

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Pengumpulan data penelitian dilakukan di SMA Negeri 81 Jakarta yang berlokasi di Jalan komp. Kodam/kartika Ekapaksi, Makasar, Jakarta Timur. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2012/2013 selama empat minggu dimulai dari tanggal 27 Oktober sampai dengan tanggal 18 Oktober 2012. Banyaknya treatment yang dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan pada masing-masing kelas. Sampel penelitian terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas X-5 yang berjumlah 26 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas X-3 yang berjumlah 23 orang sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen pengajar menerapkan permainan *scramble* untuk latihan struktur kalimat, sedangkan pada kelas kontrol dengan latihan pada umumnya, yaitu mengerjakan soal yang ada pada buku latihan.

Data-data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil instrumen tes, angket dan observasi. Tes berupa *posttest* yang diberikan sesudah dilaksanakan penelitian. Angket diberikan kepada mahasiswa kelas eksperimen untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran bahasa Jepang dengan permainan *scramble*. Sebelum tes diberikan kepada sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlebih dahulu soal diuji cobakan kepada siswa kelas X-1 untuk mengetahui validitas serta reliabilitas instrumen. Pelaksanaan uji coba

soal dilakukan satu minggu sebelum *treatment* diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Adapun langkah-langkah penerapan permainan *scramble* dalam pembelajaran bahasa Jepang, yaitu :

- Kelas dibagi menjadi 5 kelompok, dalam 1 kelompok terdiri dari 5-6 siswa untuk menyusun kartu *scramble* yang telah di acak, untuk disusun menjadi sebuah kalimat.
- Setiap kelompok memiliki 1 siswa yang bertugas untuk mencatat jawaban dari kartu yang sudah di susun.
- Guru memberikan soal, siswa menyusun jawaban dari soal tersebut.
- Setelah jawaban disusun, siswa yang bertugas mencatat jawaban dikertas menyerahkan kepada guru.
- Kelompok yang paling cepat dan tepat dalam menyusun jawaban akan mendapatkan skor tertinggi.

Berikut adalah data hasil perolehan skor *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol :

Tabel 4.1
Nilai *posttest* kelas eksperimen

No	nama	<i>Posttest</i> <i>1</i>	<i>Posttest</i> <i>2</i>	<i>Posttest</i> <i>3</i>	<i>Posttest</i> <i>4</i>	X
1	sample 1	70	80	70	80	75
2	sample 2	60	60	70	80	67,5
3	sample 3	70	90	90	90	85
4	sample 4	80	100	100	100	95
5	sample 5	90	90	100	100	95
6	sample 6	70	60	60	80	67,5
7	sample 7	100	70	100	100	92,5

8	sample 8	100	80	100	100	95
9	sample 9	100	100	80	100	95
10	sample 10	80	90	90	90	87,5
11	sample 11	80	80	80	90	82,5
12	sample 12	90	80	90	100	90
13	sample 13	100	90	90	100	95
14	sample 14	90	100	100	90	95
15	sample 15	70	80	70	80	75
16	sample 16	80	80	80	90	82,5
17	sample 17	80	90	100	100	92,5
18	sample 18	100	100	100	100	100
19	sample 19	80	80	100	100	90
20	sample 20	70	90	100	80	85
21	sample 21	90	80	80	100	87,5
22	sample 22	90	80	80	100	87,5
23	sample 23	100	80	100	100	95
24	sample 24	100	90	100	100	97,5
25	sample 25	50	50	70	80	62,5
26	sample 26	50	60	70	70	62,5
	Total	2140	2130	2270	2400	2235
	Mx	82,30769	81,92308	87,30769	92,30769	85,96154

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa dari 26 orang siswa diperoleh skor total *posttest* 2235 dan rata-ratanya 85,96 dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 62,5.

