

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN DAN ANALISIS DATA**

#### **A. Metode Penelitian**

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2011:30). Sedangkan menurut Sutedi (2005:45) metode penelitian adalah 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 simpulan.

Berdasarkan pendapat di atas, data adalah hal penting yang harus didapatkan dan diolah dengan cara yang sistematis untuk akhirnya dapat disimpulkan. Untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan pada suatu penelitian, tentunya seorang peneliti harus dapat menentukan metode penelitian yang akan digunakan, mengingat ada beberapa macam metode dalam penelitian. Sugiyono (2011:9) dalam bukunya menyebutkan bahwa terdapat tiga macam metode penelitian berdasarkan landasan filsafat, data, dan analisisnya yaitu metode penelitian kuantitatif, metode penelitian kualitatif dan metode penelitian kombinasi (*mixed methods*).

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif deskriptif. Metode kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika (Azwar, 1997:5). Sedangkan yang dimaksud dengan penelitian deskriptif adalah tidak membuat perbandingan variabel pada sampel yang lain, dan mencari hubungan variabel itu dengan variabel yang lain (Sugiyono 2014:59).

Sehingga jika kedua pendapat tersebut disimpulkan, metode penelitian kuantitatif deskriptif merupakan penelitian yang membandingkan variabel terikat dengan variabel bebas dengan menekankan analisisnya pada data-data numerikal atau angka. Variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan kosakata bahasa Jepang dan variabel bebasnya adalah media *flashcard* stiker

Line. Metode tersebut dipilih dengan tujuan dapat mencari data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan mengenai seberapa efektifnya penggunaan media *flashcard* stiker Line dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Dari sekian macam jenis penelitian yang terdapat dalam metode kuantitatif, peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2012:109). Penelitian ini tergolong ke dalam jenis penelitian eksperimen karena mencari pengaruh perlakuan penerapan media pembelajaran *flashcard* stiker Line pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Desain eksperimen pada penelitian ini adalah *pretest-posttest control group*. Dalam desain ini efek suatu perlakuan terhadap variabel akan diuji dengan cara membandingkan keadaan pada kelompok eksperimen setelah dikenai perlakuan dengan kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan (Azwar, 1997:118). Kelas yang akan dijadikan kelas eksperimen adalah kelas XI Ilmu Bahasa dan Budaya (IBB) dan kelas kontrolnya adalah kelas XI Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA). Dalam penelitian ini, peneliti melakukan *pretest* untuk melihat kemampuan awal siswa dan mencoba untuk menguji seberapa efektif media pembelajaran *flashcard* stiker Line dengan membandingkan data hasil *posttest* antara kelas XI IBB setelah diberi perlakuan dengan hasil *posttest* kelas MIPA. Berikut adalah penjabaran garis besar alur kegiatan belajar siswa di kelas kontrol dan eksperimen:

## **1. Garis Besar Alur Kegiatan Belajar**

Pada bagian ini akan dijelaskan alur kegiatan belajar mulai dari uji *pretest*, pertemuan pertama, kedua, ketiga hingga uji *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

### **a. Kelas Kontrol**

#### **1) Uji *Pretest***

Sebelum memulai serangkaian kegiatan pembelajaran atau perlakuan, terlebih dahulu dilakukan uji

*pretest* guna memperoleh hasil data terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Uji *pretest* pada kelas kontrol dilakukan pada hari Rabu, tanggal 29 maret 2017.

## 2) Pertemuan Pertama

Kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol yang pertama berlangsung pada hari Rabu, tanggal 29 Maret 2017 setelah dilangsungkannya uji *pretest*. Langkah pembelajaran yang pertama adalah siswa diperkenalkan terlebih dahulu terhadap materi pembelajaran yaitu kosakata bahasa Jepang yang bertema kondisi kesehatan sebanyak 11 kosakata. Media yang digunakan adalah papan tulis dan spidol dan metode pembelajaran yang dilakukan adalah metode langsung atau *direct method* dan pembelajaran berlangsung selama 45 menit (RPP terlampir).

## 3) Pertemuan Kedua

Kegiatan belajar mengajar pada kelas kontrol yang kedua berlangsung pada hari Rabu, tanggal 5 April 2017. Pada pertemuan ini guru mengulang materi yang disampaikan pada pertemuan sebelumnya dan melakukan latihan penerapan dengan teknik ucap ulang atau *mim-mem*. Kegiatan selanjutnya adalah penambahan kosakata bahasa Jepang dengan tema yang sama berjumlah 12 kosakata dan disampaikan dengan media *flashcard* bergambar yang telah dipersiapkan sebelumnya. Teknik yang digunakan adalah teknik pengulangan atau *drill* dan teknik ucap ulang. Pembelajaran pada hari ini berlangsung selama 45 menit (RPP terlampir).

#### 4) Pertemuan Ketiga

Kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol yang terakhir berlangsung pada hari Jumat, 7 April 2017. Pada awal pertemuan, guru kembali mengulang materi kosakata yang diajarkan pada pertemuan sebelumnya. *Flashcard* yang sebelumnya digunakan kembali digunakan dengan menggunakan teknik yang sama yaitu ucap ulang. Kemudian pada pembelajaran, guru kembali menambahkan kosakata bertema anggota tubuh manusia sebanyak 12 kosakata. Karena kosakata yang diberikan berkaitan dengan anggota tubuh maka guru berfungsi sebagai media itu sendiri dan teknik yang digunakan adalah pengulangan, ucap ulang dan *silent way* dengan alokasi waktu 40 menit. Pada akhir kegiatan terdapat kuis yang menguji pemahaman materi kosakata bahasa Jepang yang bertema kondisi kesehatan dengan media lembar kerja (RPP terlampir).

#### 5) Uji *Posttest*

Uji *posttest* dilakukan guna memperoleh data nilai akhir setelah dilakukan perlakuan. Materi yang diujikan adalah materi yang bertema kondisi kesehatan hingga anggota tubuh manusia yang diajarkan sejak pertemuan pertama hingga ketiga dengan jumlah 20 soal. Data tersebut nantinya akan diolah untuk mencari signifikansi dan keefektifan media *flashcard* stiker Line. Uji *posttest* di kelas kontrol dilakukan pada hari Jumat, tanggal 7 April 2017.

## **b. Kelas Eksperimen**

### **1) Uji *Pretest***

Sebelum memulai serangkaian kegiatan pembelajaran atau perlakuan, terlebih dahulu dilakukan uji *pretest* guna memperoleh hasil data terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. *Pretest* pada kelas eksperimen dilakukan pada hari Kamis tanggal 30 Maret 2017.

### **2) Pertemuan Pertama**

Perlakuan pertama dilakukan pada hari Kamis tanggal 30 Maret 2017 setelah dilakukannya uji *pretest*. Pada perlakuan ini, 18 dari 20 siswa hadir mengikuti pembelajaran. Sama seperti kelas kontrol, pada awal pembelajaran guru memperkenalkan dulu materi pembelajaran yang akan diajarkan yaitu kondisi kesehatan dalam bahasa Jepang. Kosakata yang diajarkan sebanyak 11 kosakata dan pembelajaran berlangsung selama 45 menit. Pada awal pertemuan peneliti selaku guru tidak memperkenalkan media yang akan diajarkan untuk menilai apakah siswa mengenal media tersebut atau tidak. Pembelajaran kosakata menggunakan media *flashcard* stiker Line dengan teknik pengajaran pengulangan dan ucap ulang. Saat media akan diterapkan, siswa terlihat serius memandangi gambar *flashcard* sambil melontarkan ucapan bahwa mereka mengetahui gambar tersebut adalah stiker Line. Pada akhir pertemuan guru baru memperkenalkan bahwa pembelajaran pada hari ini menggunakan media *flashcard* stiker Line (RPP terlampir).

