

BAB III

METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan penjelasan mengenai metode penelitian yang digunakan, dijelaskan mengenai desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data yang digunakan untuk menjawab masalah penelitian pada penelitian ini.

3.1 Desain Penelitian

Sebagaimana yang telah dipaparkan pada bab I, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penguasaan huruf hiragana siswa SMA sebelum dan sesudah menggunakan metode permainan *crossword puzzle* dengan media gambar, Untuk mengetahui penguasaan huruf hiragana siswa SMA sebelum dan sesudah belajar tanpa menggunakan metode metode permainan *crossword puzzle* dengan media gambar, Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan antara siswa yang belajar menggunakan dan yang tidak menggunakan metode permainan *crossword puzzle* dengan media gambar, dan Untuk mengetahui pengaruh metode permainan *crossword puzzle* dengan media gambar terhadap penguasaan huruf hiragana pada siswa SMA kelas X Untuk mencapai tujuan tersebut, maka metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen murni.

Menurut Sutedi (2011, hlm. 53), “metode dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang harus di tempuh untuk menjawab masalah penelitian. Prosedur ini merupakan langkah kerja yang bersifat sistematis, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan pengambilan kesimpulan. Fungsi dari metode adalah untuk memperlancar pencapaian tujuan secara lebih efektif dan efisien.”

Metode penelitian eksperimen, yaitu metode yang bertujuan untuk menguji pengaruh suatu variabel terhadap variable lain atau menguji bagaimana hubungan sebab akibat antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya. Sementara itu Sutedi (2011, hlm. 64) menyebutkan bahwa, “penelitian eksperimental atau penelitian uji coba merupakan salah satu metode yang sering digunakan dalam bidang pengajaran. Dalam pendidikan bahasa Jepang juga uji coba dapat dilakukan terhadap pendekatan, metode, teknik, media, atau bentuk latihan (*drill*) dan sebagainya, sehingga dapat menghasilkan suatu model yang lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan proses dan hasil dari kegiatan belajar mengajar.”

Sugiyono, (2016, hlm.74) mengklasifikasikan rancangan eksperimental menjadi tiga yaitu: rancangan praeksperimental, rancangan eksperimental sungguhan (*True Experimental Design*) dan rancangan eksperimental semu (*Quasi Experiment*), dan adapun

penelitian ini merupakan penelitian eksperimental sungguhan (*True Experimental Design*) dan jenis penelitian adalah kuantitatif. Sedangkan menurut Sugiyono (2016, hlm.74) mengatakan bahwa ada tiga rancangan penelitian *true experiment* terbagi menjadi 3 yaitu *a) posttest-only control design, b) Pretest-Post test control Design, dan c) the solomon four Group design.*

Penelitian ini menggunakan desain penelitian rancangan eksperimen sungguhan (*true experiment*) tipe *pretest-posttest control design*, dalam desain penelitian ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal, dan diadakan posttest untuk mengetahui adakah perbedaan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan menggunakan desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol memiliki karakteristik yang sama, karena diambil secara acak (*random*) dari populasi yang homogen pula. Dalam desain ini kedua kelompok terlebih dahulu diberi pretest dengan tes yang sama. Kemudian kelompok eksperimen diberi perlakuan khusus yaitu pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *crossword puzzle* dengan media gambar, sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan seperti biasanya yaitu menggunakan model pembelajaran menjelaskan dan memperhatikan. Setelah diberi perlakuan kedua kelompok dites dengan tes yang sama sebagai tes akhir (*posttest*) hasil kedua tes akhir dibandingkan, demikian juga hasil tes awal dengan tes akhir pada masing-masing kelompok dibandingkan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan.

Berikut tabel desain *pretest-posttest control group*:

Tabel 3.1 Desain Pretest-posttest Control Group

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
K. Eksperimen (R)	O ₁	x	O ₂
K. Kontrol (R)	O ₃		O ₄

Sumber: Sugiono, 2012. Hlm.112

Keterangan:

R : Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol siswa SMA kelas X SMAN 1 Rancaekek

O₁ dan O₃ : Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama-sama diberikan *pretest*

untuk mengetahui hasil belajar siswa.