Tabel 4.2
Nilai *posttest* kelas kontrol

No	nama	<i>posttest 1</i>	<i>posttest 2</i>	<i>posttest 3</i>	<i>Posttest 4</i>	Y
1	sample 1	70	70	70	70	70
2	sample 2	50	50	70	60	57,5
3	sample 3	30	50	50	60	47,5
4	sample 4	30	60	50	60	50
5	sample 5	60	60	60	70	62,5
6	sample 6	40	50	50	60	50
7	sample 7	50	50	50	60	52,5

8	sample 8	30	40	60	60	47,5
9	sample 9	20	30	50	60	40
10	sample 10	50	80	60	70	65
11	sample 11	60	60	60	70	62,5
12	sample 12	30	50	70	60	52,5
13	sample 13	60	40	50	60	52,5
14	sample 14	60	60	60	60	60
15	sample 15	70	60	60	70	65
16	sample 16	70	80	70	70	72,5
17	sample 17	80	60	70	70	70
18	sample 18	80	80	80	80	80
19	sample 19	70	70	80	80	75
20	sample 20	80	80	80	80	80
21	sample 21	80	70	70	70	72,5
22	sample 22	70	80	80	70	75
23	sample 23	70	60	70	70	67,5
	Total	1310	1390	1470	1540	1427,5
	Mx	56,956522	60,434783	63,913043	66,95652	62,06522

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa dari 23 orang siswa diperoleh skor total *posttest* 1427,5 dan rata-ratanya 62,07 dengan skor tertinggi 80 dan skor terendah 47,5.

Kemudian berdasarkan skala penilaian di bawah ini :

Nilai	Keterangan
80-100	Baik sekali
66-79	Baik
56-65	Cukup
40-55	Kurang
30-39	Gagal

(Arikunto, 2009: 245)

Dapat diketahui bahwa hasil perolehan rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 85,96 masuk dalam kategori baik sekali, sedangkan hasil perolehan rata-rata nilai kelas kontrol sebesar 62,07 masuk dalam kategori cukup.

B. Hasil Pengujian Data Tes

Tabel 4.3
Pengolahan Data *Posttest* variabel X dan Y

No	X	Y	X	y	x ²	y ²
1	75	70	-10,9615	7,93478	120,155	62,9608
2	67,5	57,5	-18,4615	-4,5652	340,828	20,8412
3	85	47,5	0,96154	-14,565	0,92456	212,146
4	95	50	9,03846	-12,065	81,6938	145,569
5	95	62,5	9,03846	0,43478	81,6938	0,18904
6	67,5	50	-18,4615	-12,065	340,828	145,569
7	92,5	52,5	6,53846	-9,5652	42,7515	91,4934
8	95	47,5	9,03846	-14,565	81,6938	212,146
9	95	40	9,03846	-22,065	81,6938	486,874
10	87,5	65	1,53846	2,93478	2,36686	8,61295
11	82,5	62,5	-3,46154	0,43478	11,9822	0,18904
12	90	52,5	4,03846	-9,5652	16,3092	91,4934
13	95	52,5	9,03846	-9,5652	81,6938	91,4934
14	95	60	9,03846	-2,0652	81,6938	4,26512
15	75	65	-10,9615	2,93478	120,155	8,61295
16	82,5	72,5	-3,46154	10,4348	11,9822	108,885
17	92,5	70	6,53846	7,93478	42,7515	62,9608
18	100	80	14,0385	17,9348	197,078	321,656
19	90	75	4,03846	12,9348	16,3092	167,309
20	85	80	-0,96154	17,9348	0,92456	321,656
21	87,5	72,5	1,53846	10,4348	2,36686	108,885
22	87,5	75	1,53846	12,9348	2,36686	167,309
23	95	67,5	9,03846	5,43478	81,6938	29,5369
24	97,5		11,5385		133,136	
25	62,5		-23,4615		550,444	
26	62,5		-23,4615		550,444	
Total	2235	1427,5	0	0	3075,96	2870,65
Mx	85,96154	62,0652				

Berdasarkan tabel di atas maka pengolahan data dilakukan dengan langkah-

langkah sebagai berikut :

1. Mencari rata-rata (*mean*) dari variable X dan Y

$$\begin{aligned} M_x &= \frac{\sum x}{N_1} \\ &= \frac{2235}{26} \\ &= \mathbf{85,9615} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} M_y &= \frac{\sum y}{N_2} \\ &= \frac{1427,5}{23} \\ &= \mathbf{62,0652} \end{aligned}$$

2. Mencari standar deviasi dari variabel X dan Y

$$Sdx = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N_1}} = \sqrt{\frac{3075,96}{26}} = \sqrt{118,31} = \mathbf{10,88}$$

$$Sdy = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}} = \sqrt{\frac{2870,65}{23}} = \sqrt{124,81} = \mathbf{11,17}$$

