

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Metode penelitian sangat diperlukan dalam sebuah penelitian guna mendukung jalannya sebuah penelitian. Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono,2015:2). Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen (*experimental*) dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian eksperimen merupakan penelitian murni karena di dalamnya terdapat kegiatan mengontrol, memanipulasi dan observasi pada suatu objek yang menjadi sampel pada penelitian (Sutedi,2011:22). Sehingga pada penelitian ini akan digunakan dua kelas yang terdiri dari kelas eksperimen sebagai kelas yang mendapat perlakuan dengan menggunakan media permainan acak huruf *hiragana* dan kelas kontrol sebagai kelas yang tidak mendapatkan perlakuan menggunakan media permainan acak huruf *hiragana*. Nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut dilakukan guna menguji apakah terdapat keefektifan yang signifikan dari media permainan acak huruf *hiragana* dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Jepang.

#### **B. Desain Penelitian**

Dalam penelitian ini menggunakan bentuk *true experimental design* (eksperimen yang betul-betul) dengan rancangan *pretest posttest* dengan rancangan *pretest-posttest-control group design*. Pada rancangan ini terdapat dua kelompok yang menjadi dua penelitian (Sugiyono, 2015: 75-76). Adapun tempat penelitian dan agenda sebagai berikut.

##### **1. Tempat**

Penelitian ini dilaksanakan di MAN II Yogyakarta yang terletak di Jl KH. A. Dahlan 130 Yogyakarta KP. 55261.

## 2. Waktu Pelaksanaan Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester pertama tahun ajaran 2018/2019 pada tanggal 01 Agustus-30 Agustus 2018.

## 3. Agenda Penelitian

Berikut adalah agenda penelitian ini:

**Tabel 3. 1 Agenda Penelitian**

No.	Waktu Pelaksanaan	Kegiatan
1	Rabu, 15 Agustus 2018	Memberikan soal <i>pre-test</i>
2	Jum'at, 17 Agustus 2018	<ul style="list-style-type: none"><li>• Perlakuan pertama menggunakan media huruf acak <i>hiragana</i> kepada kelas eksperimen</li><li>• Mengontrol kelas kontrol</li></ul>
3	Rabu, 22 Agustus 2018	<ul style="list-style-type: none"><li>• Perlakuan kedua menggunakan media huruf acak <i>hiragana</i></li><li>• Mengontrol kelas kontrol</li></ul>
4	Jum'at, 24 Agustus 2018	Memberikan soal <i>post-test</i>

a. Rabu, 15 Agustus 2018

Memberikan soal *pre-test* kepada peserta didik dengan tujuan untuk membagi peserta didik kelas XI lintas minat bahasa Jepang kedalam dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

b. Jum'at, 17 Agustus 2018

- 1) Memberikan perlakuan pertama dengan menggunakan media acak huruf *hiragana* kepada kelas eksperimen dengan mengajarkan materi *Hajimemashite* dan *Watashi no yume*. Dengan materi kosakata yang diajarkan adalah sebagai berikut : おはようございます、こんにちは、こんばんは、ありがとうございます、いいえ、どういた

しまして、はじめまして、どうぞよろしくおねがいします、こちらこそよろしくおねがいします、さようなら、またあした、ゆめ、かしゅ、けいさつかん、かngoし、きょうし、こうむいん、いしや、せんしゅ。

Saat menggunakan media permainan acak huruf *hiragana* murid dibentuk kedalam kelompok yang berjumlah tiga sampai lima orang, setelah itu murid diberikan intruksi bagaimana memainkan media permainan acak huruf *hiragana* tersebut. Setelah itu, dilakukanlah evaluasi pembahasan kosakata yang telah diajarkan menggunakan media permainan acak huruf *hiragana*.

- 2) Mengontrol kelas kontrol tanpa memberikan perlakuan kepada kelas tersebut dengan mengajarkan materi *Hajimemashite* dan *Watashi no yume*. Dengan materi kosakata yang diajarkan adalah sebagai berikut : おはようございます、こんにちは、こんばんは、ありがとうございます、いいえ、どういたしまして、はじめまして、どうぞよろしくおねがいします、こちらこそよろしくおねがいします、さようなら、またあした、ゆめ、かしゅ、けいさつかん、かngoし、きょうし、こうむいん、いしや、せんしゅ。

