

BAB III

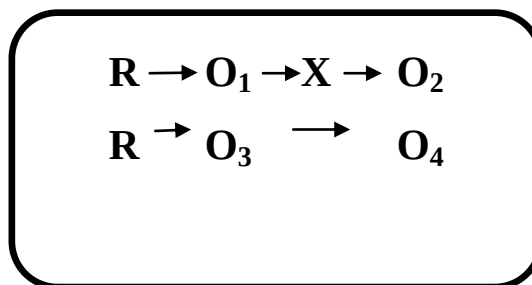
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian 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 melakukan suatu penelitian kependidikan terdapat berbagai macam desain penelitian yang dapat digunakan oleh seorang peneliti sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Menurut Sugiyono (2011) Terdapat beberapa bentuk desain penelitian yaitu *pre-Experimental Design*, *True Experimental Design*, *Factorial Design*, dan *Quasi Experimental Design* (Sugiyono, 2011, hal. 73). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *True Experimental Design*. Metode tersebut dipilih karena dalam *True Experimental Design* (Eksperimen murni) peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen dan juga sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun kelompok *kontrol* diambil secara *random* dari populasi tertentu. (Sugiyono, 2011, hal. 75)

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



Gambar 3.1
True Experimental Design

Keterangan :

R : Kelompok yang dipilih secara random (acak)

X : Treatment (perlakuan)

O₁ : *pre-test* kelompok eksperimen

O₂ : *post-test* kelompok eksperimen

O₃ : *pre-test* kelompok kontrol

O₄ : *post-test* kelompok kontrol

(Sugiyono, 2011, hal. 76)

Dari gambar di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa terdapat dua kelompok yang dipilih secara random. Kelompok tersebut dibedakan dengan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok ini akan diberikan *pre-test* dan *post-test*. Namun untuk kelas eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) penelitian.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi adalah semua anggota kelompok manusia, haling, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. (Darmadi, 2011, hal. 53). Menurut (Sugiyono, 2011, hal. 215) Populasi diartikan wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dan juga, populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2006, hal. 130).

Berdasarkan pengertian dari para ahli dapat di tarik kesimpulan, Populasi adalah sekumpan orang yang akan di teliti oleh peneliti dan menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMAN 22 kabupaten Tangerang tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 227 orang. Pemilihan kelas XI ini dikarenakan penggunaan media ini lebih sesuai dari segi kemampuan dan materi kelas XI.

3.2.2 Sampel

Menurut (Sukmadinata, 2005, hal. 250) , penelitian hanya dilakukan terhadap sekelompok anggota populasi yang mewakili populasi. Kelompok kecil yang secara nyata kita teliti dan tarik kesimpulan dari padanya disebut Sampel. Dan menurut (Sutedi, 2011, hal. 179) sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data. Berdasarkan penjelasan di atas peneliti menggunakan siswa kelas XI SMAN 22 kabupaten Tangerang. Kelas XI – Mipa 1 sebagai kelas kontrol sejumlah 30 orang, dan kelas XI – Mipa 2 sebagai kelas Eksperimen sejumlah 30 orang.

3.3 Instrumen penelitian

Instrumen Penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian (Sutedi, 2011, hal. 155). Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati . (Sugiyono, 2011, hal. 148). Peneliti dalam penelitian ini memilih teknik pengumpulan data dengan Tes dan non tes.

3.3.1 Tes

Tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu satuan program pengajaran tertentu. (Sutedi, 2011, hal. 157). Dalam penelitian ini peneliti mengadakan tes sebanyak 2 kali yaitu sebelum treatmen (*pre-test*) dan setelah treatmen (*post-test*). Tujuan dari penggunaan tes tertulis ini untuk melihat kemampuan siswa dalam membaca kalimat bahasa jepang. Pada Tes terlulis ini peneliti membagi menjadi 3 bagian dengan jumlah soal sebanyak 25 soal objektif. 10 soal pada bagian pertama yaitu memilih pilihan yang tepat dari 5 pilihan sesuai dengan perintah yang diberikan. Kemudian, 10 soal pada bagian kedua yaitu menjodohkan kata dibagian yang dikosongkan dengan memilih opsi gambar yang telah disediakan. Dan 5 soal terakhir pada bagian ketiga yaitu menjawab suatu pernyataan dengan Benar atau Salah sesuai dengan paragraf yang diberikan. Pada bagian terakhir ini siswa diberikan kalimat-kalimat yang menjadi sebuah paragraf, ini bertujuan untuk

melihat apakah siswa benar dapat membaca kalimat dengan benar. Tes yang digunakan dalam penelitian ini dibuat sendiri oleh peneliti yang sudah dikonsultasikan terlebih dahulu kepada *Expert Jugdement*. Soal pada *pre-test* dan *post-test* jumlahnya sama tetapi ada beberapa pertanyaan yang berbeda.

