BAB IV

ANALISIS DATA

1.1 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis, dengan jawaban pilihan berganda sebanyak 15 soal. Jenis soal terbagi ke dalam 3 bagian, bagian I sebanyak 5 soal bergambar. Bagian II sebanyak 5 soal untuk memilih kosakata yang sesuai dan tepat pada bagian soal yang dikosongkan. Bagian III sebanyak 5 soal mengenai lawan kata atau antonim. Soal yang sama akan digunakan dalam pre-test dan post-test.

Dalam penelitian ini selain dilakukan tes tertulis, penulis juga menggunakan instrumen angket. Angket yang digunakan adalah jenis angket tertutup, yaitu dengan memilih jawaban pilihan berganda yang telah tersedia sebanyak 10 soal.

4.2 Analisis Tes

Dalam hal ini, penulis melakukan pretest terhadap 30 orang siswa dari kelas XI. Kemudian, penulis melakukan pengajaran atau treatment kosakata *i-keiyooshi* dengan mengunakan teknik permainan “acak huruf Hiragana”. Selanjutnya melakukan posttest setelah treatment atau pembelajaran diberikan.

4.2.1 Analisis Perhitungan Nilai rata-rata Pretest dan posttest

Setelah dilaksanakan pretest dan posttest berkaitan dengan kemampuan kosakata *i-keiyooshi* bahasa Jepang, diperoleh skor dari masing-masing siswa yang kemudian dicari selisih/gain (d) dari hasil pretest dan posttest. (hasil perhitungan data pretest dan posttest, terlampir)

Selanjutnya, setelah didapatkan hasil dari perhitungan nilai pretest dan posttest, penulis mencari nilai rata-rata pre-tes dan post-test siswa dengan perhitungan sebagai berikut :

1) Nilai rata-rata Pre-test X = $\frac{2200}{30}$ = 73.33

2) Nilai rata-rata Post-test Y = $\frac{2498}{30}$ = 83.26

Berdasarkan perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebelum dilakukan perlakuan, tingkat penguasaan materi siswa berkenaan dengan hasil nilai pretest adalah 73,33. Setelah dilakukan perlakuan berupa pengajaran kosakata bahasa Jepang, dengan menggunakan teknik permainan “acak huruf Hiragana” dalam kosakata *i-keiyooshi*, tingkat penguasaan materi siswa meningkat menjadi 83,26.

Dari hasil perhitungan rata-rata yang diperoleh di atas, diketahui bahwa terjadi peningkatan penguasaan materi kosakata *i-keiyooshi* sebelum dan setelah dilakukan perlakuan. Selisih nilai pretest dan posttest adalah sebesar 9.93 poin. Dengan demikian hal ini menunjukkan bahwa pengajaran kosakata *i-keiyooshi* bahasa Jepang, dengan menggunakan teknik permainan “acak huruf Hiragana” efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata *i-keiyooshi* bahasa Jepang siswa.

4.2.2 Analisis Perhitungan Signifikasi (uji-t) antara Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest

Analisis ini dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Untuk menguji Hipotesis, penulis melakukan uji Hipotesis yaitu Hipotesis nol (H_0) dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel} \rightarrow$ tidak terjadi perubahan yang signifikan pada skor siswa setelah ada perlakuan tertentu.

H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel} \rightarrow$ terjadi perubahan yang signifikan pada skor siswa setelah ada perlakuan tertentu.

Rumus yang digunakan dalam mendapatkan nilai t adalah sebagai berikut :

a) Menghitung mean antara pre-test dan post-test

$$Md = \frac{298}{30} = 9{,}33$$

Diketahui nilai rata-rata antara pre-test dan post-test adalah sebesar 9,33.

b) Menghitung nilai standar deviasi

$$\sum x^2 d = 3986 - \frac{(289)^2}{30}$$

(Penghitungan secara rinci terlampir)

Dari hasil penghitungan standar deviasi diperoleh hasil 1112

c) Menghitung nilai (t)

$$t = \frac{9{,}33}{\sqrt{\frac{1112}{30\ (29)}}}$$

(Perhitungan secara rinci terlampir)

Dari hasil perhitungan didapatkan nilai t_{hitung} sebesar 8,25. Diketahui t_{tabel} dengan jumlah data = 30 (dp = N – 1 = 29) adalah 2,04. Berdasarkan hasil perhitungan, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} uji rata-rata antara nilai pre-test dan post-test, setelah ada perlakuan pengajaran kosakata *i-keiyooshi* bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan acak huruf Hiragana, lebih besar dari nilai t_{tabel} yaitu 8,25 > 2.04 untuk 5%, dan 8,25 > 2.76 pada 1%. Dengan demikian, Ho ditolak karena terdapat perubahan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan teknik permainan acak huruf Hiragana.

