

BAB III

METODE PENELITIAN DAN ANALISIS DATA

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara pemecahan masalah penelitian yang dilaksanakan secara terencana dan cermat dengan maksud mendapatkan fakta dan simpulan agar dapat memahami, menjelaskan, meramalkan, dan mengendalikan keadaan. Metode juga merupakan cara kerja untuk memahami dan mendalami objek yang menjadi sasaran (Chodijah,2010:51).

Sutedi (2005:45) menyatakan bahwa 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.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media permainan Bursa Kata. Untuk memenuhi tujuan penelitian ini dibutuhkan sebuah metode penelitian. Dalam penelitian ini penulis memilih untuk menggunakan metode kuasi eksperimen atau eksperimen semu dengan model *one-group-pretest-posttest design*. Artinya penulis hanya akan menggunakan satu kelompok subjek saja sehingga penulis dapat mengetahui akibat yang akan ditimbulkan dari perlakuan (*treatment*) yang diberikan.

Penelitian eksperimental semu adalah penelitian mencari hubungan sebab akibat kehidupan nyata, dimana pengendalian perubahan sulit atau tidak mungkin dilakukan, pengelompokan secara acak mengalami kesulitan, dan sebagainya (Masyhuri & Zainuddin, 2008 : 37). Hal ini diperkuat oleh pendapat Ali (2010 : 101) yang menyatakan “Pada hakikatnya kuasi eksperimen atau eksperimen semu adalah eksperimen, namun dalam pelaksanaan studi itu ada kendala-kendala pemenuhan kriteria, yaitu terkait pemilihan subjek sampel secara random (*random selection*) dan penugasan subjek secara random (*random assignment*). Sutedi (2009 : 20) menyatakan bahwa metode eksperimen disebut juga metode uji coba.

Uji coba yang dilakukan berupa uji coba metodologi pengajaran, media pembelajaran, bentuk latihan (*drill* dan sebagainya) yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan keefektifan proses dan hasil kegiatan belajar mengajar

Dalam penelitian kuasi eksperimen ini peneliti mencoba memenuhi kriteria eksperimen dengan mengadakan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur perolehan dari perlakuan (*treatment*) pada kelompok objek penelitian.

3.2 Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat satu variabel. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel terikat. Variabel terikat (variabel dependen) : variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikatnya adalah kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang Mahasiswa prodi PBJ UMY semester 2 angkatan 2015.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan elemen yang akan diteliti yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono,2007:61). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa prodi PBJ UMY

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 1993:109) dan Menurut Margono (2002:121) sampel adalah sebagai bagian dari populasi yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa prodi PBJ UMY semester 2 angkatan 2015 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 21 orang. Sampel dipilih dengan teknik purposif yang kemudian dipilih 21 mahasiswa kelas A sebagai kelas eksperimen.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini:

a. Memberikan *pre-test*

Pre-test diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Mahasiswa yang menjadi objek penelitian akan mengerjakan soal-soal yang diberikan sebelum perlakuan (*treatment*). Fungsi *pre-test* adalah untuk mengetahui sampai dimana penguasaan kosakata siswa terhadap materi yang diajarkan. *Pre-test* dalam penelitian ini dilakukan pada hari Senin, 23 Mei 2016 pukul 10.30 WIB bertempat di ruang 7 gedung Y Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

b. Memberikan perlakuan (*treatment*)

Perlakuan (*treatment*) diberikan setelah mahasiswa yang menjadi objek penelitian menyelesaikan *pre-test* nya. Penulis akan menjelaskan mengenai cara pembelajaran kosakata dengan media permainan Bursa Kata. Mahasiswa kelompok eksperimen akan dibiarkan bermain Bursa Kata dengan aturan yang sedikit dimodifikasi. Dalam permainan Bursa Kata ini, Mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Satu kelompok terdiri dari lima sampai tujuh orang pemain. Kartu yang telah dibagi menjadi dua jenis (kartu bertuliskan kosakata bahasa Indonesia dan kartu bertuliskan kosakata bahasa Jepang).

