

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sabagai berikut :

1. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Cooperative Learning* teknik *make a match* terhadap hasil belajar huruf *hiragana* siswa kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan.
2. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan *Cooperative Learning* teknik *make a match* terhadap hasil belajar huruf *hiragana* kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan.

#### **B. Lingkup Penelitian**

Agar penelitian menjadi lebih terarah, maka akan dijabarkan ruang lingkup penelitian adalah sebagai berikut :

1. Peneliti menerapkan *cooperative learning* teknik *make a match* terhadap hasil belajar huruf *hiragana* siswa kelas XI SMK Bina Pangudi Luhur Jakarta .
2. Peneliti menerapkan teknik *make a match* untuk melihat keefektifannya dalam

peningkatan hasil belajar huruf hiragana.

### **C. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan di SMK Bina Pangudi Luhur Jakarta dengan menggunakan pembelajaran kooperatif teknik *make a match*. Penelitian ini dilakukan pada bulan April 2017 dengan *treatment* atau perlakuan sebanyak empat kali. Karena pelajaran bahasa Jepang diadakan seminggu dua kali, maka lama penelitian akan memakan waktu selama 2 minggu.

### **D. Metode dan Desain**

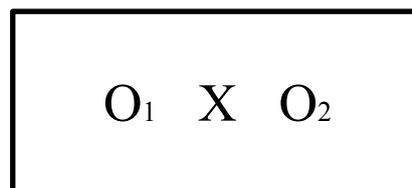
Metode penelitian merupakan prosedur dan langkah kerja yang digunakan dalam kegiatan penelitian secara teratur dan sistematis, mulai dari tahap perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data, sampai pada tahap pengambilan kesimpulannya. (Sutedi, 2009:53).

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan eksperimen kuasi atau *Quasi Experiment*, *Quasi Eksperimen* atau eksperimen semu yaitu penelitian yang dilaksanakan tanpa adanya kelas pembanding atau kelas kontrol (Arikunto:2006). Dengan pertimbangan tenggat waktu penelitian

yang sebentar dan sulitnya pengontrolan terhadap semua aspek yang dapat mempengaruhi variabel yang sedang menjadi fokus penelitian maka peneliti memilih eksperimen kuasi sehingga peneliti hanya terfokus pada kelompok eksperimen. Maka dari itu hanya ada kelompok eksperimen sebagai kelompok yang mendapatkan *treatment*/perlakuan.

Design eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design* test ini diukur dengan menggunakan pre-test yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan post-test yang dilakukan setelah diberi perlakuan. Adapun desain penelitiannya digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.1



$O_1$  = nilai *pretes* (sebelum diberi perlakuan)

$X$  = *Treatment*

$O_2$  = nilai *posttest* (sesudah diberi perlakuan)

Dalam penelitian ini terdapat satu kelompok sampel yang diteliti dan

diberi perlakuan atau *treatment*. Sebelum diberi perlakuan, sampel penelitian diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal sebelum *treatment*. Setelah dilakukan *treatment*, kemampuan sampel penelitian kembali diukur dengan *posttest* untuk melihat keefektifisan *treatment*. Hadi (2004 : 468) menyatakan langkah-langkah penelitian sebagai berikut :

### **1. Tahapan Pertama, *Pre Eksperiment Measurement***

*Pre Eksperiment Measurement* dapat diartikan pengukuran sebelum perlakuan. Sebelum melaksanakan *treatment* siswa kelompok eksperimen diberikan *pretest* dengan bentuk soal pilihan ganda. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal kelas eksperimen sebelum *treatment*. Dengan demikian, hasil perlakuan yang diberikan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan atau hasil sebelum diberi perlakuan.

### **2. Tahap Kedua, *Treatment***

Dalam penelitian ini, siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* terhadap pembelajaran huruf *hiragana*. Setiap satu pertemuan siswa belajar selama 2 x 35 menit. Pada pertemuan pertama siswa mempelajari huruf あ - こ, pertemuan kedua siswa

mempelajari huruf さ - の, pertemuan ketiga siswa mempelajari huruf は - も, dan pada pertemuan terakhir siswa mempelajari huruf や - ん. Setelah *treatment* berlangsung sebanyak 4 kali, kemudian *posttest* dilaksanakan dan angket diberikan setelah *posttest*.