### 3) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua berlangsung pada hari Sabtu, tanggal 1 April 2017. Pada pertemuan ini, guru kembali mengulang sejenak materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya menggunakan *flashcard* yang sama. Kemudian pembelajaran kembali dilakukan dengan menggunakan media *flashcard* stiker Line dengan teknik pengulangan dan ucap ulang. Masih melanjutkan tema sebelumnya, materi kosakata yang diajarkan adalah tentang kondisi kesehatan sebanyak 12 kosakata dengan alokasi waktu selama 45 menit (RPP terlampir).

### 4) Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga pada kelas eksperimen berlangsung pada hari Senin, tanggal 17 April 2017. Pada pertemuan terakhir ini guru membahas pertemuan sebelumnya menggunakan media *flashcard* stiker Line yang sama dengan teknik *silent way*. Kemudian siswa diberikan lembar kerja berisi materi kosakata dalam bahasa Indonesia yang bertemakan anggota tubuh manusia dengan jumlah 12 kosakata. Perintah kerjanya adalah mencari arti dari 12 kosakata tersebut ke dalam bahasa Jepang menggunakan kamus. Tujuannya adalah memacu keaktifan siswa di kelas. Setelah selesai mencari, guru menunjuk beberapa siswa untuk membacakan hasil temuan dari arti kosakata tersebut. Ada beberapa anak yang salah mengartikan, namun banyak juga yang benar. Setelah itu kemudian guru memberikan materi jawaban dari lembar kerja tersebut sembari menggunakan media *flashcard* stiker Line dengan teknik *drill* dan ucap ulang (RPP terlampir).

## 5) Uji *Posttest*

Setelah melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol dan eksperimen, kemudian dilakukan uji *posttest*. *Posttest* dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data mengenai kemampuan siswa terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang. Materi yang diujikan pada bertemakan kondisi kesehatan dan anggota tubuh manusia yang diajarkan sejak perlakuan pertama hingga perlakuan terakhir. Uji *posttest* di kelas eksperimen pada hari senin tanggal 17 April 2017.

## B. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA dan XI IBB MAN II Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018. Dari subjek tersebut, terdapat dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. kelas XI IBB adalah kelas yang akan diberi perlakuan media *flashcard* stiker Line dan kelas XI MIPA adalah kelas yang tidak diberi perlakuan media *flashcard* stiker Line.

### 1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MAN II Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018. Populasi sendiri menurut Azwar (1997:77) didefinisikan sebagai kelompok subjek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian.

### 2. Sampel

Sedangkan sampel menurut Azwar (1997:77) merupakan sebagian dari populasi. Karena merupakan bagian dari populasi, tentunya harus memiliki ciri-ciri yang dimiliki oleh populasinya. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA yang berjumlah 27 anak sebagai kelas kontrol dan siswa kelas XI IBB yang berjumlah 20 anak sebagai kelas eksperimen.

Walaupun mata pelajaran bahasa Jepang pada kelas XI IBB bersifat mata pelajaran wajib dan pada kelas XI MIPA bersifat mata pelajaran pilihan, alasan pemilihan sampel XI MIPA dan XI IBB sebagai sampel adalah dengan asumsi bahwa kemampuan bahasa Jepang antara kedua kelas tersebut setara. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil nilai *pretest* dari kedua kelas yang tidak jauh berbeda. Sugiyono (2011:301) menyatakan bahwa sampel dalam penelitian ini dipilih berdasarkan teknik purposif, yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi obyek/situasi sosial yang diteliti.

### **C. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai *sumber*, dan berbagai *cara* (Sugiyono, 2014:187). Teknik pengumpulan data merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah penelitian. Tanpa melalui teknik yang benar, pengumpulan data penelitian tentunya tidak akan dapat dilakukan.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan angket. Tes digunakan untuk mengetahui perbedaan signifikansi hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sedangkan angket digunakan untuk mengetahui kesan siswa terhadap penggunaan media *flashcard* stiker Line dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Dalam penelitian pendidikan, instrumen penelitian terbagi menjadi dua golongan yaitu instrumen yang berbentuk tes dan non-tes (Sutedi, 2005:36). Instrumen tes merupakan instrumen utama yang digunakan untuk mengetahui keefektifan media *flashcard* stiker Line. Sedangkan instrumen non-tes yang berupa angket




digunakan untuk mengetahui kesan siswa terhadap media *flashcard* stiker Line. Penjabaran dari kedua instrumen tersebut akan dijelaskan pada poin-poin berikut ini:

### **1. Instrumen Tes**


Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan (inteligensi), kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2013:193). Dalam penelitian ini, tes yang digunakan berupa tes tertulis pilihan ganda dengan satu jawaban dan empat distraktor atau pengecoh. Instrumen tes tersebut diujikan pada kontrol dan kelas eksperimen baik pada *pretest*, maupun *posttestnya* dengan tujuan untuk mengetahui perolehan hasil belajar siswa.

Pada penelitian ini, soal tes dibuat secara mandiri dengan mengacu pada buku pelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran bahasa Jepang di MAN II Yogyakarta yaitu buku Sakura 3 Bab 50 dan 51 yaitu tentang kondisi kesehatan dan anggota tubuh sebanyak 20 soal. Adapun kisi-kisi dari soal *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Kisi-kisi Soal Pretest**

Nomor Soal	Standar Penilaian	Jenis Soal	Isi Pertanyaan	Jumlah Soal	Skor	Subtotal
I	Siswa mampu mengartikan kosakata tentang kondisi kesehatan dan anggota tubuh dengan benar	Pilihan Ganda (Ubahlah kosakata berikut ke dalam bahasa Jepang yang benar)	1. Mata a. <i>Hi</i> b. <i>Ha</i> c. <i>Me</i> d. <i>Hana</i>	5	1	5
II	Siswa mampu memahami arti bahasa Jepang dari gambaryang tersaji	Pilihan Ganda (Pilihlah kosakata yang etap sesuai arti gambar dibawah ini)	1.  a. <i>Ishi</i> b. <i>Kome</i> c. <i>Mochi</i> d. <i>Kusuri</i>	10	1	15

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi Soal Posttest**

Nomor Soal	Standar Penilaian	Jenis Soal	Isi Pertanyaan	Jumlah Soal	Skor	Subtotal
I	Siswa mampu mengartikan kosakata tentang kondisi kesehatan dan anggota tubuh dengan benar	Pilihan Ganda (Ubahlah kosakata berikut ke dalam bahasa Jepang yang benar)	1. Dingin a. <u>Shinzou</u> b. <u>Kanzou</u> c. <u>Shinsou</u> d. <u>Kansou</u>	5	1	5
II	Siswa mampu memahami arti bahasa Jepang dari gambaryang tersaji	Pilihan Ganda (Pilihlah kosakata yang etap sesuai arti gambar dibawah ini)	 a. <u>Arukimasu</u> b. <u>Tabemasu</u> c. <u>Nemasu</u> d. <u>Suwarimasu</u>	10	1	15

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 validitas dan reliabilitas 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.