Perlakuan (*treatment*) dalam penelitian ini dilakukan sebanyak tiga kali yaitu :

- 1) Perlakuan (*treatment*) pertama dilakukan dalam mata kuliah *shochukyuu moji goi* pada hari rabu tanggal 25 Mei 2016 pukul 07.00 WIB di ruang 8 gedung Y universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Perlakuan (*treatment*) pertama ini seluruh 21 sampel hadir, mempelajari bab 48 dari buku *Minna no nihongo shokyu II*. Pembelajaran berlangsung selama 90 menit meliputi pengantar 5 menit, pengenalan dan latihan kosakata selama 45 menit kemudian dilanjutkan latihan penerapan dengan permainan bursa kata selama 30 menit. Suasana saat perlakuan

(*treatment*) cukup kondusif serta sampel menerima perlakuan (*treatment*) dengan antusias tinggi.

2) Perlakuan (*treatment*) kedua dilakukan di luar mata kuliah *shochukyuu moji goi* pada hari Kamis tanggal 26 Mei 2016 pukul 13.00 WIB. Perlakuan (*treatment*) dilakukan di aula gedung Y Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Perlakuan (*treatment*) kedua ini dihadiri oleh 18 sampel, sampel mempelajari bab 49 dari buku *Minna no nihongo shokyu II*, Pembelajaran berlangsung selama 90 menit meliputi pengantar 5 menit, pengenalan dan latihan kosakata selama 45 menit kemudian dilanjutkan latihan penerapan dengan permainan bursa kata selama 30 menit.

3) Perlakuan (*treatment*) ketiga dilakukan diluar mata kuliah *shochukyuu moji goi* pada hari Sabtu tanggal 28 Mei 2016 pukul 15.00 WIB di ruang 8 gedung Y universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Perlakuan (*treatment*) ketiga ini dihadiri 20 sampel, sampel mempelajari bab 50 dari buku *Minna no nihongo shokyu II* Pembelajaran berlangsung selama 90 menit meliputi pengantar 5 menit, pengenalan dan latihan kosakata selama 45 menit kemudian dilanjutkan latihan penerapan dengan permainan bursa kata selama 30 menit. Suasana saat perlakuan (*treatment*) cukup kondusif serta sampel menerima perlakuan (*treatment*) dengan antusias.

c. Memberikan *post-test*

Mahasiswa kelompok eksperimen diberikan tes akhir untuk mengetahui hasil dari *treatment* dan mengetahui perbandingan kemampuan mahasiswa pada saat sebelum dan sesudah *treatment* serta mengetahui pengaruh yang ditimbulkan dari *treatment*. Tipe soal yang digunakan untuk *post-test* ini sama dengan tipe soal *pre-test*. Mahasiswa yang menjadi kelompok eksperimen tersebut akan diminta mengerjakan soal. . *Post-test* dalam penelitian ini dilakukan pada hari Senin, 30 Mei

2016 pukul 10.30 WIB bertempat di ruang 7 gedung Y Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

d. Memberikan angket

Angket ini diberikan setelah *post-test*. Angket ini diberikan untuk mengetahui kesan-kesan dan kritik dari mahasiswa yang diberikan *treatment*. Dari angket ini penulis bisa mengetahui apakah metode yang diteliti ini menarik atau tidak. Pengisian angket dalam penelitian ini dilakukan pada hari Senin, 30 Mei 2016 pukul 10.30 WIB bertempat di ruang 7 gedung Y Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

e. Langkah-langkah Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Mengkaji literatur yang relevan dengan masalah yang akan diteliti
- 2) Mengidentifikasi dan membatasi masalah yang akan dipecahkan dalam penelitian tersebut.
- 3) Merumuskan hipotesis.
- 4) Menyusun rancangan eksperimen secara lengkap.
 - a) Membuat instrumen penelitian
 - soal *pre-test*
 - soal *post-test*
 - soal angket
 - b) Menyiapkan peralatan yang diperlukan dalam penelitian
 - daftar kosakata
 - toples
 - kardus
 - kertas
- 5) Mengolah data yang diperoleh
- 6) Melaporkan hasil penelitian

3.5 Instrumen Penelitian

Karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2012 : 148). Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Sutedi (2011 : 155) yang menyatakan “Instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian.”

