

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Pengambilan data penelitian dilakukan di Universitas Negeri Jakarta yang berlokasi di Rawamangun Jakarta Timur. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelas, jumlah sampel penelitian pada kelas eksperimen 18 siswa, yaitu mahasiswa tingkat 1 kelas regular A Jurusan Bahasa Jepang dan pada kelas kontrol 16 orang siswa, yaitu mahasiswa tingkat 1 kelas regular B. Data yang diperoleh dalam penelitian ini diambil dari angket yang disebar pada kelas eksperimen dan nilai tes pada pembelajaran *gairaigo* menggunakan kartu *kwartet* (kelas eksperimen) dan tanpa menggunakan kartu *kwartet* (kelas kontrol).

Tahap-tahap pengajaran kosakata *gairaigo* pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran kartu *kwartet* adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan media kartu *kwartet* beserta aturannya.
2. Membagi siswa menjadi kelompok yang terdiri dari 4-5 orang, serta membagikan set kartu *kwartet*.
3. Siswa memainkan media kartu *kwartet*. Mengawasi permainan dan memperhatikan pengucapan kosakata *gairaigo* siswa.
4. Guru menanyakan kosakata *gairaigo* sesuai materi per kelompok.
5. Memberikan hukuman bagi siswa yang kalah dengan membacakan kosakata yang ada pada setiap kartu *kwartet* tersebut.

Pada bagian deskripsi ini akan dipaparkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan menggunakan media pembelajaran kartu *kwartet*. Yaitu, data angket dan data tes. Perhitungan data tes menggunakan cara manual dengan bantuan program Microsoft Exel 2010.

Untuk melihat seberapa besar efektivitas dalam penggunaan media tersebut. Berikut nilai tes kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mahasiswa Jurusan Bahasa Jepang UNJ Tahun akademik 2011/2012:

Tabel 4.1
Hasil Nilai Tes Kelas Eksperimen
VARIABEL X

No. Urut	Tes 1	Tes 2	Tes 3	Tes 4	Jumlah	Rata-rata
1	90	100	100	90	380	95
2	80	100	90	90	360	90
3	55	100	85	85	325	81,25
4	45	90	100	85	320	80
5	75	90	85	90	340	85
6	80	85	100	90	355	88,75
7	90	90	90	80	350	87,5
8	80	100	80	80	340	85
9	60	100	80	85	325	81,25
10	75	100	100	90	365	91,25
11	70	95	80	90	335	83,75
12	80	100	100	90	370	92,5

13	60	100	90	90	340	85
14	75	100	90	85	350	87,5
15	85	95	85	90	355	88,75
16	80	100	100	80	360	90
17	95	100	90	95	380	95
18	70	95	85	85	335	83,75
Total	1345	1740	1630	1570	6285	1571,25
Rata-rata	74,7222	96,6667	90,5556	87,2222		87,2917

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh skor total nilai tes sebesar 6285 dengan rata-rata nilai 87,29 dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 45 dari nilai sempurna 100.

Tabel 4.2
Hasil Nilai Tes Kelas Kontrol
VARIABEL Y

No. Urut	Tes 1	Tes 2	Tes 3	Tes 4	Jumlah	Rata-rata
1	70	60	50	80	260	65
2	50	60	60	80	250	62,5
3	70	55	60	80	265	66,25
4	70	70	80	45	265	66,25
5	65	60	70	80	275	68,75
6	80	75	60	75	290	72,5
7	70	55	60	75	260	65

8	70	60	50	70	250	62,5
9	75	80	65	70	290	72,5
10	70	70	60	75	275	68,75
11	35	45	65	65	210	52,5
12	70	75	60	80	285	71,25
13	70	80	60	75	285	71,25
14	75	60	65	75	275	68,75
15	75	80	60	75	290	72,5
16	50	80	65	65	260	65
Jumlah	1065	1065	990	1165	4285	1071,25
rata-rata	66,5625	66,5625	61,875	72,8125		66,9531

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh skor total nilai Tes sebesar 4285 dengan rata-rata nilai 66,95 dengan skor tertinggi 80 dan skor terendah 35 dari nilai sempurna 100.

B. Hasil Pengujian

1. Pengolahan Data Angket.

Untuk mengetahui pendapat siswa mengenai media pembelajaran kartu *kwartet* disebarkan angket kepada mahasiswa kelas eksperimen terdiri dari 9 pertanyaan tertutup. Setiap butir dipresentasikan kemudian ditafsirkan. Berikut hasil pengolahan data angket :

1) Anda menyukai pembelajaran huruf katakana?

