

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Data**

##### **1. Deskripsi Sampel Penelitian**

Pada bab ini penulis akan memaparkan hasil analisis dari data yang didapatkan selama penelitian berlangsung. Data tersebut diperoleh dari instrumen penelitian berupa tes dan angket yang diberikan kepada sampel siswa kelas XI yang terdiri dari 29 orang siswa, Jurusan Akuntansi, SMK Bina Pangudi Luhur Jakarta tahun ajaran 2016/2017.

##### **2. Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest***

Berikut adalah deskripsi nilai hasil *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diambil pada tanggal 13 April 2017 sebelum dilakukan *treatment* yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal mahasiswa. Setelah dilakukan *treatment* sebanyak empat kali, *posttest* diambil pada tanggal 4 Mei 2017 untuk mengukur kemampuan mahasiswa setelah dilakukan *treatment*. Berikut adalah hasil perolehan nilai *pretest* dan *posttest*:

Tabel 4.1

Tabel hasil *Pretest* dan *Posttest*

No. Absen	Nilai	
	Posttest (X)	Pretest (Y)
1	89	26
2	68	31
3	73	31
4	89	36
5	89	31
6	89	26
7	73	36
8	78	21
9	73	26
10	63	15
11	89	26
12	84	21
13	89	21
14	84	15
15	78	15
16	68	21
17	94	42
18	100	57
19	68	36
20	63	31
21	89	36
22	84	26
23	73	21
24	73	31
25	94	31
26	84	15
27	52	15
28	84	42

29	94	47
$\Sigma$	2328	828
	$M_x = \frac{\Sigma x}{n} = \frac{2328}{29} = 80,27$	$M_y = \frac{\Sigma y}{n} = \frac{828}{29} = 28,55$

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa dari 29 orang siswa diperoleh skor total *posttest* adalah 2328 dan rata-ratanya 80.27, sedangkan skor total *pretest* adalah 828 dan rata-ratanya 28,55.

## B. Hasil Pengujian Hipotesis

### 1. Pengolahan Data *Pretest* dan *Posttest*

Tabel 4.2

Pengolahan data *Pretest* dan *Posttest*

No	Nilai		X	Y	x <sup>2</sup>	y <sup>2</sup>
	Posttest (X)	Pretest (Y)				
1	89	26	8,73	-2,55	76,2129	6,5025
2	68	31	-12,27	2,45	150,5529	6,0025
3	73	31	-7,27	2,45	52,8529	6,0025
4	89	36	8,73	7,45	76,2129	55,5025
5	89	31	8,73	2,45	76,2129	6,0025
6	89	26	8,73	-2,55	76,2129	6,5025
7	73	36	-7,27	7,45	52,8529	55,5025
8	78	21	-2,27	-7,55	5,1529	57,0025
9	73	26	-7,27	-2,55	52,8529	6,5025
10	63	15	-17,27	-13,55	298,2529	183,6025
11	89	26	8,73	-2,55	76,2129	6,5025

12	84	21	3,73	-7,55	13,9129	57,0025
13	89	21	8,73	-7,55	76,2129	57,0025
14	84	15	3,73	-13,55	13,9129	183,6025
15	78	15	-2,27	-13,55	5,1529	183,6025
16	68	21	-12,27	-7,55	150,5529	57,0025
17	94	42	13,73	13,45	188,5129	180,9025
18	100	57	19,73	28,45	389,2729	809,4025
19	68	36	-12,27	7,45	150,5529	55,5025
20	63	31	-17,27	2,45	298,2529	6,0025
21	89	36	8,73	7,45	76,2129	55,5025
22	84	26	3,73	-2,55	13,9129	6,5025
23	73	21	-7,27	-7,55	52,8529	57,0025
24	73	31	-7,27	2,45	52,8529	6,0025
25	94	31	13,73	2,45	188,5129	6,0025
26	84	15	3,73	-13,55	13,9129	183,6025
27	52	15	-28,27	-13,55	799,1929	183,6025
28	84	42	3,73	13,45	13,9129	180,9025
29	94	47	13,73	18,45	188,5129	340,4025
$\Sigma$	2328	828	0	0	3679,7941	3005,1725
Mean	80,27	28,55				

