

## **BAB IV**

### **ANALISIS DAN INTERPRESTASI DATA**

Pada bab ini, penulis akan menguraikan deskripsi umum mengenai data yang telah diperoleh dari kegiatan belajar mengajar huruf kana (hiragana dan katakana) dengan menggunakan multimedia game. Analisis data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

#### **4.1 Deskripsi Data**

Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara eksperimen. Sampel terdiri atas kelompok control dan kelompok eksperimen. Pre Tes dilaksanakan pada tanggal 28 April 2010 sedangkan *post-tes* dilaksanakan pada tanggal 12 Mei 2010 pada kelas eksperimen dan pada tanggal 15 Mei 2010 pada kelas kontrol di SMA Negeri 1 Lembang, yaitu siswa kelas X sebanyak 30. Adapun langkah-langkah yang dilakukan penelitian dalam mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan tes awal (*pre-test*) terhadap siswa kelompok eksperimen dan kelompok control, yaitu memberikan tes awal tentang huruf kana (hiragana dan katakana). Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:
  1. Memberikan penjelasan kepada siswa mengenai tujuan penelitian.
  2. Membagikan soal tentang huruf kana (hiragana dan katakana).

3. Memberikan penjelasan mengenai cara pengisian.
  4. Mengumpulkan hasil tes.
  5. Memeriksa dan menghitung hasil tes.
- b. Memberikan perlakuan (*treatment*). Bentuk perlakuannya adalah pembelajaran menggunakan multimedia game *a i u e o* terhadap kelompok eksperimen dan menggunakan teknik konvensional terhadap kelompok kontrol.
- c. Melakukan tes akhir (*post-test*) terhadap siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yaitu memberikan tes akhir tentang huruf kana (hiragana dan katakana).
1. Membagikan soal tentang hurufkana (hiragana dan katakana).
  2. Memberikan penjelasan mengenai cara pengisian.
  3. Mengumpulkan hasil tes.
  4. Memeriksa dan menghitung hasil tes.
- d. Memberikan skor pada setiap jawaban mahasiswa sesuai dengan criteria penilaian yang telah ditetapkan.
- e. Mengubah skor menjadi nilai.

## 4.2 Deskripsi Data Pretes dan Postes

### 4.2.1 Pengolahan Data *Pre-Test*

Berikut ini adalah table hasil perolehan siswa dalam *pre-test*. Data X dan Y diperoleh dari dua sample yang berbeda yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

**Table 4.1**  
**Analisis Data Hasil *Pre-test***

no	X	Y	x	y	x <sup>2</sup>	y <sup>2</sup>
1	8.8	8	2.91	3.00	8.49	9.00
2	8.4	8	2.51	3.00	6.32	9.00
3	8.4	7.6	2.51	2.60	6.32	6.76
4	8	7.6	2.11	2.60	4.47	6.76
5	8	7.6	2.11	2.60	4.47	6.76
6	7.6	7.2	1.71	2.20	2.94	4.84
7	7.6	7.2	1.71	2.20	2.94	4.84
8	7.6	6.8	1.71	1.80	2.94	3.24
9	7.4	6.8	1.51	1.80	2.29	3.24
10	6.8	6.4	0.91	1.40	0.83	1.96
11	6.8	6	0.91	1.00	0.83	1.00
12	6.4	6	0.51	1.00	0.26	1.00
13	6.4	6	0.51	1.00	0.26	1.00
14	6	5.6	0.11	0.60	0.01	0.36
15	6	5.6	0.11	0.60	0.01	0.36
16	6	5.2	0.11	0.20	0.01	0.04
17	5.6	5.2	-0.29	0.20	0.08	0.04
18	5.6	4	-0.29	-1.00	0.08	1.00
19	5.2	4	-0.69	-1.00	0.47	1.00
20	5.2	4	-0.69	-1.00	0.47	1.00
21	4.4	3.6	-1.49	-1.40	2.21	1.96

