

BAB III

METODE PENELITIAN DAN ANALISIS DATA

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif asosiatif dengan bentuk hubungan kausal. Penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, menurut Creswell (2015: 23) akan membandingkan kelompok atau menghubungkan variabel dengan menggunakan analisis statistik, menginterpretasikan hasil dan membandingkan dengan prediksi sebelumnya. Sedangkan yang dimaksud dengan penelitian asosiatif menurut Sugiyono (2014: 61) adalah penelitian yang bersifat menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih. Masih dalam Sugiyono (2014: 62) berpendapat bahwa hubungan kausal adalah hubungan yang bersifat sebab akibat.

Sehingga jika pendapat-pendapat di atas disimpulkan, metode penelitian kuantitatif asosiatif dengan bentuk hubungan kausal merupakan penelitian yang akan mencari hubungan sebab akibat antar pengaruh media kartu kuartet untuk pembelajaran bahasa Jepang terhadap kelompok eksperimen, dimana media kartu kuartet sebagai *variabel independen* (variabel yang mempengaruhi) dan kelompok eksperimen sebagai *variabel dependen* (variabel yang dipengaruhi). Penelitian ini juga akan mencari tahu keefektifan media kartu kuartet untuk pembelajaran bahasa Jepang dengan cara membandingkan hasil akhir yang didapat oleh kelompok eksperimen (mendapat perlakuan media kartu kuartet) dan kelompok kontrol (tidak mendapat perlakuan media kartu kuartet).

Desain eksperimen yang digunakan pada penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design*. Sugiyono (2014: 114) berpendapat bahwa dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun desain penelitiannya dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.1

Desain Rancangan Eksperimen

Responden	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kelompok Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelompok Kontrol	O ₃		O ₄

Keterangan :

X : perlakuan

O₁ : hasil *pretest* kelompok eksperimen (yang mendapat perlakuan media kartu kuartet)

O₂ : hasil *posttest* kelompok eksperimen (yang mendapat perlakuan media kartu kuartet)

O₃ : hasil *pretest* kelompok kontrol (yang tidak mendapat perlakuan media kartu kuartet)

O₄ : hasil *posttest* kelompok kontrol (yang tidak mendapat perlakuan media kartu kuartet)

pengaruh perlakuan : $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$

Secara rinci, desain penerapan media kartu kuartet dalam kelas akan dijelaskan dalam tabel dan pemaparan sebagai berikut :

Tabel 3.2

Desain Rancangan Penerapan dalam Kelas

Pertemuan	Kelompok Eksperimen	Tanggal Perlakuan	Kelompok Kontrol	Tanggal Perlakuan
1	1. <i>Pretest</i> 2. <i>Treatmentt ke 1</i>	2 Mei 2017	1. <i>pretest</i> 2. <i>Treatmentt ke 1</i>	4 Mei 2017
2	1. Mereview materi sebelumnya 2. <i>Treatment ke 2</i>	3 Mei 2017	1. Mereview materi sebelumnya 2. <i>Treatment ke 3</i>	5 Mei 2017
3	1. Mereview materi sebelumnya 2. <i>Treatment ke 3</i>	9 Mei 2017	1. Mereview materi sebelumnya 2. <i>Treatment ke 3</i>	11 Mei 2017
4	1. Mereview kosakata 2. <i>Treatment ke 4</i>	10 Mei 2017	1. Mereview kosakata 2. <i>Treatment ke 4</i>	12 Mei 2017
5	1. <i>Posttest</i> 2. Pemberian angket	16 Mei 2017	1. <i>posttest</i>	16 Mei 2017

Adapun detail perlakuan *Treatment* akan dijelaskan sebagai berikut :

a. Kelompok eksperimen

Pada pertemuan pertama, tanggal 2 Mei 2017 kelompok eksperimen akan mendapat *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal tentang kosakata bahasa Jepang yang dimiliki oleh responden , kemudian setelah dilakukan *pretest* peneliti akan melakukan *Treatment* ke 1 untuk memperkenalkan kosakata ははおや、ちちおや、そふ、そば、かた、あご、はな、あしくび、きょうじゅ、はいゆう、きしゃ、せんしゅ、ジーンズ、ワンピース、シャツ、ジャケット. setelah memperkenalkan kosakata bahasa Jepang, peneliti melakukan penerapan kosakata di dalam kelas untuk mengetahui pemahaman responden mengenai arti dari kosakata tersebut dengan cara peneliti menunjukkan gambar lalu siswa diminta untuk menebak kosakata dengan bahasa Jepang.

Pada pertemuan ke 2, tanggal 3 Mei 2017 kelompok eksperimen akan diperkenalkan dengan kosakata セロ、ドラム、ふえ、バイオリン、サケ、いもむし、カエル、トラ、せんたくき、せんぶうき、アイロン、すいはんき、すいえい、バレーボール、サッカー、きょうそうしゃ. setelah memperkenalkan kosakata bahasa Jepang, peneliti melakukan penerapan kosakata di dalam kelas untuk mengetahui pemahaman responden mengenai arti dari kosakata tersebut dengan cara peneliti menunjukkan gambar lalu siswa diminta untuk menebak kosakata dengan bahasa Jepang.

Pada pertemuan ke 3, tanggal 9 Mei 2017 peneliti akan mereview kosakata bahasa Jepang yang telah dipelajari oleh responden pada

pertemuan-pertemuan sebelumnya. Kemudian setelah mereview kosakata bahasa Jepang peneliti akan melakukan penerapan media kartu kuartet untuk pembelajaran bahasa Jepang. Siswa akan di bagi menjadi beberapa kelompok lalu setiap kelompok akan diberikan kartu kuartet dengan tema, kosakata yang sudah di pelajari.

Pada pertemuan ke 4, tanggal 10 Mei 2017 peneliti akan mereview kosakata bahasa Jepang yang telah dipelajari oleh responden pada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Kemudian setelah mereview kosakata bahasa Jepang peneliti akan melakukan penerapan media kartu kuartet untuk pembelajaran bahasa Jepang. Siswa akan di bagi menjadi beberapa kelompok lalu setiap kelompok akan diberikan kartu kuartet dengan tema, kosakata yang sudah di pelajari.

Pada pertemuan ke 5, tanggal 16 Mei 2017 kelompok eksperimen akan mendapat *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir yang didapat setelah mendapatkan *Treatment* berupa permainan kartu kuartet. Kemudian peneliti memberikan angket untuk mengetahui respon kelompok eksperimen mengenai media kartu kuartet untuk pembelajaran koskata bahasa Jepang.

b. Kelompok kontrol

Pada pertemuan pertama, tanggal 4 Mei 2017 kelompok kontrol akan mendapat *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal tentang kosakata bahasa Jepang yang dimiliki oleh responden , kemudian setelah dilakukan *pretest* peneliti akan melakukan *Treatment* ke 1 untuk memperkenalkan kosakata ははおや、ちちおや、そふ、そば、かた、あご、はな、あしくび、きょうじゅ、はいゆう、きしゃ、せんしゅ、ジーンズ、ワ

ンピース、シャツ、ジャケット. setelah memperkenalkan kosakata bahasa Jepang, peneliti melakukan penerapan kosakata di dalam kelas untuk mengetahui pemahaman responden mengenai arti dari kosakata tersebut dengan cara peneliti menyebutkan kosakata dengan bahasa Indonesia, dan responden diminta untuk menyebutkan kosakata dengan bahasa Jepang.

