

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metod Penelitian

Dalam setiap penelitian metode penelitian sangat dibutuhkan. Hal ini dikarenakan, metode digunakan sebagai prosedur atau tata cara dalam melakukan penelitian. Kemudian yang nantinya dapat memberikan solusi dan gambaran untuk memecahkan masalah dalam penelitian

Menurut (Sutedi, 2011, hlm. 53) menjelaskan bahwa :

Dalam kegiatan penelitian, metode dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian. Prosedur ini merupakan langkah kerja yang bersifat sistematis, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan pengambilan kesimpulan.

Selain itu, menurut (Sugiyono, 2004, hlm.1) metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah dengan menggunakan media foto. Maka dari itu, peneliti memilih untuk menggunakan penelitian eksperimen.

Dalam penelitian ini siswa diberi perlakuan dengan cara menerapkan media foto untuk meningkatkan kemampuan mengingat kosakata dalam 4 kali perlakuan. Adapun jenis metode eksperimen yang digunakan ialah eksperimen semu (*quasi eksperiment*). Penelitian ini dilakukan terhadap satu kelompok subjek tanpa adanya kelompok pembandingan.

Adapun alasan penulis menggunakan metode eksperimen semu karena pada kenyataannya sulit untuk mendapatkan kelas kontrol jika menggunakan eksperimen murni. Kemudian kesulitan lainnya dikarenakan

mata pelajaran bahasa Jepang di kelas XI hanya ada di kelas lintas minat yakni hanya satu kelas. Maka dari itu, sulit untuk mendapatkan kelas kontrol.

B. Desain Penelitian

Jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*, dimana peneliti memberikan *pretest* (tes awal) kepada sekelompok subjek dalam penelitian dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dimana hasil tes awal ini akan dijadikan bahan acuan untuk perbandingan hasil akhir pada *posttest*. Setelah dilakukan *pretest* peneliti melakukan *treatment* pada waktu dan hari yang sama. *Treatment* yang akan dilakukan peneliti yakni sebanyak empat kali. Kemudian terakhir dilakukan *posttest* kepada subjek untuk mengetahui hasil pembelajaran kosakata setelah dilakukan *treatment* menggunakan media foto.

Adapun desain penelitian yang digunakan sebagai berikut :

Tabel 3.1
Desain penelitian yang digunakan

Kelas	<i>Pre-test</i>	Treatment	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O₁	X	O₂

Keterangan :

O₁ : *pre-test*, dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam pembelajaran kosakata nomina.

X : *treatment* (perlakuan), berupa mengajarkan kosakata nomina bahasa Jepang menggunakan media foto.

O2 : *posttest*, dilakukan dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran kosakata nomina bahasa Jepang setelah perlakuan (dengan media foto)

Sesuai dengan desain eksperimen ini, dalam pelaksanaan penelitian hanya membandingkan nilai hasil *pretest* siswa sebelum diberikan *treatment* yaitu dengan media foto dengan hasil *posttest* siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

C. Desain Pembelajaran

1. Menentukan Materi Pembelajaran

Materi yang akan diberikan dalam materi ini berupa kosakata nomina.

Kosakata nomina bahasa Jepang yang diberikan terdiri dari empat kategori yaitu:

- a. *Tabemono dan nomimono*
- b. *Kirumono*
- c. *Kagu*
- d. Benda-benda di sekitar siswa

Masing-masing kategori terdiri dari 15 dan 16 kosakata. Jadi jumlah kosakata yang diberikan seluruhnya berjumlah 61 kosakata. Pada pertemuan awal, peneliti akan melakukan *pre-test* kepada kelas eksperimen.

2. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

a. Tujuan Pembelajaran

Melly Septiani Mauliyasari, 2016

PENGUNAAN MEDIA FOTO SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENINGGAT KOSAKATA NOMINA BAHASA JEPANG Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pengajaran kosakata ini adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat mengetahui dan mengingat kosakata nomina bahasa Jepang yang menyatakan, *tabemono* dan *nomimono*, benda di sekitar siswa dengan baik.