- X : Perlakuan berupa metode pembelajaran dengan menggunakan metode permainan *crossword puzzle* dengan media gambar pada kelompok eksperimen.
- O₂ : *Posttest* pada kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan pembelajaran dengan metode permainan *crossword puzzle* dengan media gambar
- O₄ : *Posttest* pada kelompok kontrol yang diberikan pembelajaran seperti biasa yaitu pembelajaran menjelaskan dan menyimak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang diawali dengan menentukan atau memilih masalah, setelah penulis menentukan masalah selanjutnya penulis melakukan studi pustaka terhadap sumber-sumber yang dapat mendukung penelitian. Rumusan masalah ditentukan setelah studi pustaka dilaksanakan. Merumuskan anggapan sama dengan menuliskan hipotesis terhadap masalah yang sedang diteliti. Rumusan anggapan selanjutnya akan menentukan pendekatan mana yang lebih tepat digunakan penulis dalam penelitian yang dilaksanakan.

Menentukan variabel dari setiap hal yang dalam unsur penelitian menjadi hal yang penting, selanjutnya penulis menentukan sumber data mengenai variabel dalam unsur penelitian. Setelah setiap variabel telah ditentukan, selanjutnya menentukan dan menyusun instrumen untuk mengumpulkan data. Setelah mengumpulkan data, selanjutnya penulis menganalisis data yang telah diperoleh. Langkah selanjutnya penulis menarik kesimpulan dan melaporkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Untuk mendapatkan data yang sesuai, suatu penelitian membutuhkan sumber yang dapat dipercaya. Menurut Sutedi (2011, hlm.179), data penelitian bisa bersumber dari manusia atau bukan manusia. Manusia yang dijadikan sumber data disebut populasi penelitian, mewakili seluruh karakter dari populasi yang ada dapat dipilih untuk dijadikan subjek penelitian.

Maka dari itu, populasi yang digunakan untuk penelitian ini adalah siswa kelas X yang berjumlah 151 orang di SMAN 1 Rancaekek. Peneliti mengambil populasi siswa kelas X di SMAN 1 Rancaekek setelah melakukan observasi kebeberapa sekolah yang berada di lingkungan terdekat peneliti, dari beberapa sekolah tersebut SMAN 1 Rancaekek dipilih

karena memenuhi syarat untuk dijadikan populasi dalam penelitian ini, karena di SMAN 1 Rancaekek ini siswa kelas X sudah mulai mempelajari huruf hiragana tidak seperti di beberapa sekolah lain yang tidak menggunakan huruf hiragana dalam pembelajaran bahasa Jepang. Di SMAN 1 Rancaekek pun telah tersedia 2 kelas X yang tepat sasaran dengan penelitian yang akan dilaksanakan.

3.2.2 Sampel

“Sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data” (Sutedi, 2009, hlm.179). Sampel diambil dari populasi yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini, sampel yang akan dijadikan data penelitian diambil dari dua kelas di SMAN 1 Rancaekek dijenjang kelas X, yaitu kelas X MIPA-4 dengan jumlah 39 siswa dan kelas X IPS-4 36 siswa. Dua kelas tersebut adalah kelas X yang mengambil bahasa Jepang sebagai mata pelajaran peminatan dan telah memulai mempelajari huruf hiragana pada pembelajaran sehari-hari, sehingga peneliti memilih dua kelas tersebut sebagai sampel pada penelitian ini.

3.3 Instrumen Penelitian

“Instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian.” (Sutedi, 2011, hlm.155). Adapun instrumen penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.3.1 Tes

Tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu satuan program pengajaran tertentu (Sutedi, 2011. Hlm. 157).

Dalam penelitian ini, diadakan *pre test* yaitu tes yang di adakan diawal sebelum dilakukan eksperimen guna mengetahui kemampuan awal siswa dalam menguasai huruf hiragana bahasa Jepang. Kemudian *post test* yaitu tes akhir yang dilakukan setelah dilakukan eksperimen, dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah melakukan eksperimen.

Adapun tes yang digunakan adalah tes tulis berbentuk esay dengan jumlah total 56 butir soal. Materi soal tes yang digunakan adalah materi yang sudah dipelajari oleh siswa yang dijadikan sampel. Sumber soal yang digunakan adalah buku Mengenal Bahasa Jepang dari MGMP Jawa Barat.