Pada saat peneliti mengontrol pembelajaran bahasa Jepang khususnya kosakata, hanya menggunakan metode berupa ceramah, latihan, dan evaluasi terkait kosakata yang diajarkan.

c. Rabu, 22 Agustus 2018

- 1) Memberikan perlakuan kedua dengan menggunakan media acak huruf *hiragana* kepada kelas eksperimen dengan mengajarkan materi *Tanjoubi*. Dengan materi kosakata yang diajarkan adalah sebagai berikut : げつようび、かようび、すいようび、もくようび、きんようび、どようび、にちようび、ついたち、ふつか、みつ

か、よっか、いつか、むいか、なのか、ようか、ここのか、とおか、じゅうよっか、はつか、にじゅうよっか、～にち、たんじょうび、おめでとうございます。

Saat menggunakan media permainan acak huruf *hiragana* murid dibentuk kedalam kelompok yang berjumlah tiga sampai lima orang, setelah itu murid diberikan intruksi bagaimana memainkan media permainan acak huruf *hiragana* tersebut. Setelah itu, dilakukanlah evaluasi pembahasan kosakata yang telah diajarkan menggunakan media permainan acak huruf *hiragana*.

- 2) Mengontrol kelas kontrol tanpa memberikan perlakuan kepada kelas tersebut dengan mengajarkan materi *Tanjoubi*. Dengan materi kosakata yang diajarkan adalah sebagai berikut : げつようび、かようび、すいようび、もくようび、きんようび、どようび、にちようび、ついたち、ふつか、みっか、よっか、いつか、むいか、なのか、ようか、ここのか、とおか、じゅうよっか、はつか、にじゅうよっか、～にち、たんじょうび、おめでとうございます。

Pada saat peneliti mengontrol pembelajaran bahasa Jepang khususnya kosakata, hanya menggunakan metode berupa ceramah, latihan, dan evaluasi terkait kosakata yang diajarkan.

d. Jum'at 24 Agustus 2018

Memberikan soal post-test kepada peserta didik yang berada di kelas eksperimen maupun kelas kontrol guna mengetahui apakah perlakuan yang telah dilakukan di kelas eksperimen terdapat keefektifan dalam pelajaran kosakata menggunakan media permainan acak huruf *hiragana*.

## **C. Subjek Penelitian**

### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek atau objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono,2015:80). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XI Lintas Minat bahasa Jepang MAN II Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019.

### **2. Sampel**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang terdapat dalam populasi tersebut (Sugiyono,2015:81). Pada penelitian ini pengambilan sampel menggunakan teknik *nonprobability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan yang sama terhadap setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2015:84). Jenis yang digunakan adalah *sampling purposive*, dimana teknik tersebut menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu sehingga dalam penelitian ini sampel yang diambil untuk penelitian hanya siswa yang menempuh pembelajaran bahasa Jepang. sampel berjumlah 38 orang, yaitu dimana 38 orang peserta didik nantinya akan dibagi menjadi dua yaitu 19 orang peserta didik akan dijadikan peserta dalam kelas eksperimen dan 19 orang peserta didik sebagian akan dijadikan peserta dalam kelas kontrol.

## **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan penilaian tes dan angket. Pengumpulan data melalui tes yaitu merupakan hasil jawaban dari *pretest* dan *posttest* secara tertulis pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dilakukan guna untuk mengetahui perbandingan hasil pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang menggunakan media permainan acak huruf *hiragana* dan yang tidak menggunakan media permainan acak huruf *hiragana*. Sedangkan pengumpulan data melalui angket yaitu berupa hasil jawaban dari angket tertutup (skala Guttman) yang diberikan kepada kelas

eksperimen. Hasil angket tersebut akan digunakan untuk menjawab respons atau tanggapan siswa mengenai penggunaan media permainan acak huruf *hiragana* dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Jepang.

## **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam kegiatan penelitian. Instrumen penelitian secara garis besar dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu instrumen tes dan instrumen non tes (Sutedi, 2009:155). Dalam penelitian ini menggunakan kedua jenis instrumen tersebut untuk memperoleh data penelitian. Berikut adalah penjelasan mengenai instrumen yang akan digunakan dalam penelitian :

### **1. Instrumen Tes**

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini merupakan tes tertulis dengan jenis tes objektif pilihan ganda dan tes esai. Oleh karena itu, dalam menjawab soal siswa hanya memilih jawaban yang diyakini benar menurutnya dari jawaban pilihan ganda (a,b,c dan d) yang telah tercantum pada soal. Sedangkan tes esai yang digunakan ialah esai tertata, sehingga dalam menjawabnya siswa hanya menuliskan jawaban yang singkat dan jelas berdasarkan pertanyaan yang tertera pada soal tes esai.