Untuk menguji validitas butir soal lebih lanjut, kemudian 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) Analisis Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda**

Dalam penelitian ini, soal yang digunakan hanya soal pilihan ganda. Rumus yang digunakan peneliti dalam menganalisis tingkat kesukaran soal pilihan ganda adalah sebagai berikut:

### Rumus 3.1

#### 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 bawah

(Sutedi, 2009:214)

**Tabel 3.3**

**Tabel Penafsiran Indeks Kesukaran**

<b>Rentang Penafsiran Indeks Kesukaran</b>	<b>Indeks Kesukaran</b>
0,00 – 0,25	Sukar
0,26 – 0,75	Sedang
0,76 – 1,00	Mudah

Hasil perhitungan tingkat kesukaran butir soal selanjutnya dibandingkan dengan klasifikasi indeks kesukaran dan menghasilkan data seperti yang tertera pada tabel berikut:

**Tabel 3.4**

**Tabel Tingkat Kesukaran Soal**

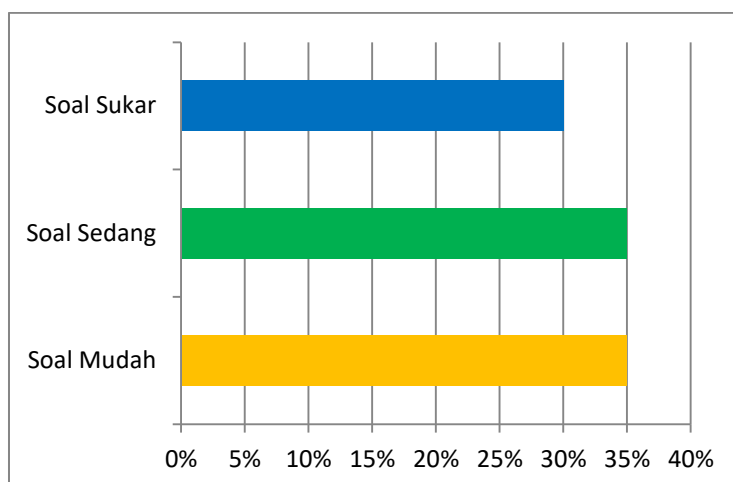
<b>No. Soal</b>	<b>Tingkat Kesukaran</b>	<b>Keterangan Soal</b>	<b>No. Soal</b>	<b>Tingkat Kesukaran</b>	<b>Keterangan Soal</b>
1	0.4	Sedang	11	0.9	Mudah
2	0.5	Sedang	12	0.7	Sedang
3	0.1	Sukar	13	0.2	Sukar
4	0.2	Sukar	14	0.2	Sukar

5	0.9	Mudah	15	0.8	Mudah
6	0.5	Sedang	16	0.9	Mudah
7	0.1	Sukar	17	0.2	Sukar
8	0.4	Sedang	18	0.3	Sedang
9	0.4	Sedang	19	0.8	Mudah
10	0.8	Mudah	20	0.8	Mudah

Setelah tingkat kesukaran pada soal uji validitas diketahui, data tersebut dirubah kedalam bentuk diagram sebagai berikut:

**Diagram 3.1**

**Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal**



Berdasarkan analisis di atas, dari dua puluh soal uji validitas diketahui bahwa terdapat tujuh soal (35%) dengan tingkat kesukaran mudah, yaitu soal nomor 5, 10, 11, 15, 16, 19 dan 20. Terdapat tujuh soal (35%) dengan tingkat kesukaran sedang yaitu nomor 1, 2, 6, 8, 9, 12 dan 18. Tingkat kesukaran yang dimiliki enam soal sisanya (30%) yaitu nomor 3, 4, 7, 13, 14 dan 17 adalah sukar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa distribusi tingkat kesukaran pada soal uji validitas kurang merata.

Meski demikian, Pada soal uji validitas ini perubahan atau revisi tidak dilakukan karena terbatasnya waktu yang dimiliki peneliti untuk mengambil dan memproses data hasil penelitian.

## 2) Analisis Daya Pembeda Soal

Rumus yang digunakan peneliti dalam menganalisis tingkat kesukaran soal pilihan ganda adalah sebagai berikut:

### Rumus 3.2

#### Analisis Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda

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

Keterangan:

DP : Daya pembeda

BA : Jumlah jawaban benar kelompok atas

BB : Jumlah jawaban benar kelompok bawah

N : Jumlah sampel kelompok atas atau bawah

(Sutedi, 2009:214)

### Tabel 3.5

Tabel Klasifikasi Daya Pembeda

Rentang Klasifikasi Daya Pembeda	Klasifikasi Daya Pembeda
0,00 – 0,25	Lemah
0,26 – 0,75	Sedang
0,76 – 1,00	Kuat

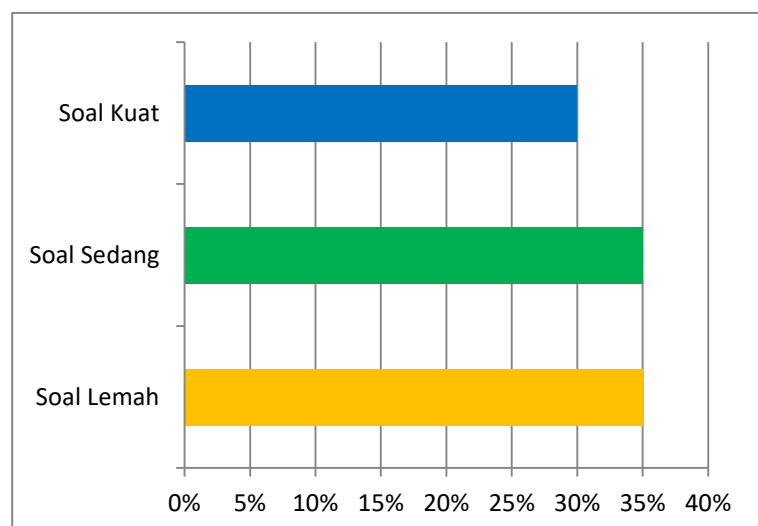
Hasil perhitungan daya pembeda butir soal selanjutnya dibandingkan dengan klasifikasi daya pembeda dan menghasilkan data seperti yang tertera pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.6**  
**Tabel Daya Pembeda**

No. Soal	Tingkat Kesukaran	Keterangan Soal	No. Soal	Tingkat Kesukaran	Keterangan Soal
1	0.4	Sedang	11	0.9	Kuat
2	0.5	Sedang	12	0.6	Sedang
3	0.1	Lemah	13	0.2	Lemah
4	0.2	Lemah	14	0.2	Lemah
5	0.9	Kuat	15	0.8	Kuat
6	0.5	Sedang	16	0.8	Kuat
7	0.1	Lemah	17	0.1	Lemah
8	0.4	Sedang	18	0.3	Sedang
9	0.4	Sedang	19	0.8	Kuat
10	0.8	Kuat	20	0.8	Kuat

Setelah daya pembeda pada soal uji validitas diketahui, data tersebut kemudian dirubah kedalam bentuk diagram sebagai berikut:

**Diagram 3.1**  
**Hasil Analisis Daya Pembeda Soal**





Berdasarkan hasil analisis daya pembeda di atas, dari dua puluh soal uji validitas diketahui bahwa terdapat tujuh soal (35%) dengan daya pembeda lemah, yaitu soal nomor 5, 10, 11, 15, 16, 19 dan 20. Terdapat tujuh soal (35%) dengan daya pembeda sedang yaitu nomor 1, 2, 6, 8, 9, 12 dan 18. Enam soal sisanya (30%) yaitu nomor 3, 4, 7, 13, 14 dan 17 memiliki daya pembeda kuat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa distribusi tingkat kesukaran pada soal uji validitas juga kurang merata.