Berikut kisi-kisi soal *pre test* dan *post test* yang akan digunakan kepada kelas

eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 3.2 Kisi-kisi soal *pre-test*

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal
Penguasaan Huruf Hiragana	1. Siswa dapat mengubah huruf romaji menjadi huruf hiragana	1	25 butir
	2. Siswa dapat mengubah huruf hiragana menjadi huruf romaji	2	21 butir
	3. Siswa dapat membaca kosakata yang bertuliskan huruf hiragana	3	5 butir
	4. Siswa dapat mengubah huruf romaji menjadi huruf hiragana	4	5 butir
Total Soal			56

Tabel 3.3 Kisi-kisi soal *post-test*

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal
Penguasaan Huruf Hiragana	1. Siswa dapat mengubah huruf romaji menjadi huruf hiragana	1	25 butir
	2. Siswa dapat mengubah huruf hiragana menjadi huruf romaji	2	21 butir
	3. Siswa dapat membaca kosakata yang bertuliskan huruf hiragana	3	5 butir
	4. Siswa dapat mengubah huruf romaji menjadi huruf hiragana	4	5 butir
Total Soal			56

3.3.2 Angket

Angket merupakan salah satu instrument pengumpul data penelitian yang diberikan kepada responden (manusia dijadikan objek penelitian) (Sutedi, 2009, hlm. 164). Angket digunakan untuk mengetahui apa pendapat peserta didik mengenai teknik permainan *crossword puzzle* dengan media gambar terhadap penguasaan huruf hiragana bahasa jepang.

Adapun kisi-kisi dari pertanyaan yang akan di berikan dalam angket adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket

No	Kategori Pertanyaan	Nomor	Jumlah Pertanyaan

1	Kesan terhadap pembelajaran bahasa Jepang	1	1
2	Pendapat terhadap pembelajaran huruf hiragana bahasa Jepang	2,3	2
3	Kemampuan mengingat siswa dalam pembelajaran huruf hiragana bahasa Jepang	4	1
4	Pengetahuan siswa tentang permainan <i>crossword</i> (teka-teki silang)	5	1
5	Kesan terhadap permainan <i>crossword</i> dengan menggunakan media gambar dalam pembelajaran penguasaan huruf hiragana Bahasa Jepang	6,7	2
6	Pendapat tentang permainan <i>crossword</i> dengan media gambar dalam pembelajaran penguasaan huruf hiragana bahasa Jepang	8,9,10	3
Total Pertanyaan			10

3.4 Uji Kelayakan Instrumen Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian, instrumen penelitian di uji coba terlebih dahulu untuk mengetahui apakah instrumen tersebut sudah layak untuk diberikan atau belum.

Maka dari itu, sebelum instrumen tersebut diberikan kepada sampel, peneliti terlebih dahulu berkonsultasi pada *expert judgement* atau yang ahli dalam bidang yang diteliti mengenai instrumen *post test* dan *post test*.

3.5 Prosedur Penelitian

3.5.1 Tahap Persiapan Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian, terdapat beberapa kegiatan yang harus dilakukan oleh peneliti sebagai tahap persiapan dari penelitian sebagai berikut:

- 1) Merumuskan permasalahan dan membuat proposal penelitian
- 2) Mencari dan mengkaji sumber-sumber yang berkaitan dengan variabel penelitian sebagai studi pendahuluan
- 3) Menentukan jenis penelitian

- 4) Menyusun rancangan penelitian eksperimen sebagai berikut
 - a) Merancang *pre test* dan *post test*, serta angket yang akan digunakan pada penelitian
 - b) Menentukan waktu dan tempat penelitian
 - c) Memilih sampel penelitian
- 5) Mengkonsultasikan dengan dosen pembimbing

3.5.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian

Pada saat melaksanakan penelitian, kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan *pre-test* kepada sampel untuk mengetahui penguasaan huruf Hiragana bahasa Jepang sebelum melakukan *treatment*.
- 2) Melakukan *treatment* kepada kelas eksperimen. Untuk *treatment* dengan menggunakan teknik permainan *crossword puzzle* dengan media gambar, langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:
 - a) Para siswa akan dikenalkan huruf hiragana melalui kosakata bahasa Jepang yang sedang dipelajari;
 - b) Setelah mengenal huruf hiragana melalui kosakata bahasa Jepang, siswa dibagikan lembar kertas yang berisikan soal permainan *crossword puzzle*;
 - c) Didalam lembar soal tersebut terdapat petunjuk gambar dan kosakata bahasa Jepang menggunakan huruf romaji;
 - d) Siswa diminta untuk mengisi kotak kosong *crossword puzzle* dengan menggunakan huruf hiragana dengan petunjuk yang sudah tersedia;
 - e) Siswa diberi waktu pengerjaan selama 10-15 menit;
 - f) Setelah selesai pengerjaan, hasil kerja siswa di tukar dengan teman sekelas untuk diperiksa bersama-sama;
 - g) Soal dibahas secara bersama-sama, perwakilan siswa akan diminta kedepan untuk menuliskan jawaban yang benar di papan tulis;
 - h) Siswa yang menjawab benar semua akan mendapat *reward* dari peneliti.