Pada pertemuan ke 2, tanggal 5 Mei 2017 kelompok eksperimen akan diperkenalkan dengan kosakata セロ、ドラム、ふえ、バイオリン、サケ、いもむし、カエル、トラ、せんたくき、せんぶうき、アイロン、すいはんき、すいえい、バレーボール、サッカー、きょうそうしゃ. setelah memperkenalkan kosakata bahasa Jepang, peneliti melakukan penerapan kosakata di dalam kelas untuk mengetahui pemahaman responden mengenai arti dari kosakata tersebut dengan cara peneliti menyebutkan kosakata dengan bahasa Indonesia, dan responden diminta untuk menyebutkan kosakata dengan bahasa Jepang.

Pada pertemuan ke 3, tanggal 11 Mei 2017 peneliti akan mereview kosakata bahasa Jepang yang telah dipelajari oleh responden pada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Kemudian setelah mereview kosakata bahasa Jepang peneliti melakukan penerapan kosakata di dalam kelas untuk mengetahui pemahaman responden mengenai arti dari kosakata tersebut dengan cara peneliti akan menunjukan gambar yang menunjukan tentang kosakata lalu siswa menebak kosakata dengan bahasa Jepang.

Pada pertemuan ke 4, tanggal 12 Mei 2017 peneliti akan mereview kosakata bahasa Jepang yang telah dipelajari oleh responden pada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Kemudian setelah mereview kosakata

bahasa Jepang peneliti melakukan penerapan kosakata di dalam kelas untuk mengetahui pemahaman responden mengenai arti dari kosakata tersebut dengan cara peneliti akan menunjukkan gambar yang menunjukkan tentang kosakata lalu siswa menebak kosakata dengan bahasa Jepang.

Pada pertemuan ke 5, tanggal 16 Mei 2017 kelompok kontrol akan mendapat *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir yang didapat setelah mendapatkan *Treatment*.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa tingkat I Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017 sebagai populasi. Kemudian populasi akan dibagi menjadi dua kelompok sampel dengan teknik *sampling insidental* karena populasi sudah terbagi menjadi dua kelompok berdasarkan mata kuliah yang telah dipilih. Dalam hal ini terdiri dari 10 orang mahasiswa sebagai kelompok eksperimen dan 10 orang mahasiswa sebagai kelompok kontrol.

C. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Data dalam penelitian ini diperoleh dari *pretest* dan *posttest*. Peneliti melakukan *pretest* pada tanggal 2 Mei 2017 kepada kelompok eksperimen dan pada tanggal 4 Mei 2017 kepada kelompok kontrol. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal penguasaan kosakata bahasa Jepang pada masing-masing kelompok. Selanjutnya, peneliti memberikan

perlakuan berupa permainan kartu kuartet kepada kelompok eksperimen.

Setelah perlakuan diterapkan kepada kedua kelompok, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, Kemudian peneliti melakukan *posttest* pada tanggal 16 Mei 2017 kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. *Posttest* dilakukan untuk melihat keefektifan penggunaan media kartu kuartet untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang terhadap kelompok eksperimen.

2. Non Tes

Instrumen non tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Angket diberikan kepada kelompok eksperimen mahasiswa tingkat I Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017 untuk mengetahui bagaimana tanggapannya tentang pembelajaran bahasa Jepang menggunakan media kartu kuartet.

D. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Tes

Pretest dan *posttest* digunakan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media kartu kuartet dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Peneliti akan memberikan soal berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 15 butir soal dan uraian sebanyak 5 butir soal, dengan model soal menebak gambar dan mengartikan kedalam bahasa Jepang dan bahasa Indonesia. Pada penelitian ini, soal dibuat secara mandiri oleh peneliti dengan mengacu pada materi yang telah diberikan oleh peneliti, mencakup kosakata alat musik, keluarga, anggota tubuh, profesi, pakaian, alat

elektronik, binatang dan olahraga.

Soal tes merupakan instrumen terpenting dalam penelitian ini, maka dari itu, soal tes yang telah dibuat oleh peneliti perlu melalui uji validitas dan uji reliabilitas agar data yang didapat benar-benar layak. Pembahasan mengenai uji instrumen adalah sebagai berikut :

a. Uji Validitas Soal

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2014:168).

Untuk instrumen yang berbentuk tes, pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan pengujian validitas isi (*content validity*). Sugiyono (2014:177) menjelaskan bahwa untuk instrumen yang akan mengukur efektivitas pelaksanaan program, maka pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan isi atau rancangan yang telah ditetapkan. Pada prakteknya, pengujian validitas dapat dibantu menggunakan kisi-kisi instrumen (kisi-kisi terlampir).

Untuk menguji validitas soal lebih lanjut dilakukan analisis item atau uji beda dengan analisis tingkat kesukaran dan analisis daya pembeda. Pengujian tersebut dilakukan dengan menguji signifikansi perbedaan antara 27.5% skor kelompok atas dan 27.5% skor kelompok bawah dari responden penelitian. Pengujian validitas akan tersaji pada penjelasan sebagai berikut :

1) Tingkat Kesukaran

Mengukur tingkat kesukaran setiap butir soal pilihan ganda dengan menggunakan rumus berikut : (Sutedi, 2009 : 214)

Gambar 3.1

Rumus Analisis Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda

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

Keterangan :

TK : tingkat kesukaran

BA : jumlah jawaban benar kelompok atas

BB : jumlah jawaban benar kelompok bawah

N : jumlah sampel kelompok atas dan kelompok bawah

Tabel 3.3

Tabel Penafsiran Indeks Kesukaran

Rentang Penafsiran Indeks Kesukaran	Indeks Kesukaran
0.00 ~ 0.25	Sukar
0.26 ~ 0.75	Sedang
0.76 ~ 1.00	Mudah

Sedangkan untuk mengukur kesukaran butir soal uraian menurut Sutedi (2009 : 216) dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

Gambar 3.2

Rumus Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uraian

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

Keterangan :

TK : tingkat kesukaran

SkA : jumlah skor jawaban kelompok atas

SkB : jumlah skor jawaban kelompok bawah

n : jumlah sampel kelompok atas dan kelompok bawah

Sk.min : skor minimal

Sk.max : skor maksimal

Hasil perhitungan tingkat kesukaran soal selanjutnya dibandingkan dengan klasifikasi indeks kesukaran yang akan dijabarkan sebagai berikut :

a) Soal *pretest*

(1) Tingkat kesukaran soal pilihan ganda

Tabel 3.4

Tabel Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda *Pretest*

Nomor Butir Soal	Skor TK	Kategori TK
1.	0.33	Sedang
2.	0.66	Sedang
3.	0.66	Sedang

4.	0.50	Sedang
5.	0.66	Sedang
6	0.33	Sedang
7	0.50	Sedang
8.	0.66	Sedang
9	0.50	Sedang
10.	0.83	Mudah

Berdasarkan analisis tingkat kesukaran soal pilihan ganda *pretest* di atas, dari sepuluh soal yang diuji kevaliditasannya diketahui bahwa tidak terdapat soal dengan tingkat kesukaran di kategori sukar. Terdapat sembilan soal dengan tingkat kesukaran sedang, yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 9. Serta terdapat satu soal dengan tingkat kesukaran mudah, yaitu nomor 10.

