

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2011/2012. Dalam penelitian ini, diperoleh data dari hasil uji instrumen berupa tes dan angket. Yang pertama kali dilakukan sebelum melakukan penelitian adalah dengan mengujicobakan tes awal (*pretest*) kepada siswa-siswi kelas X SMA Mutiara 17 Agustus pada hari Kamis tanggal 26 April 2012, pukul 12.30 sampai dengan 12.50 pada kelas kontrol dan pukul 16.10 sampai dengan 16.30 pada kelas eksperimen. Jumlah soal dalam tes adalah 40 soal. Sedangkan tes akhir (*posttest*) dilakukan pada hari Kamis tanggal 31 Mei 2012, pukul 12.30 sampai dengan 12.50 pada kelas kontrol dan pukul 16.10 sampai dengan 16.30 pada kelas eksperimen dengan jumlah soal yang sama seperti pada tes awal (*pretest*). Kemudian pada saat yang sama, instrumen angket diberikan kepada siswa kelas eksperimen setelah pengerjaan *posttest*.

Pengambilan data penelitian dilakukan di SMA Mutiara 17 Agustus Bekasi yang berlokasi di Jl. Raya Taman Wisma Asri Kav. M Teluk Pucung, Bekasi Utara. Penelitian ini dimulai dari tanggal 26 April 2012 sampai dengan 31 Mei 2012 dan dilakukan sebanyak empat kali

pertemuan untuk masing-masing kelas yang setiap pertemuan dilaksanakan selama dua jam pelajaran atau selama 80 menit. Jumlah sampel penelitian adalah 43 siswa yaitu 22 siswa kelas X-1 sebagai kelas eksperimen dan 21 siswa kelas X-2 sebagai kelas kontrol. Pada penjelasan berikut ini akan dipaparkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan menggunakan media permainan kartu *UNO* pada kelas eksperimen dan dengan menggunakan media kartu bergambar pada kelas kontrol. Berikut adalah hasil nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol :

**Tabel 4.1**  
**Hasil nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen**

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	A	18,75	92,5
2	B	5	91,25
3	C	2,5	87,5
4	D	2,5	91,25
5	E	2,5	95
6	F	7,5	92,5
7	G	3,75	68,75
8	H	15	98,75
9	I	17,5	91,25
10	J	2,5	80
11	K	6,25	76,25
12	L	1,25	98,75
13	M	13,75	95
14	N	12,5	78,75
15	O	3,75	96,25
16	P	45	81,25
17	Q	42,5	77,5
18	R	7,5	91,25
19	S	73,75	98,75
20	T	12,5	91,25
21	U	27,5	95
22	V	8,75	100

$M_{\text{pretest}} = \frac{\sum X}{n} = \frac{332,5}{22} = 15,11$	$M_{\text{posttest}} = \frac{\sum y}{n} = \frac{1968,75}{22} = 89,49$
--	---

Tabel 4.2

Hasil nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	A	22,5	87,5
2	B	15	67,5
3	C	15	60
4	D	10	82,5
5	E	12,5	85
6	F	12,5	17,5
7	G	12,5	76,25
8	H	20	68,75
9	I	12,5	61,25
10	J	10	65
11	K	22,5	85
12	L	12,5	82,5
13	M	20	88,75
14	N	10	66,25
15	O	15	41,25
16	P	10	36,25
17	Q	12,5	88,75
18	R	12,5	85
19	S	12,5	43,75
20	T	17,5	58,75
21	U	12,5	41,25
$M_{\text{pretest}} = \frac{\sum X}{n} = \frac{300}{21} = 14,29$		$M_{\text{posttest}} = \frac{\sum y}{n} = \frac{1388,75}{21} = 66,13$	

**B. Analisis Data****1. Pengolahan Data *Pretest***

*Pretest* dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 26 April 2012 pukul 12.30 WIB di kelas kontrol dan pukul 16.10 WIB di kelas

eksperimen. Pengolahan data *pretest* dilakukan dengan menggunakan program *Microsoft Office Excel*. Diperoleh hasil sebagai berikut :

**Tabel 4.3**  
**Hasil Pengolahan Data *Pretest***

	<b>Kelas Eksperimen</b>	<b>Kelas Kontrol</b>
Mean	15,11	14,29
Standar deviasi	17,44	3,87
Standar error	3,808	0,866
SEM <sub>xy</sub>	3,905	3,905

(Data hasil pengolahan nilai siswa dan langkah-langkah perhitungan terlampir pada lampiran 6)

Berikut ini adalah langkah-langkah untuk menguji hipotesis.