Soal tes dalam penelitian merupakan soal tes yang disusun secara individu oleh peneliti sendiri dengan mengacu pada materi-materi pembelajaran yang telah diajarkan sebelumnya. Sebelum pembuatan soal tes, peneliti akan membuat pedoman dalam pembuatan soal atau kisi-kisi terlebih dahulu sehingga soal tes yang digunakan dapat memberikan jawaban dan informasi yang diperlukan oleh peneliti. Kisi-kisi soal tes pilihan ganda dapat dilihat pada tabel 3.1.

**Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Soal Tes Pilihan Ganda dan Esai**

Nomor Bagian	Standar Penilaian	Jenis Soal	Isi Materi	Jumlah soal	Total soal	Skor	Sub Total
I	Mampu memilih arti yang tepat dari kosakata bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang maupun sebaliknya	Pilihan ganda	Kosa kata bahasa Jepang yang diambil dari tema <i>hajimemashite</i> , <i>tanjyoubi</i> dan <i>yume</i> . Berikut adalah	10	10	1	10
II	Mampu menuliskan arti bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang maupun sebaliknya	Esai	kosakata yang akan disajikan pada soal pilihan ganda dan esai, yaitu : おはようございます、こんにちは、こんばんは、ありがとうございます、いいえ、どういたしまして、はじめまして、どうぞよろしくおねがいします、こちらこそよろしくおねがいします、さような	10	10	2	20

		ら、また、あした、げつよ うび、かようび、すいよう び、もくようび、きんよう び、どようび、にちよう び、ついたち、ふつか、み つか、よつか、いつか、む いか、なのか、ようか、こ このか、とおか、じゅうよ つか、はつか、にじゅうよ つか、～にち、たんじょう び、ゆめ、かしゅ、けいさ つかん、かんごし、きょう し、こうむいん、いしや、 せんしゅ				
<b>TOTAL</b>			20	20	3	30

### a. Analisis Butir Soal

Soal yang baik adalah soal yang dapat membedakan antara siswa yang tergolong mampu (kelompok atas) dengan siswa yang tergolong kurang mampu (kelompok bawah) (Sutedi, 2009:212). Oleh karena itu, tiap butir soal perlu dianalisis terlebih dahulu agar dapat mengetahui bahwa soal tersebut sudah layak atau belum layak untuk digunakan. Pada penelitian ini butir soal yang dianalisis mencakup tingkat kesukaran (TK) dan daya pembeda (DP). Berikut adalah analisis butir soal dari hasil uji coba instrumen yang dilakukan di kelas X IBB MAN II Yogyakarta :

- 1) Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda
  - a) Analisis Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda dan Mencocokkan

Rumus yang digunakan untuk menganalisis tingkat kesukaran soal pilihan ganda adalah sebagai berikut (Sutedi, 2009:214) :

#### **Rumus 3. 1 Analisis Tingkat Kesukaran**

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

Keterangan :

TK : Tingkat kesukaran

BA : Jumlah jawaban benar kelompok atas

BB : Jumlah jawaban benar kelompok bawah

N : Jumlah sampel kelompok atas dan bawah

Penafsiran kategori hasil penghitungan adalah sebagai berikut:

TK : 0,00 ~ 0,25 = sukar

TK : 0,26 ~ 0,75 = sedang

TK : 0,76 ~ 1,00 = sukar

Berikut adalah tabel hasil perhitungan tingkat kesukaran soal pilihan ganda sesuai dengan tingkat kesukarannya.

**Tabel 3. 3 Tabel Tingkat Kesukaran Pilihan Ganda**

No	BA	BB	BA+BB	TK	Keterangan
1	5	1	6	0.50	Sedang
2	6	5	11	0.92	Mudah
3	6	0	6	0.50	Sedang
4	6	4	10	0.83	Mudah
5	5	1	6	0.50	Sedang
6	3	0	3	0.25	Sukar
7	6	1	7	0.58	Sedang
8	3	0	3	0.25	Sukar
9	6	1	7	0.58	Sedang
10	6	5	11	0.92	Mudah

Data hasil perhitungan uji instrument soal tersebut dijadikan ke dalam presentase. Berikut adalah presentasinya.