Sama halnya pada tingkat kesukaran soal, revisi pada daya pembeda soal uji validitas tidak dilakukan karena keterbatasan waktu yang dimiliki peneliti untuk mengambil dan memproses data hasil penelitian, sehingga peneliti tetap menggunakan soal pada uji validitas sebagai soal *pretest*.

#### **b. Uji Reliabilitas Soal**

Arikunto (2013:221) dalam bukunya menjelaskan bahwa reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.

Soal pada uji reliabilitas hanya menggunakan soal tertutup berbentuk pilihan ganda dan pengujian reliabilitas soal diukur dengan menggunakan rumus *Kuder Richardson* (KR-20) sebagai berikut:

#### **Rumus 3.3**

#### **Uji Reliabilitas Soal**

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

Keterangan:

- $r$  : Koefisien reliabilitas tes  
 $k$  : Jumlah butir soal  
 $p$  : Proporsi jawaban benar ( $\sum B$ : sampel)  
 $q$  : Proporsi jawaban salah (1-p)  
 $St^2$  : Varians total  
 $M$  : *mean* (Nilai rata-rata)

(Sugiyono, 2009:224)

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

**Tabel 3.7**

**Tabel Penafsiran Angka Korelasi Reliabilitas Soal**

<b>Rentang Angka Korelasi</b>	<b>Tafsiran</b>
< 0,200	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 (Terdapat pada lampiran) diperoleh  $r = 0.733$ . Data tersebut lalu dibandingkan dengan tabel penafsiran angka korelasi reliabilitas yang tercantum di atas. Berdasarkan hasil perbandingan tersebut diperoleh hasil bahwa derajat reliabilitas soal pada penelitian ini termasuk kriteria kuat dan layak untuk diujikan.

Dari hasil uji validitas di atas, diketahui bahwa distribusi tingkat kesukaran dan daya pembeda kurang merata dengan persentase soal mudah atau lemah sebanyak 35%, soal sedang sebanyak 35% dan soal susah atau kuat sebanyak 30%. Revisi pada soal uji validitas tidak dilakukan karena keterbatasan waktu yang

dimiliki oleh peneliti. Sedangkan dari hasil uji reliabilitas, didapatkan bahwa soal pada penelitian ini memiliki kriteria reliabilitas yang kuat.

## **2. Instrumen Angket**

Creswell dalam Sugiyono (2014:192) menjelaskan bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dimana partisipan/responden mengisi pertanyaan atau pernyataan kemudian setelah diisi dengan lengkap mengembalikan kepada peneliti.

Sugiyono sendiri dalam bukunya (2014:193) berpendapat bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa angket atau kuesioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data dimana peneliti memberikan pertanyaan tertulis kepada responden yang harus dijawab dan dikembalikan kepada peneliti untuk nantinya diolah dan disimpulkan dalam penelitian.

Pada penelitian ini, angket yang diberikan kepada siswa bertujuan untuk mengetahui kesan siswa terhadap pembelajaran menggunakan media *flashcard* stiker Line. Jenis angket yang diberikan adalah angket tertutup, yaitu jenis angket yang pada tiap butir soalnya memiliki pilihan jawaban. Angket diberikan setelah dilakukannya *posttest* yaitu pada tanggal 17 April 2017. Adapun kisi-kisi dari angket dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.8**  
**Kisi-kisi Angket**

<b>Nomor</b>	<b>Masalah Penelitian</b>	<b>Variabel yang Diukur</b>	<b>Indikator Pengukuran</b>	<b>Sumber Data</b>	<b>Nomor Soal</b>
I	Pengetahuan tentang stiker Line	Pengetahuan tentang stiker Line	1. Pengetahuan siswa terhadap stiker Line	Siswa	1
	Media <i>Flashcard</i> stiker Line dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang	Manfaat penggunaan media <i>Flashcard</i> stiker Line	1. Mengetahui apakah penggunaan media <i>flashcard</i> stiker Line membantu meningkatkan pemahaman materi		3
II		Tanggapan siswa terhadap proses belajar menggunakan media <i>flashcard</i> stiker Line	1. Mengetahui apakah penerapan media <i>flashcard</i> stiker Line menyenangkan		2
			2. Mengetahui apakah beban materi tiap pertemuan (11-13 kosakata) terlalu banyak.		4
			3. Mengetahui apakah <i>flashcard</i> stiker Line cocok digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang		5

## E. Teknik Analisis Data

### 1. Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian

Menurut Arikunto (2010:63) anggapan dasar adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang akan berfungsi sebagai hal-hal yang dipakai untuk tempat berpijak bagi peneliti dalam melaksanakan penelitiannya. Dengan demikian anggapan dasar merupakan sebuah pandangan yang menjadi patokan atau pegangan seorang peneliti dalam menjalankan penelitiannya. Anggapan dasar yang terdapat pada penelitian ini adalah:

- a. Media pembelajaran flashcard merupakan media pembelajaran yang kerap digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang
- b. Line dianggap sebagai salah satu media sosial yang paling populer sehingga fitur stiker Linenya sangat familiar dan mudah diingat oleh anak muda.

Hipotesis menurut Arsyad (1997:49) merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian. Berdasarkan pendapat di atas, maka peneliti menyatakan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

H<sub>k</sub> = Terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media pembelajaran *flashcard* stiker Line dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media tersebut.

H<sub>0</sub> = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media pembelajaran *flashcard* stiker Line dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media tersebut.

Dengan uji kriteria hipotesis jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka H<sub>k</sub> ditolak dan H<sub>0</sub> diterima. Sebaliknya jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka H<sub>k</sub> diterima dan H<sub>0</sub> ditolak.

## 2. Teknik Analisis Data Tes

Dalam menganalisis data tes, peneliti terlebih dahulu menentukan rumus penilaian yang akan digunakan dalam penilaian instrumen tes. Untuk menentukan rentang nilai dari 0 sampai 100 peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

### Rumus 3.4

#### Teknik Analisis Data Tes

$$S = \frac{R}{N} x SM$$

Keterangan:

$S$  : Skor nilai yang dicari

$R$  : Skor mentah yang diperoleh siswa

$N$  : Skor maksimal

$SM$  : *Standard mark* (100)

(Septiyani, 2013:44)

Setelah dilakukan perhitungan nilai tes dari kelas kontrol dan kelas eksperimen, selanjutnya data tes tersebut bandingkan satu sama lain untuk mendapatkan perbedaan yang signifikan menggunakan statistik komparasi.  $t_{hitung}$  merupakan rumus statistik yang digunakan untuk menghitung perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen (variabel X) dan kelas kontrol (variabel Y). Rumus tersebut tersaji sebagai berikut:

### Rumus 3.5

#### Rumus $t_{hitung}$

$$t = \frac{Mx - My}{SEMx - y}$$

Keterangan:

$t$  : nilai  $t_{hitung}$  yang dicari

$Mx$  : Nilai rata-rata kelompok kelas eksperimen

$My$  : Nilai rata-rata kelompok kelas kontrol

$SEM_{X-Y}$  : standar *error* perbedaan *mean* x dan *mean* y

(Sutedi, 2009:230)

Untuk mengetahui keefektifan dari kelas kontrol dan kelas eksperimen, peneliti menggunakan rumus *Normalized Gain* seperti yang tertera di bawah.