Jawaban	frekuensi	%
sangat menyukai	6	33,333
Menyukai	12	66,667
tidak suka	0	0
sangat tidak suka	0	0

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hampir setengahnya (33,333%) sangat menyukai pembelajaran huruf katakana, lebih dari setengahnya (66,667%) menyukai pembelajaran huruf katakana, tidak seorang pun yang tidak menyukai pembelajaran huruf katakana dan tidak seorang pun sangat tidak suka pembelajaran huruf katakana.

2) Apakah huruf katakana sulit dipelajari?

Jawaban	frekuensi	%
sangat sulit	0	0
Sulit	13	72,222
Mudah	5	27,778
sangat mudah	0	0

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa tidak seorang pun menjawab bahwa huruf katakana sangat sulit untuk dipelajari, lebih dari setengahnya (72,222%) menjawab bahwa huruf katakana sulit dipelajari, hampir setengahnya (27,778%) menjawab bahwa huruf katakana mudah untuk dipelajari, dan tidak seorang pun yang menjawab huruf katakana sangat mudah dipelajari.

3) Apakah kosakata bahasa Jepang sulit untuk diingat?

Jawaban	frekuensi	%
sangat sulit	0	0
Sulit	13	72,222
Mudah	5	27,778
sangat mudah	0	0

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa tidak seorang pun menjawab kosakata bahasa Jepang sangat sulit untuk diingat, lebih dari setengahnya (72,222%) menjawab bahwa kosakata bahasa Jepang sulit untuk diingat, hampir setengahnya (27,778%) menjawab bahwa kosakata bahasa Jepang mudah untuk diingat, dan tidak seorang pun menjawab kosakata bahasa Jepang sangat mudah untuk diingat.

4) Apakah anda belajar kosakata bahasa Jepang di luar jam perkuliahan?

Jawaban	frekuensi	%
Sering	5	27,778
kadang-kadang	9	50
Jarang	3	16,667
tidak pernah	1	5,556

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hampir setengahnya (27,778%) sering belajar kosakata bahasa Jepang di luar jam perkuliahan, setengahnya (50%) kadang-kadang belajar kosakata bahasa Jepang di luar jam perkuliahan, sebagian kecil (16,667%) jarang belajar kosakata bahasa Jepang di

luar jam perkuliahan dan sebagian kecil (5,556%) tidak pernah belajar kosakata bahasa Jepang di luar jam perkuliahan.

5) Apakah anda belajar kosakata bahasa Jepang dengan media kartu?

Jawaban	frekuensi	%
Sering	1	5,556
kadang-kadang	10	55,556
Jarang	7	38,889
tidak pernah	0	0

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa sebagian kecil (5,556%) sering belajar kosakata bahasa Jepang dengan media kartu, lebih dari setengahnya (55,556%) kadang-kadang belajar kosakata bahasa Jepang dengan media kartu, hampir setengahnya (38,889%) jarang belajar kosakata bahasa Jepang dengan media kartu dan tidak ada seorang pun yang tidak pernah belajar kosakata bahasa Jepang dengan media kartu.

6) Apakah anda belajar kosakata bahasa Jepang menggunakan buku pegangan (*Minna no Nihongo*)?

Jawaban	frekuensi	%
Sering	17	94,444
kadang-kadang	0	0
Jarang	1	5,556
tidak pernah	0	0

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hampir seluruhnya (94,444%) sering belajar kosakata bahasa Jepang menggunakan buku pegangan, tidak ada seorang pun yang kadang-kadang belajar kosakata bahasa Jepang menggunakan buku pegangan, sebagian kecil (5,556%) jarang belajar kosakata bahasa Jepang menggunakan buku pegangan dan tidak ada seorang pun yang tidak pernah belajar kosakata bahasa Jepang menggunakan buku pegangan.

7) Apakah anda mengetahui tentang kosakata *gairaigo*?

Jawaban	frekuensi	%
sangat tahu	0	0
Tahu	16	88,889
tidak tahu	2	11,111
sangat tidak tahu	0	0

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa tidak ada seorang pun yang sangat tahu tentang kosakata *gairaigo*, sebagian besar (88,889%) tahu tentang kosakata *gairaigo*, sebagian kecil (11,111%) tidak tahu tentang kosakata *gairaigo* dan tidak ada seorang pun sangat tidak tahu tentang kosakata *gairaigo*.