- 3) Melakukan *post-test* kepada sampel untuk mengetahui penguasaan huruf Hiragana bahasa Jepang sebelum melakukan *treatment*.

Dalam penelitian ini, penulis menambahkan media gambar sebagai objek menarik dalam pembelajaran huruf hiragana. Selain itu siswa diberi petunjuk kosakata dalam bahasa Jepang dan Indonesia sehingga secara tidak langsung siswa akan lebih mengenal dan menghafal kosakata yang sedang dipelajarinya.

Adapun rincian kegiatan pelaksanaan pada saat pemberian *treatment* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Rencana Kegiatan Kelas Eksperimen

No	Pertemuan	Kegiatan	Materi	Kegiatan KBM	
				Peneliti	Siswa
1.	Pertemuan ke-1	<i>Pre-test</i>		<p>Kegiatan awal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan Salam • Memperkenalkan diri • Mengkondisikan kelas <p>Kegiatan inti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan tujuan <i>pre-test</i> • Melakukan <i>pre-test</i> <p>Kegiatan Akhir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengenalkan teknik permainan <i>crossword</i> • Penutupan 	<p>Kegiatan awal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan salam • Mempersiapkan diri untuk memulai kelas <p>Kegiatan inti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan tujuan <i>pre-test</i> • Melakukan <i>pre-test</i> <p>Kegiatan Akhir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan penjelasan mengenai teknik permainan <i>crossword</i> • Penutupan
2.	Pertemuan ke-2	Treatment ke-1	Bab 5 (Kyoushitsu ni aru mono) Benda yang ada didalam kelas.	<p>Kegiatan awal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan salam • Pengkondisian kelas <p>Kegiatan inti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan kembali secara singkat mengenai teknik permainan <i>crossword</i> • Mengulas kosakata yang akan dipelajari pada 	<p>Kegiatan awal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan salam • Pengkondisian kelas <p>Kegiatan inti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan penjelasan mengenai permainan <i>crossword</i> • Mendengarkan aturan permainan • Memperhatikan contoh tata cara permainan • Mengkonfirmasi

Ranti Kusuma Dewi, 2023

PENGARUH PERMAINAN CROSSWORD PUZZLE DENGAN MEDIA GAMBAR DALAM MENINGKATKAN PENGUSAHAAN HURUF HIRAGANA SISWA SMA KELAS X

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

				<p>pembelajaran kali ini</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membagikan soal yang dengan metode <i>crossword</i> dengan media gambar • Menjelaskan cara mengerjakan soal dengan metode <i>crossword</i> dengan media gambar • Bertanya kepada siswa paham tidaknya penjelasan guru • Memulai permainan <i>crossword puzzle</i> <p>Pemberian Treatment:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengerjakan soal permainan <i>crossword</i> dengan media gambar 2. Jawaban siswa ditukar dengan teman sebangku 3. Memeriksa hasil jawaban Bersama-sama sambil siswa menghafal kosakata yang di pelajari hari ini. <p>Kegiatan akhir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mereview kembali kosakata yang diajarkan • Bertanya mengenai kendala dalam permainan • Menutup pembelajaran 	<p>paham tidaknya penjelasan guru</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memulai permainan <i>crossword</i> <p>Pemberian Treatment:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengerjakan soal permainan <i>crossword</i> 2. Menukar jawaban dengan teman sebangku 3. Memeriksa jawaban soal milik teman sambil menghafal kosakata yang hati ini dipelajari. <p>Kegiatan akhir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mereview kembali kosakata yang diajarkan • Mengemukakan mengenai kendala dalam permainan • Penutupan
3.	Pertemuan ke-3	<i>Treatment ke-2</i>	Bab 7 (kyou wa	<p>Kegiatan awal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan salam 	<p>Kegiatan awal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan salam

