

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang dilakukan berdasarkan pada langkah kerja ilmiah secara teratur, sistematis, dan logis dalam upaya mengkaji, memahami, dan menemukan jawaban dari suatu masalah, Sutedi (2011, hal. 16). Dalam pelaksanaan penelitian digunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimental murni (*true experiment*) yaitu *Randomized Pretest-Posttest Control Group Design*. Penelitian yang bertujuan untuk melihat penggunaan pembelajaran multimedia interaktif kuis *deal or no deal* untuk penguasaan kosakata bahasa Jepang. Sehingga dalam suatu metode penelitian terdapat suatu proses pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk mencari kebenaran akan hipotesis yang telah dibuat oleh penulis, tujuan lain penelitian ini adalah untuk menyelidiki kemungkinan saling hubungan sebab akibat dengan cara mengenakan suatu perlakuan khusus kepada satu kelompok eksperimen dan membandingkan hasilnya dengan satu kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan khusus, Suryabrata (2006, hal. 88).

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Randomized Pretest-Posttest Control Group Design*. Agar lebih jelas, desain penelitian digambarkan dalam Tabel 3.1 di bawah ini.

**Tabel 3.1**

Desain Penelitian Eksperimental

Kelompok Penelitian		Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas Eksperimen	R	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kelas kontrol	R	O <sub>3</sub>	C	O <sub>4</sub>

(*Randomized Pretest and Posttest Control Group Design* By Frankel/Wallen/Hyun, 2012)

Keterangan

- R : *Random assignment* untuk kelas eksperimen dan kontrol  
 C : *No treatment*  
 O<sub>1</sub> : *Pre-test* kelas eksperimen  
 O<sub>2</sub> : *Post-test* kelas kontrol  
 O<sub>3</sub> : *Pre-test* kelas eksperimen  
 O<sub>4</sub> : *Post-test* kelas kontrol  
 X : Penggunaan Multimedia Interaktif Kuis *Deal Or No Deal* untuk penguasaan kosakata bahasa Jepang

### 3.2 Populasi

Populasi adalah kelompok besar yang menjadi ruang lingkup penelitian. Sedangkan sampel merupakan bagian dari populasi yang

Miftahul Ilmik, 2018

PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KUIS DEAL OR NO DEAL UNTUK MENINGKATKAN  
 PENGUSAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI IIS 2 DAN KELAS XI MIA 2 MADRASAH  
 ALIYAH NEGERI 17 JAKARTA TAHUN PELAJARAN 2017/2018

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

dianggap mewakili seluruh karakter populasi tersebut. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Arikunto (2002, hal. 108), populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi MAN 17 Jakarta. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Arikunto (2003, hal. 109). Pembelajaran bahasa Jepang kelas XI di MAN 17 Jakarta merupakan pelajaran lintas minat, kelas lintas minat tergambar dalam table 3.2 di bawah yang menjadi populasi dalam penelitian ini

**Tabel 3.2**

Kondisi Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa		
		Laki - Laki	Perempuan	Jumlah
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	XI MIA 1	13	24	37
2	XI MIA 2	14	23	37
3	XI IIS 1	20	18	38
4	XI IIS 2	20	17	37
5	XI IIK 1	19	20	39
Total		86	102	188

### 3.3 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakter yang dimiliki oleh populasi, Sugiyono (2009, hal. 62), hal senada di utarakan Sutedi (2009,

hal. 179) sampel adalah bagian populasi yang dianggap mewakili untuk menjadi sumber data, mata pelajaran lintas mata bahasa Jepang di MAN 17 Jakarta memiliki karakter yang sama atau mendekati homogen jumlah yang *relative* banyak, dengan adanya kesamaan karakter dalam populasi, maka diasumsikan populasi ini mempunyai kesempatan yang sama untuk dijadikan sebagai sampel karena pengajar, RPP serta buku yang digunakan sama. Dalam hal ini penelitian hanya dilakukan untuk kelas XI MAN 17 Jakarta tahun Pelajaran 2017/2018. Berdasarkan hasil dari akhir semester sebelumnya kelas XI MIA 2 dan kelas IIS 2 sama-sama mempunyai nilai rata-rata sebesar 70, dengan metode belajar ceramah dan buku paket oleh karena itu peneliti akhirnya mengambil sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI MIA 2 dengan berjumlah 37 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas XI IIS 2 dengan berjumlah 37 Siswa sebagai kelas eksperimen.

