

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian pendidikan merupakan upaya untuk memahami permasalahan pendidikan serta hal-hal yang berhubungan dengan kependidikan, melalui pengumpulan berbagai bukti akurat, dilakukan secara sistematis berdasarkan metode ilmiah, sehingga diperoleh suatu jawaban untuk memecahkan masalah tersebut (Sutedi,2011, hlm.16).

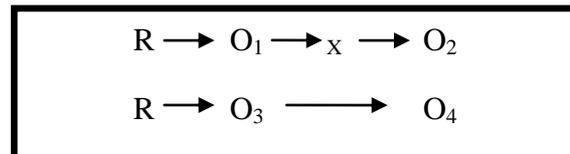
Sugiyono (2012, hlm. 73) menyebutkan “terdapat beberapa bentuk desain eksperimen, yaitu *Pre-Eksperimental Design*, *True Eksperimental Design*, *Factorial Design*, dan *Quasi Eksperimental Design*”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan media permainan *Label It in* berdasarkan hasil posttest. Diperlukan kelas kontrol sebagai pembanding untuk membuktikan baik tidaknya penggunaan media ini dalam proses pembelajaran. Menurut Arikunto (2013, hlm. 125), “Dengan adanya kelompok lain yang disebut kelompok pembanding atau kelompok kontrol ini akibat diperoleh dari perlakuan dapat diketahui secara pasti karena dibandingkan dengan yang tidak mendapat perlakuan.”

Maka dari itu, digunakan metode eksperimen yang digunakan adalah *True Eksperimental Design* atau (eksperimen murni), dimana terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai pembanding. *True Eksperimen Design* sendiri terdapat dua jenis, yaitu *Posttest-Only Control Design* dan *Pretest-Posttest Control Grup Design*. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *Pretest-Posttest Control Grup Design* atau desain eksperimen pretest dan posttest dengan dua kelompok.

Desain ini dilakukan dengan cara mengelompokkan sampel penelitian menjadi kelas penelitian eksperimen yang mendapat perlakuan dengan menggunakan media permainan *Label It in Time* dan kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan dengan menggunakan permainan *Label It in Time*.

Penelitian dalam eksperimen ini melakukan pengamatan perbedaan setiap sampel yaitu sebelum dan sesudah dilakukan eksperimen (*treatment*) dan kondisi setelahnya serta membandingkan kelas kontrol dalam penelitian ini.

Berikut gambaran *True Eksperimental Design* yang digunakan dalam penelitian ini:



Gambar 3.1

True Eksperimental Design

Keterangan:

R : Kelompok yang dipilih secara *random sampling* (acak)

X : Treatment (perlakuan)

O₁ : *pre-test* kelompok eksperimen

O₂ : *post-test* kelompok eksperimen

O₃ : *pre-test* kelompok kontrol

O₄ : *post-test* kelompok kontrol

Berdasarkan uraian di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal lalu di beri *pos-test* untuk mengetahui perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hanya kelas eksperimen yang diberikan perlakuan (*treatment*) penelitian.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek atau objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh

Elvin Primadhani, 2019

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN *LABEL IT IN TIME* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA JEPANG (PENELITIAN EKSPERIMEN MURNI KELAS X SMA NEGERI 16 BANDUNG TAHUN AJARAN 2018-2019)

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

peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2015, hlm.80). Sedangkan menurut Darmadi (2011, hlm.53) Populasi adalah semua anggota kelompok manusia, haling, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dengan suatu tempat dan secara menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Dan juga, Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2006, hlm. 130).

Berdasarkan pengertian dari para ahli dapat di tarik kesimpulan , Populasi adalah sekumpulan orang yang akan di teliti oleh peneliti da menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X yang berjumlah sekitar 120 SMAN Negeri 16 Bandung Tahun Ajaran 2018/2019. Dari jumlah tersebut, masih banyak yang belum bisa mengingat kosakata, menulis polakalimat sederhana, karena masih keliru dalam menyusun kalimat.

3.2.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data (Sutedi, 2011, hlm. 179). Sedangkan menurut Sugiyono Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek atau objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan (2015, hlm.80).

Berdasarkan penjelasan di atas dalam penelitian ini, yang dijadikan sampel sebanyak 60 orang yaitu 30 orang siswa kelas X MIA 7 sebagai kelas eksperimen dan 30 orang siswa kelas X IIS 3 sebagai kelas kontrol.