(2) Tingkat kesukaran soal uraian

Tabel 3.5

Tabel Tingkat Kesukaran Soal Uraian *Pretest*

Nomor Butir Soal	Skor TK	Kategori TK
1.	0.33	Sedang
2.	0.50	Sedang
3.	0.33	Sedang
4.	0.16	Sukar
5.	0.16	Sukar

Berdasarkan analisis tingkat kesukaran soal uraian *pretest* di atas, dari lima soal yang diuji kevaliditasannya diketahui bahwa terdapat dua soal dengan tingkat kesukaran sukar, yaitu nomor 4 dan 5. Terdapat tiga soal dengan tingkat kesukaran sedang, yaitu nomor 1, 2, dan 3. Serta tidak terdapat soal dengan tingkat kesukaran di kategori mudah

b) Soal *posttest*

(1) Tingkat kesukaran soal pilihan ganda

Tabel 3.6

Tabel Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda *Posttest*

Nomor Butir Soal	Skor TK	Kategori TK
1.	0.83	Mudah
2.	0.66	Sedang
3.	0.50	Sedang
4.	0.50	Sedang
5.	0.66	Sedang
6	0.66	Sedang
7	0.66	Sedang
8.	0.66	Sedang
9	0.66	Sedang
10.	0.83	Mudah

Berdasarkan hasil analisis tingkat kesukaran pada soal pilihan ganda *posttest* di atas, dari sepuluh soal yang diuji

kevaliditasannya diketahui bahwa tidak terdapat soal dengan tingkat kesukaran di kategori sukar. Terdapat delapan soal dengan tingkat kesukaran sedang, yaitu nomor 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 9. Serta terdapat dua soal dengan tingkat kesukaran mudah, yaitu nomor 1 dan 10.

(2) Tingkat kesukaran soal uraian

Tabel 3.7

Tabel Tingkat Kesukaran Soal Uraian *Posttest*

Nomor Butir Soal	Skor TK	Kategori TK
1.	0.83	Mudah
2.	0.25	Sukar
3.	0.50	Sedang
4.	0.83	Mudah
5.	0.41	Sedang

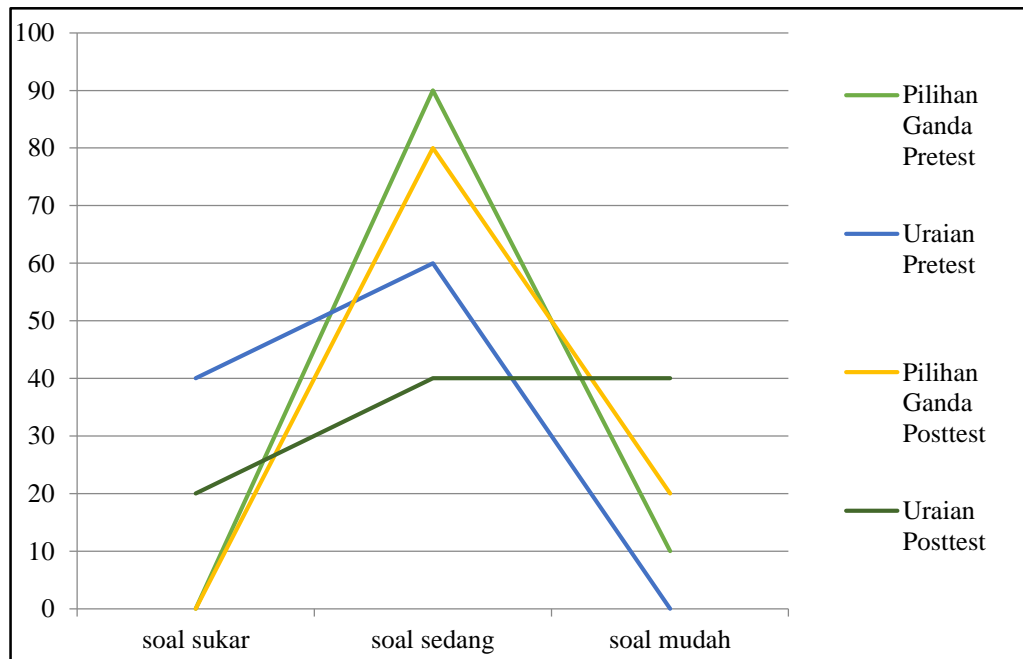
Berdasarkan hasil analisis tingkat kesukaran soal uraian *posttest* di atas, dari lima soal yang diuji kevaliditasannya diketahui bahwa terdapat satu soal dengan tingkat kesukaran sukar, yaitu nomor 2. Terdapat dua soal dengan tingkat kesukaran sedang, yaitu nomor 3 dan 5. Serta terdapat dua soal dengan tingkat mudah, yaitu nomor 1 dan 4.

Simpulan dari hasil data uji tingkat kesukaran soal di atas dapat dilihat dalam bentuk persentase pada diagram berikut.

Diagram 3.1

Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal *Pretest* dan *Posttest*

(Dalam Persentase)



Berdasarkan hasil uji validitas tingkat kesukaran soal *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa tingkat kesukaran soal pilihan ganda pada soal *pretest* sebagian besar (90%) soal berada pada tingkat kesukaran soal sedang, dan hanya terdapat sebagian kecil soal (10%) dengan tingkat kesukaran mudah, serta tidak terdapatnya soal dengan tingkat kesukaran pada kategori susah. Kemudian hasil analisis tingkat kesukaran soal uraian pada soal *pretest* terdapat dua soal (40%) dengan tingkat kesukaran sukar, tiga soal (60%) dengan tingkat kesukaran sedang, serta tidak

terdapat soal dengan tingkat kesukaran pada kategori mudah.

Selanjutnya, hasil analisis tingkat kesukaran soal pilihan ganda pada soal *posttest* sebagian besar (80%) soal berada pada tingkat kesukaran soal sedang, dan hanya terdapat sebagian kecil soal (20%) dengan tingkat kesukaran mudah. Serta tidak terdapat soal dengan tingkat kesukaran pada kategori sukar. Sedangkan hasil analisis tingkat kesukaran soal uraian pada soal *posttest* terdapat satu soal (20%) dengan tingkat kesukaran sukar, dua soal (40%) dengan tingkat kesukaran sedang, dan dua soal (40%) dengan tingkat kesukaran mudah.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa distribusi tingkat kesukaran pada soal uji validitas ini kurang merata. Meski demikian perubahan atau revisi tidak dilakukan karena keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti untuk mengambil dan memproses data hasil penelitian.

2) Daya Pembeda

Mengukur daya pembeda setiap butir soal dengan menggunakan rumus berikut : (Sutedi, 2009 : 214)

Gambar 3.3

Rumus Analisis Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda

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

Keterangan :

DP : daya pembeda

BA : jumlah jawaban benar kelompok atas

BB : jumlah jawaban benar kelompok bawah

n : jumlah sampel kelompok atas atau kelompok bawah

Tabel 3.8

Tabel Penafsiran Indeks Daya Pembeda

Rentang Penafsiran Daya Pembeda	Indeks Daya Pembeda
0.00 ~ 0.25	Rendah (lemah)
0.26 ~ 0.75	Sedang
0.76 ~ 1.00	Tinggi (kuat)

Sedangkan untuk mengukur daya pembeda butir soal uraian menurut Sutedi (2009 : 217) dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

Gambar 3.4

Rumus Analisis Daya Pembeda Soal Uraian

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

Keterangan :

DP : daya pembeda

SkA : jumlah skor jawaban kelompok atas

SkB : jumlah skor jawaban kelompok bawah

n : jumlah sampel kelompok atas dan kelompok bawah

Sk.min : skor minimal

Sk.mak : skor maksimal

Hasil perhitungan daya pembeda soal selanjutnya dibandingkan dengan klasifikasi indeks daya pembeda yang akan dijabarkan sebagai berikut :

a) Soal *pretest*

1. Daya pembeda soal pilihan ganda

Tabel 3.9

Tabel Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda *Pretest*

Nomor Butir Soal	Skor DB	Kategori DP
1.	0.66	Sedang
2.	0.66	Sedang
3.	0.33	Sedang
4.	0.33	Sedang
5.	0.66	Sedang
6	0.33	Sedang
7	1.00	Tinggi
8.	0.33	Sedang
9	1.00	Tinggi
10.	0.33	Sedang

Berdasarkan hasil analisis daya pembeda soal pilihan ganda *pretest* di atas, dari sepuluh soal yang diuji kevaliditasannya diketahui bahwa terdapat dua soal dengan daya pembeda tinggi, yaitu nomor 7 dan 9. Terdapat delapan soal dengan daya pembeda sedang, yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, dan 10. Serta tidak terdapat soal dengan daya pembeda di kategori rendah.

