

BAB IV

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

A. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini dilaksanakan dengan tahapan persiapan sebagai berikut:

1. Menentukan subjek penelitian. Dengan menggunakan teknik pengambilan sampel secara *purposive* yang didasarkan atas pertimbangan peneliti sendiri dengan maksud dan tujuan tertentu yang bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Sutedi, 2002: 35). Penelitian ini ditujukan pada pembelajar pemula bahasa Jepang, sampel yang dipilih adalah mahasiswa tingkat 2 dan tingkat 3 STikes Cirebon yang keseluruhannya berjumlah 30 orang.
2. Menentukan waktu pelaksanaan eksperimen. Eksperimen dilakukan sebanyak 2 kali, yang pada setiap pertemuan pertama dilakukan *pretest*. Permainan (*treatment*) dilakukan pada saat membahas *renshuu*, lalu *posttest*. Kemudian pada pertemuan terakhir ditambahkan pembagian dan pengisian angket.
3. Menyiapkan materi pembelajaran, yaitu pelajaran 6 dan 7 yang terdiri dari kosakata, pola kalimat dan percakapan yang terdapat pada buku *みんなの日本語 1* yang berkaitan dengan kalimat transitif keterangan tempat dan alat, bentuk ajakan, kalimat memberi dan menerima dan istilah keluarga .

4. Membuat Kokami dan kelengkapannya, seperti kotak, amplop dan kartu pesan.
5. Membuat soal *pretest* dan *posttest* dan menentukan standar penilaiannya, serta membuat angket.

B. Pelaksanaan Eksperimen

1. Kelas Eksperimen

Berikut ini adalah tahapan-tahapan pelaksanaan eksperimen di kelas eksperimen:

- a. Eksperimen pertama dilakukan pada tanggal 31 Mei dan 7 Juni 2008, alokasi waktu 8 jam, dengan tujuan untuk mengajarkan bahasa Jepang yang berkaitan dengan kalimat transitif dan bentuk ajakan yang terdapat pada buku *みんなの日本語 1* pelajaran 6. Berikut adalah tahapan kegiatannya:
 - 1) *Pretest* berupa pertanyaan isian singkat dan pilihan ganda yang berkaitan dengan kalimat transitif dan bentuk ajakan.
 - 2) Membaca dan mempelajari bahan ajar yaitu pelajaran 6 *みんなの日本語 1* yang akan dipelajari dalam pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan permainan Kokami.
 - 3) *Treatment* berupa *renshuu* dengan permainan Kokami.
 - 4) *Posttest*.
- b. Eksperimen kedua dilaksanakan pada tanggal 9 dan 11 Juni 2008, alokasi waktu 8 jam, dengan tujuan untuk mengajarkan bahasa Jepang yang berkaitan dengan kalimat transitif dan kalimat memberi dan

menerima serta istilah-istilah keluarga yang terdapat pada buku みんなの日本語 1 pelajaran 7. Berikut adalah tahapan kegiatannya:

- 1) *Pretest* berupa pertanyaan isian singkat yang berkaitan dengan kalimat transitif dan kalimat memberi dan menerima.
- 2) Membaca dan mempelajari bahan ajar yaitu pelajaran 7 みんなの日本語 1 yang akan dipelajari dalam pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan permainan Kokami.
- 3) *Treatment* berupa *renshuu* dengan permainan Kokami.
- 4) *Posttest*.
- 5) Pemberian angket untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan permainan Kokami.

2. Kelas Kontrol

Berikut ini adalah tahapan-tahapan pembelajaran di kelas kontrol:

- a. Eksperimen pertama dilakukan pada tanggal 2 dan 4 Juni 2008 alokasi waktu 8 jam dengan tujuan untuk mengajarkan bahasa Jepang yang berkaitan dengan kalimat transitif dan bentuk ajakan yang terdapat pada buku みんなの日本語 1 pelajaran 6. Berikut adalah tahapan kegiatannya:
 - 1) *Pretest* berupa pertanyaan isian singkat dan pilihan ganda yang berkaitan dengan kalimat transitif dan bentuk ajakan.