**Diagram 3. 1 Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda**



Diagram di atas menunjukkan bahwa soal pilihan ganda memiliki tingkat kesukaran mudah berjumlah tiga soal (30%), yaitu pada nomor 2, 4, dan 10. Soal yang memiliki tingkat

kesukaran sedang ada lima soal (50%), pada nomor 1, 3, 5, 7, dan 9. Dua soal sisanya (20%) memiliki tingkat kesukaran yang sulit. Dua soal tersebut ada pada nomor 6 dan 8. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat kesukaran soal pilihan ganda memiliki distribusi tingkat kesukaran yang cukup merata.

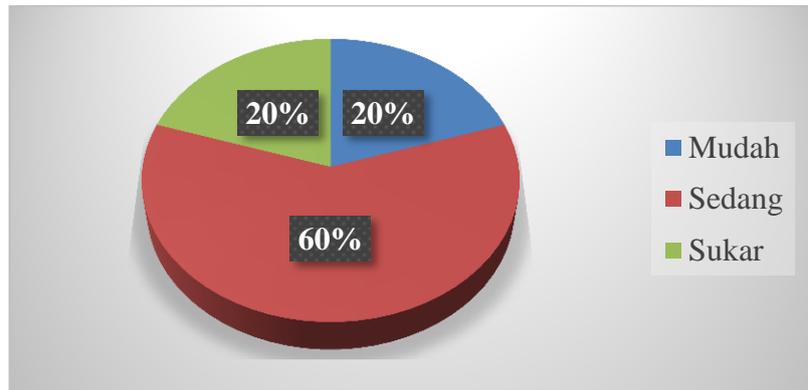
Selain soal pilihan ganda, ada juga jenis soal mencocokkan yang digunakan sebagai instrument dalam penelitian ini. Rumus yang digunakan pada soal tersebut sama dengan soal pilihan ganda. Sehingga diperoleh tingkat kesukaran dari soal mencocokkan sebagai berikut.

**Tabel 3. 4 Tabel Tingkat Kesukaran Mencocokkan**

No	BA	BB	BA+BB	TK	Keterangan
1	4	3	7	0.58	Sedang
2	5	3	8	0.67	Sedang
3	6	5	11	0.92	Mudah
4	6	4	10	0.83	Mudah
5	4	2	6	0.50	Sedang
6	6	1	7	0.58	Sedang
7	2	0	2	0.17	Sukar
8	6	1	7	0.58	Sedang
9	3	3	6	0.50	Sedang
10	3	0	3	0.25	Sukar

Setelah diperoleh hasil tingkat kesukaran mencocokkan, data diolah ke dalam bentuk presentase. Berikut adalah diagramnya.

**Diagram 3. 2 Tingkat Kesukaran Soal Mencocokkan**



Bedasarkan diagram di atas, dapat diperoleh bahwa hanya dua soal (20%) yang memiliki tingkat kesukaran mudah, yaitu nomor 4 dan 5. Tingkat kesukaran soal sedang terdapat pada soal nomor 1,2,5,6,8, dan 9. Sedangkan untuk soal dengan tingkat kesukaran sukar didapati pada nomor 7 dan 10. Sehingga dapat disimpulkan bahwa soal mencocokkan memiliki distribusi tingkat kesukaran yang cukup merata.

b) Analisis Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda

Rumus yang digunakan untuk menganalisis daya pembeda soal pilihan ganda adalah sebagai berikut (Sutedi, 2009:214) :

**Rumus 3. 2 Analisis Daya Pembeda Soal**

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

Keterangan :

DP : Daya pembeda

BA : Jumlah jawaban benar kelompok atas

BB : Jumlah jawaban benar kelompok bawah

N : Jumlah sampel kelompok atas dan bawah

Penafsiran kategori hasil penghitungan adalah sebagai berikut :

TK : 0,00 ~ 0,25 = rendah (lemah)

TK : 0,26 ~ 0,75 = sedang

TK : 0,76 ~ 1,00 = tinggi (kuat)