2. Daya pembeda sola uraian

Tabel 3.10

Tabel Daya Pembeda Soal Uraian *Pretest*

Nomor Butir Soal	Skor DB	Kategori DP
1.	0.66	Sedang
2.	1.00	Tinggi
3.	0.66	Sedang
4.	0.16	Rendah
5.	0.33	Sedang

Berdasarkan hasil analisis daya pembeda soal uraian *pretest* di atas, dari lima soal yang diuji kevaliditasannya diketahui bahwa terdapat satu soal dengan daya pembeda tinggi, yaitu nomor 2. Terdapat tiga soal dengan daya pembeda sedang, yaitu nomor 1, 3, dan 5. Serta terdapat satu soal dengan daya pembeda rendah, yaitu nomor 4.

b) Soal *posttest*

1. Daya pembeda soal pilihan ganda

Tabel 3.11

Tabel Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda *Posttes*

Nomor Butir Soal	Skor DB	Kategori DP
1.	0.33	Sedang
2.	0.33	Sedang
3.	1.00	Tinggi
4.	0.33	Sedang
5.	0.66	Sedang
6	0.66	Sedang
7	0.66	Sedang
8.	0.33	Sedang
9	0.33	Sedang
10.	0.33	Sedang

Berdasarkan hasil analisis daya pembeda soal pilihan ganda *posttest* di atas, dari sepuluh soal yang diuji kevaliditasannya diketahui bahwa terdapat satu soal dengan daya pembeda tinggi, yaitu nomor 3. Terdapat sembilan soal dengan daya pembeda sedang, yaitu nomor 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10. Serta tidak terdapat soal dengan daya pembeda di kategori rendah.

2. Daya pembeda sola uraian

Tabel 3.12

Tabel Daya Pembeda Soal Uraian *Posttest*

Nomor Butir Soal	Skor DB	Kategori DP
1.	0.33	Sedang
2.	1.00	Tinggi
3.	1.00	Tinggi
4.	0.33	Sedang
5.	0.83	Tinggi

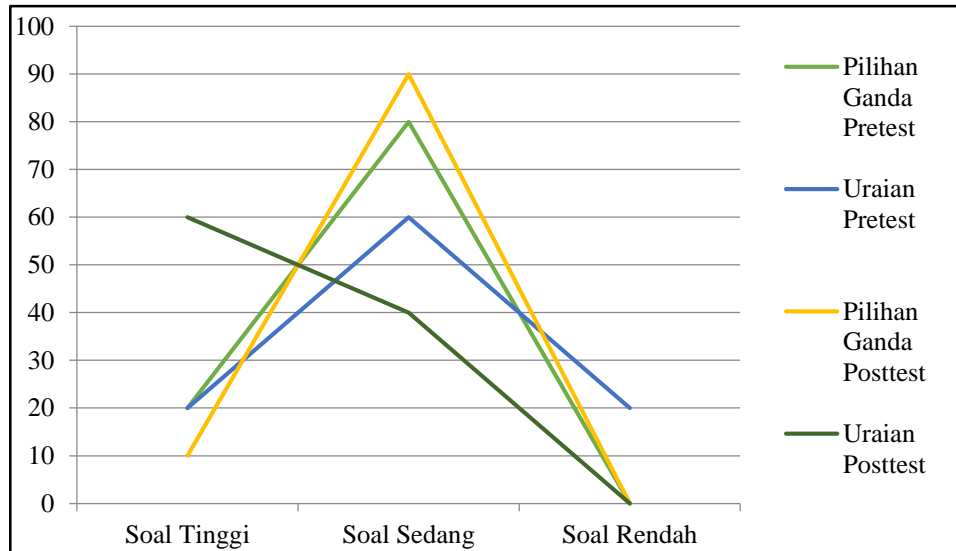
Berdasarkan hasil analisis daya pembeda soal uraian *posttest* di atas, dari lima soal yang diuji kevaliditasannya diketahui bahwa terdapat tiga soal dengan daya pembeda tinggi, yaitu nomor 2, 3, dan 5. Terdapat dua soal dengan daya pembeda sedang, yaitu nomor 1 dan 4. Serta tidak terdapat soal dengan daya pembeda di kategori rendah.

Simpulan dari hasil data uji tingkat kesukaran soal di atas dapat dilihat dalam bentuk persentase pada diagram berikut :

Diagram 3.2

Hasil Analisis Daya Pembeda *Pretest* dan *Posttest*

(Dalam Persentase)



Berdasarkan hasil uji validitas daya pembeda soal *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa daya pembeda soal pilihan ganda pada soal *pretest* sebagian besar soal (80%) berada pada kategori daya pembeda soal sedang, dan hanya terdapat sebagian kecil soal (20%) dengan daya pembeda tinggi, serta tidak terdapat soal dengan daya pembeda di kategori rendah. Kemudian hasil analisis daya pembeda soal uraian pada soal *pretest* terdapat satu soal (20%) dengan daya pembeda tinggi, tiga soal (60%) dengan daya pembeda sedang, serta terdapat satu soal (20%) dengan daya pembeda rendah.

Selanjutnya, hasil analisis daya pembeda soal pilihan ganda pada soal *posttest* sebagian besar soal (90%) dengan daya pembeda sedang, dan hanya terdapat sebagian kecil soal (10%)

dengan daya pembeda tinggi, serta tidak terdapat soal untuk daya pembeda di kategori rendah. Sedangkan hasil analisis daya pembeda soal uraian pada soal *posttest* terdapat tiga soal (60%) dengan daya pembeda tinggi, dua soal (40%) dengan daya pembeda sedang, dan tidak terdapat soal dengan daya pembeda di kategori rendah.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa distribusi daya pembeda pada soal uji validitas ini kurang merata. Meski demikian perubahan atau revisi tidak dilakukan karena keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti untuk mengambil dan memproses data hasil penelitian.

b. Reliabilitas

Untuk menguji reliabilitas perangkat tes dengan soal pilihan ganda peneliti menggunakan rumus *Kuder Richardson* dengan rumus KR 20 (Sutedi, 2009 : 223)

Gambar 3.5

Rumus Uji Reliabilitas Soal Pilihan Ganda

$$r = \frac{k}{k-1} \left(\frac{St^2 - \Sigma pq}{St^2} \right)$$

Keterangan :

r : koefisien reliabilitas tes

k : jumlah butir soal

St^2 : varians soal

q : proporsi jawaban salah (1-p)

p : proporsi jawaban benar

Σpq : total nilai pq

Sedangkan Untuk menguji reliabilitas soal bentuk uraian peneliti menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Sutedi, 2009 : 225).

Gambar 3.6

Rumus Uji Reliabilitas Soal Uraian

$$r = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\Sigma i_2}{St^2} \right)$$

Keterangan :

r : angka koefisien reliabilitas yang dicari

k : jumlah butir soal

Σi_2 : jumlah varian seluruh butir soal

St^2 : varian soal

Tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat realibilitas terdapat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3.13

Tabel Penafsiran Angka Korelasi

Rentang Angka Korelasi	Tafsiran
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

Berdasarkan hasil dari perhitungan reliabilitas soal yang dilakukan oleh peneliti (terdapat pada lampiran) diperoleh $r : 0.50$ untuk soal *pretest* dan $r : 0.57$ untuk soal *posttest*. Jika hasil tersebut dibandingkan dengan tabel penafsiran angka korelasi reliabilitas yang tercantum seperti di atas, maka dapat disimpulkan bahwa drajat reliabilitas soal *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini termaksud dalam kategori sedang.

