

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian membicarakan bagaimana secara berurut suatu penelitian dilakukan, yaitu dengan alat apa dan prosedur apa yang digunakan (Bahruddin dan Hamdi, 2014, hlm. 3). Secara umum metode penelitian didefinisikan sebagai suatu kegiatan ilmiah yang terencana, terstruktur, sistematis dan memiliki tujuan tertentu baik praktis maupun teoritis (Semiawan, 2010, hlm. 5). Sedangkan menurut Sutedi (2011, hlm. 45), metode penelitian adalah prosedur dan langkah kerja yang digunakan dalam penelitian secara teratur dan sistematis, mulai dari tahap perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data, sampai pada tahap pengambilan kesimpulan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah kegiatan dari mulai perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data, sampai pengambilan kesimpulan yang dilakukan dengan terencana, terstruktur, sistematis dan mempunyai tujuan.

3.1 Desain Penelitian

Peneliti akan melakukan kegiatan penelitian kependidikan menguji menggunakan media permainan *dart board* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang. Metode yang digunakan adalah metode penelitian eksperimental.

Penelitian eksperimental atau penelitian uji coba merupakan salah satu metode yang sering digunakan dalam bidang pengajaran (Sutedi, 2011, hlm. 64). Penelitian dengan pendekatan percobaan atau eksperimen dimaksudkan untuk menyelidiki hubungan sebab akibat (*cause and effect relationship*), dengan cara mengekspos satu atau lebih kelompok eksperimental dan satu atau lebih kondisi eksperimen. Hasilnya dibandingkan dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan (Danim dalam Damaianti dan Syamsuddin, 2009, hlm. 151).

Karakteristik dari penelitian eksperimen adalah;

- a. Variabel bebas dimanipulasi
- b. Variabel lain yang mungkin berpengaruh dikontrol agar tetap konstan

- c. Efek atau pengaruh manipulasi variabel bebas dan variabel terikat diamati secara langsung oleh peneliti (Damaianti dan Syamsuddin, 2009, hlm. 151)

Beberapa macam penelitian eksperimental menurut Damaianti dan Syamsuddin (2009, hlm. 156), yaitu penelitian pra-eksperimen, eksperimen (murni), eksperimen semu, dan *ex post facto*. Desain penelitian yang peneliti gunakan adalah desain penelitian eksperimen murni. Penelitian dengan desain ini diyakini mempunyai validitas internal dan eksternal yang tinggi (Setiyadi, 2006, hlm. 141)

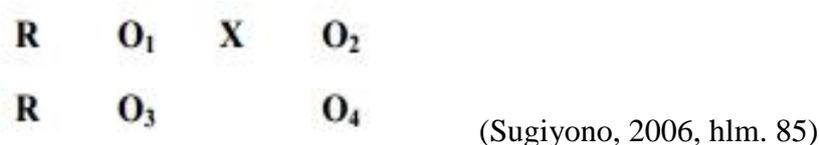
Rancangan eksperimen murni memiliki 3 karakteristik, menurut Fraenkel dan Wallen dalam Damaianti dan Syamsudin (2009, hlm. 159), yaitu:

- a. Adanya kelompok kontrol
- b. Siswa ditarik secara rambang dan ditandai untuk masing-masing kelompok
- c. Sebuah tes awal diberikan untuk mengetahui perbedaan antar kelompok

Ada dua jenis penelitian yang termasuk ke penelitian eksperimen murni menurut Setiyadi (2006, hlm. 141) yaitu;

- a. *Random Assignment Posttest / Posttest only group*
- b. *Control group pretest-posttest*

Penelitian eksperimen murni yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *control group pretest-posttest*, dengan gambaran desain sebagai berikut



Gambar 3. 1 Rumus Pretest-Posttest Group

Keterangan:

R : Sampel

O₁ dan O₃ : Hasil pengukuran sebelum diadakannya perlakuan (nilai *pretest*)