Berdasarkan data di atas maka pengolahan data dapat dilakukan dengan langkah-

langkah sebagai berikut :

- a. menghitung rata-rata (mean) X dan Y

$$X = 2328$$

$$M_x = \frac{\Sigma x}{n} = \frac{2328}{29} = 80,27$$

$$Y = 828$$

$$M_y = \frac{\Sigma y}{n} = \frac{828}{29} = 28,55$$

b. Menghitung standar deviasi

$$Sdx = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{3679,8}{29}} = 11,264$$

$$Sdy = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}} = \sqrt{\frac{3005,3}{29}} = 10,179$$

c. Menghitung *standar error x dan y*

$$SEM_x = \frac{sd_x}{\sqrt{N_1-1}} = \frac{11,264}{\sqrt{29-1}} = \frac{11,264}{5,29} = 2,12$$

$$SEM_y = \frac{sd_y}{\sqrt{N_2-1}} = \frac{10,179}{\sqrt{29-1}} = \frac{10,179}{5,29} = 1,92$$

d. Menghitung standar error mean X dan Y

$$SEM_{xy} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2} = \sqrt{2,12^2 + 1,92^2} = 2,860$$

Tabel 4.3

Tabel Hasil Pengolahan Data *Pretest* dan *Posttest*

	Posttest (X)	Pretest (Y)
Mean	80,27	28,55
Standar Deviasi	11,26	10,17
Standar Error	2,12	1,92
$SEM_{xy}$	2,860	

e. Menghitung nilai t-hitung

$$t_0 = \frac{Mx - My}{SEM_{xy}} = \frac{80,27 - 28,55}{2,860} = 18,08$$

f. Uji Hipotesis

Mencari nilai taraf signifikansi dengan derajat kebebasan (db)

$$db = (n_1 + n_2) - 2$$

$$db = (29 + 29) - 2$$

$$= 58$$

g. Memberikan interpretasi dengan menggunakan t tabel

$$t_{hitung} \leq t_{tabel} = H_0 \text{ diterima dan } H_k \text{ ditolak}$$

$$t_{hitung} \geq t_{tabel} = H_k \text{ diterima dan } H_0 \text{ ditolak}$$

Dengan  $db = 58$  pada taraf signifikansi 5%  $t_{tabel}$  adalah 2.00. Dengan demikian  $t_{tabel}$  adalah 2.00, dan  $t_{hitung}$  adalah 18.08. sehingga  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) dengan demikian  $H_k$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik make a match efektif dalam meningkatkan hasil belajar terhadap pembelajaran huruf hiragana pada siswa kelas XI Akuntansi SMK Bina Pangudi Luhur Jakarta.

Adapun hasil pengamatan selama melakukan *treatment* ada beberapa faktor pendukung yang membuat penelitian ini berhasil, seperti anak dapat mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan, suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa dapat berkompetisi sesama siswa lainnya dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan apa yang di jelaskan oleh Jarolimek dan Parker (Isjoni, 2010:24), bahwa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif dapat menciptakan suasana kelas yang rileks dan menyenangkan, dapat terjalinnya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dan guru, kemudian siswa dapat memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan sehingga dalam pembelajaran materi yang diajarkan dapat mudah di ingat oleh siswa.