Dalam penelitian pendidikan, instrumen penelitian secara garis besarnya dapat digolongkan menjadi dua, yaitu yang berbentuk tes dan non tes. Instrumen yang berupa tes terdiri atas tes tulisan, tes lisan, dan tes tindakan. Instrumen non tes dapat berupa angket, pedoman observasi, pedoman wawancara, skala, sosiometri, daftar (*cheklist*), dan sebagainya (Sutedi, 2011 : 155-156).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

a. Tes.

Arikunto (2006 : 150) menyatakan bahwa tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Sependapat dengan Arikunto, Sutedi (2011, 2011 : 157) menyatakan bahwa tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu satuan program pengajaran tertentu.

Untuk memenuhi tujuan dari penelitian ini, yaitu melihat keefektifan dari media permainan Bursa Kata terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang, maka penulis menggunakan tes tertulis berupa esai sebanyak 22 soal yang dibagi menjadi empat bagian sebagai berikut:

Tabel 3.1

Tabel kisi-kisi soal

No	Jenis Soal	Indikator	Nomor Soal
1	Lawan Kata	Pemahaman Kosakata	A. 1-5
2	Menjodohkan	Pemahaman Kosakata Dan Kalimat	B. 1-5
3	Arti Kosakata Bahasa Jepang	Pemahaman Kosakata	C. 1-6
4	Mengubah Kosakata Bahasa Indonesia	Pemahaman Kosakata	D. 1-6

Soal yang digunakan untuk *pre-test* berbeda dengan soal yang digunakan untuk *post-test* akan tetapi masih dalam tipe soal yang sama.

- Bagian A : Lawan Kata. Siswa diminta untuk menjawab soal dengan lawan kata dari kata tersebut. Peneliti memilih tipe soal ini adalah untuk mengetahui pemahaman kosakata dari sampel.
- Bagian B : Menjodohkan. Siswa diminta menjodohkan kalimat dengan kata yang tersedia dalam pilihan jawaban. Peneliti memilih tipe soal ini adalah untuk mengetahui pemahaman kosakata dan pemahaman terhadap pola kalimat sampel.
- Bagian C : Arti kosakata bahasa Jepang. Siswa diminta menerjemahkan kata dalam bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia. Peneliti memilih tipe soal ini adalah untuk mengetahui pemahaman kosakata dari sampel.
- Bagian D : Mengubah Kosakata Bahasa Indonesia. Siswa diminta mengubah kata dalam bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang. Peneliti memilih tipe soal ini adalah untuk mengetahui pemahaman kosakata dari sampel.

Bahan untuk pembuatan soal tes ini adalah buku yang digunakan oleh mahasiswa, yaitu kosakata bahasa Jepang dalam buku *Minna no nihongo shokyu II* bab 44-50. Soal *pre-test* diambil dari bab 44-46 dan soal *post-test* dari bab 48-50.

b. Angket

Kuesioner atau angket adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti (Mardalis dalam Hanum, 1989 : 67).

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kesan dan pendapat para mahasiswa mengenai media permainan Bursa Kata dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Jumlah pertanyaan angket dalam penelitian ini berjumlah 9 butir pertanyaan dengan penjelasan di table 3.2 . Angket akan diberikan setelah *post-test*. Berikut merupakan kisi-kisi angket yang akan diberikan pada para siswa yang menjadi objek penelitian.