### Rumus 3.6

#### *Normalized Gain*

$$(g) = \frac{T_2 - T_1}{S_{max} - S_{min}}$$

Keterangan:

$(g)$  : *Normalized gain*       $S_{max}$  : Skor maksimal

$T_1$  : *Pretest*                       $S_{min}$  : Skor minimal

$T_2$  : *Posttest*

(Hake, 1999)

### 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:

### Rumus 3.7

#### Rumus Persentase

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

Keterangan:

$P$  : Persentase jawaban

$f$  : Frekwensi

$N$  : Jumlah responden

100% : Bilangan tetap

(Meisa, 2010:38)

## 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 tersaji sebagai berikut:

#### a. Analisis Data Tes

##### 1) Hasil Data

Berikut adalah data hasil uji *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji *pretest* dan *posttest* diikuti oleh 36 siswa, 18 diantaranya adalah siswa kelas kontrol dan 18 sisanya adalah siswa kelas eksperimen. Data tersebut tersaji pada tabel berikut ini.

**Tabel 3.9**

**Daftar Hasil Nilai *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Kelas					
Eksperimen			Kontrol		
No	Kode Siswa	Nilai	No	Kode Siswa	Nilai
1	A	2	1	S	3
2	B	3.5	2	T	4.5
3	C	5.5	3	U	3
4	D	6	4	V	5
5	E	5	5	W	6



6	F	7	6	X	7
7	G	6.5	7	Y	6
8	H	6	8	Z	6.5
9	I	7	9	AA	6
10	J	6	10	BB	5
11	K	2	11	CC	2.5
12	L	3.5	12	DD	4
13	M	5.5	13	EE	6.5
14	N	6	14	FF	7
15	O	5	15	GG	4
16	P	7	16	HH	3.5
17	Q	6.5	17	II	5
18	R	6	18	JJ	5.5
Rata-rata		<b>5.16</b>	Rata-rata		<b>5</b>
Nilai Tertinggi		7	Nilai Tertinggi		7
Nilai Terendah		2	Nilai Terendah		3

Setelah data nilai *pretest* diperoleh, selanjutnya data tersebut akan diolah menggunakan teknik *scoring* kurikulum 2013 (Sunarti dan Selly, 2014:43)

**Tabel 3.10**

**Tabel Kriteria Penilaian**

Status	Skor	Predikat
Tidak Kompeten	0-6.9	Kurang
	7.0-7.9	Baik
Kompeten	8.0-8.9	Sangat Baik
	9.0-10	Istimewa

Berdasarkan tabel kriteria penilaian di atas, diketahui bahwa seluruh siswa baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol mendapat status tidak kompeten dengan nilai maksimal 7. Terdapat 3 siswa (16.7%) dari kelas eksperimen yang mendapat predikat baik, sedangkan 15 siswa sisanya (83.3%) mendapat predikat kurang. Sedangkan pada kelas kontrol, terdapat 2 siswa (11.1%) dengan predikat baik dan 16 siswa sisanya (88.9%) mendapat predikat kurang. Dari tabel kriteria penilaian di atas juga dapat dilihat bahwa nilai rata-rata yang diperoleh kedua kelas tidak jauh berbeda. Nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 5.16 dan nilai rata-rata yang diperoleh kelas kontrol sebesar 5.00.

Jadi, kemampuan awal siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dikatakan setara karena nilai rata-rata kedua kelas yang hampir sama. Dari tabel hasil *pretest* di atas juga dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen sedikit lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelas kontrol dengan tingkat signifikan 0.16.

**Tabel 3.11**  
**Daftar Hasil Nilai *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

<b>Kelas</b>					
<b>Eksperimen</b>			<b>Kontrol</b>		
<b>No</b>	<b>Kode Siswa</b>	<b>Nilai</b>	<b>No</b>	<b>Kode Siswa</b>	<b>Nilai</b>
1	A	10	1	S	8
2	B	9.5	2	T	8.5
3	C	9	3	U	8
4	D	9.5	4	V	8.5
5	E	10	5	W	10
6	F	9.5	6	X	9

7	G	10	7	Y	9.5
8	H	9.5	8	Z	9.5
9	I	9.5	9	AA	9.5
10	J	10	10	BB	8.5
11	K	9.5	11	CC	8
12	L	10	12	DD	9.5
13	M	9.5	13	EE	10
14	N	10	14	FF	8
15	O	10	15	GG	9.5
16	P	9.5	16	HH	8
17	Q	10	17	II	9
18	R	10	18	JJ	8
Rata-rata		<b>9.7</b>	Rata-rata		<b>8.8</b>
Nilai Tertinggi		10	Nilai Tertinggi		10
Nilai Terendah		9.5	Nilai Terendah		8

Setelah didapatkan data nilai *posttest* seperti pada tabel yang tertera di atas, selanjutnya data tersebut juga akan diolah menggunakan teknik *scoring* kurikulum 2013. Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa seluruh siswa dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol berkompoten. Namun pada kelas eksperimen, seluruh siswa (100%) memiliki predikat istimewa karena nilai pada *posttest* mereka minimal 9.0. Sedangkan pada kelas kontrol predikat istimewa hanya diberikan pada setengah (50%) dari kelas kontrol yaitu 9 siswa dan setengah sisanya (50%) berpredikat sangat baik karena nilainya tidak mencapai 9.

Meskipun kelas eksperimen dan kontrol sama-sama mendapat predikat sangat baik, namun berdasarkan hasil analisis di atas, kelas eksperimen dinilai lebih baik karena seluruh siswa berpredikat sangat baik sedangkan kelas kontrol

hanya setengahnya. Berdasarkan nilai rata-rata dari kedua kelas juga menyatakan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih baik dengan signifikan 0.9 poin di atas kelas kontrol.

## 2) Analisis Data

Pada bagian ini, data yang telah terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui signifikansi dari nilai rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan rumus  $t_{hitung}$ . Sebelum data dihitung, peneliti terlebih dahulu membuat tabel persiapan seperti berikut.

**Tabel 3.12**

**Tabel Persiapan untuk Menghitung  $t_{hitung}$**

No	X	Y	X	y	$x^2$	$y^2$
1	10	8	0.3	-0.8	0.09	0.64
2	9.5	8.5	-0.2	-0.3	0.04	0.09
3	9	8	-0.7	-0.8	0.49	0.64
4	9.5	8.5	-0.2	-0.3	0.04	0.09
5	10	10	0.3	1.2	0.09	1.44
6	9.5	9	-0.2	0.2	0.04	0.04
7	10	9.5	0.3	0.7	0.09	0.49
8	9.5	9.5	-0.2	0.7	0.04	0.49
9	9.5	9.5	-0.2	0.7	0.04	0.49
10	10	8.5	0.3	-0.3	0.09	0.09
11	9.5	8	-0.2	-0.8	0.04	0.64
12	10	9.5	0.3	0.7	0.09	0.49
13	9.5	10	-0.2	1.2	0.04	1.44
14	10	8	0.3	-0.8	0.09	0.64
15	10	9.5	0.3	0.7	0.09	0.49
16	9.5	8	-0.2	-0.8	0.04	0.64

17	10	9	0.3	0.2	0.09	0.04
18	10	8	0.3	-0.8	0.09	0.64
$\Sigma$	175	159	0.4	0.6	1.62	9.52
M	9.7	8.8				

