

BAB IV

ANALISIS DATA

4.1 Pengumpulan Data

Untuk pengumpulan data, ditempuh dengan langkah sebagai berikut:

a. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dilaksanakan untuk mengetahui situasi di lapangan dan mempersiapkan strategi yang akan dilakukan di kelas kepada subjek penelitian.

b. Pembuatan Instrumen Penelitian

Pembuatan instrument penelitian terdiri dari pembuatan rencana soal, soal pretest, posttest dan angket.

c. Membuat Kriteria Penelitian

Kriteria penelitian dengan pemberian skala nilai 1 untuk satu jawaban benar.

4.2 Pelaksanaan Pengumpulan Data

Penelitian ini terbagi dalam tiga kali pertemuan dan jam yang digunakan adalah di luar jam mata pelajaran bahasa Jepang. Adapun rincian waktu pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

- a. Pertemuan pertama, dilaksanakan pretest. Pada tahap awal, peneliti memberikan pengantar mengenai tata cara penggunaan game “kotoba no

puzzle moji-pittan, maksud dan tujuan penelitian ini. Soal pretest berupa 100 soal yang terdiri dari kosakata bahasa Jepang tingkat II.

b. Pertemuan kedua. Pada pertemuan ini peneliti menjelaskan kembali secara lebih terperinci mengenai pembelajaran game “kotoba no puzzle moji-pittan” terlebih dahulu. Mulai dari manfaat sampai pada proses pelaksanaan game “kotoba no puzzle moji-pittan”.

c. Pertemuan ketiga

Dalam proses pelaksanaannya, peneliti memberikan waktu 25 menit melatih menggunakan game “kotoba no puzzle moji-pittan”. Setelah itu siswa dikasih posttest dan kemudian angket.

4.3 Analisis Data

Setelah seluruh alur penelitian dilakukan, maka dilakukanlah pengolahan data.

Sampel(N)	Pre test (X)	Post test (Y)	Pre test-post test (d)	d ²
1	40	61	21	441
2	36	50	14	196
3	23	40	12	144
4	29	35	6	36
5	45	65	20	400
6	27	33	6	36

7	40	50	10	100
8	48	70	22	484
9	50	70	20	400
10	35	50	15	225
11	43	54	11	121
12	38	53	15	225
13	48	65	17	289
14	37	60	23	529
15	45	63	18	324
16	36	58	22	484
17	46	59	13	169
18	41	66	15	225
19	48	65	17	289
20	25	40	15	225
Σ	780	1107	312	5342
M	39	55.35	15.6	267.1

Tabel 4.1 Hasil Perolehan Nilai Pretest dan Posttest

Setelah seluruh alur penelitian dilakukan, maka dilakukanlah pengolahan data dan setelah dihitung dari hasil perolehan data yang didapat, maka diketahui bahwa N (banyaknya subjek) = 20 orang; $\Sigma d = 312$ dan $\Sigma d^2 = 5342$. Setelah itu, barulah menghitung mean antara pretest dan posttest

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

$$= 312/20$$

$$= 15,6$$

Diketahui nilai rata-rata antara pretest dan posttes adalah 15,6

Kemudian menghitung nilai standar deviasi

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

$$= 5342 - \frac{(312)^2}{20}$$

$$= 5342 - \frac{97344}{20}$$

$$= 5342 - 4867,2$$

$$= 474,8$$

Dari hasil perhitungan standar deviasi diperoleh hasil 474,8.

Selanjutnya menghitung nilai t_{hitung} dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 t_{\text{hitung}} &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} \\
 &= \frac{15,6}{\sqrt{\frac{474,8}{20(20-1)}}} \\
 &= \frac{15,6}{\sqrt{\frac{474,8}{380}}} \\
 &= \frac{15,6}{\sqrt{1,25}} = \frac{15,6}{1,12} = 13,93
 \end{aligned}$$

Setelah mendapatkan hasil perhitungan t_{hitung} , kita dapat menguji hipotesis. Dari hasil perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa t_{hitung} adalah 13,93. Sedangkan nilai t_{tabel} dengan db $(N-1) = 19$ untuk 5% adalah 2,09 dan 1% adalah 2,86.

Dengan demikian disimpulkan bahwa $t_{\text{hitung}} > \text{tabel}$ dengan nilai 13,93 $> 2,09$ untuk 5% dan $13,93 > 2,86$ untuk 1%.

Hasil tersebut membuktikan bahwa H_0 yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan game “kotoba no puzzle mojipittan” tidak dapat meningkatkan pembendaharaan kosakata dapat di tolak H_k , yang artinya bahwa penerapan game “kotoba no puzzle mojipittan” pembelajaran kosakata terbukti

dapat meningkatkan dan memberikan pengaruh terhadap pembendaharaan kosakata siswa.

4.4. Analisis Data Angket

Penulis membagikan 1 angket yang dilaksanakan pada post test. Teknik pengolahan data angket dengan cara menghitung prosentase tiap jawaban per nomor soal kemudian menginterpretasikannya. Rumus pengolahannya seperti di bawah ini:

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

P: Persentasi

F: Jumlah jawaban

X: Jumlah responden

Dan berikut ini merupakan distribusi butir soal yang ada di dalam angket:

No	Option			jumlah	persentas e		
	a	b	c		a	b	c
1	14		6	20	70		30
2	14		6		70		30
3	15		5	20	75		25

4	18		2	20	80		10
5	1	15	4	20	5	15	20
6	17		3	20	85		15

Tabel 4.2 Hasil Distribusi dan presentase angket

Dalam *strategi penelitian pendidikan* (1992:269) ali mengungkapkan penafsiran data angket dalam persentasi diklasifikasikan sebagai berikut:

0%-5%	: Tidak ada
10%-25%	: Sebagian kecil
26%-49%	: Hampir setengahnya
50%	: Setengahnya
51%-75%	: Lebih dari setengah
76%-95%	: Sebagian besar
96%-99%	: Hampir seluruhnya
100%	: Seluruhnya

Hasil data angket yang telah diolah dan ditafsirkan dapat dilihat melalui tabel –tabel dibawah ini:

Angket

1. Apakah game “kotoba no puzzle mojpittan” mudah digunakan?

Alternatif jawaban	F	%
a. Ya	14	70%
b. Tidak	0	0%
c. Tidak Begitu	6	30%
Jumlah	20	100%

Tabel 4.3 Prosentase butir soal angket no 1

Dari jawaban yang diberikan para responden, mengenai kemudahan penggunaan game “kotoba no puzzle mojpittan” mengatakan bahwa 70% game “kotoba no puzzle mojpittan” mudah digunakan, 30% responden mengatakan game “kotoba no puzzle mojpittan” tidak begitu mudah digunakan dan tidak ada responden yang mengatakan bahwa game “kotoba no puzzle mojpittan” tidak mudah digunakan.

2. Apakah dengan media game “kotoba no puzzle mojpittan” dapat membantu anda dalam menambah pembendaharaan kosakata?

Alternatif jawaban	<i>F</i>	%
a. Ya	14	70%
b. Tidak	0	0%
c. Tidak Begitu	6	30%
Jumlah	20	100%

Tabel 4.4 Prosentase butir soal angket no 2

Dari jawaban yang diberikan para responden, mengenai media game “kotoba no puzzle mojipittan” dapat membantu memperkaya kosakata bahasa Jepang, sebanyak 70% responden mengatakan game “kotoba no puzzle mojipittan” dapat membantu dalam memperkaya pembendaharaan kosakata, 30% mengatakan bahwa media game ini tidak begitu memperkaya pembendaharaan kosakata, dan 0% responden yang mengatakan bahwa game “kotoba no puzzle mojipittan” tidak membantu dalam memperkaya pembendaharaan kosakata.

3. Apakah dengan menggunakan game “kotoba no puzzle mojipittan” mempelajari kosakata menjadi lebih mudah?

Alternatif jawaban	<i>f</i>	%
a. iya	15	75%
b. tidak	0	0%
c. tidak begitu	5	25%
Jumlah	20	100%

Tabel 4.5 Prosentase butir soal angket no 3

Dari jawaban yang diberikan para responden, mengenai media game “kotoba no puzzle moji-pittan” dapat membantu pembelajaran kosakata bahasa jepang menjadi mudah, sebanyak 75% responden mengatakan game “kotoba no puzzle moji-pittan” dapat mempermudah pembelajaran kosakata, 35% mengatakan bahwa media game ini tidak begitu mempermudah pembelajaran kosakata, dan 0% responden yang mengatakan bahwa game “kotoba no puzzle moji-pittan” tidak mempermudah pembelajaran kosakata.

4. Menurut anda apakah media game “kotoba no puzzle moji-pittan” cocok/efektif untuk pembelajaran kosakata?

Alternatif jawaban	<i>f</i>	%

a. iya	18	80%
b. tidak	0	0%
c. tidak begitu	2	20%
Jumlah	20	100%

Tabel 4.6 Prosentase butir soal angket no 4

Dari jawaban yang diberikan responden mengenai penggunaan media game, sebanyak 80% mengatakan efektif belajar kosakata menggunakan game “kotoba no puzzle mojipittan”, tidak ada responden menyatakan bermain game “kotoba no puzzle mojipittan” tidak efektif dan 20% responden menyatakan tidak begitu efektif belajar kosakata dengan game “kotoba no puzzle mojipittan”.

5. Kesulitan apa saja yang anda temukan dalam memainkan game “kotoba no puzzle mojipittan”?

Alternatif jawaban	<i>f</i>	%
a. Sulit menghapalkan panel-panel dan navigasi yang ada di dalam <i>game</i> ?	1	5%
b. Kosakata yang ditawarkan terlalu banyak	15	75%

c. Tidak terlalu sulit	4	20%
Jumlah	20	100%

Tabel 4.7 Prosentase butir soal angket no 5

Dari jawaban yang diberikan responden mengenai kesulitan yang responden temukan dalam memainkan game “kotobano puzzle moji-pittan, sebanyak 75% responden mengatakan bahwa kosakata yang ditawarkan terlalu banyak, sebanyak 20% responden mengatakan bahwa media game “kotoba no puzzle moji-pittan” ini tidak terlalu sulit untuk digunakan, dan sebanyak 5% responden mengatakan bahwa panel-panel dan navigasi yang ada di dalam game sulit sekali untuk dihapalkan.

6. Apakah game “kotoba no puzzle moji-pittan” menarik dimainkan secara terus menerus?

Alternatif jawaban	<i>f</i>	%
a. Ya	17	85%
b. Tidak	0	0%
c. Tidak Begitu	3	15%
Jumlah	20	100%

Tabel 4.8 Prosentase butir soal angket no 6

Dari jawaban yang diberikan responden mengenai apakah *game* ini menarik untuk dimainkan secara terus-menerus, sebanyak 85% responden mengatakan bahwa *game* ini bisa dimainkan secara terus menerus, sebanyak 15% responden mengatakan bahwa *game* ini tidak begitu menarik dimainkan secara terus menerus, dan sisanya tidak ada yang mengatakan bahwa *game* ini tidak menarik dimainkan secara terus menerus.