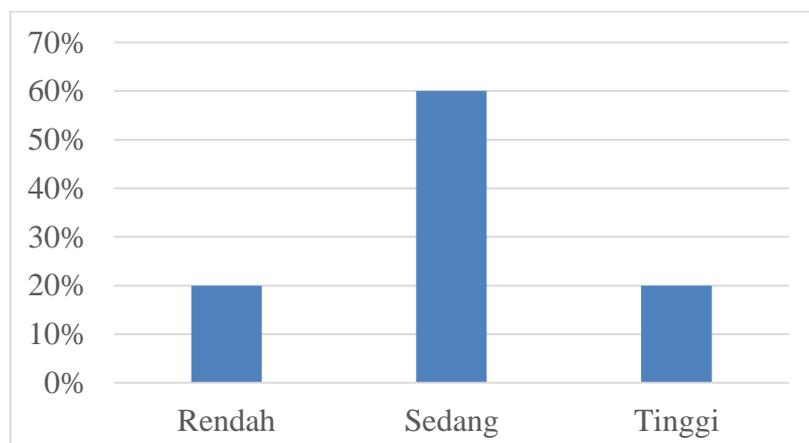
Dari rumus tersebut, dapat diperoleh daya pembeda soal pilihan ganda sebagai berikut.

**Tabel 3. 5 Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda**

No	BA	BB	BA-BB	DP	Keterangan
1	5	1	4	0.67	Sedang
2	6	5	1	0.17	Rendah
3	6	0	6	1.00	Tinggi
4	6	4	2	0.33	Sedang
5	5	1	4	0.67	Sedang
6	3	0	3	0.50	Sedang
7	6	1	5	0.83	Tinggi
8	3	0	3	0.50	Sedang
9	6	1	5	0.83	Tinggi
10	6	5	1	0.17	Rendah

Hasil perhitungan daya pembeda soal yang terdapat dalam tabel tersebut diolah menjadi persentase sebagai berikut:

**Diagram 3. 3 Daya Pembeda soal Pilihan Ganda**



Berdasarkan diagram di atas, dapat disimpulkan bahwa dari sepuluh soal uji validitas, terdapat dua soal dengan persentase 20% yang memiliki daya pembeda rendah atau lemah, yaitu nomor 2 dan 10, selanjutnya terdapat empat nomor (40%) yang memiliki daya pembeda dengan persentase sedang, yaitu soal nomor 1,4,5,6, dan 8. Terakhir didapati dua nomor (20%) yang memiliki persentase daya pembeda tinggi, yaitu nomor 7 dan 9. Sehingga dapat disimpulkan bahwa distribusi daya pembeda pada soal uji validitas dikatakan kurang kuat.

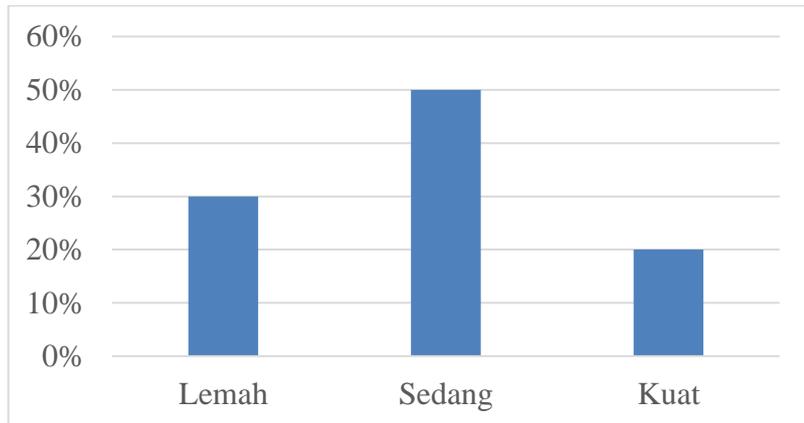
Selanjutnya, hasil daya pembeda soal mencocokkan adalah sebagai berikut.

**Tabel 3. 6 Daya Pembeda Soal Mencocokkan**

No	BA	BB	BA-BB	DP	Keterangan
1	4	3	1	0.17	Lemah
2	5	3	2	0.33	Sedang
3	6	5	1	0.17	Lemah
4	6	4	2	0.33	Sedang
5	4	2	2	0.33	Sedang
6	6	1	5	0.83	Kuat
7	2	0	2	0.33	Sedang
8	6	1	5	0.83	Kuat
9	3	3	0	0.00	Lemah
10	3	0	3	0.50	Sedang

Berdasarkan diagram di atas berikut adalah hasil persentase daya pembeda soal mencocokkan.