5. Mencari nilai  $t_{hitung}$  dengan rumus sebagai berikut

$$t = \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}} = \frac{15,11 - 14,29}{3,905} = \frac{0,82}{3,905} = 0,20998719 = 0,210$$

6. Memberikan interpretasi terhadap nilai  $t_{hitung}$

Hipotesis Kerja (HK) : terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y.

Hipotesis Nol (HO) : tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y.

7. Mencari signifikansi dengan derajat kebebasan (db)

$$db = (n_1 + n_2) - 2 = (22 + 21) - 2 = 41$$

8. Memberikan interpretasi dengan menggunakan  $t_{tabel}$

$t_{hitung} < t_{tabel}$  : HO diterima dan HK ditolak

$t_{hitung} > t_{tabel}$  : HK diterima dan HO ditolak

Dengan DB sebesar 41, maka taraf signifikansinya adalah sebagai berikut,

- Pada taraf signifikansi 5%,  $t_{\text{tabel}} = 2,02$
- Pada taraf signifikansi 1%,  $t_{\text{tabel}} = 2,71$

Dengan demikian,  $t_{\text{hitung}}$  lebih kecil daripada  $t_{\text{tabel}}$  yaitu 0,210 maka  $H_0$  diterima sedangkan  $H_1$  ditolak karena tidak ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan kosakata dari siswa kelas eksperimen sebelum dilakukan pembelajaran dengan media permainan kartu *UNO* dan siswa kelas kontrol sebelum dilakukan pembelajaran dengan media kartu bergambar.

## 2. Pengolahan Data *Posttest*

*Posttest* dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 31 Mei 2012 pukul 12.30 WIB di kelas kontrol dan pukul 16.10 WIB di kelas eksperimen. Pengolahan data *posttest* dilakukan dengan menggunakan program *Microsoft Office Excel*. Diperoleh hasil sebagai berikut :

**Tabel 4.4**  
**Hasil Pengolahan Data *Posttest***

	<b>Kelas Eksperimen</b>	<b>Kelas Kontrol</b>
Mean	89.49	66.13
Standar deviasi	8,43	19,89
Standar error	1,841	4,450
$SEM_{xy}$	4,816	4,816

(Data hasil pengolahan nilai siswa dan langkah-langkah perhitungan terlampir pada lampiran 7).

Berikut ini adalah langkah-langkah untuk menguji hipotesis.

5. Mencari nilai  $t_{hitung}$  dengan rumus sebagai berikut

$$t = \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}} = \frac{89,49 - 66,13}{4,816} = \frac{23,36}{4,816} = 4,85049833887043 = 4,850$$

6. Memberikan interpretasi terhadap nilai  $t_{hitung}$

Hipotesis Kerja (HK) : terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y.

Hipotesis Nol (HO) : tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y.

7. Mencari signifikansi dengan derajat kebebasan (db)

$$db = (n_1 + n_2) - 2 = (22 + 21) - 2 = 41$$

8. Memberikan interpretasi dengan menggunakan  $t_{tabel}$

$t_{hitung} < t_{tabel}$  : HO diterima dan HK ditolak

$t_{hitung} > t_{tabel}$  : HK diterima dan HO ditolak

Dengan DB sebesar 41, maka taraf signifikansinya adalah sebagai berikut,

- Pada taraf signifikansi 5%,  $t_{tabel} = 2,02$
- Pada taraf signifikansi 1%,  $t_{tabel} = 2,71$

Dengan demikian,  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$  yaitu 4,85 maka HK diterima sedangkan HO ditolak karena terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kosakata dari siswa kelas eksperimen setelah dilakukan pembelajaran dengan media

permainan kartu *UNO* dan siswa kelas kontrol setelah dilakukan pembelajaran dengan media kartu bergambar.

### 3. Pengolahan Data Angket

Data angket diolah dengan cara menghitung persentase tiap jawaban per nomor soal lalu menginterpretasikannya. Data angket tersebut dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

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

Angket yang disebarkan dalam bentuk pernyataan sebanyak 14 butir. Hasil pemerolehan data angket akan ditafsirkan setelah nilai persentase (P) didapatkan dari hasil pembagian frekuensi (f) dengan (n) jumlah responden. Hasil data angket tersebut akan ditafsirkan pada tabel data 3.2 Tabel Penafsiran Data Angket yang terdapat pada halaman 45.