22	4.4	3.6	-1.49	-1.40	2.21	1.96
23	4	2.8	-1.89	-2.20	3.56	4.84
24	4	2.8	-1.89	-2.20	3.56	4.84
25	4	2.4	-1.89	-2.60	3.56	6.76
26	4	2.4	-1.89	-2.60	3.56	6.76
27	4	2.4	-1.89	-2.60	3.56	6.76
28	3.6	2	-2.29	-3.00	5.23	9.00
29	3.2	1.6	-2.69	-3.40	7.22	11.56
30	3.2	1.6	-2.69	-3.40	7.22	11.56
$\Sigma$	176.6	150	0.00	0.00	86.37	129.20
M	5.89	5.00				

Berdasarkan tabel data di atas maka pengolahan data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mencari *mean* dari kedua variable dengan menggunakan rumus berikut:

$$M_x = \frac{\Sigma x}{N_1} = \frac{176.6}{30} = 5,89 \qquad M_y = \frac{\Sigma y}{N_2} = \frac{150}{30} = 5,00$$

2. Mencari *standar deviasi* dari variable dengan menggunakan rumus berikut:

$$Sd_x = \sqrt{\frac{\Sigma x^2}{N_1}} = \sqrt{\frac{86,37}{30}} = \sqrt{2,879} = 1.6$$

$$Sd_y = \sqrt{\frac{\Sigma y^2}{N_2}} = \sqrt{\frac{129.20}{30}} = \sqrt{4.30} = 2,0$$

3. Mencari *standar error mean* kedua variable tersebut dengan menggunakan rumus berikut:

$$SEM_x = \frac{Sd_x}{\sqrt{N_1 - 1}} = \frac{1,6}{\sqrt{30 - 1}} = \frac{1,6}{\sqrt{29}} = \frac{1,6}{5,38} = 0,29$$

$$SEM_y = \frac{Sd_y}{\sqrt{N_2 - 1}} = \frac{2,0}{\sqrt{30 - 1}} = \frac{2,0}{\sqrt{29}} = \frac{2,0}{5,38} = 0,37$$

4. Mencari *standar error perbedaan mean* X dan Y dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} SEM_{XY} &= \sqrt{SEM_X^2 + SEM_Y^2} \\ &= \sqrt{0,29^2 + 0,37^2} \\ &= \sqrt{0,0841 + 0,1369} \\ &= \sqrt{0,221} \\ &= 0,47 \end{aligned}$$

Dari proses pengolahan data yang telah dilakukan, maka dapat diketahui bahwa hasil perolehan data di atas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2

Hasil Perolehan Data *Pre-test*

	<b>Kelompok Eksperimen</b>	<b>Kelompok Kontrol</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>5,89</b>	<b>5,00</b>
<b>Standar Deviasi</b>	<b>1,6</b>	<b>2,0</b>
<b>Standar Error</b>	<b>0,29</b>	<b>0,37</b>
<b>SEM<sub>x</sub>-SEM<sub>y</sub></b>	<b>0,47</b>	<b>0,47</b>

Sebagai penafsiran data yang diperoleh maka penulis menggunakan standar penilaian UPI, sebagai berikut:

Tabel 4.3

## Penafsiran Standar Penilaian UPI

<b>Angka</b>	<b>Keterangan</b>
<b>86-100</b>	<b>Baik Sekali</b>
<b>76-86</b>	<b>Baik</b>
<b>66-75</b>	<b>Cukup</b>
<b>56-65</b>	<b>Kurang</b>
<b>46-55</b>	<b>Kurang Sekali</b>
<b>36-45</b>	<b>Gagal</b>

Berdasarkan keterangan di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kemampuan membaca dan mengingat huruf kana (hiragana dan katakana) siswa SMA Negeri 1 Lembang pada kelompok eksperimen 5,89 dan nilai rata-rata pada kelompok kontrol adalah 5,00, dan menurut tabel penafsiran, maka kemampuan membaca, dan mengingat huruf kana (hiragana dan katakana) pada kelompok eksperimen dikategorikan *kurang*, dan pada kelompok kontrol dikategorikan *kurang sekali*.