3. Mencari standar error mean kedua variabel tersebut

$$SEM_x = \frac{Sd_x}{\sqrt{N_1-1}} = \frac{10,88}{\sqrt{26-1}} = \frac{10,88}{\sqrt{25}} = \frac{10,88}{5} = 2,18$$

$$SEM_y = \frac{Sd_y}{\sqrt{N_2-1}} = \frac{11,17}{\sqrt{23-1}} = \frac{11,17}{\sqrt{22}} = \frac{11,17}{4,69} = 2,38$$

4. Mencari standar error perbedaan mean X dan Y

$$\begin{aligned} SEM_{x,y} &= \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2} \\ &= \sqrt{2,18^2 + 2,38^2} \\ &= \sqrt{4,75 + 5,66} \\ &= \sqrt{10,41} \\ &= \mathbf{3,23} \end{aligned}$$

5. Mencari nilai t hitung

$$t = \frac{M_x - M_y}{SEM_{x-y}} = \frac{85,9615 - 62,0652}{3,23} = \frac{23,90}{3,23} = 7,40$$

6. Uji Hipotesis

Pengujian Hipotesis pada penelitian ini adalah dengan :

1. Merumuskan Hipotesis Kerja (HK) :

terdapat perbedaan signifikan antara variabel X dan variabel Y.

2. Merumuskan Hipotesis Nol (HO) :

tidak terdapat perbedaan signifikan antara variabel X dan variabel Y.

Mencari signifikansi dengan derajat keberhasilan (db)

$$db = (n_1 + n_2) - 1$$

$$db = (26 + 23) - 1$$

$$= 49 - 1$$

$$= 48$$

Memberikan interpretasi dengan menggunakan *t tabel*

$$t_{hitung} \leq t_{tabel} : \text{HO diterima dan HK ditolak}$$

$$t_{hitung} \geq t_{tabel} : \text{HK diterima dan HO ditolak}$$

Dengan DB sebesar 48 maka taraf signifikansinya adalah sebagai berikut :

- Pada taraf signifikansi 5 %, $t_{tabel} = 2,011$

Dengan demikian, t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , maka Ho ditolak dan

Hk diterima sehingga Penggunaan teknik permainan *scramble* efektif

diterapkan dalam pembelajaran struktur kalimat.

Selain itu dapat dilihat juga dari peningkatan nilai yang terlihat ketika dilakukan tes sebelum dan sesudah permainan *scramble*, berikut adalah data hasil peningkatan tes :

Tabel 4.4
Perhitungan Data *pretest* dan *Posttest* kelas
eksperimen

No	Nama	TM 1		TM 2		TM 3		TM 4	
		Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post
1	sampel 1	40	70	50	80	40	70	40	80
2	sampel 2	30	60	30	60	40	70	50	80
3	sampel 3	50	70	50	90	50	90	40	90
4	sampel 4	50	80	60	100	60	100	60	100
5	sampel 5	20	90	40	90	50	100	50	100
6	sampel 6	20	70	20	60	30	60	30	80
7	sampel 7	40	100	30	70	40	100	60	100
8	sampel 8	40	100	30	80	40	100	40	100
9	sampel 9	60	100	60	100	40	80	30	100
10	sampel 10	20	80	30	90	30	90	40	90
11	sampel 11	30	80	30	80	30	80	50	90
12	sampel 12	50	90	40	80	50	90	60	100
13	sampel 13	30	100	40	90	30	90	50	100
14	sampel 14	10	90	30	100	40	100	40	90
15	sampel 15	20	70	30	80	20	70	40	80
16	sampel 16	30	80	30	80	30	80	40	90
17	sampel 17	30	80	40	90	50	100	50	100
18	sampel 18	50	100	50	100	60	100	60	100
19	sampel 19	30	80	30	80	50	100	50	100
20	sampel 20	30	70	40	90	50	100	40	80
21	sampel 21	50	90	40	80	40	80	50	100
22	sampel 22	40	90	30	80	30	80	60	100
23	sampel 23	60	100	40	80	50	100	60	100
24	sampel 24	50	100	40	90	60	100	60	100
25	sampel 25	30	50	30	50	40	70	40	80
26	sampel 26	30	50	30	60	40	70	40	70
Total		970	2140	970	2130	1090	2270	1230	2400
Mx		36,1	82,3	37,3	81,9	41,9	87,3	47,3	92,3

Selanjutnya peneliti memiliki data yang dapat menggambarkan peningkatan skor siswa sebelum dan sesudah penerapan permainan *scramble* dalam pembelajaran struktur kalimat.