4.3 Analisis Angket

Dalam penelitian ini, penulis menyusun angket berdasarkan kategori sebagai berikut :

4.3.1 Kesan siswa mempelajari bahasa Jepang

Tabel 4.1

Pertanyaan no 1

Apakah anda menyenangi pelajaran bahasa Jepang?	**f**	**%**
a. Ya b. Biasa c. Tidak	26 4 0	87 13 0
Jumlah	30	100

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa sebagian besar siswa menyatakan mereka menyenangi pelajaran bahasa Jepang. Hal ini dikuatkan

dengan jumlah persentase sebesar 87%, dan hanya sebagian kecil yang menganggap biasa-biasa saja terhadap pelajaran bahasa Jepang, yaitu dengan persentase 13%.

Tabel 4.2

Pertanyaan no 2

Apakah bahasa Jepang sulit untuk dipelajari?	**f**	**%**
a. Ya b. Tidak	17 13	56 44
Jumlah	30	100

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa siswa yang menganggap bahasa Jepang sulit untuk dipelajari lebih dari setengah jumlah siswa, yaitu dengan persentase 56%. Sedangkan sisanya menganggap bahwa bahasa Jepang tidak sulit untuk dipelajari, yaitu dengan persentase 44%.

4.3.2 Kesulitan siswa mempelajari bahasa Jepang

Tabel 4.3

Pertanyaan no 3

Kosakata adalah salah satu faktor yang menyebabkan sulitnya mempelajari bahasa Jepang?	**f**	**%**
a. Ya b. Tidak	30 0	100 0
Jumlah	30	100

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa siswa menganggap kosakata merupakan salah satu faktor yang menyebabkan sulitnya mempelajari bahasa Jepang, hal ini dinyatakan seluruh dari jumlah data yang diperoleh menyatakan jawaban “ya” sebesar 100%.

Tabel 4.4

Pertanyaan no 4

Apakah anda kesulitan untuk mengingat huruf Hiragana?	**f**	**%**
a. Ya b. Cukup sulit c. Tidak	28 2 0	93 7 0
Jumlah	30	100

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa siswa kesulitan untuk mengingat huruf Hiragana. Hal ini dinkuatkan dengan hampir seluruhnya siswa menyatakan kesulitan mengingat huruf Hiragana, dengan persentase sebanyak 93%. Sebagian kecil siswa yang menyatakan cukup sulit untuk mengingat huruf Hiragana, dengan persentase 7%.

4.3.3 Pendapat siswa terhadap teknik permainan acak huruf Hiragana

Tabel 4.5

Pertanyaan no 5

Anda mengetahui teknik permainan acak huruf Hiragana?	**f**	**%**
a. Ya b. Tidak	18 12	60 40
Jumlah	30	100

Berdasarkan tabel di atas, diketahui hampir seluruhnya siswa mengetahui teknik permainan acak huruf Hiragana, yaitu dengan persentase 60%. Siswa yang lainnya tidak mengetahui teknik permainan acak huruf Hiragana, dinyatakan dengan persentase 40%.

Selanjutnya, penulis juga menanyakan pendapat para siswa tentang teknik permainan acak huruf Hiragana, dalam mempelajari kosakata *i-keiyooshi* bahasa Jepang, bila dibandingkan dengan teknik lainnya seperti ceramah atau melihat kamus.

Tabel 4.6

Pertanyaan no 6

Belajar dengan teknik permainan acak huruf Hiragana?	**f**	**%**
a. Menarik	17	57
b. Cukup menarik	13	43
c. Kurang menarik	0	0
Jumlah	30	100

Berdasarkan tabel di atas diketahui lebih dari setengahnya, siswa menganggap bahwa belajar dengan teknik permainan acak huruf Hiragana itu menarik. Hal ini dinyatakan dengan persentase sebesar 57%. Hampir dari setenganhya jumlah siswa menganggap cukup menarik, terhadap permainan acak huruf Hiragana dilakukan dalam pembelajaran, yaitu dengan persentase 43%.

Tabel 4.7

Pertanyaan no 7

Menurut anda, teknik permainan acak huruf Hiragana dibandingkan dengan teknik lainnya?	**f**	**%**
a. Lebih mudah b. Cukup mudah c. Lebih sulit	7 18 5	23 60 17
Jumlah	30	100

Berdasarkan tabel di atas, diketahui sebagian kecil dari jumlah siswa menganggap bahwa teknik permainan acak huruf Hiragana lebih mudah dibandingkan dengan teknik lainnya, dilakukan dalam pembelajaran bahasa Jepang, dengan persentase 23%. Lebih dari setengahnya siswa yang menyatakan cukup mudah terhadap teknik permainan ini yaitu dengan persentase 60%. Sebagian kecil dari jumlah siswa menganggap lebih sulit, terhadap teknik permainan acak huruf dibandingkan dengan teknik lainnya, dengan persentase 17%.