3.3 Instrumen Penelitian

3.3.1 Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto,

2006, hlm.150). Tes tersebut harus memiliki validitas dan reliabilitas yang cukup terandalkan, di samping harus memiliki sifat praktis yaitu mudah digunakannya, dan ekonomis yaitu tidak terlampaui memakan waktu dan biaya dalam pembuatan dan pengolahannya (Sutedi, 2011, hlm.157).

Dalam penelitian ini peneliti mengadakan tes sebanyak 2 kali yaitu sebelum treatment (*pre-test*) dan setelah treatment (*post-test*). Tujuan dari penggunaan tes tertulis ini untuk melihat kemampuan siswa dalam menulis kalimat sederhana bahasa Jepang. Pada tes tertulis ini peneliti membagi 3 bagian dengan jumlah soal sebanyak 20 soal objektif. 9 soal pada bagian pertama yaitu menjodohkan gambar dibagian yang dikosongkan dengan memilih opsi kosaata yang telah disediakan . Kemudian, 5 soal pada bagian kedua yaitu menjodohkan gambar dibagian yang dikosongkan dengan memilih opsi kalimat sederhana yang telah disediakan. Dan 6 soal pada bagian terakhir ini siswa diberikan gambar dan dapat memilih pola kalimat lalu membuat kalimat sederhana sesuai dengan gambar dan pola kalimat yang telah disediakan. Pada soal bagian akhir ini bertujuan untuk melihat apakah siswa benar dapat menulis kalimat sederhana bahasa Jepang dengan benar. Tes yang digunakan dalam penelitian ini di buat sendiri oleh peneliti yang sudah dikonsultasikan terlebih dahulu kepada *Expert Judgment*. Soal *pre-test* dan *post-test* jumlahnya sama tetapi pertanyaan yang berbeda.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Soal *Pre-test* dan *Post-test*

Standar Kompetensi	Menulis kalimat sederhana dalam bahasa Jepang		
Kompetensi Dasar	Menulis, menjodohkan, dan membuat kalimat dalam bahasa Jepang tingkat dasar berupa informasi mengenai kegiatan di sekolah		
Materi	Buku Nihongo Kira-kira kelas 10 • Bab 6 (<i>Koko wa</i>		

	<p><i>toshoshitsudesu)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Bab 7 (<i>Nihongo wa kayoubidesu)</i> • Bab 8 (<i>Issyouni tabemasenka)</i> • Bab 9 (<i>Sensei wa yasashii desu)</i> • Bab 10 (<i>Houki wa tana no yoko desu)</i> • Bab 11 (<i>Sui-youbi ni batik o kimasu)</i> • Bab 12 (<i>Bunkasai wa 1 gatsu 11 nichi deshita)</i> 		
Indikator Soal	Siswa dapat menjodohkan gambar dengan kata dengan memilih opsi yang tersedia.	Soal bagian A nomor 1 sampai 9	9 Soal
	Siswa dapat menjodohkan gambar dengan kalimat berstruktur sederhana dengan memilih opsi yang tersedia.	Soal bagian B nomor 10 sampai 14	5 Soal
	Siswa dapat membuat kalimat bahasa Jepang berstruktur sederhana dengan baik dan benar.	Soal bagian C nomor 15 sampai 20	6 Soal
Bentuk Soal	20 soal tes objektif. Terdiri dari 9 soal menjodohkan kata, 5 soal menjodohkan kalimat, dan 6 soal membuat kalimat sederhana.		

Tabel 3.2 Format Penilaian Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		0	0,5	1	1,5	2

1.	Struktur kalimat					
2.	Kosakata					
3.	Isi kalimat					
4.	Ejaan					
5.	Kerapihan					
Jumlah Skor						

Format penilaian kemampuan menulis tersebut di adaptasi dari rubrik penelitian menulis menurut (Nurgiyatono, 2014, hlm. 430). Format penilaian tersebut kemudian dijabarkan setiap aspeknya ke dalam skala nilai berikut ini.