**Tabel 3.3**

Kondisi Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa			Keterangan
		Laki - laki	Perempuan	Jumlah	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1	XI IIS 2	13	24	37	Kelas Ekperimen
2	XI MIA 2	20	17	37	Kelas Kontrol

### 3.4 Instrumen Penelitian

Miftahul Ilmik, 2018

PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KUIS DEAL OR NO DEAL UNTUK MENINGKATKAN  
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI IIS 2 DAN KELAS XI MIA 2 MADRASAH  
ALYAH NEGERI 17 JAKARTA TAHUN PELAJARAN 2017/2018

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

Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data dalam menjawab pertanyaan penelitian dan hipotesis penelitian. Instrumen yang digunakan sangat menentukan terhadap keberhasilan suatu kegiatan penelitian, sebab data yang diperoleh untuk menjawab masalah penelitian menguji hipotesis diperoleh melalui instrument. Sugiyono (2003, hal. 105). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 3.4.1 Teknik Tes

Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan, Arikunto (2009, hal. 53). Tes tertulis dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data awal dan akhir.

Siswa diberikan tes awal (*pre-test*) untuk mengukur hasil belajar bahasa Jepang siswa sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan multimedia interaktif kuis *deal or no deal* dan pada akhir kegiatan pembelajaran diberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengukur hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan multimedia interaktif

kuis *deal or no deal* pada kelas eksperimen, dan hasil belajar pada kelas kontrol yang menggunakan buku paket.

Arikunto (2009, hal. 162-177) membagi bentuk-bentuk tes kedalam dua kategori, yaitu tes subjektif, yang pada umumnya berupa esai (uraian) dan tes objektif, yang terdiri dari: (1) tes benar-salah (*true-false*), (2) tes pilihan ganda (*multiple choice test*), (3) menjodohkan (*matching test*), dan (4) tes isian (*completion test*). Pengumpulan data dengan teknik tes pada penelitian ini menggunakan tes objektif, yang terdiri dari pilihan ganda, tes benar-salah (*true-false*) dan tes isian.

### 3.4.2 Teknik Non-Tes

Teknik non-tes dalam penelitian ini menggunakan teknik angket (*kuisisioner*). Angket (*kuisisioner*) menurut Narbuko & Achmadi (2009, hal. 76) adalah suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah atau bidang yang akan diteliti. Lebih lanjut disebutkan macam-macam angket, yaitu (1) menurut prosedurnya, terdiri dari angket langsung dan tidak langsung, (2) menurut jenis penyusun itemnya, yaitu angket tipe isian (terbuka dan tertutup) dan angket tipe pilihan.

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk menilai/mengukur tanggapan mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan multimedia interaktif kuis *deal or no deal*. Angket misalnya (SS) sangat setuju, (S) setuju, (KS) kurang setuju, (TS) tidak

setuju dan (STS) sangat tidak setuju yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket langsung dan tertutup dengan menggunakan skala *Likert* yang disusun dalam bentuk suatu pertanyaan dan diikuti oleh empat respon yang menunjukkan tingkatan, misalnya (SS) sangat setuju, (S) setuju, (TS) tidak setuju, dan (STS) sangat tidak setuju, Arikunto (2009, hal. 180). Angket penelitian ini diberikan setelah proses pembelajaran pada setiap pertemuan dari hasil angket ini, diketahui apakah terdapat peningkatan tanggapan Murid terhadap multimedia interaktif kuis *deal or no deal* pada setiap pertemuan.