Selanjutnya untuk menguji hipotesis dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mencari nilai  $t_{hitung}$  dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} t_0 &= \frac{M_x - M_y}{SEM_{XY}} \\ &= \frac{5,89 - 5,00}{0,47} \\ &= \frac{0,89}{0,47} \\ &= 1,89 \end{aligned}$$

- b. Mencari signifikansi dengan derajat kebebasan (df/db)

$$\begin{aligned} db &= (N_1 + N_2) - 2 \\ &= (30+30)-2 \\ &= 58 \end{aligned}$$

Karena nilai  $t_{tabel}$  untuk db 58 tidak ada maka, db yang paling mendekati adalah db 60 sebesar 2,00. Pada taraf signifikan 5%  $t_{tabel}$  dan 2,65 pada taraf signifikan 1%  $t_{tabel}$ .

Dengan demikian  $t_{hitung}$  jauh lebih kecil dari pada  $t_{tabel}$  dan hipotesa ditolak. Hal ini berarti bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata kelompok eksperimen dan nilai rata-rata kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan berupa pembelajaran huruf kana (hiragana dan katakana) dengan menggunakan game *a i u e o*.

#### 4.2.2 Pengolahan Data *Postes*

Berikut ini adalah tabel hasil perolehan siswa dalam *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok control setelah diberikan pembelajaran huruf kana (hiragana dan katakana) dengan menerapkan game *a i u e o* pada kelompok eksperimen dan metode konvensional pada kelompok kontrol.

**Tabel 4.4**

#### Hasil *post-test* kelas eksperimen

no	X	Y	x	y	x <sup>2</sup>	y <sup>2</sup>
1	10	8.4	2.03	2.32	4.11	5.38
2	10	8	2.03	1.92	4.11	3.69
3	10	8	2.03	1.92	4.11	3.69
4	10	7.6	2.03	1.52	4.11	2.31
5	10	7.6	2.03	1.52	4.11	2.31
6	9.6	7.2	1.63	1.12	2.65	1.25



7	9.6	7.2	1.63	1.12	2.65	1.25
8	9.2	7.2	1.23	1.12	1.50	1.25
9	9.2	6.8	1.23	0.72	1.50	0.52
10	8.8	6.4	0.83	0.32	0.68	0.10
11	8.8	6.4	0.83	0.32	0.68	0.10
12	8.8	6.4	0.83	0.32	0.68	0.10
13	8.4	6.4	0.43	0.32	0.18	0.10
14	8.4	6	0.43	-0.08	0.18	0.01
15	8	6	0.03	-0.08	0.00	0.01
16	8	6	0.03	-0.08	0.00	0.01
17	8	6	0.03	-0.08	0.00	0.01
18	7.6	5.6	-0.37	-0.48	0.14	0.23
19	7.2	5.6	-0.77	-0.48	0.60	0.23
20	6.8	5.2	-1.17	-0.88	1.38	0.77
21	6.8	5.2	-1.17	-0.88	1.38	0.77
22	6.8	5.2	-1.17	-0.88	1.38	0.77
23	6.4	5.2	-1.57	-0.88	2.48	0.77
24	6.4	5.6	-1.57	-0.48	2.48	0.23
25	6.4	4.8	-1.57	-1.28	2.48	1.64
26	6	4.8	-1.97	-1.28	3.89	1.64
27	6	4.8	-1.97	-1.28	3.89	1.64
28	6	4.8	-1.97	-1.28	3.89	1.64
29	6	4	-1.97	-2.08	3.89	4.33
30	6	4	-1.97	-2.08	3.89	4.33
$\Sigma$	239.2	182.4	0.00	0.00	63.02	41.09
M	7.97	6.08				

1. Mencari *mean* dari kedua variable dengan menggunakan rumus berikut:

$$M_x = \frac{\sum x}{N_1} = \frac{239,2}{30} = 7,97 \qquad M_y = \frac{\sum y}{N_2} = \frac{182,4}{30} = 6,08$$

2. Mencari *standar deviasi* dari variable dengan menggunakan rumus berikut:

$$Sd_x = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N_1}} = \sqrt{\frac{64,77}{30}} = \sqrt{2,159} = 1,47$$

$$Sd_y = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}} = \sqrt{\frac{41,09}{30}} = \sqrt{1,36} = 1,17$$