Tabel 3.3 Deskripsi Skala Nilai Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana

Aspek	Skor	Kriteria
Struktur Kalimat	2	Mengandung pola SKOP
	1,5	Mengandung pola SKO, SOP
	1	Mengandung pola SP
	0,5	Hanya mengandung satu unsur kalimat saja
	0	Tidak menuliskan unsur kalimat
Kosakata	2	Menggunakan kosakta dengan sangat tepat dan benar
	1.5	Menggunakan kosakata dengan cukup tepat dan benar
	1	Menggunakan kosakta terbatas dan ada beberapa yang salah
	0.5	Menggunakan kosakata yang sangat terbatas
	0	Menggunakan kosakata yang tidak tepat
Isi Kalimat	2	Isi kalimat sesuai dengan materi da mengandung semua partikel yang diajarkan
	1,5	Isi kalimat sesuai dengan materi dan mengandung sebagian besar partikel yang diajarkan
	1	Isi kaimat sesuai dengan materi dan mengandung

		beberapa partikel yang diajarkan
	0,5	Isi kalimat kurang sesuai dengan materi dan mengandung sedikit partikel yang diajarkan
	0	Isi kalimat tidak sesuai dengan materi dan tidak mengandung partikel yang diajarkan
Ejaan	2	Penggunaan ejaan bunyi konsonan rangkap (<i>sokuon</i>), bunyi vokal panjang (<i>choo'on</i>), dan bunyi vokal pendek (<i>tan'on</i>) sudah benar
	1,5	Terdapat 1 kesalahan dalam penggunaan ejaan bunyi konsonan rangkap (<i>sokuon</i>), bunyi vokal panjang (<i>choo'on</i>), dan bunyi vokal pendek (<i>tan'on</i>)
	1	Terdapat 2 kesalahan dalam penggunaan ejaan bunyi konsonan rangkap (<i>sokuon</i>), bunyi vokal panjang (<i>choo'on</i>), dan bunyi vokal pendek (<i>tan'on</i>)
	0,5	Terdapat 3 kesalahan dalam penggunaan ejaan bunyi konsonan rangkap (<i>sokuon</i>), bunyi vokal panjang (<i>choo'on</i>), dan bunyi vokal pendek (<i>tan'on</i>)
	0	Terdapat banyak kesalahan dalam penggunaan ejaan bunyi konsonan rangkap (<i>sokuon</i>), bunyi vokal panjang (<i>choo'on</i>), dan bunyi vokal pendek (<i>tan'on</i>)
Kerapihan	2	Tulisan sangat rapi, tidak ada coretan, huruf yang di tulis jelas dan terbaca
	1,5	Tulisan rapi, tidak ada coretan, huruf yang di tulis jelas dan terbaca
	1	Tulisan kurang rapi, ada beberapa coretan, huruf yang di tulis jelas dan terbaca
	0,5	Tulisan tidak rapi, banyak terdapat coretan, banyak huruf yang di tulis jelas dan kurang terbaca
	0	Tulisa tidak rapi, tidak jelas, dan tidak terbaca

3.3.2 Angket

Angket merupakan salah satu instrument pengumpulan data penelitian yang diberikan kepada responden (manusia dijadikan subjek penelitian) (Sutedi, 2011, hlm.164). Menurut Faisal (dalam Sutedi, 2011, hlm.164) teknik angket dilakukan dengan cara pengumpulan datanya melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebarakan untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari responden. Dalam Triyono (2013, hlm.166) mengemukakan tertulis yang menuntut jawaban secara tertulis pula, sehingga teknik kuesioner ada yang menyebut sebagai *paper and pencil*, karena pertanyaan- pertanyaan dalam kuesioner ditulis diatas kertas (tertulis) dan cara menjawabnya menggunakan alat tulis (pensil).

Dilihat dari jenis pertanyaan yang digunakan dalam sebuah kuesioner, kuesioner dapat dibagi menjadi dua kelompok besar, yaitu kuesioner dengan pertanyaan tertutup da kuesioner dengan pertanyaan terbuka (Setiyadi,2006, hlm.54). Dalam hal inipenulis akan melakukan angket tertutup tidak langsung untuk mengetahui penilaian dan pendapat responden tentang media permainan *Label It in Time* dimana soal angket hanya dengan cara memberikan tanda silang (X) atau tanda checklist (√). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner tertutup dengan jumlah pertanyaan sebanyak 19 nomor.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket

No	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Pendapat siswa terhadap pembelajaran bahasa Jepang	1	1
2.	Pendapat siswa terhadap kesulitan dalam menulis kalimat sederhana bahasa Jepang	2,3	2
3.	Pendapat siswa terhadap perlunya sebuah media pembelajaran untuk	4	1

	menulis kalimat bahasa Jepang agar lebih mudah		
4.	Pendapat siswa terhadap kelebihan dan kekurangan media permainan <i>Label It in Time</i>	5,6,7,9,10,12, 13,14,15, 16,17	11
5.	Pendapat siswa terhadap media permainan <i>Label It in Time</i> dan hubungannya dengan motivasi belajar terutama dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa jepang	8	1
6.	Pendapat siswa terhadap media permainan <i>Label It in Time</i> terhadap kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang.	18,19	2
Jumlah			19

3.4 Uji Kelayakan Instrumen

Sebelum instrumen tes digunakan dalam penelitian maka harus dilakukan uji coba terlebih dahulu. Analisis uji coba instrument dilakukan untuk mengetahui soal yang baik sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Dalam menguji kelayakan instrumen ada beberapa cara, salah satunya yaitu dengan meminta pendapat dan pertimbangan (*Expert Judgment*) mengenai validitas isi terhadap instrumen dari seorang dosen diluar dosen pembimbing yang di anggap ahli dalam bidang tersebut. Dalam penelitiaini, peneliti melakukan *Expert Judgment* kepada dosen Departemen Pendidikan Bahasa Jepang UPI yag berkompeten dalam bidang sakubun untuk menguji kelayakan soal yang telah dibuar oleh peneliti.

3.5 Prosedur Penelitian

3.5.1 Tahap Persiapan Penelitian

- a. Identifikasi masalah
- b. Menentukan sampel
- c. Menyusun Instrumen Penelitian, seperti:
 - 1) Menyusun materi ajar yang akan dijadikan instrumen (RPP)
 - 2) Menyusun kisi-kisi angket
 - 3) Menyusun angket
 - 4) Mengkonsultasikan soal *pre-test* dan *post-test* kepada dosen pembimbing
- d. Mengurus perizinan penelitian
- e. Melakukan *Expert Judgement* soal *pre-test* dan *post-test* kepada dosen di luar dosen pembimbing yang dianggap ahli.

3.5.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian

- a. Pelaksanaan *pre-test*

Pada tahap pelaksanaan ini, peneliti terlebih dahulu melakukan *pre-test* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol guna untuk mengetahui kemampuan awal responden. *Pre-test* dilakukan dengan menggunakan tes tertulis yang berisi 20 butir soal berbentuk esai dan tes objektif.

- b. Memberikan *treatment* (perlakuan)

Pelaksanaan *treatment* dilakukan dengan menggunakan media permainan *Label It in Time* kepada kelas eksperimen sebanyak tiga kali sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang. Tahap-tahapan yang peneliti lakukan saat *treatment* ialah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Rencana kegiatan kelas Eksperimen

Materi <i>Treatment</i>	Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen (Media Permainan <i>Label It in Time</i>)
Pertemuan 1 :	1. Siswa bersiap untuk menerima motivasi yang

(Bab 10) <i>Houki wa tana noyokodesu</i>	diberikan oleh guru serta dilanjutkan dengan persiapan permainan.
Pertemuan 2: (Bab 11) <i>Sui-youbi ni batikku o kimasu</i>	2. Siswa sibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 anggota.
Pertemuan 3: (Bab 12) <i>Bunkasai wa ichi-gatsu juu-ichinichi deshita</i>	3. Setiap kelompok mendapat satu meja yang di atasnya telah diletakan gambar empat belas <i>flashcard</i> bergambar dan empat belas <i>flashcard</i> kata 4. Guru menjelaskan mengenai tema, situasi dan permainan. 5. Siswa dalam kelompok mencocokkan empat belas <i>flashcard</i> bergambar dan empat belas <i>flashcard</i> kata dengan baik dan benar sesuai dengan waktu yang ditentukan oleh guru. 6. Guru memberikan waktu selama 10 menit untuk mencocokkan <i>flashcard</i> tersebut. 7. Setelah mencocokkan gambar dengan kata, siswa berlomba untuk menuliskan kata tersebut dipapan tulis. 8. Guru bertindak sebagai pengawas. 9. Guru mengkoreksi hasil kerja Siswa lalu menjelaskan kata yang benar, setelah itu guru menjelaskan pola kalimat untuk membuat kalimat menggunakan kata tersebut. 10. Siswa kembali disuguhkan dengan <i>flashcard</i> yang baru berisi enam <i>flashcard</i> bergambar dan enam <i>flashcard</i> kalimat sederhana bahasa Jepang dengan baik dan benar sesuai dengan waktu yang ditentukan oleh guru 11. Guru memberikan waktu selama 10 menit