3. Langkah-langkah Pengajaran Kosakata Bahasa Jepang

a. (Pertemuan treatment ke-1)

1) Pendahuluan

Pada tahapan pendahuluan, hal-hal yang akan dilakukan guru adalah sebagai berikut:

- ❖ Guru memperkenalkan diri kepada siswa
- ❖ Guru memberi tahu maksud dan tujuan penelitian
- ❖ Guru memeriksa kesiapan dan kehadiran siswa
- ❖ Guru memberikan soal *pre-test*
- ❖ Guru mengarahkan siswa pada pembelajaran kosakata yang bertema mengenai *tabemono, nomimono*.

2) Kegiatan Inti

Pada tahapan kegiatan inti, terdiri dari

a) Mengamati

- ❖ Guru memperlihatkan media Foto yang berukuran A4 satu persatu kepada siswa sambil menyebutkan kosakata sesuai

dengan foto yang bertemakan tentang *tabemono*, *nomimono* dengan bahasa Jepang.

- ❖ Guru mengajak siswa untuk menyebutkan kosakata sesuai dengan foto yang diperlihatkan bersama-sama.

b) Mengeksplor

Guru meminta siswa untuk menebak kosakata yang sesuai dengan foto yang diperlihatkan oleh guru secara individu, kelompok, dan kelas.

c) Mengasosiasi

- Permainan kartu foto
 - ❖ Siswa dibagi menjadi 6 kelompok
 - ❖ Masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang
- Langkah-langkah permainan
 - ❖ Sebelum dimulainya permainan, setiap pemain terlebih dahulu melakukan hompipah untuk menentukan urutan pemain.
 - ❖ Pemain yang mendapatkan urutan pertama pada masing-masing kelompok maju kedepan untuk memulai permainan.
 - ❖ Setiap pemain dari masing-masing kelompok harus menebak kosakata sebanyak-banyaknya. Sesuai dengan kosakata yang sudah dipelajari menggunakan media foto setiap pertemuannya. Seiring jumlah pertemuan bertambah, maka bertambah pula jumlah

kosakata yang harus di tebak sebanyak-banyaknya dalam permainan. Misal pertemuan pertama, jumlah kosakata yang harus di tebak adalah 15 kosakata. Jika siswa tidak bisa menebak kosakata dalam kartu foto, maka kartu foto yang tidak tertebak kosakatanya tidak di hitung.

- ❖ Setiap perwakilan kelompok yang dapat menebak dan mengumpulkan skor tertinggi, maka kelompok itulah yang menang.

d) Penutup

- ❖ Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan tentang materi hari ini yang telah dipelajari menggunakan media foto.

b. (Pertemuan treatment ke-2)

1) Pendahuluan

Pada tahapan pendahuluan, hal-hal yang akan dilakukan guru adalah sebagai berikut:

- ❖ Guru memeriksa kesiapan dan kehadiran siswa
- ❖ Guru mengarahkan siswa pada pembelajaran kosakata yang bertema mengenai *kirumono*.

2) Kegiatan Inti

Pada tahapan kegiatan inti, terdiri dari

1. Mengamati

- ❖ Guru memperlihatkan media Foto yang berukuran A4 satu persatu kepada siswa sambil menyebutkan kosakata sesuai dengan foto yang bertemakan tentang *nomimono*, *tabemono* (makanan dan minuman) dengan bahasa Jepang.
- ❖ Guru mengajak siswa untuk menyebutkan kosakata sesuai dengan foto yang diperlihatkan bersama-sama.

2. Mengeksplor

Guru meminta siswa untuk menebak kosakata yang sesuai dengan foto yang diperlihatkan oleh guru secara individu, kelompok, dan kelas.

3. Mengasosiasi

- Permainan kartu foto
 - ❖ Siswa dibagi menjadi 6 kelompok
 - ❖ Masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang
 - ❖ Semua anggota kelompok tampil secara bergiliran
- Langkah-langkah permainan
 - ❖ Siswa dibagi kedalam 6 kelompok. Jumlah pemain untuk masing-masing kelompok maksimal 4 orang.
 - ❖ Sebelum dimulainya permainan, setiap pemain terlebih dahulu melakukan hompipah untuk menentukan urutan pemain.