3. Mencari *standar error mean* kedua variable tersebut dengan menggunakan rumus berikut:

$$SEM_x = \frac{Sd_x}{\sqrt{N_1 - 1}} = \frac{1,47}{\sqrt{30 - 1}} = \frac{1,47}{\sqrt{29}} = \frac{1,47}{5,38} = 0,27$$

$$SEM_y = \frac{Sd_y}{\sqrt{N_2 - 1}} = \frac{1,17}{\sqrt{30 - 1}} = \frac{1,17}{\sqrt{29}} = \frac{1,17}{5,38} = 0,21$$

4. Mencari *standar error perbedaan mean* X dan Y dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} SEM_{XY} &= \sqrt{SEM_X^2 + SEM_Y^2} \\ &= \sqrt{0,27^2 + 0,21^2} \\ &= \sqrt{0,0729 + 0,0441} \\ &= \sqrt{0,117} = 0,34 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan data di tersebut, dapat diketahui:

**Tabel 4.5**

**Hasil Perolehan Data *Post-test***

	<b>Kelompok Eksperimen</b>	<b>Kelompok Kontrol</b>
<b>Rata-rata</b>	7,92	6,08
<b>Standar Deviasi</b>	1,47	1,17
<b>Standar Error</b>	0,27	0,21
<b>SEM<sub>x</sub>-SEM<sub>y</sub></b>	0,34	0,34

Berdasarkan keterangan sebelumnya, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kemampuan mengingat dan membaca huruf kana (hiragana dan katakana) pada siswa SMA Negeri 1 Lembang, pada kelompok eksperimen adalah 7,92 dan nilai rata-rata pada kelompok kontrol adalah 6,08. Sehingga menurut penafsiran data menggunakan standar penilaian UPI, nilai postes pada kelas eksperimen termasuk *baik*. Sedangkan nilai postes pada kelas kontrol termasuk ke dalam katagori *cukup*. Dari penafsiran data di atas, dapat dilihat adanya perbedaan antara hasil postes pada kedua sampel.

Selanjutnya untuk menguji hipotesis dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mencari nilai  $t_{hitung}$  dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} t_0 &= \frac{M_x - M_y}{SEM_{XY}} \\ &= \frac{7,92 - 6,08}{0,34} \\ &= \frac{1,84}{0,34} \\ &= 5,41 \end{aligned}$$

- b. Mencari signifikansi dengan derajat kebebasan (df/db)

$$\begin{aligned} db &= (N1 + N2) - 2 \\ &= (30+30)-2 \\ &= 58 \end{aligned}$$

Nilai  $t_{tabel}$  untuk db58 adalah sebagai berikut:

- Pada taraf signifikan 1%  $t_{tabel}=2,65$
- Pada taraf signifikan 5%  $t_{tabel} =2,00$

Dengan demikian  $t_{hitung}$  jauh lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  (pada taraf signifikan 1% dan 5%), maka  $H_0$  diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara variable X dan variable Y. Hal ini berarti bahwa penggunaan game *a i u e o* dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa terhadap membaca dan mengingat huruf kana (hiragana dan katakana).

### 4.2.3 Kriteria Efektifitas Pembelajaran

Untuk menentukan tingkat efektifitas pembelajaran terlebih dahulu dicari gain yang dinormalisir (*normalized gain*) dari data *pre-test* dan *post-test*. *Normalized gain* secara matematis dapat ditulis sebagai berikut:

$$g \geq \frac{T_2 - T_1}{S_m - T_1}$$

(Hake, R.R, 1998)

Keterangan :  $\langle g \rangle$  : *Normalized gain*

$T_1$  : *Pre-test*

$T_2$  : *Post-test*

$S_m$  : Nilai Maksimal

Hasil perhitungan *normalized gain* diinterpretasikan untuk menyatakan kriteria efektivitas pembelajaran, dengan menggunakan pembagian kriteria sebagai berikut:

**Tabel 4.6**

#### **Kriteria Efektifitas Pembelajaran**

<b>Rentang <i>normalized gain</i></b>	<b>Kriteria Efektifitas</b>
0,71-100	Sangat efektif
0,41-0,70	Efektif
0,01-0,40	Kurang efektif

Pada tabel berikut ini disajikan data *normalized gain* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

**Tabel 4.7**

*Data Normalied Gain*

Kelompok Eksperimen					Kelompok kontrol				
no.	kode siswa	T1	T2	$g = \frac{T_2 - T_1}{Sm - T_1}$	no.	kode siswa	T1	T2	$g = \frac{T_2 - T_1}{Sm - T_1}$
1	sampel 1	8.8	10	1	1	sampel 1	8	8.4	0.2
2	sampel 2	8.4	10	1	2	sampel 2	8	8	0
3	sampel 3	8.4	10	1	3	sampel 3	7.6	8	0.17
4	sampel 4	8	10	1	4	sampel 4	7.6	7.6	0
5	sampel 5	8	10	1	5	sampel 5	7.6	7.6	0
6	sampel 6	7.6	9.6	0.83	6	sampel 6	7.2	7.2	0
7	sampel 7	7.6	9.6	0.83	7	sampel 7	7.2	7.2	0
8	sampel 8	7.6	9.2	0.67	8	sampel 8	6.8	7.2	0.13
9	sampel 9	7.4	9.2	0.69	9	sampel 9	6.8	6.8	0
10	sampel 10	6.8	8.8	0.63	10	sampel 10	6.4	6.4	0
11	sampel 11	6.8	8.8	0.63	11	sampel 11	6	6.4	0.1
12	sampel 12	6.4	8.8	0.67	12	sampel 12	6	6.4	0.1
13	sampel 13	6.4	8.4	0.56	13	sampel 13	6	6.4	0.1
14	sampel 14	6	8.4	0.6	14	sampel 14	5.6	6	0.09
15	sampel 15	6	8	0.5	15	sampel 15	5.6	6	0.09
16	sampel 16	6	8	0.5	16	sampel 16	5.2	6	0.17
17	sampel 17	5.6	8	0.55	17	sampel 17	5.2	6	0.17
18	sampel 18	5.6	7.6	0.45	18	sampel 18	4	5.6	0.27
19	sampel 19	5.2	7.2	0.42	19	sampel 19	4	5.6	0.27
20	sampel 20	5.2	6.8	0.33	20	sampel 20	4	5.2	0.2
21	sampel 21	4.4	6.8	0.43	21	sampel 21	3.6	5.2	0.25
22	sampel 22	4.4	6.8	0.43	22	sampel 22	3.6	5.2	0.25
23	sampel 23	4	6.4	0.4	23	sampel 23	2.8	5.2	0.33
24	sampel 24	4	6.4	0.4	24	sampel 24	2.8	5.6	0.39

25	sampel 25	4	6.4	0.4	25	sampel 25	2.4	4.8	0.32
26	sampel 26	4	6	0.33	26	sampel 26	2.4	4.8	0.32
27	sampel 27	4	6	0.33	27	sampel 27	2.4	4.8	0.32
28	sampel 28	3.6	6	0.38	28	sampel 28	2	4.8	0.35
29	sampel 29	3.2	6	0.41	29	sampel 29	1.6	4	0.29
30	sampel 30	3.2	6	0.41	30	sampel 30	1.6	4	0.29
		jumlah		17.77			jumlah		5.13
		rata-rata		0.59			rata-rata		0.17

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa rata-rata *normalized gain* pada kelompok eksperimen (menggunakan game *a i u e o* pada pembelajaran huruf kana (hiragana dan katakana).) sebesar 0,59 dengan kriteria untuk efektivitas pembelajaran adalah efektif, dan rata-rata *normalized gain* pada kelompok kontrol (menggunakan metode konvensional) sebesar 0,17 dengan kriteria untuk efektivitas pembelajaran adalah kurang efektif. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran huruf kana (hiragana dan katakana) dengan menggunakan game *a i u e o* lebih efektif dibandingkan pembelajaran dengan metode konvensional.