Tabel 3.2

Kisi-Kisi Angket

No	Angket	Indikator	Nomor Soal
1	Pengalaman siswa	Pengalaman siswa belajar kosakata bahasa Jepang	1-2
2	Bursa Kata	Pengetahuan siswa akan permainan Bursa Kata	3
3	Hubungan media permainan Bursa Kata dengan pembelajaran	Penggunaan media Kesan dan	4-6

	kosakata bahasa Jepang	pendapat siswa	7-9
--	------------------------	----------------	-----

c. Uji Validitas dan Reliabilitas

1) Validitas

Sebelum penerapan penelitian, peneliti menguji validitas soal yang akan dipakai dalam penelitian ini menggunakan validitas isi. Validitas isi atau *content validity* memastikan bahwa pengukuran memasukan sekumpulan item yang memadai dan mewakili yang mengungkap konsep. Dengan adanya pengujian validitas terhadap soal ini, untuk mengetahui apakah soal cocok untuk diterapkan dan untuk mengetahui kecocokan antara pertanyaan dan materi yang telah ditentukan. Pengujian validitas dilakukan dengan cara berdiskusi dengan dosen yang menjadi pembimbing di penelitian ini serta dengan dosen ahli. Kemudian kesimpulan dari hasil diskusi adalah soaln yang digunakan untuk penelitian ini baik untuk digunakan.

2) Reliabilitas

Setelah dilakukanya validitas, peneliti menganalisa reliabilitas terhadap nilai *pre-test* dan *post-test* antara kelas A dengan kelas uji intrument dengan menggunakan SPSS 20.

Langkah-langkah mencari reliabilitas melalui SPSS 20 :

- a) masukan semua variabel kedalam SPSS
- b) kemudian pilih *analyze*
- c) kemudian pilih *scale*
- d) klik *realibility analysis*
- e) masukan variabel ke kotak item
- f) klik kotak statistik, lalu tandai *ITEM*, *SCALE* dan *SCALE IF ITEM DELETED* pada kotak *DESCRIPTIVE FOR*
- g) klik continue
- h) analisis item

Setelah menggunakan SPSS 20 tersebut terdapat nilai yang baik dengan hasil

Tabel 3.3

		N	%
Cases	Valid	5	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	5	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Cronbach's Alpha	N of Items
.850	4

Tabel 3.5

	Mean	Std. Deviation	N
XA	27.27	9.090	5
YA	65.45	17.190	5
XB	27.87	9.900	5
YB	63.60	21.267	5

Sekaran (dalam Zulganef, 2006) menyatakan bahwa suatu instrumen penelitian mengindikasikan memiliki reliabilitas yang memadai jika koefisien alpha Cronbach lebih besar atau sama dengan 0.70. Sementara hasil uji menunjukkan koef cronbach alpha sebesar 0.850 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel dalam penelitian ini adalah reliabel.

3.6 Teknik Analisis Data

a. Teknik Analisis Data Hasil Tes

Penelitian ini menggunakan hitungan secara numeral dan analisis dilakukan dengan menggunakan statistik, maka dari itu penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif. Sugiyono (2012 : 14) menyatakan “Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.”

Statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik komparasional. Statistik komparasional digunakan untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada-tidaknya perbedaan antara dua variabel (atau lebih) yang sedang diteliti.

Pengolahan data penelitian kuantitatif adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat tabel persiapan untuk menghitung t hitung

Tabel 3.5

No	X	Y	d	d ²
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1				
2				
3				
$\Sigma(6)$				
M(7)				

Keterangan:

- Kolom (1) diisi dengan nomor urut, sesuai dengan jumlah sampel
- Kolom (2) diisi dengan nilai pre-test
- Kolom (3) diisi dengan nilai post-test
- Kolom (4) diisi dengan nilai gain (D) antara tes awal dan tes akhir
- Kolom (5) diisi dengan pengkuadratan angka-angka pada kolom (4)
- Baris (6) diisi dengan jumlah sigma masing-masing kolom
- Baris (7) diisi dengan nilai rata-rata dari kolom (2), (3), (4)

2) Mencari mean variabel (x) dan variabel (y)

$$Mx = \frac{\sum x}{N} \quad My = \frac{\sum y}{N}$$

Keterangan :

Mx : Mean pre-test

My : Mean post-test

$\sum x$: Jumlah seluruh nilai pre-test

$\sum y$: Jumlah seluruh nilai post-test

N : Jumlah banyaknya sampel

3) Mencari mean gain (d) antara pre-test dan post-test

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md : Mean gain (selisih antara pre-test dan post-test)