O₂ : Hasil pengukuran kelas eksperimen setelah diberi perlakuan (nilai *posttest*)

O₄ : Hasil pengukuran kelas kontrol (nilai *posttest*)

X : Treatment (perlakuan)

Tahapan awal yang diberikan berupa tes yaitu *pretest* untuk mengambil data awal kemampuan siswa, selanjutnya diberikan *treatment* dengan menggunakan menggunakan media permainan *dart board* dalam meningkatkan kemampuan

berbicara siswa. *Treatment* dilakukan 3 kali pertemuan. Setelah *treatment* selesai, tahapan akhir yang diberikan berupa tes lagi yaitu diberikan *posttest* dengan menggunakan instrumen yang sedikit berbeda dari *pretest*, untuk melihat seberapa besar peningkatan hasil pembelajaran dengan menggunakan media permainan *dart board* dalam kemampuan berbicara bahasa Jepang

3.2 Partisipan

Partisipan yang terlibat dari penelitian ini adalah siswa SMA Al Musyawarah Lembang kelas X. Jumlah partisipan yang terlibat sebanyak 30 siswa.

Berikut karakteristik yang spesifik dari partisipan.

1. Merupakan pembelajar bahasa Jepang.
2. Merasa memiliki kemampuan berbicara bahasa Jepang yang rendah
3. Ingin meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa Jepang.
4. Bersedia mengikuti penelitian ini dari awal hingga akhir.

Adapun dasar pertimbangan dalam pemilihan partisipan pada penelitian ini, sebagai berikut.

1. Penulis sedang melakukan Praktik Latihan Profesi (PLP) di SMA Al Musyawarah Lembang bersamaan dengan penyusunan skripsi.
2. Bahasa Jepang merupakan bahasa wajib yang dipelajari di SMA Al Musyawarah dari kelas X-XII.
3. Dalam silabus kurikulum 2013 yang dipakai oleh SMA Al Musyawarah Lembang mengharuskan siswa kelas X dapat berbicara bahasa Jepang dengan kalimat sederhana.

3.3 Populasi dan sampel

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan (Margono 2004, hlm. 118). Disisi lain Nawawi dalam Margono (2004, hlm. 118) mengungkapkan populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuhan-tumbuhan, gejala, nilai, tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakter tertentu di dalam suatu penelitian.

Populasi yang ada dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Al Musyawarah Lembang tahun ajaran 2016/2017.

Sampel adalah sebagai bagian dari populasi, sebagai contoh (monster) yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu (Margono, 2004, hlm. 121). Sedangkan menurut Arikunto (dalam Bahruddin dan Hamdi, 2014, hlm. 38), sampel adalah bagian dari jumlah populasi yang diteliti sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan.

Pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *random sampling* atau sampling acak. Teknik random sampling adalah pengambilan sampling secara random atau tanpa pandang bulu (Margono, 2004, hlm. 125)

Cara yang digunakan dalam random sampling menurut Hadi (dalam Margono, 2004, hlm. 125), adalah cara undian, cara ordinal, dan randomisasi dari tabel bilangan random. Teknik *random sampling* ini menggunakan cara undian untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrolnya.

Maka, sampel dalam penelitian ini adalah 30 siswa kelas X SMA Al Musyawarah Lembang. 15 siswa sebagai kelas eksperimen dan 15 siswa sebagai kontrol.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian. Instrumen penelitian merupakan alat untuk membantu mengukur variabel-variabel penelitian agar data dapat terkumpul dan dapat diolah. Dalam penelitian pendidikan, instrument penelitian secara garis besarnya dapat digolongkan menjadi dua, yaitu yang berbentuk tes dan non tes (Sutedi, 2011, hlm. 155)

3.4.1 Tes (Lisan)

Tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satuan program pengajaran tertentu (Sutedi, 2011, hlm. 157). Menurut Setiyadi (2006, hlm. 152-156), ada beberapa alat tes yang dapat dipakai untuk mengukur kemampuan bahasa asing yaitu membaca keras, tes tata bahasa, melengkapi kalimat, menyimak dan menulis kembali, terjemahan, karangan

terbimbing, Tanya jawab, menceritakan kembali, permainan komunikasi, wawancara lisan, permainan peran, dan karangan bebas. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur kemampuan kemampuan berbicara, oleh karena itu instrumen tes yang digunakan yaitu instrument tes lisan yaitu wawancara lisan.