### 3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini diuraikan instrumen pengumpulan data dimulai dari pembuatan kisi-kisi instrumen, diantaranya yaitu kisi-kisi soal tes dan kisi kisi angket Responden Siswa/siswi penggunaan multimedia interaktif kuis *deal or no deal*. Semua kisi-kisi instrumen pengumpulan data akan diuraikan pada tabel 3.5 sebagai berikut.

**Tabel 3.5**  
Kisi-Kisi Instrumen Soal

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	Jumlah
Memahami cara meminta perhatian, mengecek	Kehidupan Keluarga : Keluarga Sendiri	Menyebutkan kosa kata keterangan waktu lampau yang	PG	1 3, 4, 5

Miftahul Ilmik, 2018

PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KUIS DEAL OR NO DEAL UNTUK MENINGKATKAN  
PENGUSAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI IIS 2 DAN KELAS XI MIA 2 MADRASAH  
ALYAH NEGERI 17 JAKARTA TAHUN PELAJARAN 2017/2018

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

<p>pemahaman, meminta izin, memuji, serta cara meresponnya terkait topik keluarga (<i>kazoku</i>) dan kehidupan sehari-hari (<i>ichinichi no seikatsu</i>) dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya yang sesuai konteks penggunaannya.</p> <p>Menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk meminta perhatian, mengecek pemahaman, meminta izin, memuji, serta cara meresponnya terkait topik keluarga (<i>kazoku</i>) dan kehidupan sehari-hari (<i>ichinichi no seikatsu</i>) dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya yang sesuai konteks penggunaannya.</p> <p>Membuat analisis sederhana tentang unsur kebahasaan, stuktur teks dan unsur budaya terkait topik keluarga (<i>kazoku</i>) dan kehidupan sehari – sehari (<i>ichinichi no seikatsu</i>) yang sesuai dengan konteks penggunaannya.</p>	<p>Keluarga orang lain Usia dan Pekerjaan Karakter Keluarga Pakaian yang dipakai Kehidupan Sehari-hari: Kegiatan di pagi hari Kegiatan yang berurutan Kegiatan dalam sehari Transportasi Waktu Senggang Frekuensi waktu Bentuk “lampau” Kegiatan sehari-hari</p>	<p>biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Memahami cara memberitahu dan menanyakan fakta, perasaan dan sikap, serta meminta dan menawarkan barang dan jasa terkait topik keluarga(<i>kazoku</i>) dan kehidupan sehari-hari(<i>ichinichi no seikatsu</i>) dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya yang sesuai konteks penggunaannya Menuliskan kosa kata keterangan waktu dan kata kerja kegiatan di waktu lampau ke dalam bahasa Jepang yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Menggunakan kosa kata waktu lampau dan kata kerja kegiatan dalam bertanya mengenai kegiatan yang dilakukan di waktu lampau dan merespon pertanyaan tersebut dengan pola</p>	<p>PG  Mencocokkan gambar  PG  Mencocokkan gambar  PG  Mencocokkan gambar  PG</p>	<p>7, 9, 10, 12, 15  16, 18  5, 9,  11, 12, 13, 14, 15  19, 20  2,6, 7, 10, 13, 14, 17, 8,  9, 10, 11, 14, 15</p>
---	--	---	---	---

Miftahul Ilmik, 2018

PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KUIS DEAL OR NO DEAL UNTUK MENINGKATKAN  
PENGUSAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI IIS 2 DAN KELAS XI MIA 2 MADRASAH  
ALIYAH NEGERI 17 JAKARTA TAHUN PELAJARAN 2017/2018

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



Membuat analisis sederhana tentang unsur kebahasaan dan budaya yang terdapat dalam karya sastra.		kalimat yang tepat.		
--	--	---------------------	--	--

**Tabel 3.5**

Kisi-Kisi Angket Dan Responden Siswa Penggunaan  
Multimedia Interaktif Kuis *Deal Or No Deal*