Proses pembelajaran diawali dengan menunjukkan, melafalkan dan menuliskan urutan penulisan huruf-huruf yang akan dipelajari pada hari ini, bertujuan untuk membantu siswa mengetahui bentuk, pelafalan dan cara penulisan huruf yang benar pada tema yang bersangkutan.

Berikut ini adalah uraian proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif teknik *make a match* :

Tabel 3.2

## Sintaks Pembelajaran

	Kegiatan Belajar	Media	Waktu
1	Kegiatan Awal	Kartu Huruf <i>Hiragana</i> dan <i>Power point</i>	5 Menit
	- Peneliti masuk ke dalam kelas, diawali dengan salam, berdoa dan absensi terhadap seluruh siswa.		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.</li> </ul>		
2	Kegiatan Inti		60 Menit
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- peneliti memperkenalkan huruf <i>hiragana</i> yaitu あーん dengan cara memperlihatkan kartu huruf <i>hiragana</i> atau dengan power point. Lalu menyebutkan cara bacanya.</li> </ul>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti mengajarkan cara penulisan, dan kembali mengulang cara membaca huruf <i>hiragana</i> tersebut dengan menggunakan media kartu huruf <i>hiragana</i>.</li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti menjelaskan cara penerapan metode <i>cooperative learning</i> teknik <i>make a match</i>. Supaya siswa dapat mengerti cara pembelajaran kooperatif teknik <i>make a match</i> dalam pembelajaran huruf <i>hiragana</i>.</li> </ul>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mencocokkan kartu huruf <i>hiragana</i> yang telah dibagikan secara acak dengan intruksi yang diberikan oleh guru.</li> </ul>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa dibagi ke dalam 6 kelompok, 1 kelompok beranggotakan 4 atau 5 orang siswa.</li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Setiap kelompok diberikan kartu huruf <i>hiragana</i>, kartu dibagikan secara acak kepada setiap anggota kelompok dan setiap anggota menerima masing-masing 2 kartu dan kartu yang tersisa diletakkan di tengah meja. Memulai diskusi dengan menggunakan teknik <i>make a match</i>.</li> </ul>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menentukan giliran orang pertama yang berhak untuk menunjukkan kartunya, untuk kemudian urutannya sesuai putaran (berkeliling).</li> </ul>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Di dalam kelompok diskusi setiap siswa diminta untuk memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dimilikinya</li> </ul>		

	<p>- Pada saat yang bersamaan siswa yang mendapatkan giliran pertama diminta memperlihatkan dan menunjukkan kartu yang dipegangnya kepada teman-temanya di dalam kelompok.</p>		
	<p>- Setelah siswa pertama mengeluarkan atau menunjukkan kartunya, maka siswa selanjutnya harus mencocokkan huruf <i>romaji</i> yang berwarna (sebelah kanan) dari kartu yang pertama dengan huruf <i>hiragana</i> (atas) yang ia punya. selanjutnya giliran siswa ke-tiga yang harus mencocokkan kartu dari kartu kedua dan seterusnya.</p>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika siswa tidak memiliki kartu yang bukan pasangannya atau salah menjawab setiap siswa harus mengambil kartu yang ada di tengah meja dan diteruskan oleh siswa berikutnya.</li> </ul>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemenangnya ialah yang dapat menghabiskan kartunya terlebih dahulu atau mempunyai kartu yang paling sedikit di dalam kelompoknya.</li> </ul>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Permainan atau diskusi selesai.</li> </ul>		
3	<p>Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- siswa mencocokkan kembali huruf <i>hiragana</i> dengan media kartu dengan huruf yang akan disebutkan oleh guru.</li> <li>- Memberikan kesimpulan mengenai pembelajaran hari dengan menutup kelas.</li> </ul>		5 Menit

### 3. Tahap ketiga, *Post Eksperiment Measurement*

*Post Eksperiment Measurement* dapat diartikan pengukuran sesudah eksperimen berlangsung. Langkah ketiga ini merupakan langkah terakhir dengan melakukan soal *posttest* berbentuk tes tertulis pilihan ganda mengenai huruf hiragana pada kelompok eksperimen. Bentuk soal *post test* hampir sama seperti yang diberikan pada *pretest* yaitu soal yang berbentuk pilhan ganda hanya yang membedakan adalah urutan nomor soal dan pilihan ganda yang sudah diacak kembali. Hasilnya berupa data kemampuan akhir siswa yang digunakan untuk mengetahui efektivitas yang ditimbulkan akibat dari pemberian *treatment*.