Berikut adalah interpretasi pengolahan data angket :

1. Pendapat siswa tentang belajar sambil bermain merupakan hal yang menyenangkan.

**Tabel 4.5**

Pernyataan	Belajar sambil bermain merupakan salah satu hal yang menyenangkan.	
	f	%
Sangat Setuju	17	77,27

Setuju	5	22,73
Tidak Setuju	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah	22	100

Penafsiran :

- a) Berdasarkan tabel tersebut, disimpulkan bahwa sebagian besar siswa (77,27%) sangat setuju bahwa belajar sambil bermain merupakan salah satu hal yang menyenangkan.
- b) Sedangkan, sebagian kecil siswa (22,73%) setuju bahwa belajar sambil bermain merupakan salah satu hal yang menyenangkan.

Dari penafsiran tersebut membuktikan pendapat Bennet, Wood, dan Rogers (2005: 46) yang menyatakan bahwa pembelajaran melalui permainan terjadi dengan gampang tanpa ketakutan, dan berkurangnya frustasi. Belajar dengan gampang tanpa ketakutan bisa dikatakan bahwa terdapat kemudahan dalam belajar tanpa perasaan tertekan sehingga siswa bisa lebih santai, sedangkan frustasi bisa diminimalisir dengan memasukan hal-hal yang menyenangkan ke dalam pembelajaran di kelas. Dengan kata lain semakin menegaskan pendapat bahwa belajar sambil bermain adalah hal yang menyenangkan bagi siswa.

2. Pendapat siswa tentang kesulitan menguasai kosakata bahasa Jepang yang baru saja dipelajari.

**Tabel 4.6**

<b>Pernyataan</b>	Saya merasa kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Jepang yang baru dipelajari.	
	<b>f</b>	<b>%</b>
Sangat Setuju	13	59,09
Setuju	5	22,73
Tidak Setuju	3	13,64
Sangat Tidak Setuju	1	4,54
Jumlah	22	100

Penafsiran :

- a) Berdasarkan tabel di atas, disimpulkan bahwa lebih dari setengah siswa (59,09%) sangat setuju mempelajari kosakata yang baru dipelajari merupakan hal yang sulit.
- b) Sebagian kecil siswa (22,73%) setuju bahwa sulit untuk mempelajari kosakata yang baru saja dipelajari.
- c) Sebagian kecil siswa (13,64%) tidak setuju kalau mempelajari kosakata yang baru saja dipelajari itu sulit.
- d) Sedangkan hampir tidak ada siswa (4,54%) sangat tidak setuju dengan pernyataan bahwa mempelajari kosakata yang baru saja dipelajari itu sulit.

3. Pendapat siswa tentang permainan kartu *UNO* terhadap kemudahan menguasai kosakata.

Tabel 4.7

<b>Pernyataan</b>	Belajar dengan menggunakan permainan kartu <i>UNO</i> memudahkan saya untuk menguasai kosakata bahasa Jepang.	
<b>Pilihan Jawaban</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Sangat Setuju	11	50
Setuju	10	45,46
Tidak Setuju	1	4,54
Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah	22	100

Penafsiran :

- a) Berdasarkan tabel di atas, disimpulkan bahwa setengah dari siswa (50%) sangat setuju kalau permainan kartu *UNO* memudahkan mereka menguasai kosakata bahasa Jepang.
  - b) Hampir setengah siswa (45,46%) setuju bahwa permainan kartu *UNO* memudahkan mereka menguasai kosakata bahasa Jepang.
  - c) Hampir tidak ada siswa (4,54%) tidak setuju kalau permainan kartu *UNO* memudahkan mereka menguasai kosakata bahasa Jepang.
- . Dalam teorinya, Piaget berdalih bahwa permainan dapat memudahkan pembelajaran dengan kegiatan yang mengedepankan

praktik, latihan, dan pengulangan (Bennet, Wood, dan Rogers 2005: 17). Dengan bermain, banyak kemampuan atau keterampilan dapat dipraktikkan secara berulang-ulang sehingga bisa memudahkan siswa untuk menguasai dengan baik.