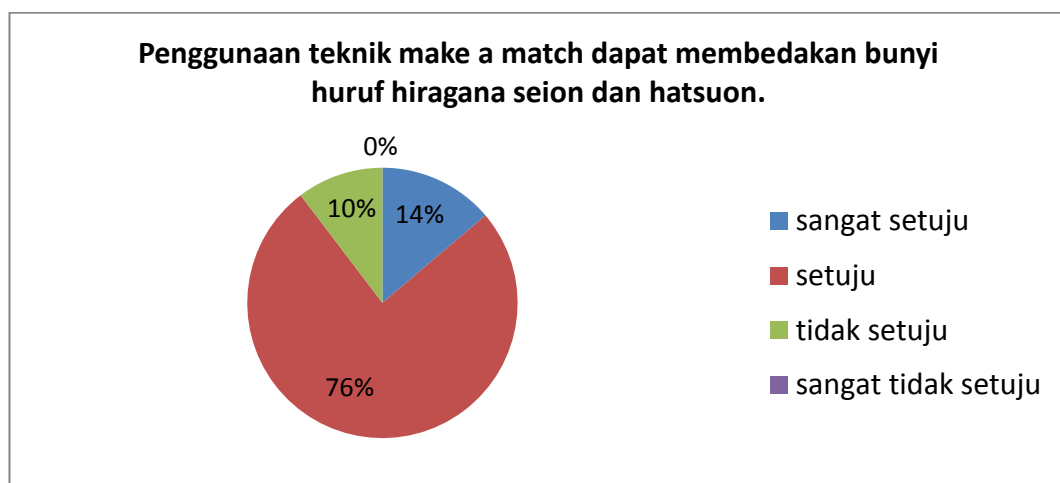
## **2. Pengolahan Data Angket**

Angket diberikan kepada sampel untuk mengetahui tanggapan atau respon siswa terhadap pemberian perlakuan saat pembelajaran, angket diberikan kepada kelas eksperimen dengan responden berjumlah 29 orang yang terdiri dari berisi 8 pertanyaan berkaitan dengan tanggapan penggunaan *cooperative learning teknik make a match* dalam pembelajaran huruf *hiragana*. Selanjutnya data angket diolah

dengan cara menghitung presentase tiap jawaban per-nomor. Setelah presentase didapatkan kemudian ditafsirkan seperti pada tabel 3.1, kemudian dianalisis.

Berikut adalah interpretasi pengolahan data angket :

1. Penggunaan *teknik make a match* dapat membedakan bunyi huruf *hiragana seion* dan *hatsuon*.



Penafsiran :

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan sebagian kecil siswa (14%) menjawab sangat setuju bahwa dengan penggunaan teknik *make a match* dapat membedakan bunyi huruf *seion* dan *hatsuon*, lebih dari setengahnya (76%) siswa lainnya menjawab setuju, dan sebagian kecil lainnya (10%) menjawab tidak setuju, sedangkan tidak ada satupun yang menjawab sangat tidak setuju.

Dapat disimpulkan bahwa presentase terbesar (76%) yakni sebagian besar dari siswa menjawab bahwa dengan dengan penggunaan teknik *make a match*



dapat membedakan bunyi huruf *seion* dan *hatsuon* dalam pembelajaran huruf *hiragana*.