Tabel 3.1

Kisi-kisi soal *pre-test* – *post-test*

Standar Kompetensi	Membaca kalimat dalam bahasa Jepang		
Kompetensi Dasar	Membaca dan menerjemahkan kalimat serta mengingat kosakata dalam bahasa Jepang tingkat dasar berupa informasi mengenai kegiatan di rumah		
Materi	Buku Nihongo Kira – kira kelas 11 Bab 17 (Shuumi wa onaku desu) Bab 18 (Asa gohan o tabemasu) - Tabemasu - Nomimasu - Tabemono ga suki - Kazoku wa nani ga suki desuka		
Indikator Soal	Siswa dapat memilih kalimat dengan cara baca dan arti yang benar dengan memilih dari opsi yang tersedia	Soal bagian A nomor 1 sampai 10	10 soal
	Siswa dapat mengingat kosakata beserta cara membaca dan artinya dalam bahasa indonesia	Soal bagian B nomor 11 sampai 20	20 soal
	Siswa dapat membaca kalimat bahasa jepang dan meromajikannya	Soal bagian C nomor 21 sampai 25	5 soal

Bentuk soal	25 soal tes objektif. Terdiri dari 10 soal PG, 10 soal menjodohkan, dan 5 soal Benar/salah		
-------------	--	--	--

Tabel 3.2

Indikator *Pre-test* penelitian

NO	Indikator Soal	No Soal
1	Siswa dapat memilih kalimat dengan cara baca dan arti yang benar dengan memilih dari opsi yang tersedia yang mengenai materi Bab 17 Shuumi wa Ongaku desu	1 - 10
2	Siswa dapat mengingat kosakata beserta cara membaca dan artinya dalam bahasa indonesia yang mengenai materi Bab 17 Shuumi wa Ongaku desu	11 – 20
3	Siswa dapat membaca kalimat bahasa jepang dan meromajikannya yang mengenai materi Bab 17 Shuumi wa Ongaku desu	21 - 25

Tabel 3.3

Indikator *Post-test* penelitian

NO	Indikator Soal	No Soal
1	Siswa dapat memilih kalimat dengan cara baca dan arti yang benar dengan memilih dari opsi yang tersedia yang mengenai materi Bab 18 Asa Gohan o tabemasu	1 - 10
2	Siswa dapat mengingat kosakata beserta	11 – 20

	cara membaca dan artinya dalam bahasa indonesia yang mengenai materi Bab 18 Asa gohan o tabemasu	
3	Siswa dapat membaca kalimat bahasa jepang dan meromajikannya yang mengenai materi Bab 18 Asa gohan o tabemasu	21 – 25

3.3.2 Angket

Pada penelitian ini peneliti juga menggunakan instrumen non tes yaitu Angket. Menurut Faisal dalam (Sutedi, 2011, hal. 164) Angket merupakan salah satu instrumen pengumpul data penelitian yang diberikan kepada responden (manusia dijadikan objek penelitian). Suprpto (2014, hal. 75) menambahkan pada prinsipnya kuesioner adalah alat pengumpul data yang berisi beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh responden.

Sutedi pun menjelaskan bahwa Teknik angket dilakukan dengan cara pengumpulan datanya melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebarkan untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari responden. (Sutedi, 2011, hal. 165) . Dan menurut (Triyono, 2013, hal. 166) kuesioner sering disebut angket yang berisi sejumlah pertanyaan tertulis yang menuntut jawaban secara tertulis pula, sehingga teknik kuesioner ada yang menyebut sebagai *paper and pencil*, karena pertanyaan – pertanyaan dalam kuesioner ditulis di atas kertas (tertulis) dan cara menjawabnya menggunakan alat tulis (pensil).