- 2) Membaca dan mempelajari bahan ajar yaitu pelajaran 6 みんなの日本語 1 dengan metode terjemah.
 - 3) Mengerjakan *renshuu* dan membahasnya.
 - 4) *Posttest*.
- b. Eksperimen kedua dilaksanakan pada tanggal 9 dan 10 Juni 2008 alokasi waktu 8 jam, dengan tujuan untuk mengajarkan bahasa Jepang yang berkaitan dengan kalimat transitif dan kalimat memberi dan menerima serta istilah-istilah keluarga yang terdapat pada buku みんなの日本語 1 pelajaran 7. Berikut adalah tahapan kegiatannya:
- 1) *Pretest* berupa pertanyaan isian singkat yang berkaitan dengan kalimat transitif dan kalimat memberi dan menerima.
 - 2) Membaca dan mempelajari bahan ajar yaitu pelajaran 7 みんなの日本語 1 dengan metode terjemah
 - 3) Mengerjakan *renshuu* dan membahasnya
 - 4) *Posttest*

C. Analisis dan Interpretasi Data

1. Analisis dan Interpretasi Data Tes

- a. Setelah data *pretest* dan *posttest* masing-masing kelompok diolah maka diperoleh *gain* (selisih antara *pretest* dan *posttest*) masing-masing kelompok sebagai berikut:

Tabel 2. Gain Kelas Eksperimen

Responden	Gain 1	Gain 2
1	16	32
2	20	34
3	68	56
4	20	52
5	52	40
6	60	70
7	60	76
8	32	38
9	68	46
10	40	54
11	76	60
12	16	44
13	40	60
14	50	66
15	72	76

Tabel 3. Gain Kelas Kontrol

Responden	Gain 1	Gain 2
1	-4	38
2	8	52

3	8	40
4	12	32
5	0	42
6	32	64
7	28	44
8	6	12
9	4	4
10	68	40
11	0	2
12	6	26
13	18	20
14	20	24
15	32	40

- b. Berdasarkan data *gain* atau selisih nilai *pretest* dan *posttest* masing-masing kelas kemudian dilakukan uji normalitas data dengan menggunakan program SPSS versi 12.0. maka diperoleh output seperti di bawah ini:

Tabel 4. Uji Normalitas Data

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
gain1eksperimen	.155	15	.200*	.913	15	.149
gain2eksperimen	.100	15	.200*	.953	15	.574
gain1kontrol	.198	15	.116	.838	15	.012
gain2kontrol	.168	15	.200*	.959	15	.683

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hipotesis uji normalitas:

H_0 : data tidak berdistribusi normal

H_1 : data berdistribusi normal

Kriteria uji normalitas:

- Jika nilai signifikansi (sig) > 0,05 maka H_0 ditolak
- Jika nilai signifikansi (sig) < 0,05 maka H_0 diterima

Keputusan:

1) Kelas eksperimen

Untuk normalitas *gain* kelas eksperimen pada tes pertama, menunjukkan nilai Sig. 0,200 (0,200>0,05) untuk uji Kolmogorov dan 0,149 (0,149>0,05) untuk uji Shapiro Wilk. Kedua nilai tersebut > 0,05, berarti H_0 ditolak (data berdistribusi normal).

Normalitas *gain* kelas eksperimen untuk tes kedua, menunjukkan nilai Sig. 0,200 (0,200>0,05) untuk uji Kolmogorov Smirnov dan 0,574 (0,574>0,05) untuk uji Shapiro Wilk yang

berada pada rank $> 0,05$. Dengan kata lain H_0 ditolak (data berdistribusi normal).

2) Kelas kontrol

Untuk normalitas *gain* kelas kontrol pada tes pertama, menunjukkan nilai Sig. 0,116 ($0,200 > 0,05$) untuk uji Kolmogorov dan 0,008 ($0,012 > 0,05$) untuk uji Shapiro Wilk, dengan kata lain H_0 ditolak (data berdistribusi normal)

Normalitas *gain* kelas kontrol untuk tes kedua, menunjukkan nilai Sig. 0,200 ($0,200 > 0,05$) untuk uji Kolmogorov Smirnov dan 0,683 ($0,683 > 0,05$) untuk uji Shapiro Wilk yang berada pada rank $> 0,05$. Dengan kata lain H_0 ditolak (data berdistribusi normal).