Variabel Penelitian	Dimensi	Indikator	No. Item Soal	Jumlah
Model pembelajaran menghafal kosakata menggunakan multimedia interaktif kuis <i>deal or no deal</i> untuk penguasaan kosakata bahasa Jepang Siswa/ Siswi MAN 17 Jakarta	Model pembelajaran menghafal kosakata menggunakan multimedia interaktif kuis <i>deal or no deal</i>	1. Saya lebih mudah mempelajari kosakata bahasa Jepang dengan multimedia interaktif kuis <i>deal or no deal</i> .	1, 2	2
		2. Saya lebih mampu mengemukakan kembali kosakata bahasa Jepang kepada teman secara tulisan.	3, 4	2
		3. Saya lebih mampu mengemukakan kembali kosakata bahasa Jepang secara lisan.	5,6	2
		4. Saya lebih mampu mengetahui kesalahan saya dan mampu mendeteksi kesalahan pasangan dalam memahami kosakata bahasa Jepang.	7, 8	2
		5. Saya bisa menghafal kosakata bahasa Jepang dengan pengalaman belajar.	9, 10	2
		6. Penerapan multimedia interaktif kuis <i>deal or no deal</i>	11, 12	2

Miftahul Ilmik, 2018

PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KUIS DEAL OR NO DEAL UNTUK MENINGKATKAN  
PENGUSAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI IIS 2 DAN KELAS XI MIA 2 MADRASAH  
ALYAH NEGERI 17 JAKARTA TAHUN PELAJARAN 2017/2018

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

		dalam pembelajaran bahasa Jepang sangat efektif.		
		7. Ketika diskusi tentang materi bacaan di kelas, saya selalu terlibat aktif.	13, 14	2
		8. Meningkatkan rasa tanggungjawab, percaya diri dan kemandirian.	15, 16	2
		9. Saya mengalami kesulitan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan multimedia interaktif kuis <i>deal or no deal</i> .	17, 18	2
		10. Saya menyukai budaya Jepang, Misalnya, Anime, Manga, musik, makanan dan lain lain	19, 20	2
Jumlah Soal			20	20

### 3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan statistik komparasional dan pengolahan datanya menggunakan *software Statistical Package for the Social Sciens (SPSS) versi 20.0*. Pertama, dilakukan uji normalitas dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Kedua, dilakukan uji *homogenitas* sampel menggunakan uji *Independent Sample t-test* untuk mengetahui varian kelompok sampel *homogen* (sama)

Miftahul Ilmik, 2018

PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KUIS DEAL OR NO DEAL UNTUK MENINGKATKAN  
PENGUSAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI IIS 2 DAN KELAS XI MIA 2 MADRASAH  
ALYAH NEGERI 17 JAKARTA TAHUN PELAJARAN 2017/2018

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

atau *heterogen* (berbeda). Ketiga, untuk menjawab rumusan masalah penelitian dilakukan dua uji *komparasi (Compare Means)*, yaitu *Paired Samples t-test* dan *Independent Samples t-test*. Uji *Paired Samples t-test* untuk sampel-sampel yang berkorelasi atau berpasangan bertujuan untuk melihat efektivitas pembelajaran pada masing-masing kelas dan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar (*pre-test* dan *post-test*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat diketahui ada tidaknya peningkatan yang signifikan hasil belajar pada kelas eksperimen setelah menggunakan multimedia interaktif kuis *deal or no deal*. Sedangkan uji *Independent Samples t-test* untuk sampel-sampel yang berbeda atau tidak sama bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen yang diberikan penggunaan multimedia interaktif kuis *deal or no deal*

### 3.7 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui distribusi data dalam variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang memiliki distribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan uji *Nonparametric Kolmogorov-Smirnov Test*. Dalam perangkat lunak *SPSS versi 20*, ada empat macam pilihan distribusi teoretis yang disediakan, yaitu *normal*, *uniform*, *poisson*, dan *exponential*. Dalam kaitannya dengan penelitian ini,

Miftahul Ilmik, 2018

PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KUIS DEAL OR NO DEAL UNTUK MENINGKATKAN  
PENGUSAHAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI IIS 2 DAN KELAS XI MIA 2 MADRASAH  
ALYAH NEGERI 17 JAKARTA TAHUN PELAJARAN 2017/2018

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

peneliti menggunakan distribusi teoretis normal. Kaidah pengambilan keputusan:

Jika nilai *asympt. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari  $\alpha = 0,05$  atau ( $sig > \alpha = 0,05$ ) maka data berdistribusi normal.