Dibawah ini akan disajikan hasil data pretest dan posttest. Untuk pretest dilakukan sebelum pembelajaran dengan menerapkan permainan *scramble*, tetapi siswa telah menerima materi dengan ceramah yang mendahului permainan. Pada TM 1 rata-rata pretest (36,1) dan posttest (82,3), TM 2 rata-rata pretest (37,3) dan posttest (81,9), TM 3 rata-rata pretest (41,9) dan posttest (87,3), TM 4 rata-rata pretest (47,3) dan posttest (92,3).

C. Hasil Pengolahan Data Angket

Berikut ini merupakan hasil pengolahan data angket yang telah disebarkan pada siswa kelas eksperimen yang berjumlah 26 orang :

1. Menurut anda, apakah pelajaran bahasa Jepang merupakan mata pelajaran yang sulit?

Tabel 4.5
Rentang Klasifikasi Pertanyaan 1

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	21	80,76%
Tidak	5	19,24%

Penafsiran :

- ❖ Sebagian besar siswa (80,76%) menyatakan bahwa mata pelajaran bahasa Jepang merupakan mata pelajaran yang sulit.
- ❖ Sebagian kecil siswa (19,24%) menyatakan mata pelajaran bahasa Jepang merupakan mata pelajaran yang tidak sulit.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran bahasa Jepang dianggap oleh sebagian besar siswa merupakan mata pelajaran yang sulit.

2. Menurut anda, apakah struktur kalimat Bahasa Jepang sulit dipahami?

Tabel 4.6
Rentang Klasifikasi Pertanyaan 2

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	24	92,30%
Tidak	2	7,70%

Penafsiran :

- ❖ Sebagian besar siswa (92,30%) menyatakan bahwa struktur kalimat bahasa Jepang sulit dipahami.
- ❖ Sebagian kecil siswa (7,70%) menyatakan struktur kalimat bahasa Jepang tidak sulit dipahami.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa struktur kalimat bahasa Jepang sulit dipahami oleh sebagian besar siswa.

3. Menurut anda, apakah pembelajaran struktur kalimat dengan permainan *scramble* menarik?

Tabel 4.7
Rentang Klasifikasi Pertanyaan 3

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	26	100%
Tidak begitu	0	0
Tidak	0	0

Penafsiran :

- ❖ Seluruh siswa (100%) menyatakan bahwa pembelajaran struktur kalimat dengan permainan *scramble* menarik.

- ❖ Tidak seorang siswa pun (0%) yang menyatakan bahwa pembelajaran struktur kalimat dengan permainan *scramble* tidak menarik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran struktur kalimat dengan permainan *scramble* dianggap menarik oleh sebagian besar siswa. Sesuai dengan pernyataan Betteridge dalam buku *Games For Language Learning* yaitu permainan membantu dan mendorong pembelajar untuk menambah ketertarikan mereka (siswa) dalam belajar.

4. Apakah pembelajaran struktur kalimat dengan permainan *scramble* dapat memudahkan anda memahami struktur kalimat Bahasa Jepang?

Tabel 4.8
Rentang Klasifikasi Pertanyaan 4

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	26	100%
Tidak	0	0

Penafsiran :

- ❖ Seluruh siswa (100%) menyatakan bahwa pembelajaran struktur kalimat dengan permainan *scramble* dapat memudahkan siswa memahami struktur kalimat Bahasa Jepang
- ❖ Tidak seorang siswa pun (0%) yang menyatakan bahwa pembelajaran struktur kalimat dengan permainan *scramble* tidak dapat memudahkan anda memahami struktur kalimat Bahasa Jepang

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran struktur kalimat dengan permainan *scramble* dapat memudahkan siswa memahami struktur kalimat Bahasa Jepang.

5. Apakah permainan *scramble* cocok diterapkan dalam pelajaran Bahasa Jepang?

Tabel 4.9
Rentang Klasifikasi Pertanyaan 5

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	26	100%
Tidak	0	0

Penafsiran :

- ❖ Seluruh siswa (100%) menyatakan bahwa permainan *scramble* cocok diterapkan dalam pelajaran Bahasa Jepang.
- ❖ Tidak seorang siswa pun (0%) yang menyatakan bahwa permainan *scramble* tidak cocok diterapkan dalam pelajaran Bahasa Jepang.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan *scramble* dianggap cocok oleh seluruh siswa untuk diterapkan dalam pelajaran Bahasa Jepang.