Berdasarkan hasil uji validitas, analisis tingkat kesukaran, analisis daya pembeda dan uji reliabilitas, maka instrumen pada penelitian ini dinyatakan layak untuk digunakan setelah melakukan revisi. Namun karena keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti untuk mengambil dan memproses data hasil penelitian, revisi tidak dilakukan.

2. Instrumen Angket

Angket diberikan di akhir penelitian untuk memperoleh data yang terkait dengan tanggapan kelompok eksperimen tentang pembelajaran bahasa Jepang menggunakan media kartu kuartet. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus persentase skala guttman. Sugiyono (2014: 140) berpendapat bahwa skala pengukuran dengan tipe ini akan didapat jawaban yang tegas, yaitu “ya-tidak”; “benar-

salah”; “pernah-tidak pernah”; “setuju-tidak setuju”; “positif-negatif” dan lain-lain. Adapun kisi-kisi dari angket dalam penelitian ini akan dijelaskan oleh peneliti (kisi-kisi terlampir).

E. Teknik Analisis Data

1. Anggapan Dasar dan Hipotesis

Anggapan dasar menurut Winarno Surakhmad dalam Arikunto, (2010: 104) adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik. Berikut anggapan dasar yang yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini :

- 1) Media kartu kuartet efektif untuk pembelajaran bahasa Jepang
- 2) Siswa merasa terbantu dalam pembelajaran bahasa Jepang karena menggunakan media kartu kuartet

Sedangkan Sugiyono (2014: 203) berpendapat bahwa hipotesis adalah dugaan terhadap ada tidaknya hubungan secara signifikan antara dua variabel atau lebih. Berikut adalah bentuk hipotesis yang didapat dalam penelitian ini :

Hipotesis Kerja (H_k) : terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Hipotesis Nol (H₀) : tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Hipotesis tersebut akan melalui uji hipotesis dimana hipotesis akan diterima jika memenuhi kriteria tertentu. Adapun kriteria tersebut adalah sebagai berikut :

Jika $t_{hitung} > t_{tabel} = H_k$ diterima, H_o ditolak

Jika $t_{hitung} < t_{tabel} = H_o$ diterima, H_k ditolak

2. Teknik Analisis Data Tes

Hasil data tes akan diolah secara statistik dimana dalam pengolahan data tes tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Uji t test (*uji t tabel*) dilakukan untuk mencari ada dan tidaknya perbedaan yang signifikan antara variabel yang diteliti . Uji t test menurut Sutedi (2009: 229) yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Gambar 3.7

Rumus t hitung

$$t_o = \frac{Mx - My}{SEM_{x-y}}$$

Keterangan :

t_o : nilai t hitung yang dicari

SEM_{x-y} : standar eror perbedaan mean x dan mean y

- b. Uji *Normalized Gain* dilakukan untuk mencari selisih antara nilai *posttest* dan *pretest*. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan media kartu kuartet pada kelompok eksperimen. Uji *Normalized Gain* menurut Meisa (2010: 39) yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Gambar 3.8

Rumus Normalized Gain

$$(g) = \frac{T_2 - T_1}{S_m = T_1}$$

Keterangan :

(g) = *Normalized Gain*

T₂ = skor *posttest*

T₁ = skor *pretest*

S_m = skor ideal (skor maksimum)

3. Teknik Analisis Data Angket

Untuk mengolah data angket yang terkumpul, peneliti menggunakan rumus perhitungan persentase yang dikemukakan oleh Meisa (2010:38) sebagai berikut ini :

Gambar 3.9

Rumus Persentase Angket

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : persentase jawaban

N : jumlah responden

F : frekuensi

100% : bilangan tetap

Hasil data angket akan dibandingkan dengan persentase angket, menurut Sugihartono dalam Agnes (2000: 38) mengungkapkan penafsiran data pada angket dalam persentase diklasifikasikan sebagai berikut :

Tabel 3.14

Tabel Penafsiran Data Angket

Interval Presentase	Keterangan
0,00%	Tidak Seorangepun
0,00% - 05,00%	Hampir Tidak Ada
06,00% - 25,00%	Sebagian Kecil
26,00% - 49,00%	Hampir Setengah
50,00%	Setengahnya
51,00% - 75,00%	Lebih Dari Setengah
76,00% - 95,00%	Sebagian Besar
96,00% - 99,00%	Hampir Seluruhnya
100%	Seluruhnya

F. Analisis Data dan Hasil Penelitian

1. Analisis Data

Dalam analisis data, terdapat dua jenis data yang akan dianalisis, yaitu analisis data tes dan analisis data angket, analisis data tersebut akan dijabarkan pada bagian selanjutnya.

a. Analisis Data Tes

Hasil data uji *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan dibandingkan dengan skala penilaian atau nilai mutu dalam PBJ sebagai berikut :

Tabel 3.15

Tabel Skala Penilaian PBJ

Huruf Mutu	Angka Mutu	Predikat	Jangkauan Nilai
A	4	Istimewa	86-100
B+	3.5	Sangat Baik	81-85
B	3	Baik	71-80
C+	2.5	Cukup Baik	66-70
C	2	Cukup	56-65
D	1	Kurang	41-55
E	0	Gagal	0-40

Berikut adalah data hasil uji *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. *pretest* dan *posttest* diikuti oleh 20 siswa, 10 diantaranya adalah siswa kelompok eksperimen dan 10 sisanya adalah siswa kelompok eksperimen. Data tersebut tersaji pada tabel berikut ini :

Tabel 3.16

**Hasil Nilai *Pretest-Posttest* Kelompok Eksperimen dan
Kelompok Kontrol**

Kelompok Eksperimen				Kelompok Kontrol			
No	Kode Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	No	Kode Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	T	5	7.5	1	H	7.5	7.5
2	N	3	6.5	2	N	5.5	8.5
3	A	8	8.5	3	M	6.5	8.5
4	D	6	9	4	A	5	6.5
5	F	3.5	7	5	S	6	7.5
6	T	3.5	7.5	6	R	6	8
7	A	8.5	9	7	C	7.5	7.5
8	R	4.5	8.5	8	A	8	8.5
9	E	8	9	9	A	3	4.5
10	A	6	7.5	10	M	7.5	7.5
Rata-rata		5.6	8	Rata-rata		6.3	7.5
Nilai Tertinggi		8	9	Nilai Tertinggi		8	8.5
Nilai Terendah		3	6.5	Nilai Terendah		3	4.5

Berdasarkan hasil nilai *pretest* yang telah dilakukan oleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di atas, dapat dilihat bahwa jika dibandingkan dengan skala penilaian atau nilai mutu dalam

dalam PBJ nilai rata-rata pada kelompok eksperimen adalah 5.6 dengan perolehan nilai mutu C. Sedangkan nilai rata-rata pada kelompok kontrol adalah 6.3 dengan perolehan nilai mutu C. Dengan demikian dapat disimpulkan pada hasil nilai *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama-sama memiliki nilai mutu C (cukup) dengan selisih 0.7 lebih besar nilai kelompok kontrol.

Kemudian dari hasil nilai *posttest* yang telah dilakukan oleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di atas, nilai rata-rata kelompok eksperimen adalah 8 dengan nilai mutu B. Sedangkan nilai rata-rata pada kelompok kontrol adalah 7.5 dengan nilai mutu B. Dengan demikian dapat disimpulkan bahawa kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol memiliki kenaikan nilai setelah mendapatkan perlakuan. Namun, meski sama-sama memiliki nilai mutu B (baik) pada hasil tes *posttest* dapat dilihat bahwa terdapat selisih 0.5 lebih besar nilai kelompok eksperimen. Sehingga dapat disimpulka bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jepang lebih efektif dengan menggunakan media kartu kuartet.