$\sum d$: Jumlah gain secara keseluruhan

N : Jumlah banyaknya sampel

4) Menghitung nilai kuadrat deviasi

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan:

$\sum x^2 d$: Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d^2$: Jumlah *gain* setelah dikuadratkan
 $\sum d$: Jumlah *gain*
N : Jumlah banyaknya sampel

5) Menghitung Derajat Kebebasan

$$db = n - 1$$

Keterangan:

db : Nilai derajat kebebasan

n : Jumlah siswa

6) Mencari nilai *thitung*

$$thitung = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md : *Mean gain* (selisih antara *pre-test* dan *post-test*)

$\sum x^2 d$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Jumlah banyaknya sampel

(Arikunto 2006 : 86)

b. Teknik Pengolahan Data Angket

Teknik Pengolahan Data Angket

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

Keterangan:

P : Persentase

f : Jumlah jawaban

n : Jumlah responden peneliti

3.7 Analisis Data dan Hasil penelitian

a. Analisis Data

1) Analisis Data Hasil Tes

a) Membuat tabel persiapan untuk menghitung t_{hitung}

Tabel 3.6

No	X	Y	d	d ²
1	3.64	7.73	4.09	16.74
2	3.64	7.73	4.09	16.74
3	1.82	3.64	1.82	3.31
4	1.82	7.27	5.45	29.75
5	2.73	6.36	3.64	13.22
6	2.73	4.09	1.36	1.86
7	1.36	7.73	6.36	40.50
8	5.00	6.82	1.82	3.31
9	3.18	4.09	0.91	0.83
10	3.64	2.27	-1.36	1.86
11	4.55	8.64	4.09	16.74
12	7.27	8.18	0.91	0.83
13	2.73	5.91	3.18	10.12
14	3.18	6.36	3.18	10.12
15	1.36	8.18	6.82	46.49
16	5.91	8.64	2.73	7.44
17	1.82	7.27	5.45	29.75
18	3.18	7.73	4.55	20.66
19	3.64	8.18	4.55	20.66
20	3.64	7.27	3.64	13.22
21	2.27	6.82	4.55	20.66
Jumlah	69.09	140.91	71.82	324.79
Rata-rata	3.29	6.71	3.42	11.70

b) Mencari mean variabel (x) dan variabel (y)

Berdasarkan data pada tabel di atas, maka untuk mencari nilai *mean x* adalah sebagai berikut:

$$M_x = \frac{\sum x}{N_1} = \frac{69.09}{21} = 3.29.$$

Sedangkan untuk mencari *mean* y adalah sebagai berikut :

$$M_y = \frac{\sum y}{N_2} = \frac{140.91}{21} = 6.71.$$

Maka diketahui nilai dari *mean* x adalah 3.29 sedangkan *mean* y adalah 6.71.

c) Mencari *mean gain* (d) antara *pre-test* dan *post-test*

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{71.42}{21} \\ &= 3.42. \end{aligned}$$

Maka diketahui nilai dari *mean gain* (d) adalah 3.42.

d) Menghitung nilai kuadrat deviasi

$$\begin{aligned} \sum x^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 324.79 - \frac{(71.82)^2}{21} \\ &= 79.18. \end{aligned}$$

Maka diketahui nilai kuadrat deviasi adalah 79.18..

e) Menghitung derajat kebebasan

$$\begin{aligned} db &= n-1 \\ &= 21-1 \\ &= 20 \end{aligned}$$

Maka diketahui nilai derajat kebebasan adalah 20.

f) Mencari nilai t_{hitung}

$$t_{hitung} = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} = \frac{3.42}{\sqrt{\frac{79.18}{21(20)}}} = \frac{3.42}{\sqrt{\frac{79.18}{420}}} = 7.88$$

Maka diketahui nilai t_{hitung} adalah 7.88.

g) Memberikan interpretasi terhadap nilai t_{hitung} .

Hk : Terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y.