Wawancara atau interviu adalah sebuah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara atau responden yang diwawancarai dengan atau tanpa menggunakan pedoman (guide) wawancara (Bangin, 2011, hlm. 136). Wawancara ini dilakukan untuk mengetes kemampuan siswa terhadap kemampuan berbicara bahasa Jepang sesuai dengan materi yang telah diajarkan.

Peneliti memberikan *pretest* dan *posttest* yang berupa tes wawancara lisan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Wawancara lisan ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam berbicara bahasa Jepang. Wawancara lisan ini berupa wawancara kepada setiap individu, dengan pertanyaan-pertanyaan sederhana yang diajukan sesuai dengan topik pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran. Berikut ini merupakan topik pembelajaran yang dipergunakan dalam treatment:

Topik Pembelajaran	Materi
Keluarga	<ul style="list-style-type: none"> • Jumlah anggota keluarga • Anggota keluarga yang ada di rumah
Waktu	<ul style="list-style-type: none"> • Waktu melakukan kegiatan sehari-hari
Kesan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendapat mengenai mata pelajaran

Tabel 3. 1 Topik Pembelajaran

Ada lima komponen penilaian yang dinilai, antara lain: struktur bahasa, kosakata, kefasihan, dan pemahaman. Berikut lembar penilaian yang digunakan;

Sampel	Komponen Penilaian				Total Nilai
	SB	KK	KF	PM	

Tabel 3. 2 Lembar Penilaian

Keterangan :

SB (Struktur Bahasa)

Asti Eka Putri A, 2017

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN DART BOARD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG

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

KK (Kosa Kata)

KF (Kefasihan)

PM (Pemahaman)

Komponen-komponen penilaian tersebut diisi dengan skala penilaian satu sampai lima. Dengan keterangan skala penilaian sebagai berikut.

5	Baik Sekali
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Kurang Sekali

Tabel 3. 3 Skala Penilaian

Pedoman penilaian untuk menentukan nilai dalam wawancara yang dilakukan diambil dari pendapat Shihabuddin, dalam Baren dan Yukeu, (2013, hlm. 5-6) dengan penyesuaian menurut peneliti dalam wawancara yang dilakukan kepada anak kelas X SMA adalah sebagai berikut:

Struktur Bahasa	5	hampir tidak membuat kesalahan
	4	sedikit sekali membuat kesalahan
	3	sering membuat kesalahan, sehingga kadang-kadang mengaburkan pengertian
	2	kesalahan tata bahasa dan susunan kata menyebabkan pembicaraan sukar dipahami
	1	kesalahan sedemikian banyaknya, sehingga tidak jelas alur pikirannya
Kosakata	5	penggunaan kata-kata dan ungkapan baik sekali
	4	kadang-kadang digunakan kata dan istilah yang kurang tepat
	3	sering menggunakan kata-kata yang salah dan penggunaannya amat terbatas
	2	sering menggunakan kata yang salah menyebabkan pembicaraan sukar dipahami
	1	kosakata amat terbatas sehingga memacetkan pembicaraan.
Kefasihan	5	pembicaraan lancar sekali
	4	kelancaran sering mengalami gangguan

	3	kecepatan dan kelancaran tampaknya sering diganggu oleh kesulitan bahasa
	2	pembicaraan tersendat-sendat
	1	pembicaraan sering terhenti dan pendek-pendek
Pemahaman	5	dapat memahami masalah tanpa kesulitan
	4	dapat memahami percakapan dengan kecepatan yang normal dan dapat bereaksi secara tepat
	3	dapat memahami sebagian besar percakapan, tetapi lambat bereaksi
	2	Memahami percakapan namun tidak bisa menjawab
	1	Tidak memahami percakapan dan tidak bisa menjawab