Keterangan:

X : Nilai kelas eksperimen

Y : Nilai kelas control

y : Deviasi X

x : Deviasi Y

$x^2$  : Deviasi X kuadrat

$y^2$  : Deviasi Y kuadrat

M : Rata-rata

$\Sigma$  : Jumlah total

Setelah membuat tabel persiapan berikutnya peneliti akan menghitung  $t_{hitung}$  sesuai dengan langkah berikut ini:

**a) Mencari Mean Variabel x dan y**

Mencari *mean* dari variabel  $x$  dapat dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

**Rumus 3.8**

**Mencari Mean Variabel x**

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

$$M_x = \frac{175}{21} = 9.7$$

Sedangkan untuk mencari rata-rata dari kelas kontrol adalah sebagai berikut:

### Rumus 3.9

#### Rumus Mencari *Mean* Variabel $y$

$$My = \frac{\sum y}{N1}$$

$$My = \frac{159}{21} = 8.8$$

#### b) Mencari Standar Deviasi Variabel $x$ dan $y$

Mencari standar deviasi dari variabel  $x$  dan variabel  $y$ . Berikut adalah cara untuk mencari standar deviasi dari variabel  $x$ .

### Rumus 3.10

#### Rumus Standar Deviasi Variabel $x$

$$sdx = \sqrt{\frac{\sum x^2}{n1}}$$

$$sdx = \sqrt{\frac{1.62}{18}} \quad sdx = \sqrt{0.09} \quad sdx = 0.3$$

Lalu untuk mencari standar deviasi  $y$  digunakan rumus seperti di bawah ini.

### Rumus 3.11

#### Rumus Standar Deviasi Variabel $y$

$$sdy = \sqrt{\frac{\sum y^2}{n1}}$$

$$sdy = \sqrt{\frac{9.52}{18}} \quad sdx = \sqrt{0.53} \quad sdy = 0.7$$

c) **Mencari Standar *Error Mean* Variabel *x* dan *y***

Untuk mencari standar *error mean* dari variabel *x* digunakan rumus seperti berikut.

**Rumus 3.12**

**Rumus Standar *Error Mean* Variabel *x***

$$SEM_x = \frac{sdx}{\sqrt{n_1 - 1}}$$

$$SEM_x = \frac{0.3}{\sqrt{17}} \quad SEM_x = \frac{0.3}{4.12}$$

$$SEM_x = 0.07$$

Untuk mencari standar *error* pada variabel *y* digunakan rumus yang sama.

**Rumus 3.13**

**Rumus Standar *Error Mean* Variabel *y***

$$SEM_y = \frac{sdy}{\sqrt{n_2 - 1}}$$

$$SEM_y = \frac{0.7}{\sqrt{17}} \quad SEM_y = \frac{0.7}{4.12}$$

$$SEM_y = 0.16$$

- d) Mencari Standar *Error* Perbedaan *Mean* dari Variabel  $x$  dan  $y$

**Rumus 3.14**

**Rumus Standar *Error* Perbedaan *Mean***

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

$$SEM_{x - y} = \sqrt{0.07^2 + 0.16^2}$$

$$SEM_{x - y} = \sqrt{0.0049 + 0.0256}$$

$$SEM_{x - y} = \sqrt{0.0305}$$

$$SEM_{x - y} = 0.17$$

- e) Mencari  $t_{hitung}$

$$t = \frac{mx - my}{SEM_{x - y}}$$

$$t = \frac{9.7 - 8.8}{0.17}$$

$$t = \frac{0.9}{0.17}$$

$$t = 5.29$$

- f) Mencari Derajat Keabsahan

**Rumus 3.15**

**Rumus Mencari Derajat Keabsahan**

$$db = N - 1$$

$$db = (18 + 18) - 1$$

$$db = 36 - 1$$

$$db = 35$$



Berdasarkan perhitungan di atas, diperoleh hasil nilai  $t_{hitung}$  sebesar 5.29 dan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2.03 dengan derajat kebebasan sebesar 35 pada taraf signifikansi 5%. Jika kedua nilai  $t$  tersebut dibandingkan, maka dapat dilihat bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar daripada nilai  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} = 5.29 > t_{tabel} = 2.03$ ).

Sehingga dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa  $H_k$  (Terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media pembelajaran *flashcard* stiker Line dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media tersebut) diterima dan  $H_0$  (Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media pembelajaran *flashcard* stiker Line dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media tersebut) ditolak. Artinya terdapat perbedaan signifikan antara hasil nilai dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**b. Kriteria Keefektifan**

Jika pada perhitungan sebelumnya telah mendapatkan hasil perbedaan signifikan antar variabel, selanjutnya akan dilakukan perhitungan mengenai keefektifan media *flashcard* stiker Line dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Rumus yang digunakan oleh peneliti adalah *normalized gain* dengan kriteria keefektifan pembelajaran seperti yang tercantum pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.13**

**Tabel Kriteria Indeks *Gain***

<b>Rentang <i>Normalized Gain</i></b>	<b>Interpretasi</b>
> 0.71	Tinggi (Sangat Efektif)

0.3 – 0.7	Sedang (Efektif)
< 0.3	Rendah (Kurang Efektif)

(Hake, 1999)

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

**Tabel 3.14**

**Tabel Perhitungan *Normalized Gain***

Kelas Eksperimen					Kelas Kontrol				
No	Kode	$t1$	$t2$	(g)	No	Kode	$t1$	$t2$	(g)
1	A	2	10	1	1	S	3	8	0.7
2	B	3.5	9.5	0.9	2	T	4.5	8.5	0.7
3	C	5.5	9	0.8	3	U	3	8	0.7
4	D	6	9.5	0.9	4	V	5	8.5	0.7
5	E	5	10	1	5	W	6	10	1
6	F	7	9.5	0.8	6	X	7	9	0.7
7	G	6.5	10	1	7	Y	6	9.5	0.9
8	H	6	9.5	0.9	8	Z	6.5	9.5	0.85
9	I	7	9.5	0.8	9	AA	6	9.5	0.9
10	J	6	10	1	10	BB	5	8.5	0.7
11	K	5	9.5	0.9	11	CC	2.5	8	0.73
12	L	6.5	10	1	12	DD	4	9.5	0.9
13	M	5.5	9.5	0.9	13	EE	6.5	10	1
14	N	5.5	10	1	14	FF	7	8	0.33
15	O	2.5	10	1	15	GG	4	9.5	0.9
16	P	5.5	9.5	0.9	16	HH	3.5	8	0.7
17	Q	2	10	1	17	II	5	9	0.8
18	R	6	10	1	18	JJ	5.5	8	0.5
$\sum(g)X$				16.8	$\sum(g)Y$				13.71
$M(g)X$				0.93	$M(g)Y$				0.76

Berdasarkan hasil analisis di atas, diperoleh data *normalized gain* pada kelas eksperimen adalah sebesar 0.93. Angka tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *flashcard* stiker Line sangat efektif. Sama seperti hasil data *normalized gain* pada kelas eksperimen, hasil data pada kelas kontrol juga menunjukkan keefektifan dengan angka 0.76.

Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama sangat efektif. Meski demikian, hasil dari *normalized gain* pada kelas eksperimen sedikit lebih tinggi dengan selisih 0.17. Hal tersebut menandakan bahwa pembelajaran menggunakan media *flashcard* stiker Line sedikit lebih efektif jika dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media *flashcard* stiker Line.