Ho : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y.

h) Menguji kebenarannya dengan membandingkan nilai t tabel.

$$db = 21 - 1 = 20$$

Apabila; $t_{hitung} > t$ tabel maka H_0 diterima

$t_{hitung} < t$ tabel maka H_0 ditolak

Nilai t tabel untuk db 20 adalah 2,09 (5%) dan 2,864(1%), jadi karena nilai t_{hitung} lebih besar dari t tabel (pada taraf signifikansi 5%), maka H_0 diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y. Hal ini berarti bahwa pembelajaran dengan menggunakan media permainan Bursa Kata efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang.

2) Analisis Data Hasil Angket

Rumus yang digunakan untuk menghitung presentasi dari hasil angket adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Presentase jawaban

f : Frekuensi jawaban responden

n : Jumlah responden

Untuk menafsirkan hasil angket, peneliti berpedoman dengan data berikut:

Penafsiran Nilai Angket

Tabel 3.7

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

Pembahasan hasil Angket berdasarkan nomor soal adalah sebagai berikut :

1. Apakah anda menyukai pelajaran *Goi*?

Tabel 3.8

Pilihan Jawaban	Total Jawaban	Persentase
ya	19	90.48
tidak	2	9.52
Jumlah	21	100.00

Berdasarkan hasil angket yang terdapat pada tabel diketahui bahwa dari 21 responden, 90.48% responden menjawab *Ya* dan 9.52% menjawab *Tidak* pada pertanyaan nomor satu. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menyatakan mereka menyukai pelajaran *Goi*.

2. Menurut anda, apakah *Goi* merupakan mata pelajaran yang mudah?

Tabel 3.9

Pilihan Jawaban	Total Jawaban	Persentase
ya	9	42.86
tidak	12	57.14
Jumlah	21	100.00

Berdasarkan hasil angket yang terdapat pada tabel diketahui bahwa dari 21 responden, 42.86% responden menjawab *Ya* dan 57.14% menjawab *Tidak* pada pertanyaan nomor dua. Maka dapat disimpulkan bahwa hampir setengah responden menyatakan *Goi* merupakan mata pelajaran yang mudah.

3. Sebelum penelitian ini, apakah anda sudah mengetahui pembelajaran *Goi* menggunakan permainan Bursa Kata?

Tabel 3.10

Pilihan Jawaban	Total Jawaban	Persentase
ya	6	28.57
tidak	15	71.43
Jumlah	21	100.00

Berdasarkan hasil angket yang terdapat pada tabel diketahui bahwa dari 21 responden, 28.57% responden menjawab *Ya* dan 71.43% menjawab *Tidak* pada pertanyaan nomor tiga. Maka dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah responden menyatakan belum mengetahui pembelajaran *goi* menggunakan permainan Bursa Kata.

4. Apakah permainan Bursa Kata mempermudah anda dalam mempelajari dan mengingat kosakata bahasa Jepang?

Tabel 3.11

Pilihan Jawaban	Total Jawaban	Persentase
ya	17	80.95
tidak	4	19.05
Jumlah	21	100.00

Berdasarkan hasil angket yang terdapat pada tabel diketahui bahwa dari 21 responden, 80.95% responden menjawab *Ya* dan 19.05% menjawab *Tidak* pada pertanyaan nomor empat. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menyatakan permainan Bursa Kata mempermudah dalam mempelajari dan mengingat kosakata bahasa Jepang.

5. Apakah anda mengalami kesulitan selama pembelajaran menggunakan permainan Bursa Kata?

Tabel 3.12

Pilihan Jawaban	Total Jawaban	Persentase
ya	10	47.62
tidak	11	52.38
Jumlah	21	100.00

Berdasarkan hasil angket yang terdapat pada tabel diketahui bahwa dari 21 responden, 47.62% responden menjawab *Ya* dan 52.38% menjawab *Tidak* pada pertanyaan nomor lima. Maka dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah responden menyatakan mengalami kesulitan selama pembelajaran menggunakan permainan Bursa Kata.