2. Penggunaan *cooperative learning* teknik *make a match* dapat membantu memudahkan mengingat huruf *hiragana*.

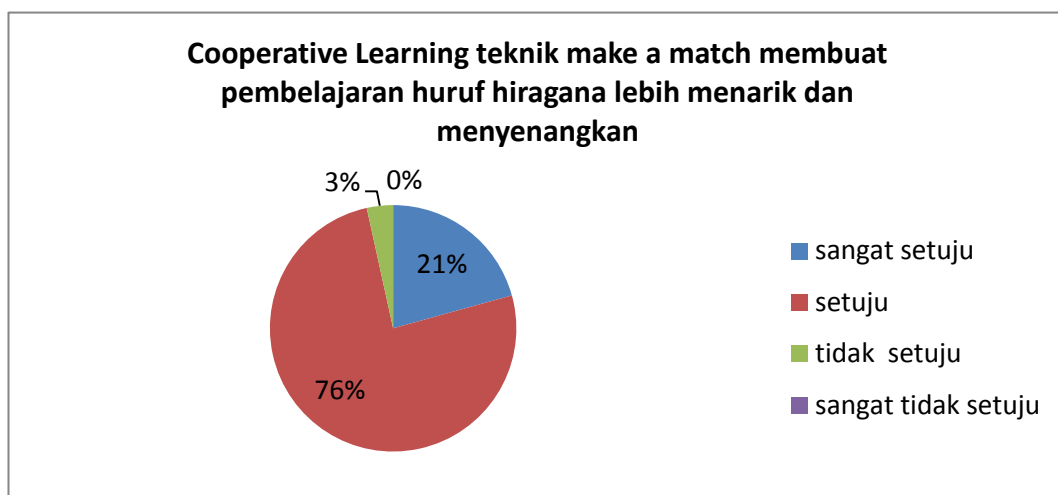


Penafsiran :

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan hampir setengah siswa (27%) menjawab sangat setuju bahwa dengan penggunaan *cooperative learning* teknik *make a match* dapat membantu memudahkan mengingat huruf *hiragana*, sebagian lebih dari setengahnya (65%) siswa lainnya menjawab setuju, dan sebagian kecil lainnya (7%) menjawab tidak setuju, sedangkan hampir tidak ada (1%) yang menjawab sangat tidak setuju.

Dapat disimpulkan bahwa presentase terbesar (65%) yakni lebih dari setengah dari siswa menjawab setuju bahwa penggunaan *cooperative learning* teknik *make a match* dapat membantu memudahkan mengingat huruf *hiragana* dalam pembelajaran huruf *hiragana*. Hal ini sejalan dengan salah satu pernyataan dari Kurniasih dan Sani (2015:56) tentang kelebihan teknik *make a match* dengan menggunakan teknik tersebut materi pembelajaran yang disampaikan akan lebih menarik perhatian siswa sehingga siswa dengan mudah mengingat materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

3. *Cooperative Learning* teknik *make a match* membuat pembelajaran huruf *hiragana* lebih menarik dan menyenangkan.

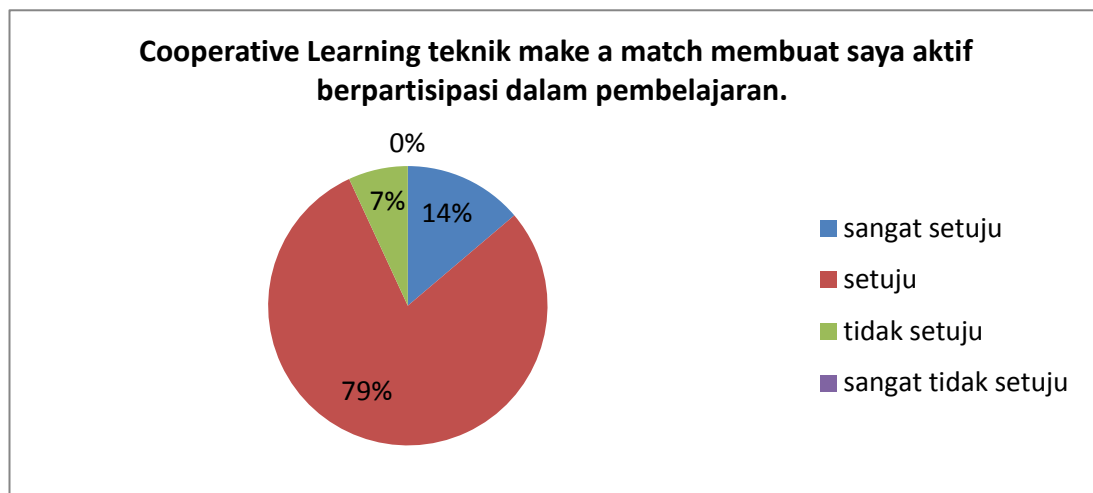


Penafsiran :

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan sebagian kecil siswa (21%) menjawab sangat setuju bahwa *Cooperative Learning teknik make a match* membuat pembelajaran huruf *hiragana* lebih menarik dan menyenangkan, lebih dari setengahnya (76%) siswa lainnya menjawab setuju, dan sebagian kecil lainnya (3%) menjawab tidak setuju, sedangkan tidak ada satupun yang menjawab sangat tidak setuju.