Tabel 3. 4 Tabel Penjabaran Aspek Penilaian

Sebelum digunakan instrumen ini terlebih dahulu diserahkan kepada dosen bahasa Jepang di jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia yang dalam penelitian ini bertindak sebagai *expert judgement* untuk menganalisis apakah soal ini layak atau tidak untuk diujikan. Berikut langkah-langkah yang dilakukan dalam penyusunan instrument penelitian ini:

- a. Menentukan jenis instrumen yang akan digunakan dalam penelitian.
- b. Membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang digunakan dalam tahap *treatment*.
- c. Membuat tes lisan berupa wawancara.
- d. Mengkonsultasikan instrumen yang telah dibuat (*expert judgement*)

3.4.2 Angket

Sutedi (2011, hlm. 155-156) menyatakan “instrumen non tes dapat berupa angket, pedoman observasi, pedoman wawancara, skala, sosiometri, daftar (checklist), dan sebagainya”. Dalam penelitian ini, bentuk instrument non tes yang peneliti pilih adalah bentuk angket.

Metode angket merupakan serangkaian atau daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis, kemudian dikirim untuk diisi oleh responden (Bangin, 2011, hlm. 133). Angket menurut Bangin (2011, hlm. 133-134) dibagi menjadi beberapa macam yaitu angket langsung tertutup, angket langsung terbuka, angket tak langsung tertutup dan angket tak langsung terbuka.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket langsung tertutup yaitu angket yang dirancang sedemikian rupa untuk merekam data tentang keadaan yang dialami oleh responden sendiri, kemudian semua alternatif jawaban yang harus dijawab responden telah tertera dalam angket tersebut (Bangin, 2011, hlm. 133).

Angket ini akan diberikan kepada kelas eksperimen untuk mengetahui responnya mengenai media permainan *dart board* setelah mendapatkan *treatment* menggunakan permainan tersebut.

Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam angket meliputi ketertarikan responden terhadap pembelajaran berbicara bahasa Jepang dengan menggunakan dengan media permainan *dart board*, mengetahui pernahkah responden mendapatkan perlakuan menggunakan permainan *darts* dengan media *dart board*, mengetahui efek penggunaan media permainan *dart board* terhadap pembelajaran berbicara bahasa Jepang, serta pendapat mengenai sistem media *dart board* yang dipergunakan dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang.

3.5 Prosedur Penelitian

Penelitian yang dilakukan memiliki beberapa tahapan dalam pelaksanaannya. Penjabaran dari tahapan tersebut yaitu persiapan dan pelaksanaan yang dijabarkan sebagai berikut;

3.5.1 Tahap Persiapan

- 1) Pengumpulan studi dan kajian pustaka.

Pengumpulan studi dan kajian pustaka ini berguna untuk mencari bahan penelitian serta kemungkinannya untuk dijadikan penelitian. Tahap pengumpulan studi ini dilakukan untuk mencari teori yang relevan dalam buku, internet, skripsi, jurnal, surat kabar, dll untuk memperkuat argumen penelitian

- 2) Penyusunan proposal penelitian.

Proposal penelitian dibuat untuk menyesuaikan teori yang ada dengan penelitian yang akan dilakukan. Pada tahap proposal, dituliskan rangkuman atau ringkasan kegiatan penelitian yang akan dilakukan untuk diajukan kepada dosen.

- 3) Pengajuan proposal penelitian.

Pengajuan proposal penelitian adalah untuk menguji kelayakan penelitian yang akan dilakukan. Pengajuan ini dilakukan dengan seminar proposal skripsi. Penelitian akan diterima atau ditolak pada tahap ini.

4) Pembuatan instrumen penelitian.