Jika nilai *asympt. Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$  atau ( $sig < \alpha = 0,05$ ) maka data tidak berdistribusi normal.

Jika dari hasil pengujian normalitas, didapat data tidak berdistribusi normal, maka untuk menguji dua sampel yang saling berhubungan menggunakan uji *Wilcoxon*, yaitu untuk menentukan ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berhubungan. Dalam hal penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan nilai rata-rata sebelum dan setelah penggunaan multimedia interaktif kuis *deal or no deal* pada kelas eksperimen dan ada tidaknya perbedaan nilai rata-rata sebelum dan setelah menggunakan model konvensional pada kelas kontrol. Kaidah pengambilan keputusan:

Jika nilai *asympt. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari  $\alpha = 0,05$  atau ( $sig > \alpha = 0,05$ ) maka  $H_0$  diterima

Jika nilai *asympt. Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$  atau ( $sig < \alpha = 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak

Pengujian dua sampel yang tidak saling berhubungan untuk data yang tidak berdistribusi normal menggunakan uji *Mann-Whitney*, yang bertujuan untuk membantu peneliti di dalam membedakan hasil kerja kelompok yang terdapat dalam sampel ke dalam 2 kelompok dengan 2 kriteria yang berbeda. Dalam kaitannya dengan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara kelas eksperimen kelas eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif kuis *deal or no deal* dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Kaidah pengambilan keputusan:

Jika nilai *asympt. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari  $\alpha = 0,05$  atau ( $sig > \alpha = 0,05$ ) maka  $H_0$  diterima.

Jika nilai *asympt. Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$  atau ( $sig < \alpha = 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak.

### **3.8 Uji Homogenitas**

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varian sampel yang digunakan homogen atau tidak, dan juga digunakan untuk melakukan generalisasi terhadap hasil penelitian yang dilakukan. Kaidah pengambilan keputusan:

Jika nilai *Sig.* lebih besar dari  $\alpha = 0,05$  atau ( $Sig > \alpha = 0,05$ ), maka data homogen

Jika nilai Sig. lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$  atau ( $Sig < \alpha = 0,05$ ), maka data tidak homogen

### 3.9 Uji *Paired Samples T-Test*

Uji *Paired Samples t-test* digunakan untuk data yang berdistribusi normal yang bertujuan untuk menentukan ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel bebas (sampel yang sama namun mempunyai dua data). Dalam penelitian ini, uji *paired sample t-test* digunakan untuk melihat efektivitas pembelajaran pada masing-masing kelas, yaitu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol. Sehingga dapat diketahui ada tidaknya peningkatan yang signifikan hasil belajar pada kelas eksperimen setelah menggunakan multimedia interaktif kuis *deal or no deal*. Kaidah pengambilan keputusan:

Jika nilai *asyp. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari  $\alpha = 0,05$  atau ( $sig > \alpha = 0,05$ ) maka  $H_0$  diterima.

Jika nilai *asyp. Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$  atau ( $sig < \alpha = 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak.

### 3.10 Uji *Independent Samples T-Test*

Uji *Independent Samples t-test* digunakan dengan membandingkan rata-rata dari dua grup yang tidak berhubungan satu dengan yang lain

Miftahul Ilmik, 2018

PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KUIS DEAL OR NO DEAL UNTUK MENINGKATKAN  
PENGUSAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI IIS 2 DAN KELAS XI MIA 2 MADRASAH  
ALİYAH NEGERI 17 JAKARTA TAHUN PELAJARAN 2017/2018

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

sehingga diketahui ada tidaknya perbedaan rata-rata antara kedua grup tersebut. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen yang diberikan penggunaan multimedia interaktif kuis *deal or no deal* dan kelompok kontrol yang tidak diberikan multimedia interaktif kuis *deal or no deal*. Kaidah pengambilan keputusan:

Jika nilai *asympt. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari  $\alpha = 0,05$  atau ( $sig > \alpha = 0,05$ ), maka  $H_0$  diterima.