Penggunaan kuesioner jauh lebih efisien bila di tinjau dari segi waktu, biaya, serta meliputi jumlah responden yang besar. Keuntungan lainnya dalam penggunaan kuesioner yaitu, bila objek penelitiannya adalah individu atau kelompok. Terdapat dua bentuk dalam kuesioner sebagai berikut :

a. Kuesioner bentuk tertutup atau terbatas

Kuesioner dengan jawaban pendek atau tanggapan yang cukup memberi tanda centang (√) pada kotak yang disediakan atau dengan cara melingkari nomor atau huruf di depan pilihan jawaban yang tersedia dikenal sebagai bentuk

tertutup atau terbatas. Untuk memberikan kesempatan dalam menentukan tanggapan atau jawaban yang sesuai, biasanya ditambah dengan tempat yang dikosongkan dimana responden dapat menuliskan jawaban yang diinginkan, dimana jawaban tadi tidak terdapat dalam alternatif jawaban.

b. Kuesioner bentuk terbuka

Kuesioner bentuk terbuka atau bebas ini memberi keleluasaan kepada responden untuk memberi tanggapan atau jawaban secara bebas dengan kata-katanya sendiri.

Dalam satu kuesioner kadang-kadang terdiri dari seperangkat pertanyaan bentuk tertutup / terbatas dan pada bagian akhir terdiri dari pertanyaan bentuk terbuka. (Suprpto, 2014, hal. 77)

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan Angket tertutup dan terbuka. Tujuan dari pengambilan angket ini untuk melihat tanggapan dan kesan siswa terhadap penggunaan media *Memory Games* dalam meningkatkan kemampuan membaca kalimat bahasa Jepang. Angket yang dibuat oleh peneliti ini memiliki jumlah soal sebanyak 17 nomor.

Tabel 3.4

Kisi – Kisi Angket

No	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Pendapat siswa terhadap kesulitan dalam membaca huruf hiragana katakana	1	1
2	Pendapat siswa terhadap perlunya sebuah alternatif pembelajaran untuk membaca kalimat bahasa Jepang agar lebih mudah dan menyenangkan	2-3	2
3	Pendapat siswa terhadap kelebihan dan kekurangan	4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15	12

	Penggunaan Media <i>Memory Game</i> dalam meningkatkan kemampuan membaca kalimat Bahasa Jepang		
4	Pendapat siswa mengenai Penggunaan Media <i>Memory Game</i> dalam meningkatkan kemampuan membaca kalimat Bahasa Jepang	16	1
Jumlah		16	

3.4 Uji Kelayakan Instrumen

Sebelum instrumen tes digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu harus di uji kelayakan instrumen tersebut. Apakah instrumen tersebut sudah layak atau belum untuk digunakan dalam penelitian. Data penelitian yang diperoleh melalui tes benar – benar layak sebagai alat pengumpul data penelitian, tes tersebut harus memiliki validitas dan reliabilitas yang cukup terandakan, disamping harus memiliki sifat praktis yaitu mudah digunakannya, dan ekonomis yaitu tidak terlampaui memakan waktu dan biaya dalam pembuatan dan pengolahannya (Sutedi, Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang, 2011, hal. 157).

Dalam menguji kelayakan instrumen ada beberapa cara , salah satunya yaitu dengan meminta pendapat dan pertimbangan (*Expert Judgement*) mengenai validitas isi terhadap instrumen dari seorang dosen di luar dosen pembimbing yang di anggap ahli dalam bidang tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan *Expert Judgement* kepada dosen Departemen Pendidikan Bahasa Jepang UPI yang berkompeten dalam bidang huruf dan membaca untuk menguji kelayakan soal yang telah dibuat oleh peneliti.

3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah hal yang harus di buat oleh seorang peneliti sehingga penelitian dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Prosedur disini

adalah berbagai tahapan yang secara berurutan untuk mempermudah peneliti. Adapun beberapa tahapan yang digunakan peneliti sebagai berikut :

3.5.1 Tahap persiapan penelitian

Sebelum melakukan sebuah penelitian, peneliti harus membuat suatu persiapan yang diawali dengan membuat proposal mengenai masalah yang akan diteliti. Dalam proposal ini peneliti harus memfokuskan masalah yang akan diambil, menentukan apa tujuan dan manfaat dari penelitian yang dibuat, menentukan metode yang akan digunakan, menentukan populasi dan sampel. Setelah semua selesai, peneliti akan mengikuti Sidang proskrip untuk mendapatkan masukan dari dosen dan menentukan dosen pembimbing.