- ❖ Pemain yang mendapatkan urutan pertama pada masing-masing kelompok maju kedepan untuk memulai permainan.
- ❖ Setiap pemain dari masing-masing kelompok harus menebak kosakata sebanyak-banyaknya. Sesuai dengan kosakata yang sudah dipelajari menggunakan media foto setiap pertemuannya. Seiring jumlah pertemuan bertambah, maka bertambah pula jumlah kosakata yang harus di tebak sebanyak-banyaknya dalam permainan. Misal pertemuan pertama, jumlah kosakata yang harus di tebak adalah 15 kosakata. Kemudian pertemuan kedua jumlah kosakata yang sudah di pelajari sebanyak 15 kosakata. Dengan demikian permainan pada pertemuan ke dua jumlah kosakata yang harus ditebak berjumlah 30 kosakata. Karena jumlah kosakata pertemuan ke-1 di tambahkan dengan kosakata pertemuan ke-2. Jika siswa tidak bisa menebak kosakata dalam kartu foto, maka kartu foto yang tidak tertebak kosakatanya tidak di hitung.
- ❖ Setiap perwakilan kelompok yang dapat menebak dan mengumpulkan skor tertinggi, maka kelompok itulah yang menang.

4. Penutup

- ❖ Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan tentang materi hari ini yang telah dipelajari menggunakan media foto.

c. (Pertemuan treatment ke-3)

1) Pendahuluan

Pada tahapan pendahuluan, hal-hal yang akan dilakukan guru menit adalah sebagai berikut:

- ❖ Guru memeriksa kesiapan dan kehadiran siswa
- ❖ Guru mereview kembali materi minggu lalu
- ❖ Guru mengarahkan siswa pada pembelajaran kosakata yang bertema mengenai *kagu*.

2) Kegiatan Inti

Pada tahapan kegiatan inti, terdiri dari

1. Mengamati

- ❖ Guru memperlihatkan media Foto yang berukuran A4 satu persatu kepada siswa sambil menyebutkan kosakata sesuai dengan foto yang bertemakan tentang *kagu* dengan bahasa Jepang.
- ❖ Guru mengajak siswa untuk menyebutkan kosakata sesuai dengan foto yang diperlihatkan bersama-sama.

2. Mengeksplor

Guru meminta siswa untuk menebak kosakata yang sesuai dengan foto yang diperlihatkan oleh guru secara individu, kelompok, dan kelas.

3. Mengasosiasi

- Permainan kartu foto
 - ❖ Siswa dibagi menjadi 6 kelompok
 - ❖ Masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang
 - ❖ Semua anggota kelompok tampil secara bergiliran

- Langkah-langkah permainan
 - ❖ Sebelum dimulainya permainan, setiap pemain terlebih dahulu melakukan hompipah untuk menentukan urutan pemain.
 - ❖ Pemain yang mendapatkan urutan pertama pada masing-masing kelompok maju kedepan untuk memulai permainan.
 - ❖ Setiap pemain dari masing-masing kelompok harus menebak kosakata sebanyak-banyaknya. Sesuai dengan kosakata yang sudah dipelajari menggunakan media foto setiap pertemuannya. Seiring jumlah pertemuan bertambah, maka bertambah pula jumlah kosakata yang harus di tebak sebanyak-banyaknya dalam permainan. Jumlah kosakata pertemuan ke-1 di tambahkan dengan kosakata pertemuan ke-2 dan ke-3. Penambahan jumlah kosakata di tambahkan pada setiap pertemuannya. Jumlah kosakata yang harus ditebak dalam kartu foto pada permainan ini sebanyak 46 kosakata. Jika siswa tidak bisa menebak kosakata dalam kartu foto, maka kartu foto yang tidak tertebak kosakatanya tidak di hitung.

- ❖ Setiap perwakilan kelompok yang dapat menebak dan mengumpulkan skor tertinggi, maka kelompok itulah yang menang.
- ❖ Kelompok yang dapat menebak dan mengumpulkan skor tertinggi, maka kelompok itulah yang menang.