Dapat disimpulkan bahwa presentase terbesar (76%) yakni sebagian besar dari siswa menjawab setuju bahwa penggunaan *Cooperative Learning teknik make a match* dapat membuat pembelajaran huruf *hiragana* lebih menarik dan menyenangkan karena siswa dituntut belajar, tapi seperti bermain dalam pembelajaran huruf *hiragana*. Hal ini sejalan dengan salah satu pernyataan dari Kurniasih dan Sani (2015:56) tentang kelebihan teknik *make a match* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan serta materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.

4. *Cooperative Learning teknik make a match* membuat saya aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.



Penafsiran :

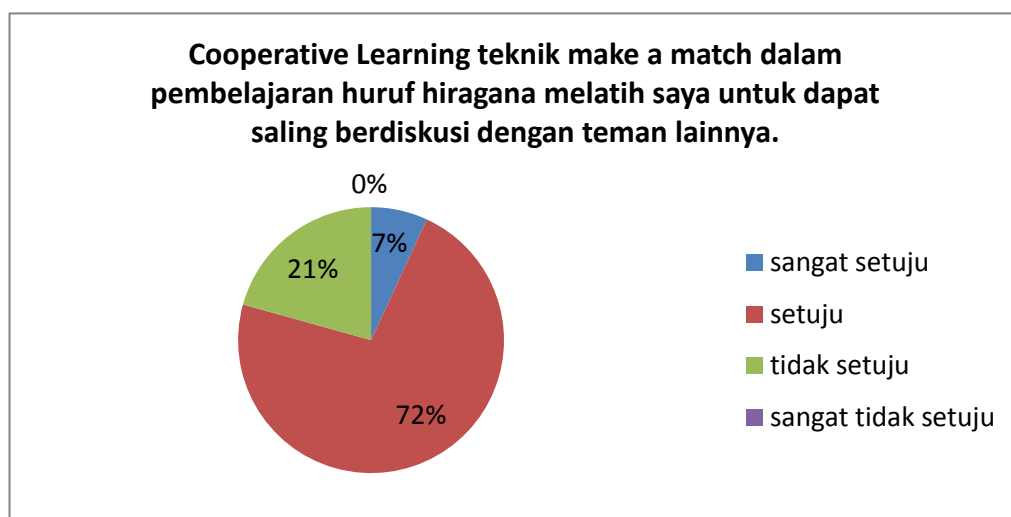
Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan sebagian kecil siswa (14%) menjawab sangat setuju bahwa *Cooperative Learning teknik make a match* membuat siswa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran huruf *hiragana*, sebagian besar (79%) siswa lainnya menjawab setuju, dan sebagian kecil lainnya (7%) menjawab tidak setuju, sedangkan tidak ada satupun yang menjawab sangat tidak setuju.

Dapat disimpulkan bahwa presentase terbesar yakni sebagian besar dari siswa (79%) menjawab setuju bahwa penggunaan *Cooperative Learning teknik make a match* membuat saya aktif berpartisipasi dalam pembelajaran huruf

*hiragana*. Hal ini sejalan dengan salah satu pernyataan dari Jarolimek dan Parker (Isjoni, 2010:24) tentang kelebihan pembelajaran kooperatif salah satunya yaitu, siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas sehingga siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran yang sedang berlangsung.

5. *Cooperative Learning teknik make a match* dalam pembelajaran huruf

*hiragana* melatih saya untuk dapat saling berdiskusi dengan teman lainnya.