Setelah itu, peneliti mulai menyusun rancangan penelitian seperti jadwal penelitian, materi ajar, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), instrumen penelitian tes (soal *pre-test* dan *post-test*) dan nontes (angket). Setelah, semua dibuat peneliti mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing dan menerima masukan. Selain itu juga, peneliti harus melakukan *ExpertJudgement* soal *pre-test* dan *post-test* kepada dosen yang dianggap ahli dibidangnya di luar dosen pembimbing peneliti. Setelah itu mengurus seputar perizinan untuk melakukan penelitian.

3.5.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian

Setelah melaksanakan tahap persiapan, adapun beberapa tahapan yang dilakukan oleh peneliti. Tahapannya yaitu *pre-test*, tahap perlakuan (*treatment*), dan terakhir tahap *post-test* dan angket. Adapun penjelasan mengenai tahapannya sebagai berikut :

a. *Pre-test* (Tes awal)

Pre-test merupakan tahap pertama dalam pelaksanaan penelitian. *Pre-test* dilakukan pada awal pertemuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pre-test* yang digunakan yaitu tes tertulis berbentuk 25 butir soal objektif. Tujuan dari pemberian *pre-test* untuk mengukur kemampuan siswa dalam membaca kalimat bahasa Jepang huruf hiragana dan katakana sebelum menggunakan media memory game.

b. *Treatment* (Perlakuan)

Treatment merupakan tahapan yang dilakukan pada saat pertemuan selanjutnya yaitu pada saat kegiatan mengajar berlangsung. *Treatment* ini digunakan kepada kelas eksperimen sebanyak 4 kali menggunakan media *memory games* untuk meningkatkan kemampuan membaca kalimat bahasa jepang.

Adapun tahapan – tahapan yang peneliti lakukan saat *treatment* kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen ialah sebagai berikut:

Tabel 3.5
Rencana kegiatan kelas eksperimen

Materi <i>Treatment</i>	Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen (Media Memory game)
Pertemuan 1: Nani o tabemasuka	1. Pembelajaran dimulai dengan salam dan do'a , menanyakan kabar dari peserta didik, menyampaikan apersepsi, serta tujuan yang akan dicapai pada pembelajaran 2. Guru menyampaikan tema pembelajaran 3. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dimana terdapat 5 – 6 orang per kelompok. Anggota kelompok dipilih secara heterogen. 4. Guru menjelaskan teknis permainan <i>Memory Games</i> 5. Teknis permainan <i>Memory Games</i> kelompok yang akan bermain, berbaris didepan kelas. Deretan kartu hiragana telah disusun acak di meja dan deretan kartu romaji telah disusun acak di papan memori. 6. Setiap orang akan mengambil kartu hiragana lalu mengambil kartu di papan memori, saat mengambil kartu siswa harus menyebutkan kata yang ada pada kartu hiragana dan kartu romaji 7. Jika siswa menemukan pasangan yang benar dari kartu romaji dan kartu hiragana, siswa menyebutkan
Pertemuan 2 : Nani o nomimasuka	
Pertemuan 3 : Nani ga suki desuka	
Pertemuan 4 : Kazoku wa naniga suki desuka / nani o tabemasuka,dll	

	keduanya dengan suara keras. Lalu membaca kartu tersebut dengan kartu yang dipegang peneliti menjadi sebuah kalimat. 8. Setelah penjelasan teknis, Setiap kelompok diberikan kertas yang berisi gambar yang disertai dengan huruf hiragananya. 9. Guru menjelaskan materi dan menunjukan kosakata menggunakan kartu hiragana dan romaji. Siswa diinstruksikan untuk mengucapkan ulang 10. Setelah itu guru menjelaskan mengenai pola kalimat dan memberikan contoh menggunakan kartu-kartu yang disatukan. Siswa diinstruksikan untuk membaca ulang bersama-sama 11. Siswa dalam kelompok diberikan waktu untuk berdiskusi mengingat cara membaca kosakata dan artinya disertai membaca kalimat. 12. Setelah itu, setiap kelompok kedepan untuk memainkan permainan <i>Memory Games</i> 13. Kelompok yang memasang kartu paling banyak dan membaca kalimat dengan benar adalah pemenang. Jika perolehan sama di lihat dari kecepatan waktu. 14. Setelah permainan selesai, siswa diberikan latihan mengenai materi yang telah di ajarkan 15. Peneliti menyimpulkan materi yang telah diberikan.
--	--