**Diagram 3. 4 Daya Pembeda Soal Mencocokkan**



Dari hasil diagram tersebut menunjukkan bahwa, soal yang berjumlah sepuluh soal tersebut memiliki daya pembeda lemah (30%), yaitu nomor 1,3, dan 9. Sedangkan soal yang memiliki daya pembeda sedang terdapat pada nomor 2,4,5,7, dan 10. Terakhir soal yang memiliki daya pembeda kuat terdapat pada nomor 6 dan 8. Hasil tersebut dapat disimpulkan juga daya pembeda didominasi dengan soal yang sedang. Maka, distribusi soal dapat dikatakan kurang kuat.

c) Uji Reliabilitas

Reliabilitas dapat diartikan secara sederhana ialah tingkat kepercayaan dan dapat diandalkannya suatu instrument yang digunakan dalam mengumpulkan data pada suatu penelitian (Arikunto, 2013:221). Setelah mengetahui nilai tes dari masing-masing mahasiswa yang mengerjakan soal *pre-test* dan *post-test*, maka pada soal pilihan ganda dan mencocokkan dicari korelasi dengan menggunakan rumus :

**Rumus 3. 3 Uji Reliabilitas**

$$r_i = \frac{k}{(k - 1)} \left\{ \frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan:

- $r_i$  : reliabilitas tes secara keseluruhan  
 $k$  : jumlah item dalam instrumen  
 $p_i$  : proporsi banyaknya subjek yang menjawab pada item 1  
 $q_i$  :  $1 - p_i$   
 $s_i^2$  : varians total

Tolok ukur untuk menginterpretasikan derajat reliabilitas tes adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. 7 Tolok Ukur Interpretasi Derajat Reliabilitas**

<b>Rentang Derajat Reliabilitas</b>	<b>Keterangan</b>
0,81-1,00	Sangat Tinggi
0,61-0,80	Tinggi
0,41-0,60	Cukup
0,21-0,40	Rendah
<0,20	Sangat Rendah

(Lindawati, 33: 2017)

Dari rumus di atas, diperoleh hasil uji reliabilitas soal pilihan ganda sebesar 0.69. Ini berarti, soal memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Sedangkan untuk soal mencocokkan memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi, yaitu sebesar 0.87. Oleh karena itu, soal dapat dikatakan layak untuk dijadikan instrument penelitian ini.

Berdasarkan uraian hasil uji validitas di atas, dapat disimpulkan bahwa soal memiliki tingkat kesukaran yang cukup merata dengan daya pembeda soal yang kurang kuat. Namun, soal tidak direvisi karena adanya pertimbangan derajat reliabilitas yang tinggi. Sehingga soal dapat dikatakan layak untuk dijadikan instrumen yang diujikan kepada subyek penelitian ini.

## 2. Instrumen Non-Tes

Instrumen non tes dalam penelitian ini adalah angket. Angket atau kuesioner (*Questionnaire*) merupakan masalah-masalah tertentu yang termuat dalam pertanyaan tertulis (daftar) yang ditujukan kepada peserta didik, yang bertujuan untuk mendapatkan tanggapan dari peserta didik (responden). Menurut Sukmadinata (2015:219) angket merupakan teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung dari responden. Selain itu, Arikunto (2006:151) mengemukakan bahwa angket adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Dalam penelitian ini angket digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap media permainan acak huruf *hiragana* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman kosakata bahasa Jepang. Berikut ini adalah tabel kisi-kisi angket:

**Tabel 3. 8 Kisi-kisi Angket Penelitian**

No	Kategori Pertanyaan	Indikator Pertanyaan	Jumlah pertanyaan	No. Pertanyaan
1	Ketertarikan siswa terhadap bahasa Jepang	Siswa senang mempelajari bahasa Jepang ?	2	1,2
2	Kesulitan belajar bahasa Jepang	Siswa merasakan kesulitan dalam belajar bahasa Jepang ?	2	3,4
3	Pembelajaran kosakata bahasa Jepang	Siswa sulit dalam menghafal kosakata bahasa Jepang	4	5,6
4	Media pembelajaran kosakata	penggunaan media permainan acak huruf <i>hiragana</i>	1	7

5	Penggunaan acak huruf <i>hiragana</i>	Persepsi siswa tentang penggunaan media acak huruf <i>hiragana</i> dalam meningkatkan kemampuan pemahaman kosakata bahasa Jepang	1	8,9,10
TOTAL			10	10