#### 4.3 Pengolahan dan Interpretasi Data Hasil Angket

Dalam penelitian ini, penulis menyusun angket dengan maksud untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap pembelajaran huruf kana (huruf hiragana dan katakana) yang dilakukan sebelum dan sesudah diterapkannya game *a i u e o* dalam pembelajaran huruf kana khususnya hiragana dan katakana. Angket diberikan pada tanggal 15 Mei 2010 kepada 20 orang

responden pada kelompok eksperimen. Pertanyaan dalam angket ini berjumlah 10 butir, dengan bentuk pilihan ganda.

Adapun pengolahan data angket dapat dilakukan dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

100 % = presentase frekuensi dari tiap jawaban responden

F = Frekuensi setiap jawaban dari responden

N = Jumlah responden

P = Presentase jawaban

Klasifikasi interpretasi perhitungan presentase tiap kategori adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.3**

**Penafsiran Analisis Angket**

0 %	Tidak ada / tidak seorangpun
1 % - 5 %	Hampir tidak ada
6 % - 25 %	Sebagian kecil
26 % - 49 %	Hampir setengahnya
50 %	Setengahnya
51 % - 75 %	Lebih dari setengahnya



76 % - 95 %	Sebagian besar
96 % - 99 %	Hampir seluruhnya
100 %	Seluruhnya

(Anas Sudjiono,2004)

Hasil analisis data angket adalah sebagai berikut.

**Tabel 4.3.1**

**Persentase Angket Pertanyaan Nomor 1**

**Pernyataan : Apakah anda merasa kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang?**

Jawaban	f	N	%
a. Ya	18	20	90
b. Tidak begitu	2	20	10
c. Tidak	0	20	0

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa 90% dari jumlah responden menjawab ya, dan 10% responden menjawab tidak begitu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hampir seluruhnya responden merasa kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang.

**Tabel 4.3.2****Persentase Angket Pertanyaan Nomor 2**

**Pernyataan : Apakah anda merasa kesulitan dalam mempelajari huruf Jepang khususnya huruf hiragana dan katakan?**

Jawaban	f	N	%
a. Ya	8	20	40
b. Tidak begitu	6	20	30
c. Tidak	6	20	30

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa 40% dari jumlah responden menjawab ya, 30% responden menjawab tidak begitu dan 30 % responden menjawab tidak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden merasa kesulitan dalam mempelajari huruf kana (hiragana dan katakana).

**Tabel 4.3.3****Persentase Angket Pertanyaan Nomor 3**

**Pernyataan : Apakah kesulitan yang anda alami dalam mempelajari huruf Jepang?**

Jawaban	f	N	%
a. Sulit mengingat	14	20	70
b. Sulit menuliskan	3	20	15
c. Sulit membaca	3	20	15

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa 70% dari jumlah responden menjawab sulit mengingat, untuk menjawab sulit menulis sebanyak 15% dan untuk jawaban sulit membaca 15%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden setuju akan pernyataan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam mengingat huruf.

**Tabel 4.3.4**

**Persentase Angket Pertanyaan Nomor 4**

**Pernyataan : Jika anda menemukan kesulitan dalam mempelajari bahasa jepang terutama huruf Jepang khususnya huruf hiragana dan katakana apa yang anda lakukan ?**

Jawaban	f	N	%
a. Bertanya pada guru	8	20	40
b. Bertanya pada teman	7	20	35
c. Bertanya pada kakak tingkat	5	20	25

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa 40% dari jumlah responden menjawab bertanya pada guru, sebanyak 35% menjawab bertanya kepada teman, dan sebanyak 25% menjawab bertanya pada kakak tingkat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hampir seluruhnya responden setuju untuk mengatasi kesulitan dalam mempelajarihuruf kana (hiragana dan katakana) dengan bertanya kepada guru.