Jika nilai *asympt. Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$  atau ( $sig < \alpha = 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak.

### 3.11 Teknik Pengolahan Data hasil Angket

Analisis data angket digunakan untuk mengetahui tanggapan mahasiswa setelah belajar bahasa Jepang dengan multimedia interaktif kuis *deal or no deal*. Data angket diolah melalui persentase dengan rumus sebagai berikut:

1. Menjumlahkan setiap jawaban angket
2. Menyusun frekuensi jawaban
3. Membuat table frekuensi
4. Menghitung presentasi dari setiap jawaban dengan rumus

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

P: persentase jawaban

f : jumlah jawaban

n : jumlah responden

Miftahul Ilmik, 2018

PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KUIS DEAL OR NO DEAL UNTUK MENINGKATKAN  
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI IIS 2 DAN KELAS XI MIA 2 MADRASAH  
ALYAH NEGERI 17 JAKARTA TAHUN PELAJARAN 2017/2018

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

Presentasi setiap jawaban responden diperoleh dari pembagian antara frekuensi dari setiap jawaban responden dengan jumlah responden kemudian dikalikan 100%. Menafsirkan hasil angket dengan berpedoman pada table 3.11 data berikut:

**Tabel 3.11**

Hasil angket ditafsirkan

Interval	Keterangan
0,00%	Tidak seorangpun
01,00% - 05,00%	Hampir tidak ada
06,00% - 25,00%	Sebagian kecil
26,00% - 49,00%	Hampir setengahnya
50,00%	Setengahnya
51,00% - 75,00%	Lebih dari setengahnya
76,00% - 95,00%	Sebagian besar
96,00% - 99,00%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya

Klasifikasi perhitungan persentase tiap kategori angket, Ali (2010, hal. 140)

### 3.12 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan sebanyak empat kali pertemuan baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut:

#### 1. Tahap Persiapan

Miftahul Ilmik, 2018

PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KUIS DEAL OR NO DEAL UNTUK MENINGKATKAN  
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI IIS 2 DAN KELAS XI MIA 2 MADRASAH  
ALİYAH NEGERI 17 JAKARTA TAHUN PELAJARAN 2017/2018

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



- a. Melakukan studi kepustakaan lebih mendalam tentang penggunaan multimedia interaktif kuis *deal or no deal* dan penerapannya dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang dan terdapat masalah-masalah yang berhubungan dengan penelitian.
- b. Menyusun dan mengembangkan perangkat pembelajaran merancang instrument penelitian, instrumen penelitian terdiri dari soal-soal untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang, lembar observasi untuk mengetahui keterlaksanaan penerapan suatu model dan skala sikap/angket yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai penggunaan multimedia interaktif kuis *deal or no deal* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan penelitian di lapangan mulai 27 Maret 2017 sampai dengan 28 April 2017. Pada tahap ini dilakukan pemilihan subjek penelitian dengan melibatkan dua kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tempat yang dipilih adalah Madrasah Aliyah Negeri 17 Jakarta. Proses pelaksanaan diantaranya sebagai berikut:

- a. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol
- b. Melakukan *pre-test* pada kedua kelas

**Miftahul Ilmik, 2018**

**PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KUIS DEAL OR NO DEAL UNTUK MENINGKATKAN  
PENGUSAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI IIS 2 DAN KELAS XI MIA 2 MADRASAH  
ALYAH NEGERI 17 JAKARTA TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

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

- c. Melakukan *treatment* pada masing-masing kelas. Kelas eksperimen menggunakan multimedia interaktif kuis *deal or no deal*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model konvensional, angket penelitian dibagikan pada kelas eksperimen setiap selesai pembelajaran selama 4 pertemuan
- d. Melakukan *post-test* pada kedua kelas
- e. Menganalisis data dan menyimpulkan hasil penelitian