4. Pendapat siswa tentang permainan kartu *UNO* yang tidak membosankan.

**Tabel 4.8**

<b>Pernyataan</b>	Belajar dengan menggunakan permainan kartu <i>UNO</i> tidak membuat saya bosan.	
<b>Pilihan Jawaban</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Sangat Setuju	15	68,18
Setuju	7	31,82
Tidak Setuju	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah	22	100

Penafsiran :

- a) Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah siswa (68,18%) sangat setuju kalau belajar dengan menggunakan kartu *UNO* tidak membosankan.
- b) Sedangkan hampir setengah siswa (31,82%) setuju bahwa belajar dengan menggunakan kartu *UNO* tidak membosankan.

5. Pendapat siswa tentang permainan kartu *UNO* dapat membuat siswa bersemangat.

Tabel 4.9

Pernyataan	Belajar dengan menggunakan permainan kartu <i>UNO</i> membuat saya bersemangat.	
	f	%
Sangat Setuju	11	50
Setuju	9	40,91
Tidak Setuju	2	9,09
Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah	22	100

Penafsiran :

- a) Berdasarkan tabel di atas, disimpulkan bahwa setengah siswa (50%) sangat setuju kalau belajar dengan menggunakan permainan kartu *UNO* membuat mereka bersemangat.
  - b) Hampir setengah siswa (40,91%) setuju bahwa belajar dengan menggunakan permainan kartu *UNO* membuat mereka bersemangat.
  - c) Sedangkan sebagian kecil siswa (9,09%) tidak setuju kalau belajar dengan menggunakan permainan kartu *UNO* membuat mereka bersemangat.
6. Pendapat siswa tentang permainan kartu *UNO* bisa membuat siswa aktif.

Tabel 4.10

<b>Pernyataan</b>	Permainan kartu <i>UNO</i> membuat saya ikut bermain dengan aktif.	
<b>Pilihan Jawaban</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Sangat Setuju	7	31,82
Setuju	15	68,18
Tidak Setuju	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah	22	100

Penafsiran :

- a) Berdasarkan tabel di atas, disimpulkan bahwa hampir setengah siswa (31,82%) sangat setuju kalau permainan kartu *UNO* membuat mereka ikut bermain dengan aktif.
  - b) Lebih dari setengah siswa (68,18%) setuju bahwa permainan kartu *UNO* membuat mereka ikut bermain dengan aktif.
7. Pendapat siswa tentang permainan kartu *UNO* dapat meningkatkan minat belajar bahasa Jepang.

Tabel 4.11

<b>Pernyataan</b>	Belajar dengan menggunakan permainan kartu <i>UNO</i> meningkatkan minat belajar bahasa Jepang.	
<b>Pilihan Jawaban</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Sangat Setuju	5	22,73
Setuju	13	59,09

Tidak Setuju	4	18,18
Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah	22	100

Penafsiran :

- a) Berdasarkan tabel di atas, disimpulkan bahwa sebagian kecil siswa (22,73%) sangat setuju kalau belajar dengan menggunakan permainan kartu *UNO* meningkatkan minat bahasa Jepang.
- b) Lebih dari setengah siswa (59,09%) setuju bahwa belajar dengan menggunakan permainan kartu *UNO* meningkatkan minat belajar bahasa Jepang.
- c) Sedangkan, sebagian kecil siswa (18,18%) tidak setuju kalau belajar dengan menggunakan permainan kartu *UNO* meningkatkan minat belajar bahasa Jepang.

Pernyataan ini diperkuat dengan pendapat dari Bennet, Wood, dan Rogers yang menyatakan bahwa permainan adalah sesuatu yang memberikan ... , juga menguatkan minat, ... (2005: 46). Seperti yang diketahui, bahwa kartu *UNO* merupakan jenis permainan yang termasuk dalam salah satu jenis permainan dalam bidang bahasa yang berupa kartu.