- c. Karena semua data nilai signifikansinya (Sig.) $> 0,05$ atau berarti bahwa data berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan *paired-sample T test* dalam program komputer SPSS versi 12.0 dengan hipotesis dan kriteria pengujian sebagai berikut:

Rumusan hipotesis:

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan hasil belajar pembelajar setelah diberikan perlakuan.

H_1 : Ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan hasil belajar pembelajar setelah diberikan perlakuan.

Pedoman pengambilan keputusan :

1. $t \text{ hitung} > t \text{ tabel } H_0$. ditolak
2. $t \text{ hitung} < t \text{ tabel } H_0$. diterima

Tabel 5. t paired Test Eksperimen I dan II

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	gain1eksperimen	46.0000	15	21.39426	5.52397
	gain1kontrol	15.8667	15	18.47727	4.77081
Pair 2	gain2ekperimen	53.6000	15	14.50517	3.74522
	gain2kontrol	32.0000	15	17.36992	4.48490

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	gain1eksperimen & gain1kontrol	15	.151	.591
Pair 2	gain2ekperimen & gain2kontrol	15	.156	.578

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	gain1eksperimen - gain1kontrol	30.1333	26.0710	6.73149	15.6957	44.5710	4.476	14	.001
Pair 2	gain2ekperimen - gain2kontrol	21.6000	20.8148	5.37437	10.0731	33.1269	4.019	14	.001

Dari tabel 5 dapat diketahui nilai t hitung untuk eksperimen 1 sebesar 4.476 dan nilai t hitung untuk eksperimen 2 sebesar 4.019, dengan df 14 pada tahap signifikansi 5% diperoleh t tabel sebesar 2.145 dengan

menghitung pada *Microsoft excel* dengan rumus =*tin*v(0.05,14) enter.
Kesimpulannya kedua t hitung lebih besar dari t tabel.

2. Analisis dan Interpretasi Data Angket

Berikut ini adalah sajian dan hasil analisis data angket yang
disebarkan kepada 15 responden di kelas eksperimen:

Tabel 6

Bagaimanakah bahasa Jepang menurut Anda?

Alternatif jawaban	f	%
a. Menarik	11	73
b. Biasa	3	20
c. Membosankan	1	7
d.	0	0
Jumlah	15	100%

Penafsiran: Sekitar 73% pembelajar menganggap bahasa Jepang itu menarik,
20% menganggap biasa dan 7% pembelajar yang menganggap
bahasa Jepang itu membosankan.

Tabel 7

Apakah menurut Anda belajar bahasa Jepang

Alternatif jawaban	f	%
a. Sulit	10	67

b. Cukup sulit	5	33
c. Mudah	0	0
Jumlah	15	100%

Penafsiran: Lebih dari separuh (67%) pembelajar menganggap bahasa Jepang itu sulit, dan 33 % pembelajar yang menganggap bahasa Jepang itu cukup sulit.

Tabel 8

Jika sulit bagaimana cara anda mengatasi kesulitan tersebut?

Alternatif jawaban	f	%
a. Bertanya kepada guru	8	53
b. Bertanya kepada teman	7	47
c. Melihat kamus	0	0
Jumlah	15	100%

Penafsiran: Jawaban terbagi 2 pada 53 % pembelajar memilih bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan dan 47% pembelajar memilih bertanya kepada teman jika mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang.

Tabel 9

Pernahkah anda belajar dengan menggunakan permainan?

Alternatif jawaban	f	%
a. Ya	13	87
b. Belum	2	13
Jumlah	15	100%

Penafsiran: Hampir seluruh pembelajar pernah belajar dengan menggunakan permainan dan hanya 2 orang (13%) pembelajar belum pernah belajar dengan menggunakan permainan.

Tabel 10

Selama pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan permainan Kokami, apakah anda merasa senang?

Alternatif jawaban	f	%
a. Ya	13	87
b. Tidak	2	13
Jumlah	15	100%

Penafsiran: Hampir seluruhnya dari pembelajar merasa senang belajar dengan menggunakan permainan Kokami dan hanya 2 orang (13%) pembelajar tidak merasa senang belajar bahasa Jepang dengan menggunakan permainan Kokami.