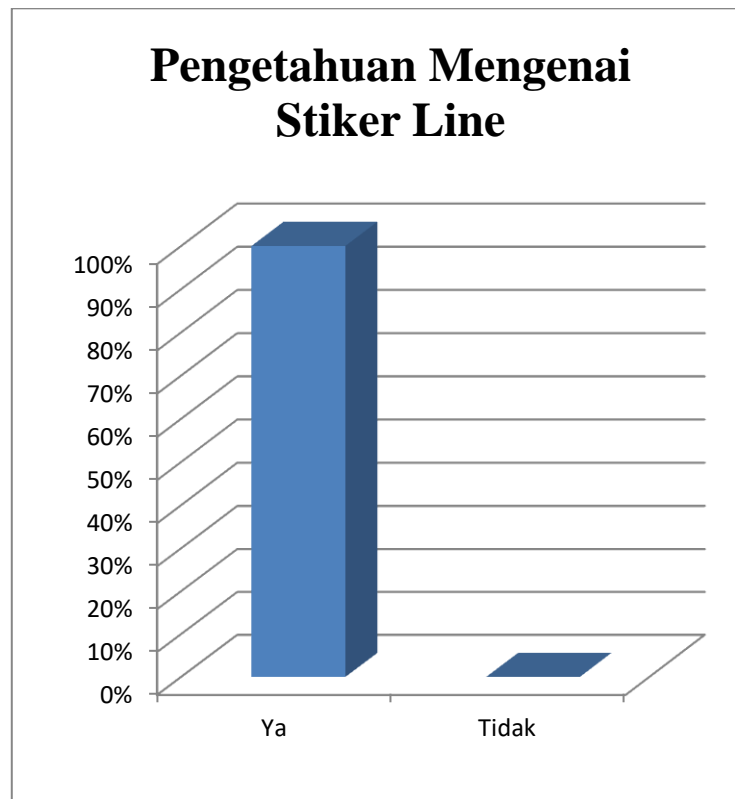
### **c. Analisis Data Angket**

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

#### **1) Analisis Angket Nomor 1**

Pada pertanyaan pertama peneliti menanyakan apakah siswa sebagai responden mengetahui stiker Line sebelum dilakukan perlakuan. Berikut adalah diagram hasil jawaban siswa.

**Diagram 3.3**  
**Analisis Angket Nomor 1**

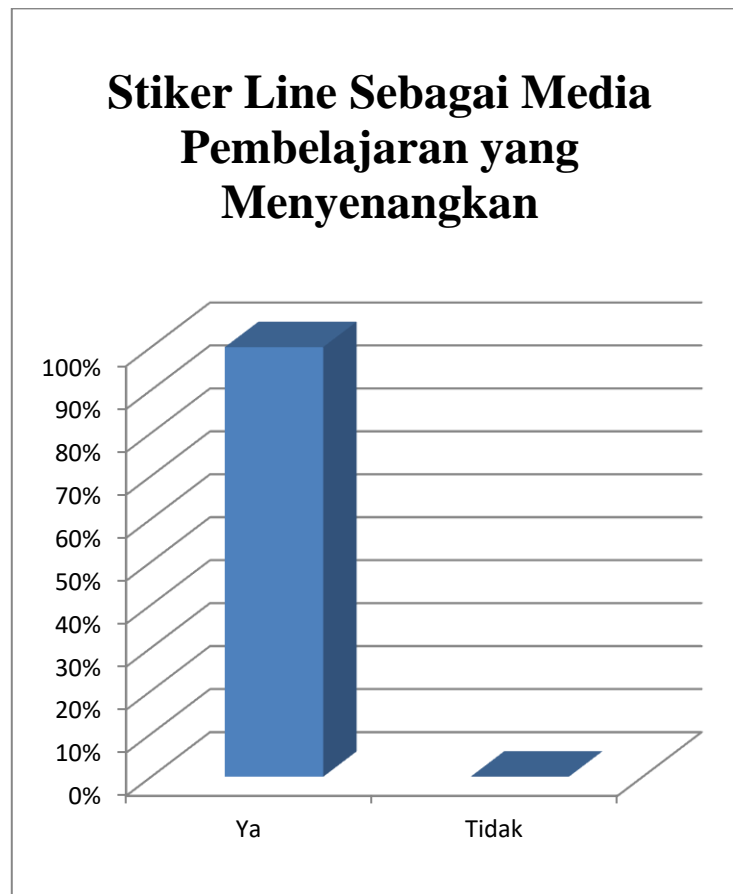


Dari 18 siswa yang menjadi responden, seluruh siswa (100%) sepakat bahwa mereka telah mengetahui Line stiker sebelumnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa stiker Line merupakan hal yang familiar dan mereka ingat.

## 2) Analisis Angket Nomor 2

Pada nomor dua peneliti menanyakan apakah pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media *flashcard* stiker Line menyenangkan. Berikut adalah diagram hasil jawaban siswa:

**Diagram 3.4**  
**Analisis Angket Nomor 2**

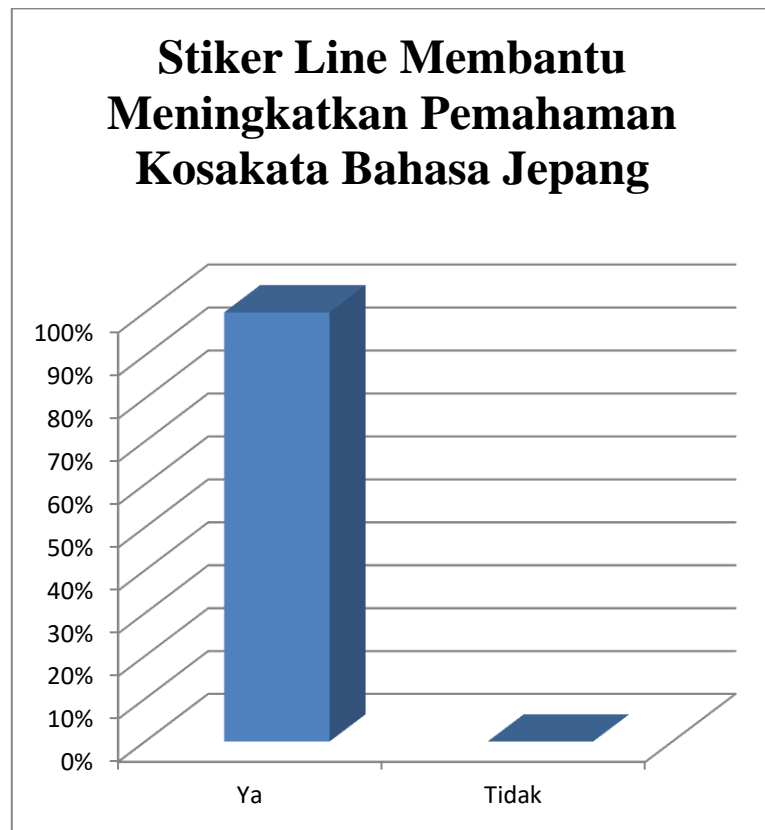


Pada diagram diatas, diketahui bahwa seluruh siswa (100%) merasa bahwa pembelajaran menggunakan media *flashcard* stiker Line menyenangkan.