## F. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini digunakan program *Microsoft Excel* dengan rumus KR.20 untuk mengolah uji instrumen hasil tes dan angket secara statistik parametrik. Oleh karena itu statistik yang digunakan untuk mengolah data dalam penelitian ini meliputi:

### 1. Teknik Analisis Data Tes

#### a. Uji Beda Rata-Rata

Uji beda rata-rata digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan atau tidaknya signifikan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, uji beda rata-rata juga bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan penguasaan dalam menulis pesan berbahasa Jepang pada kedua sampel yang digunakan. Data *pretest* dan *posttest* dari masing-masing kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol akan digunakan dalam menguji beda rata-rata. Analisis data beda uji rata-rata pada penelitian ini menggunakan uji statistik parametrik dengan rumus uji-t dua sampel (*independent sample t-test*). Rumus uji-t dua sampel adalah sebagai berikut:

### Rumus 3. 4 *Independent Samples T-test*

$$t = \frac{Mx - My}{SEM\ x - y}$$

(Sutedi, 2009:229)

Keterangan:

t : nilai thitung yang dicari

Mx : nilai rata-rata kelompok eskperimen

My : nilai rata-rata kelompok kontrol

SEMx-y : standar error perbedaan mean x dan mean y

### b. Uji Kriteria Keefektifan

Uji kriteria keefektifan berfungsi untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan media permainan acak huruf *hiragana* untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Jepang. Guna untuk mengetahui tingkat keefektifan maka digunakan rumus *normalized gain*. Rumus *normalized gain* adalah sebagai berikut:

### Rumus 3. 5 *Normalized Gain*

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

(Hake, 1998:2).

Keterangan:

(g) : *normalized gain*

T1 : *pretest*

T2 : *posttest*

Sm : skor maksimal

Berikut adalah tolok ukur kriteria keefektifan suatu media dalam penelitian ini.

**Tabel 3. 9 Kriteria Keefektifan**

<b>Besar Persentase</b>	<b>Interpretasi</b>
<b>0.71 – 1.00</b>	Sangat Efektif
<b>0.41 – 0.70</b>	Efektif
<b>0.01 – 0.40</b>	Kurang Efektif

## **2. Teknik Analisis Data Non-Tes (Angket)**

Data angket dalam penelitian akan diolah menggunakan rumus presentase. Hasil dari analisis data yang diperoleh akan dijabarkan kedalam bentuk deskriptif. Berdasarkan Sudjiono (2010:40) Rumus presentase yang digunakan adalah sebagai berikut:

### **Rumus 3. 6 Intrepretasi Data Angket**

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

Keterangan:

P : presentase

F : frekuensi

N : Jumlah responden

100% : bilangan tetap

Sedangkan untuk menafsirkan hasil presentase, berdasarkan Sudijono, (2003: 43) menggunakan ketentuan sebagai berikut ini:

**Tabel 3. 10 Penafsiran Presentase Data Angket**

No	Presentase	Penafsiran
1	100%	Seluruhnya
2	90%-99%	Hampir seluuhnya
3	60%-89%	Sebagian besar
4	51%-59%	Lebih dari setengahnya
5	50%	Setengahnya
6	40%-49%	Hampir setengahnya
7	10%-39%	Sebagian kecil
8	1%-9%	Sedikit sekali
9	0%	Tidak ada sama sekali

### 3. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2015:64) jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam penelitian adalah hipotesis, dan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat tanya. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Hipotesis alternatif ( $H_a$ ): Terdapat keefektifan yang signifikan antara media permainan acak huruf *hiragana* dalam meningkatkan pemahaman kosa kata bahasa Jepang dengan pembelajaran yang tidak menggunakan metode tersebut.
- b. Hipotesis nihil ( $H_0$ ): Tidak terdapat keefektifan yang signifikan antara media permainan acak huruf *hiragana* dalam meningkatkan pemahaman kosa kata bahasa Jepang dengan pembelajaran yang tidak menggunakan metode tersebut.

Hipotesis dalam penelitian ini akan diterima apabila memenuhi kriteria uji hipotesis sebagai berikut:

- a.  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak apabila  $t$  hitung  $>$   $t$ -tabel dan  $normalized\ gain1 > normalized\ gain2$
- b.  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak apabila  $t$  hitung  $<$   $t$ -tabel dan  $normalized\ gain1 > normalized\ gain2$
- c.  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak apabila  $t$  hitung  $<$   $t$ -tabel dan  $normalized\ gain1 < normalized\ gain2$