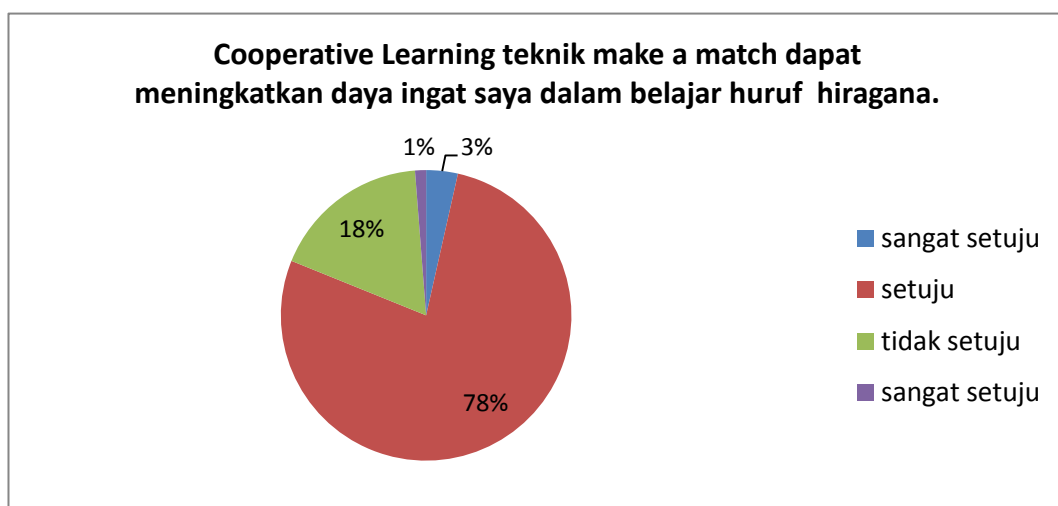
Penafsiran :

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan sebagian kecil siswa (7%) menjawab sangat setuju bahwa *Cooperative Learning teknik make a match* dalam pembelajaran huruf *hiragana* melatih saya untuk dapat saling berdiskusi dengan teman lainnya, lebih dari setengahnya (72%) siswa lainnya menjawab setuju, dan sebagian kecil lainnya (21%) menjawab tidak setuju, sedangkan tidak ada satupun

yang menjawab sangat tidak setuju.

Dapat disimpulkan bahwa presentase terbesar yakni lebih dari setengah dari siswa (72%) menjawab setuju bahwa penggunaan *Cooperative Learning teknik make a match* dalam pembelajaran huruf *hiragana* melatih saya untuk dapat saling berdiskusi dengan teman lainnya dalam pembelajaran huruf hiragana. Hal ini sejalan dengan salah satu pernyataan dari Kurniasih dan Sani (2015:56) tentang keunggulan teknik *make a match* salah satunya yaitu, kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis.

6. *Cooperative Learning teknik make a match* dapat meningkatkan daya ingat saya dalam belajar huruf *hiragana*.