### 3) Analisis Angket Nomor 3

Pertanyaan pada soal nomor 3 adalah apakah *flashcard* stiker Line membantu dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Jepang. Jawabannya tersaji pada diagram sebagai berikut:

**Diagram 3.5**  
**Analisis Angket Nomor 3**

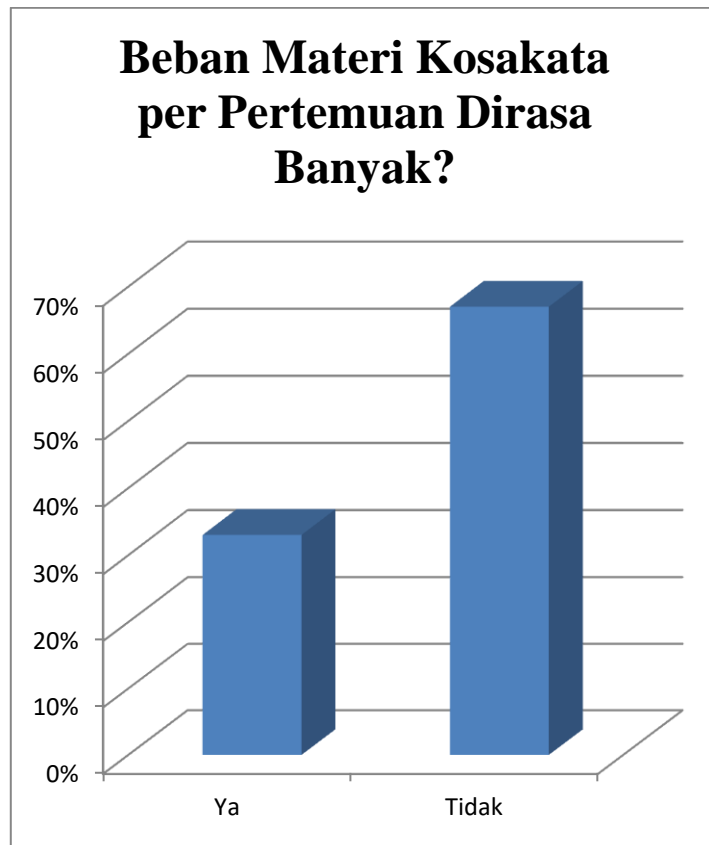


Hasilnya, seluruh siswa (100%) setuju bahwa *flashcard* stiker Line membantu meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Jepang.

#### 4) Analisis Angket Nomor 4

Pada bagian berikutnya, peneliti menanyakan Apakah jumlah materi saat *Flashcard* stiker Line pada setiap pertemuan terlalu banyak. Berikut adalah jawaban dari pertanyaan tersebut:

**Diagram 3.6**  
**Analisis Angket Nomor 4**



Dari 18 siswa, terdapat 6 siswa (33%) yang merasa bahwa materi pada setiap pertemuan terlalu banyak. Namun 12 siswa sisanya (67%) tidak merasa bahwa jumlah materi pada tiap pertemuan terlalu banyak. Sehingga dapat dikatakan bahwa lebih dari setengah siswa tidak keberatan dengan jumlah materi kosakata pada tiap pertemuannya.

### 5) Analisis Angket Nomor 5

Pertanyaan nomor 5 merupakan pertanyaan terakhir yang terdapat dalam angket. Pertanyaannya adalah Apakah media *flashcard* stiker Line cocok untuk diterapkan pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang di kelas? Berikut adalah jawaban dari pertanyaan tersebut:

**Diagram 3.7**  
**Analisis Angket Nomor 5**

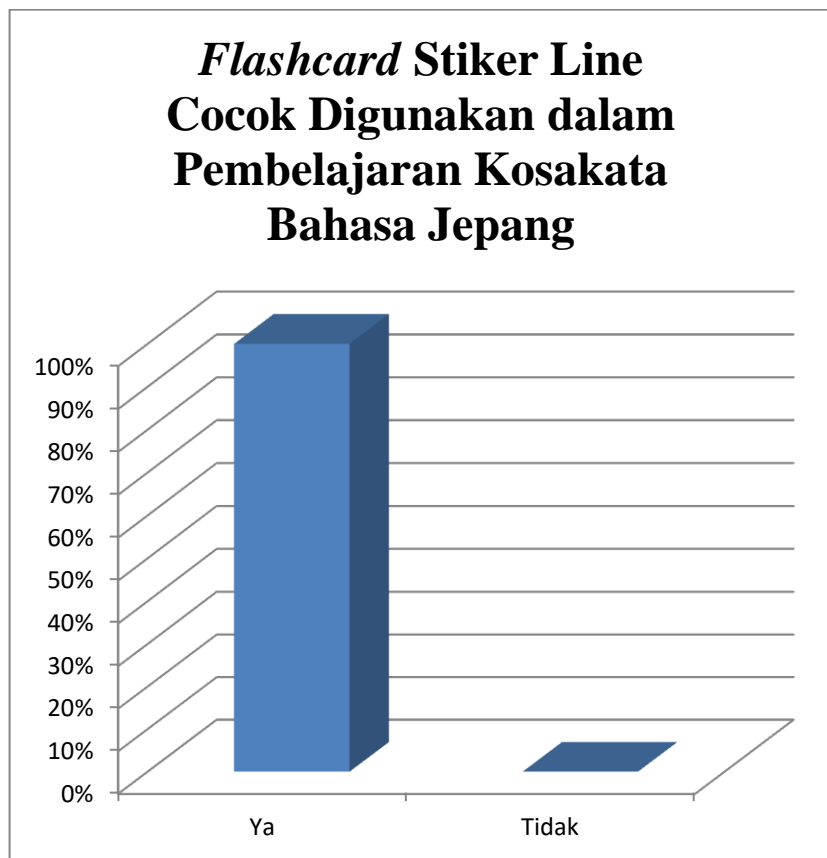


Diagram di atas menunjukkan bahwa seluruh siswa (100%) setuju bahwa media pembelajaran *flashcard* stiker Line cocok untuk diterapkan pada pembelajaran bahasa Jepang di kelas.



## 2. Hasil Penelitian

Dalam perhitungan  $t_{hitung}$  pada analisis data, telah diketahui bahwa  $t_{hitung} = 5.29 > t_{tabel} = 2.03$  dengan taraf signifikan 5%. Hal tersebut menandakan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelas yang diberi pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media *flashcard* stiker Line dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media *flashcard* stiker Line. Dengan kata lain  $H_1$  (Terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media pembelajaran *flashcard* stiker Line dengan tidak menggunakan media tersebut) diterima dan  $H_0$  (Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media pembelajaran *flashcard* stiker Line dengan tidak menggunakan media tersebut) ditolak.

Kemudian, pada hasil data *normalized gain* untuk mencari keefektifan dari penggunaan media *flashcard* stiker Line, dapat disimpulkan bahwa media tersebut sangat efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Data pada *normalized gain* juga menjelaskan bahwa media yang digunakan pada kelas kontrol juga tergolong media yang sangat efektif karena baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol mendapat rata-rata *normalized gain* di atas 0.71.

Sementara itu, dari data yang diperoleh dari angket, dapat ditarik kesimpulan bahwa seluruh responden sependapat bahwa media *flashcard* stiker Line membantu responden dalam meningkatkan pemahaman materi kosakata bahasa Jepang karena dirasa menyenangkan, sehingga responden setuju bahwa media *flashcard* stiker Line cocok untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Hal tersebut dikarenakan seluruh responden familiar dengan stiker Line. Meski demikian, terdapat sebagian kecil responden yang merasa bahwa materi yang disampaikan pada tiap pertemuan (11-12 materi kosakata) terlalu banyak.