## E. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Menurut Sugiyono (2007:90) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI AK I SMK Bina Pangudi Luhur Jakarta semester genap tahun

ajaran 2016/2017.

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. (Sugiyono, 2007:91). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Simple Random Sampling*. *Random Sampling* adalah teknik pengambilan sampel secara acak. Artinya bisa memilih sampel dari populasi dengan cara acak seperti dengan mengundi dan sebagainya. (Sutedi, 2011:180).

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI- AK I SMK Bina Pangudi Luhur Jakarta.

## **F. Variabel-variabel**

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2007:38)

Berikut ini variabel dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Pada penelitian ini penggunaan *cooperative learning teknik make a match* sebagai variabel bebas.

2. Pada penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar dalam huruf hiragana siswa kelas XI SMK Bina Pangudi Luhur Jakarta tahun ajaran 2016/2017 sebagai variabel terikat.

### **G. Defenisi Konseptual**

Agar tidak terjadi kesalahan persepsi dalam judul, maka penulis menjabarkan pengertian judul secara operasional :

1. Teknik *Make a Match*

*Make a Match* merupakan salah satu teknik dari pembelajaran kooperatif yang menggunakan media kartu, yang menuntut pemainnya agar mampu mengingat materi dan mampu menghubungkannya dengan unsur tertentu dari materi tersebut.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai akibat dari proses belajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

### 3. *Hiragana*

*Hiragana* adalah huruf yang terbentuk dari garis atau coretan yang melengkung (*kyokusenteki*), pada mulanya huruf *hiragana* dipergunakan oleh kaum wanita pada zaman dahulu yang dikenal sebagai *onnade*. Huruf *hiragana* terdiri dari 46 huruf dasar dan mempunyai bermacam-macam bentuk bunyi seperti, *chokuon*, *yoo'on*, *seion*, *dakuon*, *handakuon* dan *tokushuon*.

## H. Definisi Operasional

Berdasarkan definisi konseptual yang telah dijabarkan di atas, definisi operasional dari judul efektivitas penggunaan *cooperative learning* teknik *make a match* terhadap hasil belajar huruf hiragana adalah pembelajaran huruf hiragana yang menggunakan teknik *make a match* yang bertujuan agar pembelajaran huruf hiragana dapat dipahami dengan mudah dan menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Huruf hiragana yang digunakan dalam penelitian ini adalah *seion* dan *hatsuon*.

### 1. *Seion*

*Seion* adalah salah satu macam bentuk bunyi dari huruf hiragana, *Seion* adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan kana yang tidak

memakai dakuten dan handakuten

## 2. *Hatsuon*

*Hatsuon* adalah salah satu macam bunyi dari huruf hiragana, *hatsuon* disebut juga *haneruon* yaitu bunyi yang digambarkan dengan huruf hiragana *ん*.

Dalam pemakaiannya pada sebuah kata, lambang bunyi *hatsuon* bisa dipakai di tengah atau di akhir sebuah kata.

Tes hiragana disusun dalam bentuk tes objektif pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban (A, B, C, D dan E).

## I. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2007:118) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

Instrument yang akan digunakan oleh penulis untuk penelitian ini adalah instrumen tes dan angket

### 1. Tes

Menurut Arikunto (2006:150) Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau

kelompok). Tes dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur daya ingat huruf hiragana, sehingga tes yang akan digunakan adalah bentuk tes tertulis untuk *pretest* dan *posttest*. Kisi-kisi tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3

Kisi-kisi Soal Sebelum Uji Coba

Materi	Indikator	Lambang bunyi	Nomor soal	Jumlah soal
Hiragana	Dapat memilih bunyi huruf sesuai bentuknya	Seion	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,13,14,15,17,18,20,21,22,23,24,25	21
		Hatsuon	4,12,16,19	4

Tabel 3.4

Kisi-kisi Soal Setelah Uji Coba

Materi	Indikator	Lambang bunyi	Nomor soal	Jumlah soal
Hiragana	Dapat memilih bunyi huruf sesuai bentuknya	Seion	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,12,13,14,17,18,19	16
		Hatsuon	11,15,16	3

## 2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan kepada responden. Menurut Sugiyono (2007:162) kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Angket dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat tanggapan sampel penelitian mengenai penggunaan metode cooperative learning teknik make a match.

### **J. Validitas dan Reliabilitas**

Sugiyono (2007:137) mengatakan penelitian yang valid adalah terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti.