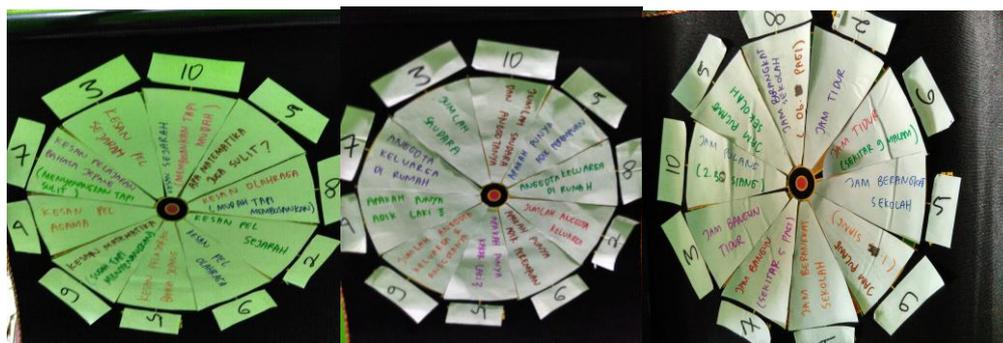
- Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (terlampir)
- Pembuatan soal *pretest*
- Pembuatan soal *posttest*
- Pembuatan angket

5) Izin Penelitian

Izin penelitian ini dibuat di jurusan Pendidikan Bahasa Jepang UPI dan diberikan kepada SMA Al Musyawarah untuk administrasi beserta kelegalan penelitian yang dilakukan di SMA Al Musyawarah

6) Pembuatan Media *dart board*

Dart board yang digunakan dalam penelitian ini berbahan magnet sehingga aman digunakan dan tidak membahayakan. Media *dart board* ini kemudian di tempelkan perintah-perintah dalam bahasa Indonesia di atasnya untuk dipakai dalam permainan *darts*. Pertanyaan-pertanyaan yang tertera pada media *dart board* sesuai dengan materi yang dipelajari yaitu materi mengenai *kazoku* (keluarga), *nanji ni okimasuka* (waktu dan kegiatan yang dilakukan sehari-hari), dan *dou desuka* (kesan terhadap mata pelajaran di kelas)



Gambar 3. 2 Dart board untuk pembelajaran berbicara bahasa Jepang

7) Aturan bermain *darts* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang di kelas X SMA Al Musyawarah.

Prosedur yang dilakukan dalam penggunaan media *dart board* mengikuti teori Bucurek (2014, hlm. 7), namun dengan sedikit perubahan mengikuti keadaan siswa yang ada dikelas, sebagai berikut;

- a. Siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu grup penanya dan penjawab
- b. Siswa kemudian mengundi siapa yang terlebih dahulu menjawab dan siapa yang bertanya. Satu siswa perwakilan dan satu siswa perwakilan penjawab dari setiap kelompok. Yang tidak berbicara ke depan diharapkan untuk duduk diam di bangkunya masing-masing.
- c. Siswa yang mendapat giliran menjawab, berhak melempar panah sesuai dengan keinginannya untuk menjawab pertanyaan
- d. Setelah melempar panah, siswa yang merupakan lawannya harus bertanya sesuai dengan pertanyaan yang dikenai lemparan panah dengan menggunakan bahasa Jepang. Misalkan panah jatuh pada pertanyaan “Tanyakan jumlah anggota keluarga”, maka grup penanya harus mengucapkan “*nan nin kyoudai desuka?*”
- e. Setelah grup penanya bertanya, maka grup penjawab menjawab pertanyaan yang ditanyakan. Misal “*watashi wa yonin kazoku desu*”
- f. Setiap orang yang bertugas bertanya atau menjawab diberi waktu selama 5 hitungan untuk menjawab, jika ia gagal maka teman satu kelompoknya berhak membantu dengan waktu yang dibatasi 3 hitungan.
- g. Setelah selesai seluruh anggota bertanya atau menjawab, maka kelompok berganti dari penanya menjadi penjawab dan penjawab menjadi penanya.