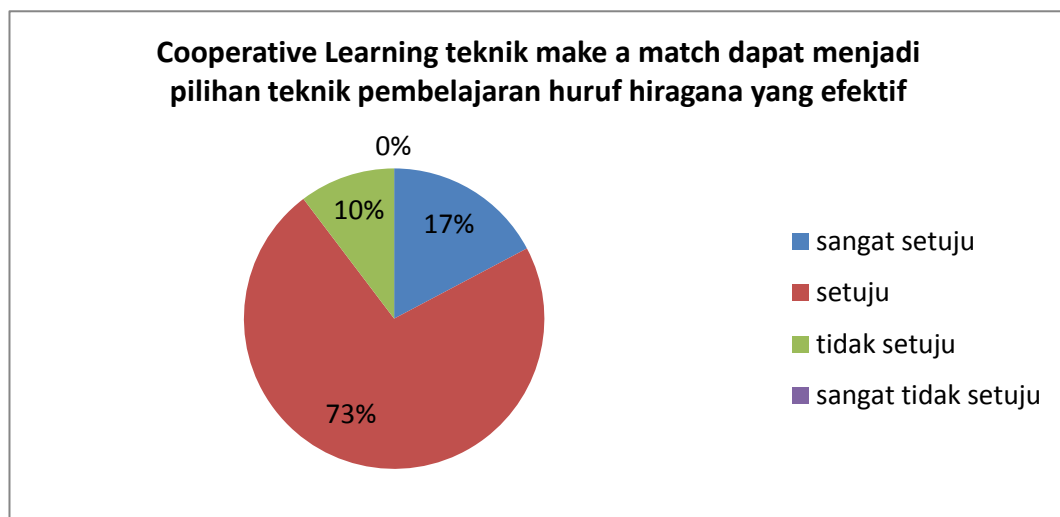


Penafsiran :

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan hampir tidak ada siswa (3%) menjawab sangat setuju bahwa *Cooperative Learning teknik make a match* dapat meningkatkan daya ingat saya dalam belajar huruf *hiragana*, dan lebih dari setengahnya (78%) siswa lainnya menjawab setuju bahwa *Cooperative Learning teknik make a match* dapat meningkatkan daya ingat saya dalam belajar huruf *hiragana*, sebagian kecil lainnya (18%) menjawab tidak setuju, sedangkan hampir tidak ada siswa (1%) yang menjawab sangat tidak setuju.

Dapat disimpulkan bahwa presentase terbesar yakni sebagian besar siswa (78%) menjawab setuju bahwa penggunaan bahwa *Cooperative Learning teknik make a match* dapat meningkatkan daya ingat saya dalam belajar huruf *hiragana*.

7. *Cooperative Learning teknik make a match* dapat menjadi pilihan teknik pembelajaran huruf *hiragana* yang efektif.



Penafsiran :

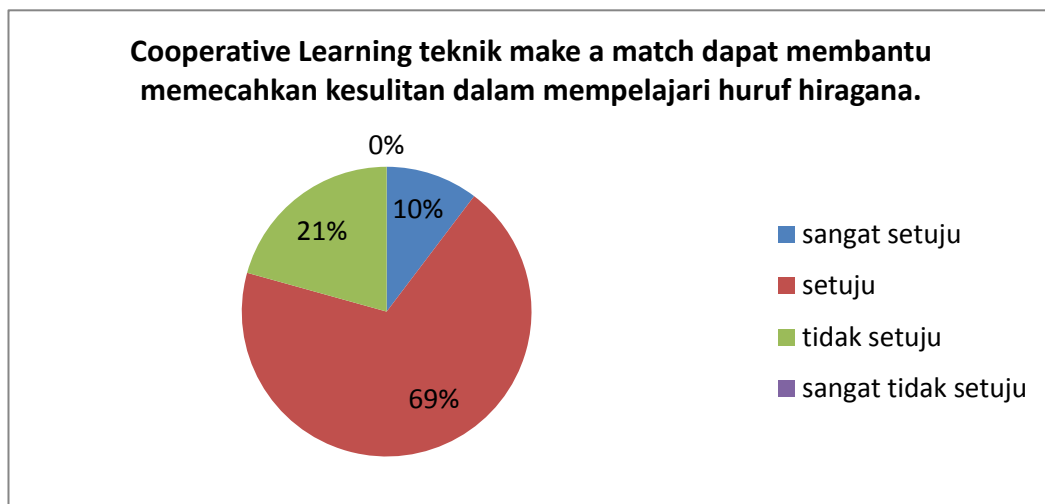
Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan sebagian kecil siswa (17%) menjawab sangat setuju bahwa *Cooperative Learning teknik make a match* dapat menjadi pilihan metode pembelajaran huruf *hiragana* yang efektif, lebih dari setengahnya (73%) siswa lainnya menjawab setuju, dan sebagian kecil lainnya (10%) menjawab tidak setuju, sedangkan tidak ada satupun yang menjawab sangat tidak setuju.