6. Apakah permainan Bursa Kata ini membuat proses pembelajaran jadi menyenangkan?

Tabel 3.13

Pilihan Jawaban	Total Jawaban	Persentase
ya	18	85.71
tidak	3	14.29
Jumlah	21	100.00

Berdasarkan hasil angket yang terdapat pada tabel diketahui bahwa dari 21 responden, 85.71% responden menjawab *Ya* dan 14.29%

menjawab *Tidak* pada pertanyaan nomor enam. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menyatakan permainan Bursa Kata ini membuat proses pembelajaran jadi menyenangkan.

7. Apakah pembelajaran menggunakan permainan Bursa Kata mudah diterima dibandingkan dengan media lainnya?

Tabel 3.14

Pilihan Jawaban	Total Jawaban	Persentase
ya	14	66.67
tidak	7	33.33
Jumlah	21	100.00

Berdasarkan hasil angket yang terdapat pada tabel diketahui bahwa dari 21 responden, 66.67% responden menjawab *Ya* dan 33.33% menjawab *Tidak* pada pertanyaan nomor tujuh. Maka dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah responden menyatakan pembelajaran menggunakan permainan Bursa Kata mudah diterima dibandingkan dengan media lainnya.

8. Apakah anda menyukai pelajaran *Goi* menggunakan permaiann Bursa Kata?

Tabel 3.15

Pilihan Jawaban	Total Jawaban	Persentase
ya	18	85.71
tidak	3	14.29
Jumlah	21	100.00

Berdasarkan hasil angket yang terdapat pada tabel diketahui bahwa dari 21 responden, 85.71% responden menjawab *Ya* dan 14.29% menjawab *Tidak* pada pertanyaan nomor delapan. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menyatakan menyukai pelajaran *Goi* menggunakan permaiann Bursa Kata.

9. Apakah mempelajari *Goi* menggunakan permainan Bursa Kata memudahkan anda dibandingkan dengan pembelajaran konvensional?

Tabel 3.16

Pilihan Jawaban	Total Jawaban	Persentase
ya	16	76.19
tidak	5	23.81
Jumlah	21	100.00

Berdasarkan hasil angket yang terdapat pada tabel diketahui bahwa dari 21 responden, 76.19% responden menjawab *Ya* dan 23.81% menjawab *Tidak* pada pertanyaan nomor sembilan. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menyatakan mempelajari *Goi* menggunakan permainan Bursa Kata memudahkan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

b. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan permainan Bursa Kata dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dapat diketahui bahwa dengan perhitungan statistik diperoleh nilai *t hitung* lebih besar dari pada nilai *t tabel*. Hal tersebut diperoleh dengan cara nilai *t hitung* sebesar 7.88 yang diinterpretasikan dengan nilai *t tabel* pada db 20 dengan taraf signifikansi 5% sebesar 2,09 dan taraf signifikansi 1% sebesar 2,84 sehingga didapatkan bahwa nilai *t hitung* lebih besar dari pada nilai *t tabel* yaitu pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian maka hipotesis kerja (H_k) pada penelitian ini diterima karena terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen.

Berdasarkan pengamatan peneliti, pembelajaran bahasa Jepang dengan permainan Bursa Kata dapat membantu sampel dalam mempelajari kosakata secara efektif, dilihat dari perbedaan hasil antara *post-test* dan

pre-test kelas eksperimen yang sangat signifikan. Keja sama dan antusias sampel dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan menjadikan penerapan permainan Bursa Kata ini berjalan dengan lancar.

Adapun beberapa pendapat sampel yang terdapat dalam angket menyatakan bahwa penggunaan permainan Bursa Kata membantu *sample* dalam mempelajari materi baru. Pembelajaran yang dilakukan dengan permainan Bursa Kata membuat materi pelajaran mudah diingat dan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan. Bukan hanya itu adapula keluhan dari *sample* tentang waktu pembelajaran yang kurang lama, serta kosakata yang disampaikan terlalu banyak dan terfokus pada tema pembelajaran walaupun dengan keadaan yang seperti itu, kondisi kelas tetap ceria, materi tersampaikan seluruhnya dan pembelajaran pun berjalan dengan lancar.