**Tabel 4.3.5****Persentase Angket Pertanyaan Nomor 5**

**Pernyataan : Apakah anda menyukai kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan multimedia game sebagai media pembelajaran?**

Jawaban	f	N	%
a. Ya	17	20	85
b. Tidak begitu	3	20	15
c. Tidak	0	20	0

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa 85% dari jumlah responden menjawab ya, dan 15% responden menjawab tidak begitu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hampir seluruhnya responden menyukai kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan multimedia game sebagai media pembelajaran huruf kana( hiragana dan katakana).

**Tabel 4.3.6****Persentase Angket Pertanyaan Nomor 6**

**Pernyataan : Apakah pembelajaran huruf Jepang khususnya hiragana dan katakana dengan menggunakan multimedia berupa game mudah untuk dipahami?**

Jawaban	f	N	%
a. Ya	17	20	85
b. Tidak begitu	3	20	15

c. Tidak	0	20	0
----------	---	----	---

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa 85% dari jumlah responden menjawab ya, dan 15% responden menjawab tidak begitu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden berpendapat bahwa pembelajaran huruf kana hiragana dan katakana dengan menggunakan multimedia berupa game mudah untuk dipahami.

**Tabel 4.3.7**

**Persentase Angket Pertanyaan Nomor 7**

**Pernyataan : Apakah pembelajaran huruf Jepang melalui game yang telah disajikan dapat menambah motivasi anda dalam belajar huruf Jepang?**

Jawaban	f	N	%
a. Ya	18	20	90
b. Tidak begitu	0	20	0
c. Tidak	2	20	10

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa 90% dari jumlah responden menjawab ya, dan 10% responden menjawab tidak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hampir seluruhnya responden setuju bahwa pembelajaran melalui game yang di sajikan mampu menambah motivasi mereka dalam mempelajari huruf kana (hiragana dan katakana).

Tabel 4.3.8

**Persentase Angket Pertanyaan Nomor 8**

**Pernyataan : Apakah game ini dapat membantu anda dalam menguasai huruf dan kosakata?**

Jawaban	f	N	%
a. Ya	16	20	80
b. Tidak	4	20	20

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa 80% dari jumlah responden menjawab ya, dan 20% responden menjawab tidak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hampir seluruhnya responden setuju bahwa pembelajaran huruf Jepang hiragana dan katakana melalui game *a i u e o* dapat membantu menguasai huruf kana hiragana dan katakana dan kosakata.

Tabel 4.3.9

**Persentase Angket Pertanyaan Nomor 9**

**Pernyataan : Menurut anda bagaimana penyampaian materi dengan menggunakan game ini?**

Jawaban	f	N	%
a. Sangat menarik	12	20	60
b. Menarik	8	20	40
c. Tidak menarik	0	20	0

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa sebanyak60% dari jumlah responden menjawab sangat menarik, dan 40% responden menjawab menarik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa setengah jumlah responden setuju bahwa penyampaian materi ini sangat menarik.

**Tabel 4.3.10**

**Persentase Angket Pertanyaan Nomor 10**

**Pernyataan : Bagaimana kesan anda setelah mempelajari huruf Jepang khususnya hiragana dan katakana dengan menggunakan game ini?**

Jawaban	f	N	%
a. Sangat menarik	12	20	60
b. Menarik	8	20	40
c. Tidak menarik	0	20	0

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa sebanyak60% dari jumlah responden menjawab sangat menarik, dan 40% responden menjawab menarik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa setengah jumlah responden setuju bahwa pembelajaran melalui game *a i u e o* ini dapat memudahkan dalam pembelajaran huruf kana( hiragana dan katakana) maupun kosa kata.

Berdasarkan data angket diketahui bahwa sebagian besar dari siswa menyukai pembelajaran bahasa Jepang melalui multimedia dan merasa memerlukan multimedia dalam pembelajaran bahasa Jepang baik untuk memotivasi ataupun untuk menguasai

bahasa Jepang. Walaupun hanya lebih dari setengah siswa yang menganggap bahwa materi huruf kana (hiragana dan katakana) maupun kosa kata adalah materi yang cukup sulit, tapi dilihat dari hasil nilai siswa cukup menguasai huruf kana (hiragana dan katakana) serta kosa kata yang telah diajarkan.