Tabel 4.8

Pertanyaan no 8

Apakah dengan teknik permainan yang diberikan tepat untuk pengajaran kosakata bahasa Jepang?	**f**	**%**
a. Ya b. Tidak	30 0	100 0
Jumlah	30	100

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa seluruhnya siswa menganggap teknik permainan acak huruf Hiragana, tepat untuk pengajaran kosakata bahasa Jepang, yaitu diperoleh hasil persentase sebesar 100%.

4.3.4 Pendapat siswa mempelajari kosakata melalui media permainan

Tabel 4.9

Pertanyaan no 9

Menurut anda, apakah lebih mudah mempelajari kosakata melalui media permainan?	**f**	**%**
a. Ya b. Tidak	30 0	100 0
Jumlah	30	100

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa seluruhnya siswa menganggap bahwa, lebih mudah mempelajari kosakata bahasa Jepang melalui media permainan. Hal ini diperkuat oleh hasil persentase sebesar 100%

4.3.5 Pengaruh teknik permainan acak huruf Hiragana dalam mempelajari kosakata *i-keiyooshi* bahasa Jepang.

Tabel 4.10

Pertanyaan no 10

Apakah dengan menggunakan teknik permainan ini penguasaan kosakata *i-keiyooshi* bahasa Jepang anda bertambah?	**f**	**%**
a. Ya, bertambah b. Cukup bertambah c. Tidak bertambah	21 8 1	70 26 4
Jumlah	30	100

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data lebih dari setengah jumlah siswa, menyatakan bahwa dengan menggunakan teknik permainan acak huruf Hiragana, dalam penguasaan kosakata *i-keiyooshi* siswa bertambah, hal ini diperkuat oleh persentase sebesar 70%. Siswa yang menganggap penguasaan kosakata *i-keiyooshi* cukup bertambah, yaitu dengan persentase 26%. Hampir tidak ada peningkatan penguasaan kosakata *i-keiyooshi* siswa, dengan persentase 4%.

4.4 Pembahasan

Berdasarkan hasil pretest sebelum pembelajaran diberikan, diperoleh data nilai rata-rata pretest tingkat penguasaan materi siswa, berkenaan dengan kosakata *i-keiyooshi* bahasa Jepang adalah sebesar 73,33. Setelah dilakukan perlakuan berupa pengajaran kosakata *i-keiyooshi* bahasa Jepang, dengan menggunakan teknik permainan "acak huruf Hiragana", tingkat penguasaan materi siswa meningkat menjadi 83,26.

Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata pretest dan posttest yang diperoleh, diketahui bahwa terjadi peningkatan pada penguasaan materi kosakata *i-keiyooshi* sebelum dan setelah dilakukan perlakuan. Selisih nilai pretest dan posttest adalah sebesar 9.93 poin.

Berdasarkan hasil perhitungan uji-t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai $t_{tabel,}$ yaitu 8.25 > 2.04 untuk 5%, dan 8.25 > 2.76 pada 1%. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan penulis diterima sehingga terdapat perubahan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah diberikan

perlakuan, dengan menggunakan teknik permainan acak huruf Hiragana dalam pembelajaran kosakata *i-keiyooshi*.

Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa pengajaran kosakata *i-keiyooshi* bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan "acak huruf Hiragana", lebih meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Khususya dalam penelitian ini adalah terhadap peningkatan kosakata *i-keiyooshi* bahasa Jepang.

Berdasarkan data angket yang diperoleh, diketahui bahwa sebagian besar dari siswa menyenangi pelajaran bahasa Jepang, walaupun lebih dari setengah jumlah siswa menyatakan bahasa Jepang itu sulit untuk dipelajari, salah satunya yaitu faktor mempelajari kosakata dan mengingat huruf Hiragana. Sebagian dari siswa mengetahui teknik permainan acak huruf. Diketahui dari pendapat siswa bahwa belajar dengan teknik permainan acak huruf itu, menarik dan cukup mudah dimengerti. Lebih dari setengah jumlah siswa berpendapat bahwa teknik permainan ini tepat untuk pengajaran kosakata, serta lebih mudah untuk mengingat kosakata melalui media permainan. Dari analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan teknik permainan acak huruf dapat meningkatkan penguasaan kosakata.