4. Penutup

- ❖ Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan tentang materi hari ini yang telah dipelajari menggunakan media foto.

d. (Pertemuan treatment ke-4)

1) Pendahuluan

Pada tahapan pendahuluan, hal-hal yang akan dilakukan guru adalah sebagai berikut:

- ❖ Guru memeriksa kesiapan dan kehadiran siswa
- ❖ Guru mereview kembali materi minggu lalu
- ❖ Guru mengarahkan siswa pada pembelajaran kosakata yang bertema mengenai benda-benda di sekitar siswa

2) Kegiatan Inti

Pada tahapan kegiatan inti, terdiri dari

1. Mengamati

- ❖ Guru memperlihatkan media Foto yang berukuran A4 satu persatu kepada siswa sambil menyebutkan kosakata sesuai dengan foto yang bertemakan tentang *kosakata dasar benda* dengan bahasa Jepang.

- ❖ Guru mengajak siswa untuk menyebutkan kosakata sesuai dengan foto yang diperlihatkan bersama-sama.

2. Mengeksplor

Guru meminta siswa untuk menebak kosakata yang sesuai dengan foto yang diperlihatkan oleh guru secara individu, kelompok, dan kelas.

3. Mengasosiasi

- Permainan kartu foto
 - ❖ Siswa dibagi menjadi 6 kelompok
 - ❖ Masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang
 - ❖ Semua anggota kelompok tampil secara bergiliran
- Langkah-langkah permainan
 - ❖ Sebelum dimulainya permainan, setiap pemain terlebih dahulu melakukan hompipah untuk menentukan urutan pemain.
 - ❖ Pemain yang mendapatkan urutan pertama pada masing-masing kelompok maju kedepan untuk memulai permainan.
 - ❖ Setiap pemain dari masing-masing kelompok harus menebak kosakata sebanyak-banyaknya. Sesuai dengan kosakata yang sudah dipelajari menggunakan media foto setiap pertemuannya. Seiring jumlah pertemuan bertambah, maka bertambah pula jumlah kosakata yang harus di tebak sebanyak-banyaknya dalam permainan. Jumlah kosakata pertemuan ke-1 di tambahkan dengan

kosakata pertemuan ke-2, ke-3 dan ke-4. Penambahan jumlah kosakata di tambahkan pada setiap pertemuannya. Jumlah kosakata yang harus ditebak dalam kartu foto pada permainan ini sebanyak 61 kosakata. Jika siswa tidak bisa menebak kosakata dalam kartu foto, maka kartu foto yang tidak tertebak kosakatanya tidak di hitung.

- ❖ Kelompok yang dapat menebak dan mengumpulkan skor tertinggi, maka kelompok itulah yang menang.

4. Penutup

- ❖ Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan tentang materi hari ini yang telah dipelajari menggunakan media foto.

D. Variabel dan Hipotesis Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan dalam sebuah penelitian. Variabel yang dibedakan berdasarkan fungsinya didasarkan atas pola pemikiran hubungan kausatif atau sebab-akibat (Suryabrata, 2004). Variabel penelitian yang terdapat dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas adalah variabel yang dapat mempengaruhi timbulnya variabel terikat. Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang muncul akibat adanya variabel bebas.

Variabel bebas (X), kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata nomina bahasa Jepang sebelum diberi perlakuan (*treatment*) yaitu dengan menggunakan media foto (hasil *pretest*).

Variabel terikat (Y), kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata nomina bahasa Jepang setelah diberi perlakuan (*treatment*) yaitu dengan menggunakan media foto (hasil *posttest*).

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis menurut (Sugiyono, 2009, hlm.96) “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan permasalahan penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan”.

Berdasarkan teori di atas maka hipotesis dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

- H₀: Hipotesis ditolak apabila tidak terdapat peningkatan kemampuan mengingat kosakata nomina bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah menggunakan media foto.
- H_a: Hipotesis diterima apabila terdapat peningkatan kemampuan mengingat kosakata nomina bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah menggunakan media foto.

E. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA 15 Bandung tahun ajaran 2014/2015. Waktu pelaksanaannya dimulai pada tanggal 11 November 2015 sampai 18 November 2015. dengan satu kali pertemuan di awal untuk pemberian *pretest* sekaligus melaksanakan *treatment* ke-1. pada pertemuan kedua dilaksanakan *treatment* yang ke-2 dengan waktu pelaksanaa yang sama dengan *treatment* ke-1. *Treatment* ke-3 dilaksanakan pada tanggal 18 november 2015, dan dalam waktu dan hari yang sama dilakukan *treatment* ke-4 sekaligus pemberian angket dan *post-test*. Pada pertemuan pertama, tanggal 11 November 2015, kelas eksperimen

diberikan *pretest* terlebih dahulu. Kemudian di waktu dan hari yang sama, kelas eksperimen diberikan *treatment* pertama yakni materi *nomimono* dan *tabemono* dengan menggunakan media foto.

Selanjutnya, pada pertemuan kedua pada tanggal 11 November 2015, kelas eksperimen diberikan materi kosakata tentang *kirumono*. Kemudian pertemuan ketiga pada tanggal 18 November 2015, diberikan materi *kagu*. Lalu pada pertemuan keempat pada tanggal 18 November 2015 diberikan materi kosakata tentang *kyoushitsu no naka* dengan menggunakan media foto. Setelah *treatment* ke-4 selesai dalam waktu dan hari yang sama, kelas eksperimen diberikan pemberian *post-test* dan angket.

F. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi dan Sampel Penelitian

Dalam Sutedi (2011 : 179) mengatakan bahwa manusia yang dijadikan sebagai sumber data disebut dengan populasi penelitian, kemudian sebagian dari populasi tersebut yang dianggap bisa mewakili seluruh karakter, dari populasi yang ada dapat dipilih untuk dijadikan subjek penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XI SMA 15 Bandung tahun ajaran 2014/2015. Kemudian sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah 24 orang siswa siswi kelas XI lintas minat.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian (Sutedi, 2011, hlm. 155).

Dalam penelitian ini data diperoleh dan dikumpulkan melalui *pre-test post-test*. Sedangkan untuk mengetahui tanggapan mengenai pembelajaran kosakata nomina bahasa Jepang menggunakan media foto, data diambil melalui angket. Kemudian untuk mengetahui proses pengajaran kosakata nomina bahasa Jepang

menggunakan media foto, data diambil melalui penelitian dalam treatment. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Tes (*pretest* dan *posttest*)

Dalam penelitian ini tes yang diberikan adalah *pre-test* dan *post-test*, dimana *pre-test* dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum pelaksanaan *treatment* menggunakan media foto. Hasil *pre-test* ini sebagai data awal penelitian (O1). Kemudian *post-test* dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah dilaksanakan *treatment* menggunakan media foto. Hasil *post-test* ini sebagai data akhir penelitian (O2). Test tersebut berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 30 soal.

Berikut merupakan kisi-kisi soal *pre-test* dan *post-test* yang digunakan dalam penelitian ini:

Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa pilihan ganda sebanyak 30 buah soal yang terdiri dari 10 soal dapat memilih kosakata berdasarkan foto. 10 soal menerjemahkan kosakata dari bahasa Indonesia kedalam bahasa Jepang. 10 soal menerjemahkan kosakata dari bahasa Jepang kedalam bahasa Indonesia.

Tabel 3.2

Kisi-kisi Soal Pretest dan Posttest

No.	Jenis soal	Indikator	No soal	Jumlah soal
1.	Pilihan ganda	Dapat memilih kosakata berdasarkan foto	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	10
2.	Pilihan ganda	Dapat memilih kosakata dengan menerjemahkan dari bahasa	11, 12, 13, 14,	10

		Indonesia ke dalam bahasa Jepang.	15, 16, 17, 18, 19, 20	
3.	Pilihan ganda	Dapat memilih kosakata dengan menerjemahkan dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia.	21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	10

2. Angket

Instrument penelitian yang digunakan selanjutnya berupa angket, Angket diberikan setelah *post-test*. Tujuan diberikan angket untuk mengetahui pendapat dan kesan siswa terhadap pembelajaran kosakata nomina bahasa Jepang menggunakan media foto. Angket yang diberikan berupa angket tertutup sebanyak 6 pertanyaan.