	<p>untuk mencocokkan <i>flashcard</i> tersebut.</p> <p>12. Setelah mencocokkan gambar dengan kalimat sederhana bahasa Jepang, siswa berlomba untuk menuliskan kata tersebut dipapan tulis.</p> <p>13. Guru bertindak sebagai pengawas.</p> <p>14. Kelompok yang pertama menyusun dengan benar dan cepat lalu menuliskan dipapan tulis dinyatakan sebagai pemenang.</p> <p>15. Guru memberikan <i>reward</i> (penghargaan) kepada pemenang dan memberikan <i>punishment</i> (hukuman) kepada yang kalah.</p> <p>16. Siswa secara kelompok diberikan lembar kerja yang telah disediakan di meja yang berisi soal sebanyak 4 butir.</p> <p>17. Guru memberikan penjelasan tentang menulis kalimat sederhana berdasarkan pada gambar. Siswa berlatih menulis kalimat sederhana atas perintah yang diberikan oleh guru.</p>
--	--

Tabel 3.6 Rencana kegiatan kelas Kontrol

Materi <i>Treatment</i>	Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen (Media Permainan <i>Label It in Time</i>)
Pertemuan 1 : (Bab 10) <i>Houki wa tana noyokodesu</i>	1. Guru menyampaikan tema pembelajaran 2. Kemudian guru menyajikan materi pembelajaran dengan bantuan media <i>power point</i>
Pertemuan 2: (Bab 11) <i>Sui-youbi ni batikku o kimasu</i>	3. Guru menuliskan kosakata dan pola kalimat 4. Guru menjelaskan dan mengucapkan ulang
Pertemuan 3: (Bab 12) <i>Bunkasai</i>	secara bersama-sama dengan siswa mengenai materi

<p><i>wa ichi-gatsu juu-ichinichi deshita</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 5. Siswa latihan membuat contoh kalimat 6. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya 7. Guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dijalankan
---	---

c. Pelaksanaan *post-test* (Tes Akhir)

Pos-test diberikan untuk mengukur sejauh mana kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang siswa kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi perlakuan yang berbeda. Soal *post-test* yang diberikan sesuai dengan tema yang diberikan ketika treatment. *Post-test* dilakukan dengan menggunakan tes tertulis yang berisi 20 butir soal berbentuk esai dan tes objektif.

d. Memberikan Angket

Angket ini diberikan kepada kelas eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pendapat atau tanggapan siswa tentang media permainan Label It in Time terhadap kemampuan menulis kalimat sederhana Bahasa Jepang.

3.5.3 Tahap Akhir Penelitian

Setelah melakukan penelitian, peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut:

- a. Mengolah data (data statistik dan angket)
- b. Menganalisis data
- c. Menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah di olah dan di uji secara statistik
- d. Menulis laporan hasil penelitian

3.6 Analisis Data

Analisis data adalah rangkaian kegiatan yang dimulai dengan mengumpulkan data berdasarkan dengan variabel dan jenis responden, lalu mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, setelah itu menyajikan data tiap variabel yang diteliti, kemudian tahap akhir yaitu melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan untuk menguji hipotesis (Sugiyono, 2013, hlm.207). Analisis data yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu menganalisis data yang sudah terkumpul dari hasil angket serta hasil tes yang diberikan kepada sampel.

3.6.1 Pengolahan Data Tes

Pada penelitian ini, untuk menganalisis data yang sudah didapat dari responden, peneliti menggunakan analisis pengolahan data statistik komparasional. Dalam Sutedi (2011, hlm.228) menyatakan bahwa statistik komparasional dengan teknik *t-test* (uji *t-tabel*) digunakan untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada tidanya perbedaan antara dua variabel atau lebih yang sedang diteliti. Tujuannya yaitu untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil dari pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan *Label It in Time* serta untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan *Label It in Time*.