Dapat disimpulkan bahwa presentase terbesar yakni lebih dari setengah siswa (73%) menjawab setuju bahwa penggunaan *Cooperative Learning teknik make a match* dapat menjadi pilihan metode pembelajaran huruf *hiragana* yang



efektif dalam pembelajaran huruf hiragana.

8. *Cooperative Learning teknik make a match* dapat membantu memecahkan kesulitan dalam mempelajari huruf *hiragana*.



Penafsiran :

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan sebagian kecil siswa (10%) menjawab sangat setuju bahwa *Cooperative Learning teknik make a match* dapat membantu memecahkan kesulitan dalam mempelajari huruf *hiragana*, lebih dari setengahnya (69%) siswa lainnya menjawab setuju, dan sebagian kecil lainnya (21%) menjawab tidak setuju, sedangkan tidak ada satupun yang menjawab sangat tidak setuju.

Dapat disimpulkan bahwa presentase terbesar yakni lebih dari setengah siswa (69%) menjawab setuju bahwa penggunaan *Cooperative Learning teknik*

*make a match* dapat membantu memecahkan kesulitan dalam mempelajari huruf *hiragana* dalam pembelajaran huruf *hiragana*. Hal ini sesuai dengan kelebihan dari teknik *make a match* yang dikemukakan oleh Kurniasih dan Sani (2015:56) dengan penerapan teknik ini maka akan munculnya gotong royong diantara siswa, sehingga kesulitan yang dialami siswa selama pembelajaran dapat teratasi.

Kesimpulan angket :

Dengan penggunaan *Cooperative Learning* teknik *make a match* dalam pembelajaran huruf *hiragana* sebagian besar atau lebih dari setengah jumlah siswa yang diberikan perlakuan menyatakan bahwa mereka dengan metode ini dapat menjadi pilihan metode yang efektif, penerapan metode dan teknik juga membuat pembelajaran huruf *hiragana* lebih menarik dan menyenangkan untuk digunakan, membuat siswa turut berperan aktif dalam pembelajaran, melatih diskusi serta berkompetisi dengan teman lainnya, melatih daya ingat huruf *hiragana*, dan dapat membantu memecahkan kesulitan dalam mempelajari huruf *hiragana*.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Selama penelitian berlangsung peneliti merasa beberapa kesulitan yang merupakan kekurangan atau keterbatasan dalam penelitian ini yaitu,

1. keterbatasan waktu pada saat penerapan teknik *make a match* berlangsung, dikarenakan kegiatan belajar dengan ini cukup memakan banyak waktu dan banyaknya siswa yang telat dalam memasuki kelas. Kemudian Jam mulai belajar terkadang mundur dari jam yang seharusnya, dikarenakan jam pelajaran bahasa Jepang pada jam ketiga yaitu jam 14.05 – 15.15 WIB. Pada pembelajaran sebelumnya menghabiskan waktu selesai yang cukup lama untuk keluar kelas, sehingga berdampak terhadap pembelajaran bahasa Jepang.
2. Pada saat penerapan *cooperative learning* teknik *make a match*, tidak semua siswa fokus ketika penerapan teknik *make a match* berlangsung, karena masih ada siswa yang sering keluar masuk kelas dengan berbagai alasan. Jadi cukup mengganggu konsentrasi siswa lainnya.
3. Banyak kegiatan yang dilakukan pada jam pelajaran yang membuat pembelajaran diliburkan, seperti : tanggal merah, ujian siswa kelas XII dan rapat sekolah.
4. Siswa yang tidak hadir saat *pretest* ataupun *posttest*. Namun tidak mempengaruhi hasil *pretest* dan *posttest* karena siswa yang tidak hadir mengikuti susulan di hari yang lain.