1) Uji *t test* (*uji t tabel*)

Setelah didapatkan data hasil nilai *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan oleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, selanjutnya data tersebut akan diolah menggunakan uji *t test* untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 3.17

Tabel Persiapan Uji *t test*

N	X	Y	x	y	x ²	y ²
1	7.5	7.5	-0.5	0.05	0.25	0.01
2	6.5	8.5	-1.5	1.05	2.25	1.11
3	8.5	8.5	0.5	1.05	0.25	1.11
4	9	6.5	1	-0.95	1	0.91
5	7	7.5	-1	0.05	1	0.01
6	7.5	8	-0.5	0.55	0.25	0.31
7	9	7.5	1	0.05	1	0.01
8	8.5	8.5	0.5	1.05	0.25	1.11
9	9	4.5	1	-2.95	1	8.71
10	7.5	7.5	-0.5	0.25	0.25	0.07
Σ	80	75	0.00	0.00	7.5	13.36
M	8	7.5				

Keterangan :

N : jumlah responden

x : deviasi dari skor X

X : skor kelompok eksperimen

y : deviasi dari skor Y

Y : skor kelompok kontrol

x² : hasil pengkuadratan dari x

y² : hasil pengkudratan dari y

- a Mencari mean dari kedua variabel (Sutedi, 2099: 231)

Gambar 3.10

Rumus Mencari Mean Variabel X

$$Mx = \frac{\Sigma x}{N_1}$$

$$Mx = \frac{80}{10} = 8$$

Gambar 3.11

Rumus Mencari Mean Variabel Y

$$My = \frac{\Sigma y}{N_2}$$

$$My = \frac{7.5}{10} = 7.5$$

Berdasarkan hasil yang di dapat dari perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai mean atau rata-rata pada variabel X (kelompok eksperimen) adalah 8. Sedangkan nilai *Mean* atau rata-rata pada variabel Y (kelompok kontrol) adalah 7.5. Setelah mengetahui nilai mean pada masing-masing variabel, langkah selanjutnya adalah mencari standar deviasi untuk variabel X (kelompok eksperimen) dan variabel Y (kelompok kontrol).

- b Mencari standar deviasi dari variabel X dan Y (Sutedi, 2099: 231)

Gambar 3.12

Rumus Standar Deviasi Variabel X

$$sdx = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N_1}}$$

$$sdx = \sqrt{\frac{7.5}{10}}$$

$$sdx = \sqrt{0.75}$$

$$sdx = 0.9$$

Gambar 3.13

Rumus Standar Deviasi Variabel Y

$$sdy = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}}$$

$$sdy = \sqrt{\frac{13.36}{10}}$$

$$sdy = \sqrt{1.336}$$

$$sdy = 1.2$$

Berdasarkan hasil yang di dapat dari perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai standar deviasi variabel X (kelompok eksperimen) adalah 0,9. sedangkan nilai Standar

deviasi variabel Y (kelompok kontrol) adalah 1,2. setelah mengetahui nilai standar deviasi pada masing-masing variabel, langkah selanjutnya adalah mencari nilai standar eror mean dari variabel X (kelompok eksperimen) dan variabel Y (kelompok kontrol).

- c Mencari standar eror mean kedua variabel (Sutedi, 2099: 231)

Gambar 3.14

Rumus Standar Eror Mean Variabel X

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

$$SEM_x = \frac{0.9}{\sqrt{9}}$$

$$SEM_x = \frac{0.9}{3}$$

$$SEM_x = 0.3$$

Gambar 3.15

Rumus Standar Eror Mean Variabel Y

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

$$SEM_y = \frac{1.2}{\sqrt{9}}$$

$$SEM_y = \frac{1.2}{3}$$

$$SEM_y = 0.4$$

Berdasarkan hasil yang di dapat dari perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai standar eror mean variabel X (kelompok eksperimen) adalah 0,3. sedangkan nilai standar eror mean variabel Y (kelompok kontrol) adalah 0,4. setelah mengetahui nilai standar eror mean pada masing-masing variabel, langkah selanjutnya adalah mencari nilai standar eror perbedaan mean dari variabel X (kelompok eksperimen) dan variabel Y (kelompok kontrol).

- d Mencari standar eror perbedaan mean X dan Y (Sutedi, 2009: 232)

Gambar 3.16

Rumus Standar Eror Perbedaan Mean Variabel X dan Y

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

$$SEM_{xy} = \sqrt{0.3^2 + 0.4^2}$$

$$SEM_{xy} = \sqrt{0.09 + 0.16}$$

$$SEM_{xy} = \sqrt{0.25}$$

$$SEM_{xy} = 0.5`$$

Berdasarkan hasil yang di dapat dari perhitungan di atas,

dapat disimpulkan bahwa nilai standar eror perbedaan mean dari variabel X (kelompok eksperimen) dan variabel Y (kelompok kontrol) adalah 0,5. setelah mengetahui nilai standar eror perbedaan mean pada variabel X (kelompok eksperimen) dan variabel Y (kelompok kontrol), langkah selanjutnya adalah mencari nilai t hitung.

e Mencari nilai *t hitung* (Sutedi, 2009: 229)

Gambar 3.17

Rumus Mencari Nilai *t hitung*

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

$$t_o = \frac{8 - 7.5}{0.5}$$

$$t_o = \frac{0.5}{0.5}$$

$$t_o = 1$$

Berdasarkan hasil yang di dapat dari perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai *t hitung* adalah 1. Angka tersebut kemudian di bandingkan dengan *t tabel* dengan taraf signifikan sebesar 5% dan derajat bebas sebesar ($db = (10 + 10) - 1 = 19$). nilai *t tabel* untuk db 19 adalah 2.093

f Uji kriteria hipotesis terhadap nilai *t hitung*

Berdasarkan dari hasil yang didapat dari derajat bebas (db) 19 dengan taraf signifikan sebesar 5% dengan Nilai *t tabel* adalah 2.093. akan melalui uji kriteria hipotesis dimana hipotesis akan diterima jika memenuhi kriteria tertentu. Berikut adalah kriteria hipotesis yang diajukan pada penelitian ini :

(H_k) : terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

(H_o) : tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Dengan demikian dari hasil uji *t hitung* dan uji kriteria hipotesis, dapat disimpulkan bahwa nilai *t hitung* lebih kecil daripada nilai *t tabel* ($t_{hitung} = 1 < t_{tabel} = 2.093$), Sehingga H_k ditolak dan H_o diterima. Artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

2) Uji *Normalized Gain*

Jika sebelumnya telah mendapatkan hasil perbedaan signifikan antara variabel X (kelompok eksperimen) dan variabel Y (kelompok kontrol), selanjutnya kita akan mencari tahu keefektifan media kartu kuartet untuk pembelajaran bahasa Jepang. Rumus untuk mencari keefektifan yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji

normalized gain dengan kriteria keefektifan sebagai berikut :

Tabel 3.18

Tabel Kriteria keefektifitasan pembelajaran

Rentang Skor Gain	Kriteria
$0.00 < \langle g \rangle \leq 0.30$	Rendah
$0.30 < \langle g \rangle \leq 0.70$	Sedang
$0.70 < \langle g \rangle \leq 1.00$	Tinggi

Untuk menghitung *normalized gain*, dilakukan pengolahan data nilai *pretest* dan *posttest*. Berikut adalah tabel perhitungan *normalized gain* :