8. Pendapat siswa tentang permainan kartu *UNO* dapat mengganggu siswa berkonsentrasi.

Tabel 4.12

<b>Pernyataan</b>	Permainan kartu <i>UNO</i> mengganggu saya untuk berkonsentrasi dalam pelajaran.	
<b>Pilihan Jawaban</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Sangat Setuju	1	4,54
Setuju	0	0
Tidak Setuju	9	40,91
Sangat Tidak Setuju	12	54,55
Jumlah	22	100

Penafsiran :

- a) Berdasarkan tabel di atas, disimpulkan bahwa hampir tidak ada siswa (4,54%) yang berpendapat sangat setuju kalau permainan kartu *UNO* dapat mengganggu konsentrasi dalam pelajaran.
  - b) Hampir setengah siswa (40,91%) tidak setuju bahwa permainan kartu *UNO* dapat mengganggu konsentrasi dalam pelajaran.
  - c) Sedangkan lebih dari setengah siswa (54,55%) sangat tidak setuju bahwa permainan kartu *UNO* dapat mengganggu konsentrasi dalam pelajaran.
9. Pendapat siswa tentang permainan kartu *UNO* dapat mengganggu aktivitas belajar kelas lain

Tabel 4.13

Pernyataan	Permainan kartu <i>UNO</i> yang saya mainkan mengganggu aktivitas belajar kelas lain.	
	f	%
Sangat Setuju	1	4,54
Setuju	0	0
Tidak Setuju	10	45,46
Sangat Tidak Setuju	11	50
Jumlah	22	100

Penafsiran :

- a) Berdasarkan tabel di atas, disimpulkan bahwa hampir tidak ada siswa (4,54%) berpendapat sangat setuju kalau permainan kartu *UNO* mengganggu aktivitas belajar kelas lain.
  - b) Hampir setengah siswa (45,46%) tidak setuju kalau permainan kartu *UNO* mengganggu aktivitas belajar kelas lain.
  - c) Sedangkan setengah dari siswa (50%) sangat tidak setuju bahwa permainan kartu *UNO* mengganggu aktivitas belajar kelas lain.
10. Pendapat siswa tentang permainan kartu *UNO* diikuti dengan baik oleh siswa lainnya.

Tabel 4.14

<b>Pernyataan</b>	Peraturan permainan kartu <i>UNO</i> yang saya mainkan diikuti dengan baik oleh siswa yang lainnya.	
<b>Pilihan Jawaban</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Sangat Setuju	5	22,73
Setuju	15	68,18
Tidak Setuju	2	9,09
Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah	22	100

Penafsiran :

- a) Berdasarkan tabel di atas, disimpulkan bahwa sebagian kecil siswa (22,73%) yang berpendapat sangat setuju kalau peraturan permainan kartu *UNO* diikuti dengan baik oleh siswa lain.
  - b) Lebih dari setengah siswa (68,18%) setuju bahwa peraturan permainan kartu *UNO* diikuti dengan baik oleh siswa lain.
  - c) Sedangkan sebagian kecil siswa (9,09%) tidak setuju bahwa peraturan permainan kartu *UNO* diikuti dengan baik oleh siswa lain.
11. Pendapat siswa tentang permainan kartu *UNO* membuat siswa kesulitan menguasai kosakata yang baru dipelajari.

Tabel 4.15

<b>Pernyataan</b>	Permainan kartu <i>UNO</i> membuat saya
-------------------	---

	kesulitan untuk menguasai kosakata bahasa Jepang yang baru saja dipelajari.	
<b>Pilihan Jawaban</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Sangat Setuju	0	0
Setuju	1	4,54
Tidak Setuju	9	40,91
Sangat Tidak Setuju	12	54,55
Jumlah	22	100

Penafsiran :

- a) Berdasarkan tabel di atas, disimpulkan bahwa hampir tidak ada siswa (4,54%) yang berpendapat setuju kalau permainan kartu *UNO* membuat mereka kesulitan untuk menguasai kosakata bahasa Jepang yang baru saja dipelajari.
  - b) Hampir setengah siswa (40,91%) tidak setuju bahwa permainan kartu *UNO* membuat mereka kesulitan untuk menguasai kosakata bahasa Jepang yang baru saja dipelajari.
  - c) Sedangkan lebih dari setengah siswa (54,55%) sangat tidak setuju bahwa permainan kartu *UNO* membuat mereka kesulitan untuk menguasai kosakata bahasa Jepang yang baru saja dipelajari.
12. Pernyataan siswa tentang permainan kartu *UNO* dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar kosakata secara mandiri.