			<p>nannichi desuka) Sekaranag tanggal berapa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengkondisian kelas <p>Kegiatan inti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengingat kembali tentang permainan <i>crossword</i> dengan media gambar • Mengulas kosakata yang akan dipelajari pada pembelajaran kali ini • Membagikan soal yang dengan metode <i>crossword</i> dengan media gambar • Menjelaskan cara mengerjakan soal dengan metode <i>crossword</i> dengan media gambar • Bertanya kepada siswa paham tidaknya penjelasan guru • Memulai permainan <i>crossword</i> <p>Pemberian Treatment:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengerjakan soal permainan <i>crossword</i> dengan media gambar 2. Jawaban siswa ditukar dengan teman sebangku 3. Memeriksa hasil jawaban Bersama-sama sambil siswa menghafal kosakata yang di pelajari hari ini. <p>Kegiatan akhir:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengkondisian kelas <p>Kegiatan inti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan penjelasan mengenai permainan <i>crossword</i> • Mendengarkan aturan permainan • Memperhatikan contoh tata cara permainan • Mengkonfirmasi paham tidaknya penjelasan guru • Memulai permainan <i>crossword</i> <p>Pemberian Treatment:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengerjakan permainan <i>crossword</i> 2. Menukar jawaban dengan teman sebangku 3. Memeriksa jawaban soal milik teman sambil menghafal kosakata yang hati ini dipelajari. <p>Kegiatan akhir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mereview kembali kosakata yang diajarkan • Mengemukakan mengenai kendala dalam permainan • Penutupan
--	--	--	---	---	---

				<ul style="list-style-type: none"> • Mereview kembali kosakata yang diajarkan • Bertanya mengenai kendala dalam permainan • Menutup pembelajaran 	
4.	Pertemuan ke-4	<i>Treatment ke-3</i>	Bab 9 (Jikanwari) Mata pelajaran.	<p>Kegiatan awal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan salam • Pengkondisian kelas <p>Kegiatan inti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengingat kembali tentang permainan <i>crossword</i> dengan media gambar • Mengulas kosakata yang akan dipelajari pada pembelajaran kali ini • Membagikan soal yang dengan metode <i>crossword</i> dengan media gambar • Menjelaskan cara mengerjakan soal dengan metode <i>crossword</i> dengan media gambar • Bertanya kepada siswa paham tidaknya penjelasan guru • Memulai permainan • <i>Crossword</i> <p>Pemberian Treatment:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengerjakan soal permainan <i>crossword</i> dengan media gambar 2. Jawaban siswa ditukar dengan teman 	<p>Kegiatan awal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan salam • Pengkondisian kelas <p>Kegiatan inti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan penjelasan mengenai permainan <i>crossword</i> • Mendengarkan aturan permainan • Memperhatikan contoh tata cara permainan • Mengkonfirmasi paham tidaknya penjelasan guru • Memulai permainan <i>crossword</i> <p>Pemberian Treatment:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengerjakan soal permainan <i>crossword</i> 2. Menukar jawaban dengan teman sebangku 3. Memeriksa jawaban soal milik teman sambil menghafal kosakata yang hati ini dipelajari. <p>Kegiatan akhir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mereview kembali kosakata yang diajarkan

				<p>sebangku</p> <p>3. Memeriksa hasil jawaban Bersama-sama sambil siswa menghafal kosakata yang di pelajari hari ini.</p> <p>Kegiatan akhir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mereview kembali kosakata yang diajarkan • Bertanya mengenai kendala dalam permainan • Menutup pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengemukakan mengenai kendala dalam permainan • Penutupan
5.	Pertemuan ke-5	<i>Post-test</i>		<p>Kegiatan awal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan Salam • Mengkondisikan kelas <p>Kegiatan inti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan tujuan <i>post-test</i> • Melakukan <i>post-test</i> <p>Kegiatan Akhir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan terima kasih • Penutupan 	<p>Kegiatan awal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan salam • Mempersiapkan diri untuk memulai kelas <p>Kegiatan inti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan tujuan <i>post-test</i> • Melakukan <i>post-test</i> <p>Kegiatan Akhir: Penutupan</p>