Tabel 11

Bagaimana kesan anda setelah mempelajari bahasa Jepang dengan menggunakan permainan Kokami?

Alternatif jawaban	f	%
a. Sangat menarik	12	80
b. Biasa	2	13
c. Tidak menarik	1	7
Jumlah	15	100%

Penafsiran: 80% pembelajar menganggap bahwa mempelajari bahasa Jepang dengan menggunakan permainan Kokami sangat menarik, 2 orang (13%) menganggap biasa dan 7% menganggap tidak menarik.

Tabel 12

Apakah permainan Kokami dapat membantu anda dalam mempelajari bahasa Jepang?

Alternatif jawaban	f	%
a. Ya	13	87
b. Tidak	2	13
Jumlah	15	100%

Penafsiran: Sebagian besar (87%) pembelajar merasa permainan Kokami dapat membantu mereka dalam mempelajari bahasa Jepang, 2

orang (13 %) merasa permainan Kokami tidak dapat membantu mereka dalam mempelajari bahasa Jepang.

Tabel 13

Apakah anda setuju menggunakan permainan Kokami dalam pengajaran bahasa Jepang di kelas?

Alternatif jawaban	f	%
a. Setuju	10	67
b. Tidak Setuju	1	7
c. Biasa Saja	4	26
Jumlah	15	100%

Penafsiran: 67% pembelajar setuju untuk menggunakan permainan Kokami dalam pengajaran bahasa Jepang di kelas, 4 orang (26%) menganggap biasa saja, dan 1 orang (7%) tidak setuju untuk menggunakan permainan Kokami dalam pengajaran bahasa Jepang di kelas.

Tabel 14

Pada waktu proses belajar mengajar apakah anda masih mengalami kesulitan dalam menguasai bahasa Jepang dengan menggunakan permainan Kokami?

Alternatif jawaban	f	%
a. Ya	3	20

b. Tidak	9	60
c. Kadang-kadang	3	20
Jumlah	15	100%

Penafsiran: 60% pembelajar tidak mengalami kesulitan dalam menguasai bahasa Jepang pada waktu proses pembelajaran dengan menggunakan permainan Kokami, dan 20% pembelajar mengalami kesulitan dalam menguasai bahasa Jepang pada proses pembelajaran dengan menggunakan permainan Kokami dan 20% pembelajar kadang-kadang mengalami kesulitan.

Tabel 15

Apakah anda merasa kemampuan bahasa Jepang anda bertambah setelah belajar dengan menggunakan permainan Kokami ?

Alternatif jawaban	f	%
a. Ya, bertambah	10	67
b. Cukup bertambah	4	26
c. Tidak bertambah	1	7
Jumlah	15	100%

Penafsiran: 67% pembelajar merasa kemampuan bahasa Jepangnya bertambah setelah belajar dengan menggunakan permainan Kokami, 26% pembelajar merasa kemampuan bahasa

Jepangnya cukup bertambah setelah belajar dengan menggunakan permainan Kokami, dan 1 orang (7%) pembelajar merasa kemampuan bahasa Jepang tidak bertambah.

D. Kesimpulan Hasil Penelitian

1. Kesimpulan berdasarkan interpretasi data tes:

Karena nilai t hitung $>$ t tabel maka H_0 ditolak. Berarti dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran bahasa Jepang kelas eksperimen yang menggunakan permainan Kokami dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan permainan Kokami. Dengan kata lain bahwa permainan Kokami efektif digunakan sebagai teknik atau cara pembelajaran bahasa Jepang tingkat pemula, karena dapat meningkatkan nilai dan kemampuan siswa.

2. Kesimpulan berdasarkan interpretasi data angket:

Berdasarkan penafsiran data angket di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

- a. Pada umumnya pembelajar merasa bahwa bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang sulit untuk dipelajari.
- b. Permainan memberikan kontribusi yang baik dalam membantu pembelajar dalam menguasai bahasa Jepang, karena permainan dianggap menarik sebagai teknik pembelajaran dan dapat membuat siswa senang dalam mempelajari bahasa Jepang.