Tabel 4.16

<b>Penyataan</b>	Menggunakan kartu <i>UNO</i> dalam pembelajaran dapat memotivasi saya secara mandiri untuk mempelajari kosakata terlebih dahulu, sebelum bermain.	
<b>Pilihan Jawaban</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Sangat Setuju	7	31,82
Setuju	11	50
Tidak Setuju	4	18,18
Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah	22	100

Penafsiran :

- a) Berdasarkan tabel di atas, disimpulkan bahwa hampir setengah dari siswa (31,82%) yang berpendapat sangat setuju kalau permainan kartu *UNO* dapat memotivasi mereka secara mandiri untuk mempelajari kosakata terlebih dahulu sebelum bermain.
- b) Setengah dari siswa (50%) setuju bahwa permainan kartu *UNO* dapat memotivasi mereka secara mandiri untuk mempelajari kosakata terlebih dahulu sebelum bermain.
- c) Sedangkan sebagian kecil siswa (18,18%) tidak setuju bahwa permainan kartu *UNO* dapat memotivasi mereka secara mandiri untuk mempelajari kosakata terlebih dahulu sebelum bermain.

Hal ini sependapat dengan Bennet, Wood, dan Rogers yang menyatakan bahwa permainan adalah sesuatu yang memberikan ... dan motivasi (2005: 46). Dan Hal ini terbukti juga dengan adanya pendapat bahwa permainan merupakan wahana pembelajaran yang baik untuk siswa karena menyediakan pengalaman secara langsung terhadap pembelajaran sehingga akan memberikan dampak yang positif untuk ..., menjadi lebih mandiri, ... (Bennet, Wood, dan Rogers, 2005: 46-47).

13. Pendapat siswa tentang permainan kartu *UNO* sangat bermanfaat dalam pembelajaran kosakata.

**Tabel 4.17**

<b>Pernyataan</b>	Penggunaan permainan kartu <i>UNO</i> sangat bermanfaat dalam pembelajaran kosakata.	
<b>Pilihan Jawaban</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Sangat Setuju	8	36,36
Setuju	14	63,64
Tidak Setuju	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah	22	100

Penafsiran :

- a) Berdasarkan tabel di atas, disimpulkan bahwa hampir setengah siswa (36,36%) yang berpendapat sangat setuju kalau

permainan kartu *UNO* sangat bermanfaat dalam pembelajaran kosakata.

- b) Lebih dari setengah siswa (63,64%) setuju bahwa permainan kartu *UNO* sangat bermanfaat dalam pembelajaran kosakata.

Hal ini cocok dengan yang diungkapkan oleh salah satu pendapat dari Latuheru (1993: 113) tentang penggunaan permainan dalam proses pembelajaran dapat memperlihatkan: (1)..., (2)..., (3)..., (4)..., (5) Dalam bidang tertentu, misalnya untuk meningkatkan perbendaharaan kata (*vocabulary*), maka dapat memberikan hasil yang lebih memuaskan dibandingkan dengan proses pembelajaran yang konvensional. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media permainan kartu *UNO* bermanfaat dalam pembelajaran kosakata.

14. Pendapat siswa bahwa permainan kartu *UNO* sangat menarik dan menyenangkan.

**Tabel 4.18**

<b>Pernyataan</b>	Pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media permainan kartu <i>UNO</i> sangat menarik dan menyenangkan.	
	<b>f</b>	<b>%</b>
Sangat Setuju	17	77,27
Setuju	5	22,73
Tidak Setuju	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0

Jumlah	22	100
--------	----	-----

Penafsiran :

- a) Berdasarkan tabel di atas, disimpulkan bahwa sebagian besar siswa (77,27%) yang berpendapat sangat setuju kalau permainan kartu *UNO* sangat menarik dan menyenangkan.
- b) Sedangkan sebagian kecil siswa (22,73%) setuju bahwa permainan kartu *UNO* sangat menarik dan menyenangkan.

#### 4. Perhitungan Nilai Efektivitas Pembelajaran

Untuk menentukan tingkat efektivitas pembelajaran, dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$(g) = \frac{T_2 - T_1}{S_m - T_1}$$

Keterangan :

$g$  = *normalized gain*

$T_1$  = *pretest*

$T_2$  = *posttest*

$S_m$  = skor maksimal

Setelah nilai  $g$  diketahui, maka tingkat efektivitas pembelajaran dapat diketahui dengan menginterpretasikan hasil  $g$  tersebut ke dalam tabel 3.3 pada halaman 46.