Tabel 3.3

Kisi-kisi angket

No	Indicator angket	Nomor pertanyaan	Jumlah pertanyaan
1.	Mengetahui pendapat siswa mengenai tingkat kesulitan kosakata bahasa Jepang	1,2	2
2.	Mengetahui tanggapan siswa tentang perlunya media untuk pembelajaran kosakata	3	1
3.	Mengetahui media yang biasa	4	1

Melly Septiani Mauliyasari, 2016

	digunakan oleh guru pada pembelajaran kosakata		
4.	Mengetahui tanggapan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan media foto	5,6	2

H. Partisipan

Dalam penelitian ini sample penelitian yang peneliti pilih adalah Siswa kelas XI lintas minat bahasa Jepang SMAN 15 Bandung. Alasan peneliti memilih sample tersebut adalah karena minat Siswa dalam belajar sangat tinggi dan antusias. Hal ini dapat dilihat dari antusiasnya Siswa ketika mempelajari kosakata baru dengan menggunakan media foto dan permainan kosakata dengan kartu foto.

I. Teknik Pengolahan Data

Dalam teknik pengolahan data, penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Pengolahan data yang dilakukan terhadap instrument penelitian berupa tes dan angket.

1. Test

Untuk mengetahui hasil test yang diperoleh, dilakukan tahap-tahap sebagai berikut:

Tabel 3.4

Tabel persiapan perhitungan

(N)	(X)	(Y)	(Xd)	(Xd)

Melly Septiani Mauliyasari, 2016

PENGUNAAN MEDIA FOTO SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENINGGAT KOSAKATA NOMINA BAHASA JEPANG Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Keterangan:

N : Sample

X : Hasil atau nilai *pre-test*

Y : Hasil atau nilai *post-test*

d : Nilai Gain (Y-X)

Xd : Deviasi masing-masing subjek (d-Md)

Xd : Kuadrat deviasi

a. Mencari nilai rata-rata (*mean*) *pre-test* (O1)

$$Mx = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

Mx= nilai rata-rata *pre-test*

$\sum x$ = jumlah nilai *pre-test*

N= jumlah sampel

b. Mencari nilai rata-rata (*mean*) *post-test*

$$My = \frac{\sum y}{N}$$

Keterangan:

M_y = nilai rata-rata *post-test*

$\sum y$ = jumlah nilai *post-test*

N = jumlah sampel

c. Mencari nilai rata-rata selisih antara *pre-test* dan *post-test*

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

Keterangan:

Md : Mean gain atau nilai rata-rata selisih antara *pre-test* dan *post-test*.

$\sum d$: Jumlah nilai gain atau nilai selisih antara *pre-test* dan *post-test*.

N : Jumlah siswa

d. Mencari Kuadrat Deviasi

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

e. Mencari derajat kebebasan

$$db = n - 1$$

keterangan:

db : Nilai derajat kebebasan

N : jumlah siswa

f. Mencari nilai t hitung

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

Keterangan :

Melly Septiani Mauliyasari, 2016

- t : nilai t yang dihitung
Md : nilai rata-rata selisih antara *pre-test* dan *post-test*
 $\sum x^2 d$: jumlah kuadrat deviasi
N : Jumlah siswa

g. Mengukur efektivitas suatu teknik pengajaran (Normalized gain)

$$\langle g \rangle = \frac{T2 - T1}{Sm - T1}$$

Keterangan:

- $\langle g \rangle$: Normalized gain
T1 : *pre-test*
T2 : *post-test*
Sm : nilai max

2. Angket

Data yang diperoleh dari angket dilakukan proses pengolahan angket dengan cara menghitung presentasi dari setiap butir pertanyaan dan menafsirkan hasilnya.

a. Rumus untuk menghitung data angket

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

Keterangan:

- P : Presentasi jawaban
f : Frekuensi yang sedang dicari presentasinya.
N : Jumlah responden
100% : Bilangan tetap

Tabel 3.5
Penafsiran Data Angket

Interval Persentase	Keterangan
0%	Tidak ada 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%	Hamper seluruhnya
100%	Seluruhnya

(Arikunto, 2006, hlm. 263)

Melly Septiani Mauliyasari, 2016

***PENGGUNAAN MEDIA FOTO SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENINGGAT KOSAKATA NOMINA BAHASA JEPANG*** Universitas
Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu