukjaya dan Sukjaya (1990: 199) mengatakan,

Daya pembeda adalah seberapa jauh kemampuan butir soal dapat membedakan antara test yang mengetahui jawaban dengan benar dan dengan testi yang tidak dapat menjawab soal tersebut (atau testi menjawab dengan salah).

Cara menentukan daya pembeda untuk tes tipe uraian adalah sebagai berikut:

$$DP = \frac{\bar{X}_A - \bar{X}_B}{SMI} \dots\dots\dots (\text{Suherman dan Sukjaya, 1990:160})$$

Keterangan:

DP = Daya pembeda

\bar{X}_A = Rata-rata skor kelompok atas tiap butir soal

\bar{X}_B = Rata-rata skor kelompok bawah tiap butir soal

SMI = Skor Maksimum Ideal

Klasifikasi interpretasi untuk daya pembeda yang disajikan dalam tabel 10. berikut (Suherman dan Sukjaya, 1990: 202):

Tabel 10. Klasifikasi Daya Pembeda

Klasifikasi DP	Interpretasi
$DP \leq 0,00$	Sangat Buruk
$0,00 < DP \leq 0,20$	Buruk
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat baik

Dari hasil perhitungan, diperoleh daya pembeda tiap butir soal yang disajikan dalam tabel 11. berikut:

No.soal	Daya Pembeda	Interpretasi
1	$DP = \frac{205,5 - 153,125}{208} = 0,25$	Cukup
2a	$DP = \frac{2 - 1,375}{2} = 0,3125$	Cukup
2b	$DP = \frac{2 - 1,375}{2} = 0,3125$	Cukup

2c	$DP = \frac{2 - 1,5}{2} = 0,25$	Cukup
2d	$DP = \frac{2 - 1,25}{2} = 0,375$	Cukup
2e	$DP = \frac{1,875 - 0,75}{2} = 0,5625$	Baik
2f	$DP = \frac{2 - 1,375}{2} = 0,3125$	Cukup
3a	$DP = \frac{2 - 0,625}{2} = 0,6875$	Baik
3b	$DP = \frac{1,875 - 0,5}{2} = 0,6875$	Baik
3c	$DP = \frac{1,875 - 0,375}{2} = 0,75$	Sangat baik
3d	$DP = \frac{1,75 - 0,25}{2} = 0,75$	Sangat baik
3e	$DP = \frac{2 - 0,5}{2} = 0,75$	Sangat baik
3f	$DP = \frac{2 - 0,375}{2} = 0,8125$	Sangat baik
3g	$DP = \frac{1,875 - 0,625}{2} = 0,625$	Baik
3h	$DP = \frac{2 - 0,625}{2} = 0,6875$	Baik
4a	$DP = \frac{1,75 - 0,625}{2} = 0,5625$	Baik
4b	$DP = \frac{1,625 - 0,375}{2} = 0,625$	Baik
4c	$DP = \frac{1,75 - 0,625}{2} = 0,5625$	Baik
5a	$DP = \frac{0,875 - 0,25}{1} = 0,625$	Baik

5b	$DP = \frac{0,625 - 0,00}{1} = 0,625$	Baik
5c	$DP = \frac{0,75 - 0,125}{1} = 0,625$	Baik

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa daya pembeda tiap butir soal cukup-sangat baik. Tidak ada soal dengan daya pembeda yang buruk.

Berdasarkan data di atas maka seluruh butir soal dapat digunakan tanpa ada yang harus dibuang. Perhitungan selengkapnya lihat Lampiran C.2.

3. Instrumen Angket

Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan media *story board game* tersebut. Angket digunakan satu kali setelah seluruh kegiatan penelitian selesai yakni pada saat post-test atau pertemuan ke-4. Format angket terlampir pada Lampiran B.1.

D. Teknik Pengumpulan Data

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, data dalam penelitian ini diperoleh dengan teknik observasi yang dituangkan dalam skala penilaian, teknik angket, dan hasil evaluasi pembelajaran berupa tes menulis.

E. Teknik Pengolahan Data

Data-data yang telah dikumpulkan kemudian diolah. Skala penilaian diolah dengan mengkonversikannya ke dalam skala 100. Angket diolah

dengan persentase. Sedangkan hasil evaluasi pembelajaran diolah dengan mencari rata-rata nilai (*mean*).

F. Langkah-langkah Penelitian

- Menyampaikan surat permohonan untuk melakukan penelitian di SMAN 1 Rancaekek.
- Merencanakan RPP dan membuat media *story board game* yang akan diuji coba. (RPP Terlampir pada Lampiran A. 16, A.17, dan A. 18)
- Membuat instrumen penelitian lalu diuji coba di luar kelas sample kemudian meminta persetujuan ahli (dosen pembimbing).
- Melaksanakan penelitian dalam bentuk uji coba media dan mengumpulkan data-data hasil tes dan angket.
- Mengolah data hasil penelitian.
- Menyimpulkan.
- Melaporkan dalam bentuk skripsi

Ket: Setiap langkah dikonsultasikan pada dosen pembimbing.