Tabel 3.6
Rencana Kegiatan Kelas Kontrol

Materi Treatment	Kegiatan Pembelajaran Kelas Kontrol (Metode Konvensional)
Pertemuan 1: Kosakata makanan dan kata kerja (Bab 18 Asa gohan o tabemasu)	1. Guru menyampaikan tema pembelajaran 2. Guru menuliskan kosakata dan kata kerja 3. Guru menjelaskan dan mengucapkan ulang secara bersama-sama dengan siswa mengenai materi 4. Guru menuliskan kalimat dan dibaca ulang oleh siswa
Pertemuan 2 : Kosakata makanan dan kata kerja makanan	5. Siswa latihan membuat contoh kalimat dan membacakannya kembali 6. Siswa latihan mengerjakan latihan di buku
Pertemuan 3 : Kosakata minuman dan kata kerja minum	7. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya 8. Guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dijalankan
Pertemuan 4 : Kosa kata makan dan minum di sertai kesukaan	

c. Post-test (Tes Akhir)

Post-test dilakukan pada akhir pertemuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tujuan dari tes ini yaitu untuk mengetahui kemampuan akhir siswa mengenai menulis kalimat sederhana bahasa Jepang dari sampel setelah dilakukan *treatment*. *Post test* dilakukan dengan menggunakan tes tertulis yang berisi 25 butir soal berbentuk tes objektif.

3.5.3 Tahap Pasca Penelitian

Setelah melakukan penelitian, kegiatan selanjutnya adalah mengolah dan menganalisis data yang sudah terkumpul. Data dilakukan menggunakan pengujian statistik dan pengujian hipotesis. Setelah didapatkan data dari hasil pengolahan data, penulis menarik kesimpulan berdasarkan hasil yang diperoleh untuk menjawab permasalahan penelitian, yaitu mengenai penggunaan media *Memory Games* untuk meningkatkan Kemampuan membaca kalimat sederhana Bahasa Jepang.

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Tes

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik komparansional. Menurut (Sutedi, 2011, hal. 192) Statistik komparansional digunakan untuk mencari ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara variable yang diteliti. Tujuannya dari penggunaan teknik ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari penggunaan media *Memory Games* dalam meningkatkan kemampuan membaca kalimat bahasa Jepang.

Menurut Sudijono Dalam (Sutedi, 2011, hal. 230-232) menyebutkan langkah-langkah yang harus di tempuh oleh peneliti untuk mendapatkan hasil data yang akurat dari tes, langkah tersebut sebagai berikut :

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

Tabel 3.7

Tabel Persiapan Untuk Mencari t hitung

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

Keterangan :

1. Kolom (1) diisi dengan nomor urut, sesuai dengan jumlah sampel
2. Kolom (2) diisi dengan skor pre-test/post-test yang diperoleh kelas eksperimen
3. Kolom (3) diisi dengan skor pre-test/post-test 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
9. Kolom (9) M (Mean) adalah nilai rata-rata dari kolom (2), (3), (4), (5), (6), dan (7)

b. Mencari Mean kedua Variabel

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

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

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:

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

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

Keterangan:

Sdx = Standar Deviasi variabel X

Sdy = Standar Deviasi variabel Y

$\sum x$ = Jumlah nilai X

$\sum y$ = Jumlah nilai Y

N = Jumlah sampel masing-masing variabel X dan Y

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

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

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

Keterangan:

SEM_x = Standar Error rata – rata nilai variabel X

SEM_y = Standar Error rata – rata nilai variabel Y

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

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

f. Mencari nilai t-hitung dengan rumus berikut.

$$t_0 = \frac{Mx - My}{SEM_{x-y}}$$

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 (H₀): 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 signifikansi 5% atau 1%, jika t_0 sama besar atau lebih besar dari pada t_{tabel} maka H_k diterima, berarti ada perbedaan yang signifikan antara variabel X dan Y. Jika t_0 lebih kecil 40 daripada t_{tabel} maka H_k ditolak, berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan Y.

3.6.2 Pengolahan Angket

Selain menggunakan Pre-test dan posttest, peneliti menggunakan angket sebagai instrumen penilaian. Ini ditujukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan Media Memory Game dalam meningkatkan Kemampuan Membaca Kalimat Bahasa Jepang. Seperti yang dipaparkan dalam (Sudijono, 2009, hal. 43-44) rumus pengolahannya sebagai berikut :

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

Keterangan:

p : Presentase

f : Jumlah jawaban

n : Jumlah responden

Tabel 3.8
Presentase dan Interpretasi Angket

Presentase (P)	Jumlah Responden (n)
0%	Tidak ada seorang pun
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