Tabel 3.19

Tabel Data *Normalized Gain*

Kelompok Eksperimen					Kelompok Kontrol				
No	Kode Siswa	Ti	Tf	$\langle g \rangle$	No	Kode Siswa	Ti	Tf	$\langle g \rangle$
1	T	5	7.5	0.50	1	H	7.5	7.5	0
2	N	3	6.5	0.50	2	N	5.5	8.5	0.66
3	A	8	8.5	0.25	3	M	6.5	8.5	0.57
4	D	6	9	0.75	4	A	5	6.5	0.30
5	F	3.5	7	0.54	5	S	6	7.5	0.37
6	T	3.5	7.5	0.62	6	R	6	8	0.50

7	A	8.5	9	0.34	7	C	7.5	7.5	0
8	R	4.5	8.5	0.73	8	A	8	8.5	0.25
9	E	8	9	0.50	9	A	3	4.5	0.21
10	A	6	7.5	0.37	10	M	7.5	7.5	0
Σ	Jumlah			5.1	Σ	Jumlah			2.86
M	Rata-Rata			0.51	M	Rata-Rata			0.286

Berdasarkan tabel data hasil perhitungan *Normalized Gain* di atas terlihat bahwa rata-rata *normalized gain* pada kelompok eksperimen (menggunakan media kartu kuartet) adalah 0.51 dengan kriteria untuk keefektifan pembelajaran sedang, dan rata-rata *normalized gain* pada kelompok kontrol (tidak menggunakan media kartu kuartet) adalah 0.286 dengan kriteria untuk keefektifan pembelajaran rendah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media kartu kuartet dapat dinyatakan efektif.

b. Analisis Data Angket

Pada penelitian ini, terdapat dua belas pertanyaan yang diajukan di dalam angket. Berikut adalah hasil analisis data dan penyajian dalam diagram dari setiap pertanyaan yang tertera pada angket :

1) Analisis Angket Nomor 1

Diagram 3.1

Analisis Angket Nomor 1

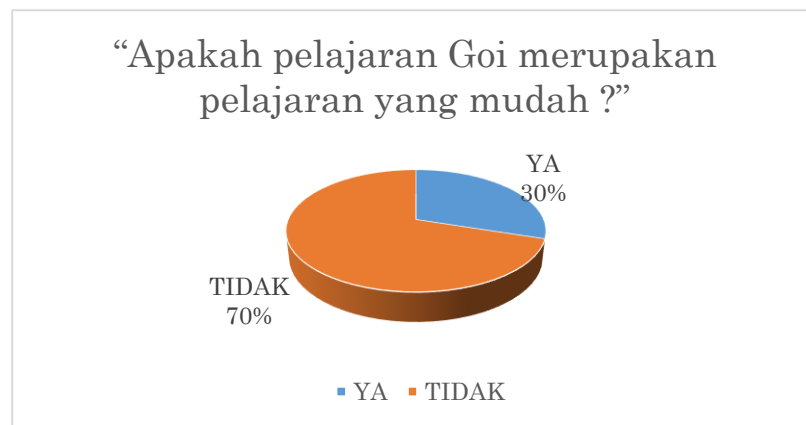


Diagram di atas menunjukkan bahwa lebih dari setengah responden (70%) menjawab bahwa pelajaran *Goi* adalah pelajaran yang sulit, karena banyaknya kosakata yang memiliki pelafalan hampir sama, sehingga sulit untuk mengingatnya dengan mudah. Sedangkan sisanya (30%) menjawab *Goi* adalah pelajaran yang mudah karena responden merasa kosakata mudah untuk di hafal.

2) Analisis Angket Nomor 2

Diagram 3.2

Analisis Angket Nomor 2



Diagram di atas menunjukkan bahwa seluruh responden (100%) sepakat bahwa mereka menemukan kesulitan saat belajar *Goi*. Hal tersebut dikarenakan responden merasa banyaknya kosakata yang memiliki pelafalan hampir sama, serta jarangya pemakaian kosakata secara rutin membuat responden sulit untuk mengingatnya.

3) Analisis Angket Nomor 3

Diagram 3.3

Analisis Angket Nomor 3



Diagram di atas menunjukkan bahwa lebih dari setengah responden (60%) menjawab bahwa mereka memiliki solusi untuk kesulitannya saat pembelajaran *Goi* dengan cara sering mengucapkan kembali kosakata agar terbiasa dengan pelafalannya, menulis dan mengartikannya kembali kedalam jurnal pribadi, serta dengan cara bermain dan belajar bersama teman dengan menggunakan kosakata yang telah dipelajari. Sedangkan sisanya 40% menjawab tidak memiliki solusi.

4) Analisis Angket Nomor 4

Diagram 3.4

Analisis Angket Nomor 4



Diagram di atas menunjukkan bahwa lebih dari setengah responden (70%) menjawab bahwa mereka memiliki cara yg biasa mereka lakukan untuk pembelajaran *Goi* dengan cara menuliskan dan membacanya secara berulang-ulang, menonton drama dan membiasakan berbicara dengan bahasa Jepang dengan teman. Sedangkan sisanya (30%) menjawab tidak memiliki cara tersendiri untuk pembelajaran *Goi*.

5) Analisis Angket Nomor 5

Diagram 3.5

Analisis Angket Nomor 5



Diagram di atas menunjukkan bahwa sebagian kecil (20%) menjawab bahwa pembelajaran *Goi* membosankan karena pembelajarannya yang tidak menarik. Sedangkan sebagian besar responden (80%) menjawab tidak membosankan karena responden merasa senang dapat menambah kosakata baru.

6) Analisis Angket Nomor 6

Diagram 3.6

Analisis Angket Nomor 6

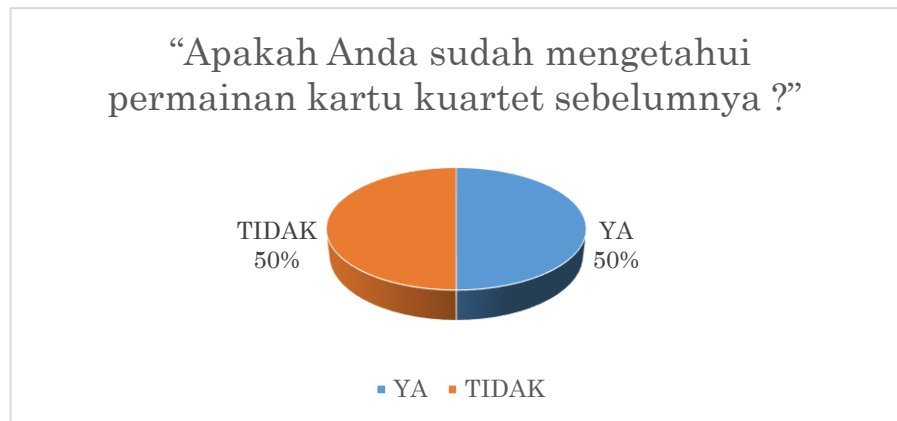


Diagram di atas menunjukkan bahwa setengah responden (50%) menjawab bahwa mereka sudah mengetahui permainan kartu kuartet sejak kecil. Sedangkan setengah responden (50%) menjawab baru mengetahui tentang permainan kartu kuartet.