3.5.2 Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan *Pretest*

Pretest diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol, untuk mengetahui kemampuan awal sampel. Tahap ini dilakukan dengan wawancara lisan. Soal wawancara terdiri dari 10 pertanyaan dari materi-materi yang telah dipelajari mengenai keluarga, waktu dan kegiatan sehari-hari serta kesan terhadap suatu mata pelajaran

- b. Memberikan *Treatment* (perlakuan)

Treatment (perlakuan) dengan menggunakan media permainan *dart board* dilakukan dalam rangka meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang. *Treatment* dengan media permainan *dart board* hanya akan diberikan kepada

kelas eksperimen sebanyak tiga kali pertemuan. Sedangkan kelas kontrol hanya menggunakan metode tanya jawab.

Berikut ini langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen dan kontrol

Langkah-langkah Pembelajaran (Treatment pertama)	
Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Kegiatan Awal - Absensi - Pengkondisian kelas	Kegiatan Awal - Absensi - Pengkondisian kelas
Kegiatan Inti - Memperkenalkan kosakata menggunakan media gambar - Memperkenalkan pola kalimat tanya dan jawab - Melakukan teknik pengulangan untuk kosakata dengan metode tanya jawab Guru → Kelompok Siswa - Menjelaskan soal-soal yang ada di dalam media <i>dart board</i> untuk pembelajaran berbicara. Guru mempraktekan bertanya dan menjawab soal-soal yang terdapat pada media <i>dart board</i> . Guru → Kelompok siswa - Melakukan teknik penggantian dengan menggunakan media permainan <i>dart board</i> untuk pembelajaran berbicara. Siswa bertanya menggunakan bahasa Jepang dari pertanyaan	Kegiatan Inti - Memperkenalkan kosakata menggunakan media gambar - Memperkenalkan pola kalimat tanya dan jawab - Melakukan teknik pengulangan untuk kosakata dengan metode tanya jawab Guru → Kelompok Siswa - Memberikan soal untuk dijawab untuk pembelajaran berbicara Guru → Individu Individu → Individu

berbahasa Indonesia pada media <i>dart board</i> . Kelompok Siswa → Kelompok Siswa Individu → Individu - Melakukan teknik pengulangan dengan menggunakan media permainan <i>dart board</i> untuk pembelajaran berbicara. Siswa menjawab pertanyaan kelompok penanya menggunakan bahasa Jepang sesuai dengan keadaannya. Kelompok Siswa → Kelompok Siswa Individu → Individu	
Kegiatan Akhir - Memastikan pemahaman siswa - Meringkas hasil pembelajaran	Kegiatan Akhir - Memastikan pemahaman siswa - Meringkas hasil pembelajaran

Tabel 3. 5 Langkah-langkah Pembelajaran

Penggunaan dengan media permainan *dart board* dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang ini lebih mengutamakan latihan percakapan, yang tujuannya adalah untuk membiasakan siswa untuk berbicara. Latihan percakapan yang dibungkus dengan permainan, dalam hal ini *darts* menjadikan pelatihan berbicara menjadi lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode biasa yang hanya tanya jawab. Dengan bermain *darts*, siswa akan merasa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan bermain *darts* pula, siswa dilatih untuk kekompakan memecahkan masalah sehingga mereka dapat saling membantu menjawab dalam latihan percakapan. Saling membantu ini berarti semua siswa akan bisa mendapatkan giliran bertanya/menjawab dengan benar. Ini juga adalah bagian pemerataan, karena dengan cara bermain kelompok ini, tidak hanya siswa yang pintar yang bisa berlatih berbicara bahasa

Jepang, namun semua siswa yang dituntut untuk berbicara dalam permainan dapat melatih dirinya berbicara bahasa Jepang.

Cara ini untuk melatih siswa aktif berbicara dengan cara tanya jawab, namun karena pertanyaan dan jawaban tidak diketahui sebelumnya serta tidak dapat ditebak dimana letak panah akan jatuh, siswa dilatih untuk berpikir cepat dan kreatif dalam mengemukakan pendapatnya melalui berbicara bahasa Jepang.

Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran di kelas yang menggunakan media permainan *dart board* yaitu;

1. Memberikan materi kosakata dengan media gambar.
2. Memberikan materi pola kalimat dengan metode ceramah.
3. Memberikan contoh pola-pola kalimat sesuai dengan materi yang dipelajari.
4. Latihan berbicara dengan menggunakan permainan *darts* dengan media *dart board*.

c. Memberikan *Posttest*

Posttest diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol, untuk mengetahui kemampuan akhir sampel, setelah diberi perlakuan yang berbeda. Soal *posttest* yang diberikan sedikit berbeda karena siswa telah diajarkan materi, maka pertanyaan dibedakan supaya mencegah siswa menghafal pertanyaan yang sebelumnya diajukan.

d. Memberikan angket

Angket diberikan kepada kelas eksperimen saja, bertujuan untuk mengetahui pendapat atau tanggapan siswa atas diberikannya *treatment* dengan menggunakan media permainan *dart board*.

3.6 Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengambil dua macam data yaitu nilai siswa dalam tahap *pretest* dan *posttest* untuk melihat hasil penilaian berbicara siswa dan angket yang diambil untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai permainan *darts* dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Tahapan-tahapan tersebut dijabarkan sebagai berikut;

1. Membuat table perhitungan

No	X	Y	x	y	x ²	y ²
Σ						
M						

Tabel 3. 6 Tabel Perhitungan`

2. Mencari mean kedua variabel dengan rumus berikut.

$$Mx = \frac{\sum X}{N_1} \qquad My = \frac{\sum Y}{N_2}$$

3. Mencari standar deviasi dari variabel X dan Y dengan rumus berikut.

$$SDx = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N_1}} \qquad SDy = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}}$$

4. Mencari standar error mean kedua variabel X dan Y dengan rumus berikut

$$SEMx = \frac{SDx}{\sqrt{N_1-1}} \qquad SEMy = \frac{SDy}{\sqrt{N_2-1}}$$

5. Mencari standar eror perbedaan mean X dan Y dengan rumus berikut.

$$SEMxy = \sqrt{SEMx^2 + SEMy^2}$$

6. Mencari nilai *t* hitung dengan rumus berikut

$$t_0 = \frac{Mx - My}{SEMxy}$$

7. Memberikan interpretasi terhadap thitung

- Merumuskan hipotesis kerja (H_k): terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y
- Merumuskan hipotesis nol (H₀): tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y

8. Menguji kebenaran dengan membandingkan nilai tabel db = (N₁+N₂) – 2

Keterangan:

M_x = Nilai rata-rata X

M_y = Nilai rata- rata Y

N₁ = Jumlah sampel variabel X

N₂ = Jumlah sampel variabel Y

SEM_{xy} = Standar eror perbedaan mean X dan Y

t₀ = Nilai t hitung

db = Derajat kebebasan

(Sutedi, 2011, hlm. 230-232)

9. Pengelolaan data angket

Data angket diberikan setelah seluruh proses *pretest- treatment - posttest* telah selesai diberikan. Untuk mengelola data *angket* maka dilakukan dengan menggunakan langkah- langkah sebagai berikut:

- a. Menjumlah setiap jawaban angket.
- b. Menyusun frekuensi jawaban.
- c. Membuat tabel frekuensi.
- d. Menghitung frekuensi dari setiap jawaban dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P : Persentase jawaban

f : Frekuensi jawaban setiap responden

n : Jumlah responden penelitian

100% :Persentase frekuensi setiap jawaban responden (Sudijono, 2001, hlm. 40-41)

- e. Menafsirkan data angket dengan pedoman yang tersedia pada tabel berikut:

Persentase (P)	Jumlah responden (n)
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%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya

Tabel 3. 7 Penafsiran data angket

(Sudijono, 2001, hlm. 40-41)