Tabel 3.6 Rencana Kegiatan Kelas Kontrol

No	Pertemuan	Kegiatan	Materi	Kegiatan KBM	
				Peneliti	Siswa
1.	Pertemuan ke-1	<i>Pre-test</i>		<p>Kegiatan awal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan Salam • Memperkenalkan diri • Mengkondisikan kelas <p>Kegiatan inti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan tujuan 	<p>Kegiatan awal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan salam • Mempersiapkan diri untuk memulai kelas <p>Kegiatan inti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan

				<i>pre-test</i> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>pre-test</i> <p>Kegiatan Akhir: Penutupan</p>	tujuan <i>pre-test</i> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>pre-test</i> <p>Kegiatan Akhir: Penutupan</p>
2.	Pertemuan ke-2	Pelaksanaan KBM seperti biasa tanpa <i>treatment</i> permainan <i>crossword puzzle</i>	<p>Bab 5 (Kyoushitsu ni aru mono) Benda yang ada didalam kelas.</p>	<p>Kegiatan awal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan salam • Pengkondisian kelas <p>Kegiatan inti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan power pont yang berkaitan dengan tema yang sedang dipejari • Menjelaskan kosakata dan kalimat materi yang berkaitan sekaligus menulis dengan menggunakan huruf hiragana • Mereview kembali huruf hiragana yang diajarkan melalui kosakata • Memberi tugas sederhana kepada siswa <p>Kegiatan akhir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menutup pembelajaran 	<p>Kegiatan awal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan salam • Mempersiapkan diri untuk memulai kelas <p>Kegiatan inti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa ditunjukkan power pont yang berkaitan dengan tema yang sedang dipejari • Mendengarkan penulisan huruf hiragana melalui kosakata materi yang bersangkutan • Berlatih huruf hiragana dengan mengerjakan tugas yang diberikan <p>Kegiatan akhir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penutupan
3.	Pertemuan ke-3	Pelaksanaan KBM seperti biasa tanpa <i>treatment</i> permainan <i>crossword puzzle</i>	<p>Bab 7 (kyou wa nannichi desuka) Sekaranag tanggal berapa.</p>	<p>Kegiatan awal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan salam • Pengkondisian kelas <p>Kegiatan inti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan power pont yang berkaitan dengan tema yang sedang dipejari • Menjelaskan kosakata dan kalimat materi 	<p>Kegiatan awal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan salam • Mempersiapkan diri untuk memulai kelas <p>Kegiatan inti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa ditunjukkan power pont yang berkaitan dengan tema yang sedang dipejari

				<p>yang berkaitan sekaligus menulis dengan menggunakan huruf hiragana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mereview kembali huruf hiragana yang diajarkan melalui kosakata • Memberi tugas sederhana kepada siswa <p>Kegiatan akhir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menutup pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan penulisan huruf hiragana melalui kosakata materi yang bersangkutan • Berlatih huruf hiragana dengan mengerjakan tugas yang diberikan <p>Kegiatan akhir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penutupan
4.	Pertemuan ke-4	Pelaksanaan KBM seperti biasa tanpa permainan <i>crossword puzzle</i>	Bab 9 (Jikanwari) Mata pelajaran.	<p>Kegiatan awal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan salam • Pengkondisian kelas <p>Kegiatan inti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan power pont yang berkaitan dengan tema yang sedang dipejari • Menjelaskan kosakata dan kalimat materi yang berkaitan sekaligus menulis dengan menggunakan huruf hiragana • Mereview kembali huruf hiragana yang diajarkan melalui kosakata • Memberi tugas sederhana kepada siswa <p>Kegiatan akhir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menutup pembelajaran 	<p>Kegiatan awal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan salam • Mempersiapkan diri untuk memulai kelas <p>Kegiatan inti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa ditunjukkan power pont yang berkaitan dengan tema yang sedang dipejari • Mendengarkan penulisan huruf hiragana melalui kosakata materi yang bersangkutan • Berlatih huruf hiragana dengan mengerjakan tugas yang diberikan <p>Kegiatan akhir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penutupan
5.	Pertemuan ke-5	<i>Post-test</i>		<p>Kegiatan awal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan Salam • Mengkondisikan kelas 	<p>Kegiatan awal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan salam • Mempersiapkan diri untuk memulai kelas

				<p>Kegiatan inti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan tujuan <i>post-test</i> • Melakukan <i>post-test</i> <p>Kegiatan Akhir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan terima kasih • Penutupan 	<p>Kegiatan inti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan tujuan <i>post-test</i> • Melakukan <i>post-test</i> <p>Kegiatan Akhir: Penutupan</p>
--	--	--	--	--	---

3.5.3 Tahap Akhir Penelitian

Pada tahap akhir penelitian, kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Mengelola data (data statistik dan angket);
- 2) Menganalisis data;
- 3) Menginterpretasikan data;
- 4) Menarik kesimpulan berdasarkan hipotesis;
- 5) Menulis laporan hasil penelitian.

3.6 Analisa Data

3.6.1 Pengolahan Data Tes

Setelah semua terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut melalui pendekatan statistika. Penelitian ini menggunakan teknik pengolahan data dan eksperimental murni dengan teknik yang digunakan adalah teknik komperasional. Menurut Sutedi, (2011, hlm. 228) Teknik komperasional digunakan untuk menjelaskan ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara satu variabel dengan variabel yang lainnya.

Tabel 3.7 Tabel Standar Penilaian UPI

Angka	Keterangan
86-100	Baik Sekali
76-85	Baik
66-75	Cukup
56-65	Kurang
46-55	Kurang Sekali
36-45	Gagal

Adapun tahapan dalam menganalisis hasil data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Membuat tabel persiapan untuk menghitung nilai t

Tabel 3. 8 tabel persiapan menghitung nilai t

N	X	Y	x	y	x^2	y^2
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
Σ						
M						

Keterangan :

1. Kolom (1) diisi dengan nomor urut, sesuai dengan jumlah sample.
 2. Kolom (2) diisi dengan skor yang diperoleh kelas eksperimen, disesuaikan dengan jumlah siswa yang mengikuti tes tersebut.
 3. Kolom (3) diisi dengan skor yang diperoleh kelas kontrol, disesuaikan dengan jumlah siswa yang mengikuti tes tersebut. Disini bisa terjadi perbedaan jumlah siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
 4. Kolom (4) deviasi dari skor x. Caranya hitung terlebih dahulu berapa mean dari x, kemudian tiap skor tersebut berapa selisih dengan mean tadi, sehingga untuk kolom (4) ini akan terdapat angka negatif dan angka positif, dan jika dijumlahkan akan nol.
 5. Kolom (5) deviasi skor y. Caranya hitung terlebih dahulu berapa mean dari y, kemudian tiap skor tersebut berapa selisihnya dengan mean, sehingga untuk kolom (5) ini akan terdapat angka negatif dan angka positif, dan jika dijumlahkan hasilnya akan nol.
 6. Kolom (6) diisi dengan hasil pengkuadratan angka-angka pada kolom (4).
 7. Kolom (7) diisi dengan hasil pengkuadratan angka-angka pada kolom (5).
 8. Isi baris sigma (jumlah) dari setiap kolom tersebut, untuk kolom (4) dan (5) jumlahnya harus nol.
2. Mencari mean kedua variabel dengan rumus berikut :

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

$$M_y = \frac{\sum y}{N_2}$$

3. Mencari standar deviasi dari tabel X dan Y dengan rumus sebagai berikut : $Sdx =$

$$\sqrt{\frac{\sum x^2}{N_1}} \quad Sdy = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}}$$

4. Mencari standar error kedua variabel X dan Y dengan rumus sebagai berikut : $SEM_x =$

$$\frac{Sdx}{\sqrt{N_1-1}} \quad SEM_y = \frac{Sdy}{\sqrt{N_2-1}}$$

5. Mencari standar error perbedaan mean X dan Y dengan rumus sebagai berikut :

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

6. Mencari nilai t hitung dengan rumus berikut :

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}}$$

7. Memberikan interpretasi tentang t hitung

- Merumuskan hipotesis kerja (H_k) : terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y.
- Merumuskan hipotesis nol (H_0) : tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y.

8. Menguji kebenaran dengan membandingkan nilai t tabel

$$db = (N_1 + N_2) - 1$$

Keterangan :

db = nilai kebebasan

(Sutedi, 2011, hlm. 230-232)

3.6.2 Pengolahan Data Angket

Pengolahan data hasil angket akan dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Presentase setiap jawaban responden

F : Jumlah jawaban

N : Jumlah responden

Tabel 3. 9 Presentase dan Interpretasi Angket

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

(Sudjiono, 2010. Hal 40-41)