7) Analisis Angket Nomor 7

Diagram 3.7

Analisis Angket Nomor 7

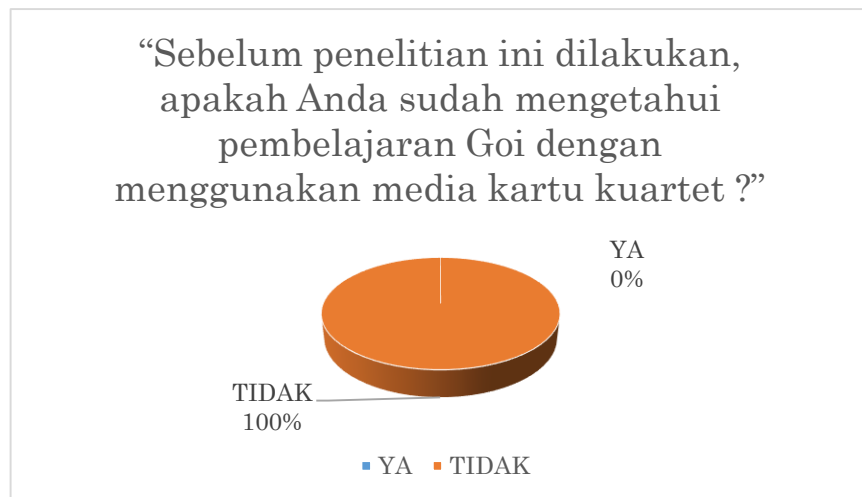


Diagram di atas menunjukkan bahwa seluruh responden (100%) sepakat bahwa mereka belum mengetahui pembelajaran *Goi* dengan media kartu kuartet.

8) Analisis Angket Nomor 8

Diagram 3.8

Analisis Angket Nomor 8

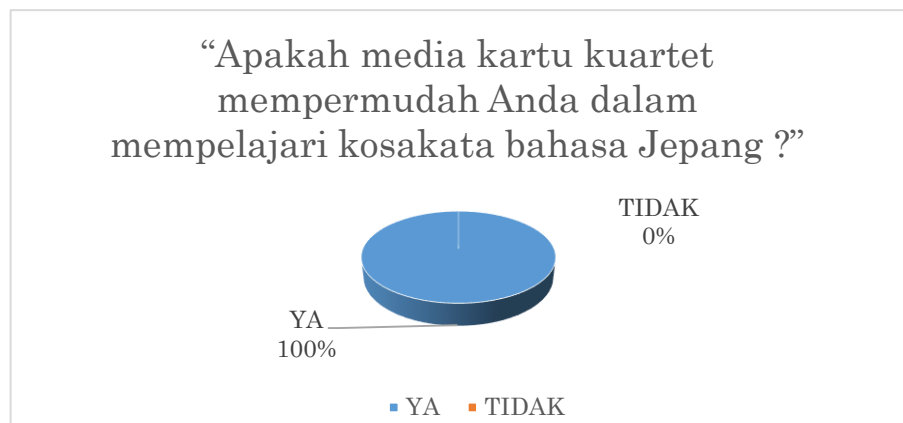


Diagram di atas menunjukkan bahwa seluruh responden (100%) sepakat bahwa media kartu kuartet memberikan kemudahan untuk pembelajaran *Goi* karena kosakata yang dilengkapi dengan gambar, sehingga mudah untuk diingat.

9) Analisis Angket Nomor 9

Diagram 3.9

Analisis Angket Nomor 9



Diagram di atas menunjukkan bahwa seluruh responden (100%) sepakat bahwa media kartu kuartet mudah untuk digunakan karena desainnya yang bergambar dengan dilengkapi pilihan kosakata.

10) Analisis Angket Nomor 10

Diagram 3.10

Analisis Angket Nomor 10



Diagram di atas menunjukkan bahwa seluruh responden (100%) sepakat bahwa media kartu kuartet menyenangkan untuk pembelajaran *Goi* karena dapat belajar sambil bermain.

11) Analisis Angket Nomor 11

Diagram 3.11

Analisis Angket Nomor 11



Diagram di atas menunjukkan bahwa seluruh responden (100%) sepakat bahwa mereka menyukai media kartu kuartet untuk pembelajaran *Goi* karena media kartu kuartet menarik, sehingga pembelajaran tidak membosankan.

12) Analisis Angket Nomor 12

Diagram 3.12

Analisis Angket Nomor 12



Diagram di atas menunjukkan bahwa seluruh responden (100%) sepakat bahwa media kartu kuartet cocok untuk pembelajaran *Goi* karena pengucapan kosakata berulang-ulang membuat kosakata mudah diingat.

c. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil nilai *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan oleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dapat dilihat bahwa kedua kelompok mengalami kenaikan nilai setelah mendapatkan perlakuan. Nilai *pretest* kelompok eksperimen 5.6 kemudian mengalami kenaikan pada nilai *posttest* menjadi 8. Sedangkan Nilai *pretest* kelompok kontrol 6.3 kemudian mengalami kenaikan pada nilai *posttest* menjadi 7.5. Namun, meski sama-sama memiliki nilai mutu B (baik) pada hasil tes *posttest* dapat dilihat bahwa terdapat selisih 0.5 lebih besar nilai kelompok eksperimen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jepang lebih efektif dengan menggunakan media kartu kuartet.

Setelah melakukan analisis data hasil *pretest* dan *posttest*, selanjutnya uji *t test* (*t tabel*) mendapatkan hasil bahwa nilai *t hitung* lebih kecil daripada nilai *t tabel* ($t_{hitung} = 1 < t_{tabel} = 2.093$) sehingga hipotesis kerja (H_k) ditolak dan hipotesis nol (H_0) diterima. Dengan kata lain, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini berarti media kartu kuartet untuk pembelajaran bahasa Jepang dinilai kurang efektif.

Namun jika dilihat dari perubahan skor yang didapat oleh kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan, penggunaan media kartu kuartet untuk pembelajaran bahasa Jepang di nilai cukup efektif. Hal tersebut dikarenakan skor siswa mengalami peningkatan pada *posttest*. Selain itu, uji *normalized gain* yang

dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui keefektifan media kartu kuartet untuk pembelajaran bahasa Jepang memberikan hasil 0.51 dengan kriteria untuk efektivitas pembelajaran sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa media kartu kuartet cukup efektif untuk pembelajaran bahasa Jepang.

Pada hasil analisis data yang diperoleh dari angket yang dibagikan pada kelompok eksperimen setelah dilakukannya perlakuan, dapat disimpulkan lebih dari setengah responden menganggap bahwa pelajaran *Goi* adalah pelajaran yang sulit. Hal tersebut dikarenakan responden merasa kesulitan untuk mengingat kosakata karena banyaknya kosakata yang memiliki pelafalan hampir sama, serta jarangya pemakaian kosakata secara rutin membuat responden sulit untuk mengingatnya. Untuk mengatasi kesulitan tersebut responden memiliki solusi untuk kesulitannya saat pembelajaran *Goi* dengan cara sering mengucapkan kembali kosakata agar terbiasa dengan pelafalannya, menulis dan mengartikannya kembali ke dalam jurnal pribadi, serta dengan cara bermain dan belajar bersama teman dengan menggunakan kosakata yang telah dipelajari. Responden memiliki cara yang biasa mereka lakukan untuk pembelajaran *Goi* dengan cara menuliskan dan membacanya secara berulang-ulang, menonton drama dan membiasakan berbicara dengan bahasa Jepang dengan teman. Meskipun lebih dari setengah responden memiliki kesulitan saat pembelajaran *Goi*, responden tidak merasa bahwa pembelajaran *Goi* membosankan.

Sementara itu, Pembelajaran *Goi* dengan menggunakan media kartu kuartet dirasa cocok untuk pembelajaran bahasa Jepang karena pengucapan kosakata yang berulang-ulang membuat kosakata mudah diingat. Pada dasarnya responden sudah mengetahui adanya permainan kartu kuartet, namun responden belum mengetahui tentang kartu kuartet yang dapat dijadikan media dalam pembelajaran bahasa Jepang. Oleh karena itu responden menyukai media kartu kuartet untuk pembelajaran *Goi* karena media kartu kuartet menarik, sehingga pembelajaran jadi tidak membosankan. Proses pembelajaran jadi lebih menyenangkan karena pembelajar dapat belajar sambil bermain. Selain itu, desain kartu kuartet yang menggunakan gambar dan dilengkapi dengan pilihan kata membuat media kartu kuartet juga menarik serta mudah untuk digunakan.