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengujian validitas konstruk dan pengujian validitas isi. Menurut Sutedi (2011:159) untuk lebih meyakinkan bahwa perangkat tes tersebut memiliki validitas isi, maka perlu meminta pendapat dan pertimbangan (*expert judgement*) dari seseorang yang ahli

dalam bidang tersebut. Lalu untuk instrumen yang berbentuk tes, pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan.

Menurut Sugiyono (2013:177) reliabilitas adalah instrumen yang valid sudah pasti reliabel. Sedangkan menurut Arikunto (2013:101) validitas dan reliabilitas adalah penting, akan tetapi validitas lebih penting karena reliabilitas perlu untuk menyokong validitas. Dari pernyataan tersebut disimpulkan bahwa tes yang valid biasanya sudah reliabel.

## **K. TEKNIK ANALISIS DATA**

Teknik analisis pada penelitian ini dilakukan dengan langkah-

langkah berikut :

### **1. Teknik Analisis Data Tes**

a) Mencari rata-rata (Mean) dari kedua variabel dengan menggunakan

rumus :

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

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

Keterangan :

$M_x$  = mean hasil test awal (*pretest*)

$\Sigma x$  = jumlah seluruh nilai test awal (*pretest*)

$N$  = jumlah sampel / banyaknya subjek penelitian

$M_y$  = mean hasil test akhir (*posttest*)

$\Sigma y$  = jumlah seluruh nilai test akhir (*posttest*)

(Sutedi, 2007:231)

b) Mencari standar deviasi dari variabel X dan Y dengan menggunakan

rumus :

$$Sdx = \sqrt{\frac{\Sigma x^2}{N}}$$

$$Sdy = \sqrt{\frac{\Sigma y^2}{N}}$$

Keterangan :

$Sdx$  = standar deviasi variabel X

$Sdy$  = standar deviasi variabel Y

$\Sigma x^2$  = jumlah variabel  $x^2$

$\Sigma y^2$  = jumlah variabel  $y^2$

$N$  = jumlah anggota

- c) Menghitung standar error mean kedua variabel tersebut dengan menggunakan rumus :

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

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

Keterangan :

SEM<sub>x</sub> = standar error variabel x

SD<sub>x</sub> = standar deviasi variabel x

N<sub>1</sub> = jumlah anggota variabel x

SEM<sub>y</sub> = standar error variabel y

SD<sub>y</sub> = standar deviasi variabel y

N<sub>2</sub> = jumlah anggota variabel y

(Sutedi, 2007:231)

- d) Menghitung selisih antara standar error mean x dan standar error mean y dengan menggunakan rumus :

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

Keterangan :

SEM<sub>x</sub> = standar error mean x

SEM<sub>y</sub> = standar error mean y

(Sutedi, 2007:231)

e) Mencari nilai t hitung dengan menggunakan rumus :

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

Keterangan :

t<sub>0</sub> = t hitung

M<sub>x</sub> = Mean variabel X

M<sub>y</sub> = Mean variabel Y

SEM<sub>x</sub> = standar error mean X

SEM<sub>y</sub> = standar error mean Y

(Sutedi, 2007:231)

f) Pengujian hipotesis dengan merumuskan

Sebelum menguji kebenaran hipotesis yang terdapat pada penelitian ini dengan cara membandingkan t<sub>hitung</sub> dengan t<sub>tabel</sub> alangkah baiknya menetapkan derajat kebebasan dengan rumus :

$$\text{df atau db} = (n_1+n_2)-2$$

Dengan rumus tersebut maka di peroleh rumus  $t_{\text{tabel}}$  pada taraf signifikan 5% apabila  $t_{\text{hitung}}$  lebih kecil atau sama dengan  $t_{\text{tabel}}$  ( $t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$ ) maka  $H_0$  diterima dan  $H_k$  ditolak, dengan kata lain tidak ada pengaruh yang signifikan antara variabel X dan variabel Y. dan apabila nilai  $t_{\text{hitung}}$  lebih besar dari nilai  $t_{\text{tabel}}$  ( $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_k$  diterima, dengan kata lain terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara variabel X dan variabel Y.

## 2. Teknik Data Analisis Angket

Pengolahan data angket pada penelitian ini menggunakan rumus :

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

Keterangan :

P = presentasi frekuensi dari setiap jawaban responden

f = frekuensi dari setiap jawaban responden

n = jumlah responden

Tabel 3.5

Tabel penafsiran data angket

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