**Tabel 4.19**  
**Data Normalized Gain**

<b>KELAS EKSPERIMEN</b>		<b>KELAS KONTROL</b>	
Jumlah <i>gain</i>	19,18	Jumlah <i>gain</i>	12,8
<i>Normalized gain</i>	0,87	<i>Normalized gain</i>	0,61

(Perhitungan rinci terlampir pada lampiran 8 dan lampiran 9)

Penafsiran :

Berdasarkan tabel di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media permainan kartu *UNO* untuk pembelajaran kosakata pada kelas eksperimen memiliki kriteria sangat efektif dengan nilai rata-rata *normalized gain* sebesar 0,87.

Sedangkan untuk media kartu bergambar untuk pembelajaran kosakata pada kelas kontrol memiliki kriteria efektif dengan nilai rata-rata *normalized gain* sebesar 0,61.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media permainan kartu *UNO* dinilai lebih baik untuk pembelajaran kosakata karena memiliki kriteria sangat efektif dibandingkan media kartu bergambar yang memiliki kriteria efektif.

Dari hasil analisis data diketahui bahwa kemampuan siswa kelas kontrol sebelum diberikan pengajaran kosakata memiliki nilai rata-rata sebesar 14,29 dan nilai rata-rata siswa kelas eksperimen sebesar 15,11.

Diketahui nilai  $db = 41$ , dan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 0,210. Sedangkan nilai signifikansi yang seharusnya dicapai jika  $db = 41$  adalah 2,02 pada taraf signifikansi 5%, dan 2,71 pada taraf signifikansi 1%. Maka

dari itu, tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Namun setelah dilakukan pembelajaran kosakata dengan menggunakan media permainan kartu *UNO* pada kelas eksperimen, kemampuan siswa di kelas tersebut meningkat menjadi 89,49. Sedangkan pada kelas kontrol setelah dilakukan pembelajaran kosakata dengan media kartu bergambar, memiliki nilai rata-rata sebesar 66,13.

Jika nilai  $db = 41$ , dan nilai signifikansi yang harus dicapai adalah 2,02 pada taraf signifikansi 5%, dan 2,71 pada taraf signifikansi 1%. Dan diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,85. Dengan demikian, terlihat adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa pada kelas kontrol setelah dilakukan pembelajaran kosakata dengan menggunakan media kartu bergambar dan kemampuan siswa pada kelas eksperimen setelah dilakukan pembelajaran kosakata dengan menggunakan media permainan kartu *UNO*.

Berdasarkan hasil tes tertulis dan angket penelitian terhadap kelas eksperimen diketahui bahwa media permainan kartu *UNO* tepat penggunaannya dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Hal ini terbukti dengan nilai rata-rata hasil tes tertulis yang diperoleh kelas eksperimen meningkat setelah diberlakukannya permainan kartu *UNO* secara signifikan dari 15,11 menjadi 89,49. Ditambah dari pendapat siswa tentang permainan kartu *UNO* sangat bermanfaat dalam pembelajaran kosakata pada angket penelitian dengan hampir setengah

siswa 36,36% berpendapat sangat setuju, dan lebih dari setengah siswa 63,64% setuju. Oleh karena itu dapat disimpulkan kembali bahwa permainan kartu *UNO* tepat penggunaannya dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

### **C. Diskusi (Berbagai Kelemahan Penelitian)**

Pada saat melakukan penelitian pada siswa kelas X SMA Mutiara 17 Agustus, menimbulkan beberapa kesulitan yang menjadi kelemahan dalam penelitian ini. Kelemahan pada penelitian ini antara lain:

1. Sekolah yang sering libur, baik libur tanggal merah maupun libur dari pihak sekolah pada hari penelitian akan dilaksanakan. Sedangkan penelitian dilakukan pada akhir menjelang Ujian Akhir Semester (UAS), sehingga menyebabkan penelitian harus memakai jam pelajaran selain bahasa Jepang yang tentunya sangat merepotkan peneliti dan guru yang bersangkutan.
2. Waktu yang digunakan untuk penelitian hanya berkisar 40 menit dalam satu jam pelajaran, tidak sesuai dari yang diperkirakan oleh peneliti sekitar 45 menit sehingga menyebabkan pengaturan waktu pada RPP harus dirubah lagi semuanya.
3. Beberapa siswa yang terlambat masuk kelas dan ketidakdisiplinan siswa cukup mengganggu aktivitas belajar mengajar dan menyebabkan waktu belajar menjadi berkurang.