Menurut Sudjiono dalam (Sutedi, 2011, hlm.230-232) menyebutkan langkah-langkah yang harus di tempuh untuk memperoleh data yang dihasilkan dari tes antara lain sebagai berikut:

- a. Membuat tabel persiapan untuk menghitung nilai t-hitung:

Tabel 3.7 Tabel Persiapan Untuk Mencari t Hitung

N	X	Y	x	y	x ²	y ²
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
Σ						

M						
---	--	--	--	--	--	--

Keterangan:

- 1) Kolom (1) diisi dengan nomor urut, sesuai dengan jumlah sampel.
- 2) Kolom (2) diisi dengan skor yang diperoleh kelas eksperimen.
- 3) Kolom (3) diisi dengan skor yang diperoleh kelas kontrol.
- 4) Kolom (4) diisi dengan deviasi dari skor X.
- 5) Kolom (5) diisi dengan deviasi dari skor Y.
- 6) Kolom (6) diisi dengan hasil pengkuadratan angka-angka pada kolom (4)
- 7) Kolom (7) diisi dengan hasil pengkuadratan angka-angka pada kolom (5).
- 8) Isi baris sigma (jumlah) dari setiap kolom tersebut, untuk kolom (4) dan (5) jumlahnya harus nol.

b. Mencari mean kedua variabel dengan rumus berikut:

$$M_x = \frac{\sum x}{N_1}$$

$$M_y = \frac{\sum Y}{N_2}$$

Keterangan:

M_x : Nilai rata-rata variabel X

M_y : Nilai rata-rata variabel Y

$\sum x$: Jumlah nilai variabel X

$\sum y$: Jumlah nilai variabel Y

N_1 : Jumlah Sampel variabel X

N_2 : Jumlah Sampel variabel Y

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

$$S_{dx} = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N_1}}$$

$$S_{dy} = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}}$$

Keterangan:

Sdx : Standar Deviasi variabel X

Sdy : Standar Deviasi variabel Y

$\sum x$: Jumlah nilai variabel X

$\sum y$: Jumlah nilai variabel Y

N_1 : Jumlah Sampel variabel X

N_2 : Jumlah Sampel variabel Y

- d. Mencari standar error mean kedua variabel tersebut dengan rumus berikut:

$$SEM_x = \frac{Sdx}{\sqrt{N_1-1}}$$

$$SEM_y = \frac{Sdy}{\sqrt{N_2-1}}$$

Keterangan:

SEM_x : Standar Error rata-rata nilai variabel X

SEM_y : Standar Error rata-rata nilai variabel Y

- e. Mencari standar error perbedaan mean X dan Y, dengan rumus berikut:

$$SEM_{xy} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2}$$

- f. Mencari nilai t hitung dengan rumus sebagai berikut:

$$t_0 = \frac{Mx - My}{SEM_{xy}}$$

Keterangan:

t_0 : nilai t hitung yang dicari

SEM_{x-y} : Standar Error perbedaan mean x dan mean y

- g. Memberikan interpretasi terhadap nilai t-hitung tersebut:

Merumuskan hipotesis kerja (H_k): *Terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan Y*, merumuskan hipotesis nol (H_0):

tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y.

- h. Menguji kebenarannya dengan membandingkan nilai t tabel.

$$db = (N_x + N_y) - 1 / -2$$

Keterangan :

db : Nilai derajat keabsahan.

Mencari nilai t hitung pada taraf signifikan 5% atau 1%, jika t_0 sama besar atau lebih besar dari pada t tabel maka H_0 diterima, berarti ada perbedaan yang signifikan antara variabel X dan Y. Jika t_0 lebih kecil 40 daripada t tabel maka H_0 ditolak, berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan Y.

3.6.2 Pengolahan Data Angket

Untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai penggunaan media permainan *Label It in Time* pada pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Jepang, maka dilakukan pengolahan data angket. Rumus yang digunakan untuk menghitung presentase dari rata angket adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

P : Presentase setiap jawaban responden

F : Frekuensi dari setiap jawaban responden

N : Jumlah responden

Tabel 3.8 Presentaste dan Interpretasi Angket

Presentase	Interpretasi
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

(Menurut Sudjiono, 2010, hlm.40)