8) Media pembelajaran kartu *kwartet* menyenangkan untuk pembelajaran kosakata *gairaigo*?

Jawaban	frekuensi	%
sangat setuju	6	33,333
Setuju	12	66,667
tidak setuju	0	0
sangat tidak setuju	0	0

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hampir setengahnya (33,333%) sangat setuju media pembelajaran kartu *kwartet* menyenangkan untuk pembelajaran kosakata *gairaigo*, lebih dari setengahnya (66,667%) setuju media pembelajaran kartu *kwartet* menyenangkan untuk pembelajaran kosakata *gairaigo*, tidak seorang pun yang tidak setuju media pembelajaran kartu *kwartet* menyenangkan untuk pembelajaran kosakata *gairaigo* dan tidak seorang pun yang sangat tidak setuju media pembelajaran kartu *kwartet* menyenangkan untuk pembelajaran kosakata *gairaigo*.

- 9) Media pembelajaran kartu *kwartet* dapat meningkatkan kemampuan menghafal kosakata *gairaigo*?

Jawaban	frekuensi	%
sangat setuju	5	27,778
Setuju	13	72,222
tidak setuju	0	0
sangat tidak setuju	0	0

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hampir setengahnya (27,778%) sangat setuju media pembelajaran kartu *kwartet* dapat meningkatkan kemampuan menghafal kosakata *gairaigo*, lebih dari setengahnya (72,222%) setuju media pembelajaran kartu *kwartet* dapat meningkatkan kemampuan menghafal kosakata *gairaigo*, tidak seorang pun yang tidak setuju media pembelajaran kartu *kwartet* dapat meningkatkan kemampuan menghafal kosakata

gairaigo dan tidak seorang pun yang sangat tidak setuju media pembelajaran kartu *kwartet* dapat meningkatkan kemampuan menghafal kosakata *gairaigo*.

Berdasarkan data angket di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran kartu *kwartet* dapat meningkatkan penghafalan kosakata *gairaigo* dengan cara yang menyenangkan. Media pembelajaran kartu *kwartet* ini merupakan kartu permainan yang tersusun atas gambar dan kosakata yang berwarna-warni, yang digunakan sebagai alat bantu pengajaran yang merupakan bagian dari seluruh pembelajaran. Pada media pembelajaran kartu *kwartet* ini seluruh siswa dapat memegang media tersebut sehingga tidak membatasi daya pandang siswa dibandingkan ketika hanya menggunakan media gambar saja. Warna-warni pada tulisan *gairaigo* juga dapat menarik perhatian siswa agar dapat menghafal kosakata *gairaigo*. Selain desain kartu yang menarik, permainannya pun dapat memfokuskan siswa dalam belajar kosakata *gairaigo*. Dalam pelaksanaannya dapat mendorong siswa berlatih mengucapkan kosakata tersebut.

2. Pengolahan Data Tes

1. Tabel persiapan untuk mencari nilai t_{hitung} .

Tabel 4.3
Tabel Persiapan Untuk Menghitung Nilai t_{hitung}

No. Urut	X	Y	x	y	x^2	y^2
1	95	65	7,71	-1,95	59,4441	3,8025
2	90	62,5	2,71	-4,45	7,3441	19,8025
3	81,25	66,25	-6,04	-0,7	36,4816	0,49

4	80	66,25	-7,29	-0,7	53,1441	0,49
5	85	68,75	-2,29	1,8	5,2441	3,24
6	88,75	72,5	1,46	5,55	2,1316	30,8025
7	87,5	65	0,21	-1,95	0,0441	3,8025
8	85	62,5	-2,29	-4,45	5,2441	19,8025
9	81,25	72,5	-6,04	5,55	36,4816	30,8025
10	91,25	68,75	3,96	1,8	15,6816	3,24
11	83,75	52,5	-3,54	-14,45	12,5316	208,803
12	92,5	71,25	5,21	4,3	27,1441	18,49
13	85	71,25	-2,29	4,3	5,2441	18,49
14	87,5	68,75	0,21	1,8	0,0441	3,24
15	88,75	72,5	1,46	5,55	2,1316	30,8025
16	90	65	2,71	-1,95	7,3441	3,8025
17	95		7,71		59,4441	
18	83,75		-3,54		12,5316	
Σ	1571,25	1071,25	0,0	0,0	347,656	399,903
M	87,2917	66,9531				

Keterangan:

M : Mean

X : Kelas eksperimen

Y : Kelas kontrol

x : Deviasi skor X

y : Deviasi skor Y

 ΣX : Total nilai kelas eksperimen ΣY : Total nilai kelas kontrol Σx^2 : Total kuadrat deviasi Σy^2 : Total kuadrat deviasi

2. Menghitung rata-rata (mean) dari kedua variabel.

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

$$MX = \frac{1571,25}{18}$$

$$= 87,29$$

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

$$MY = \frac{1071,25}{16}$$

$$= 66,95$$

3. Menghitung standart deviasi X dan Y.

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

$$Sdx = \sqrt{\frac{347,656}{18}}$$

$$= 19,3142$$

$$= 19,31$$

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

$$Sdy = \sqrt{\frac{399,903}{16}}$$

$$= 24,9939$$

$$= 24,99$$

4. Menghitung standart eror X dan Y.

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

$$SEM_x = \frac{19,31}{\sqrt{18-1}}$$

$$= \frac{19,31}{\sqrt{17}}$$

$$= 4,6834$$

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

$$SEM_y = \frac{24,99}{\sqrt{16-1}}$$

$$= \frac{24,99}{\sqrt{15}}$$

$$= 6,4524$$

$$= 4,68$$

$$= 6,45$$

5. Menghitung standart eror perbedaan mean X dan Y

$$SEM_{x,y} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2}$$

$$\begin{aligned} SEM_{x,y} &= \sqrt{4,68^2 + 6,45^2} \\ &= \sqrt{21,9024 + 41,6025} \\ &= \sqrt{63,5049} \\ &= 7,9 \end{aligned}$$

6. Mencari nilai t_{hitung}

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{SEM_{x-y}}$$

$$\begin{aligned} t_0 &= \frac{87,29 - 66,95}{7,97} \\ &= \frac{20,34}{7,97} \\ &= 2,56 \end{aligned}$$

7. Uji hipotesis

Langkah awal sebelum menguji hipotesis adalah merumuskan Hipotesis eksperimen (H_k) yaitu terdapat efektivitas antara variabel X dan variabel Y; merumuskan Hipotesis Nol (H_0) yaitu tidak terdapat efektivitas antara variabel X dan variabel Y. Dalam hal ini variabel X adalah nilai posttes kelas eksperimen dan variabel Y adalah nilai postes kelas kontrol.

Uji hipotesis dilakukan dengan menguji kebenaran hipotesis di atas dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} . Untuk mengetahui nilai t_{tabel} maka terlebih dahulu dicari derajat kebebasannya (db) sebagai berikut:

$$\begin{aligned} db &= (n_1 + n_2) - 2 \\ &= (18 + 16) - 2 \\ &= 32 \end{aligned}$$

Nilai t_{tabel} untuk db 32 (dibulatkan ke dalam tabel db 30) adalah 2,04 (5%). Berdasarkan penjabaran di atas dapat diketahui bahwa t_{hitung} sebesar 2,56 dan t_{tabel} sebesar 2,04. Karena nilai t_{hitung} lebih besar daripada nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% ($2,56 > 2,04$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis eksperimen (H_k) diterima sehingga terdapat efektivitas dalam penggunaan media pembelajaran kartu *kwartet* pada pembelajaran *gairaigo*. Pengaruh dalam hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan mean variabel X dan Y, yaitu nilai rata-rata hasil belajar kosakata *gairaigo* kelas eksperimen lebih besar daripada nilai rata-rata kelas kontrol.

C. Diskusi

Penelitian ini dilakukan sesuai dengan prosedur penelitian dan telah berhasil menguji hipotesis. Peneliti telah melaksanakan penelitian ini dengan sebaik mungkin. Namun, penelitian ini masih memiliki kelemahan-kelemahan, antara lain:

1. Keterbatasan Tempat

Terdapat kendala dalam pelaksanaan pengajaran menggunakan Media Kartu *Kwartet* di kelas eksperimen, maupun kelas kontrol. Karena terbatasnya ruang kelas dan pengajaran dilakukan di luar ruang kelas. Sehingga terkadang terdapat faktor eksternal seperti orang-orang yang lalu-lalang, penjaja makanan atau suara-suara bising yang mengganggu pendengaran siswa. Hal-hal tersebut dapat memecahkan konsentrasi siswa yang mungkin mempengaruhi hasil tes.

2. Tidak semua siswa mengetahui permainan kartu *kwartet*, sehingga pada tatap muka 1, masih harus memperkenalkan aturan main dan cara permainan kartu *kwartet* sehingga sedikit memakan waktu pembelajaran di kelas eksperimen.