6. Apakah permainan *Scramble* membantu anda dalam memahami bagian-bagian kalimat bahasa Jepang ?

Tabel 4.10
Rentang Klasifikasi Pertanyaan 5

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	24	92,30%
Tidak	2	7,70%

Penafsiran :

- ❖ Sebagian besar siswa (92,30%) menyatakan bahwa permainan *Scramble* membantu siswa dalam memahami bagian-bagian kalimat bahasa Jepang.
- ❖ Sebagian kecil siswa (7,70%) menyatakan bahwa mata permainan *Scramble* tidak membantu siswa dalam memahami bagian-bagian kalimat bahasa Jepang.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan *Scramble* membantu siswa dalam memahami bagian-bagian kalimat bahasa Jepang.

7. Belajar dalam kelompok membantu dalam memecahkan masalah dalam mempelajari bahasa Jepang?

Tabel 4. 11
Rentang Klasifikasi Pertanyaan 7

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
Setuju	25	96,15%
Tidak setuju	1	3,85%

Penafsiran :

- ❖ Hampir seluruh siswa (96,15%) menyatakan bahwa belajar dalam kelompok membantu dalam memecahkan masalah dalam mempelajari struktur kalimat bahasa Jepang.
- ❖ Hampir tidak ada siswa (3,85%) menyatakan bahwa belajar dalam kelompok tidak membantu dalam memecahkan masalah dalam mempelajari struktur kalimat bahasa Jepang.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh siswa menganggap belajar dalam kelompok membantu dalam memecahkan masalah dalam mempelajari struktur kalimat bahasa Jepang. Data tersebut

sesuai dengan pendapat dalam buku ajar Teori Belajar dan Pembelajaran dijelaskan bahwa belajar dalam kelompok memiliki salah satu prinsip yaitu interaksi tatap muka yang memberikan kesempatan yang baik bagi anggota kelompok untuk berinteraksi memecahkan masalah bersama, selain membahas materi pelajaran (2007: 103).

8. Apakah permainan *Scramble* membantu anda dalam menyusun kalimat bahasa Jepang ?

Tabel 4.12
Rentang Klasifikasi Pertanyaan 8

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	26	100%
Tidak	0	0

Penafsiran :

- ❖ Seluruh siswa (100%) menyatakan bahwa permainan *Scramble* membantu siswa dalam menyusun kalimat bahasa Jepang
- ❖ Tidak seorang siswa pun (0%) yang menyatakan bahwa permainan *Scramble* tidak membantu siswa dalam menyusun kalimat bahasa Jepang

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa menganggap permainan *Scramble* membantu siswa dalam menyusun kalimat bahasa Jepang. Dengan latihan permainan *Scramble* siswa terbiasa menyusun kalimat secara cepat dan tepat sesuai dengan bagian-bagiannya.

9. Belajar dengan bermain *scramble* membuat anda termotivasi dalam pelajaran Bahasa Jepang?

Tabel 4.13
Rentang Klasifikasi Pertanyaan 9

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
Setuju	25	96,15%
Tidak setuju	1	3,85%

Penafsiran :

- ❖ Hampir seluruh siswa (96,15%) menyatakan bahwa bermain *scramble* membuat siswa termotivasi dalam pelajaran Bahasa Jepang.
- ❖ Hampir tidak ada siswa (3,85%) menyatakan bahwa bermain *scramble* tidak membuat siswa termotivasi dalam pelajaran Bahasa Jepang.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh siswa menganggap dengan bermain *scramble* membuat siswa termotivasi dalam pelajaran Bahasa Jepang. Sesuai dengan pernyataan Eri yaitu permainan tidak hanya merupakan kegiatan yang menarik dan memberikan semangat belajar, permainan juga merupakan bahan ajar yang efektif untuk menguasai bahasa Jepang secara alami (1993: iii). Dengan semangat belajar yang besar motivasi siswa pun meningkat mengikuti pembelajaran.

10. Permainan *scramble* efektif terhadap pembelajaran struktur kalimat

Bahasa Jepang?

Tabel 4.14
Rentang Klasifikasi Pertanyaan 10

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	26	100%
Tidak	0	0

Penafsiran :

- ❖ Seluruh siswa (100%) menyatakan bahwa Permainan *scramble* efektif terhadap pembelajaran struktur kalimat Bahasa Jepang.

- ❖ Tidak seorang siswa pun (0%) yang menyatakan bahwa Permainan *scramble* efektif terhadap pembelajaran struktur kalimat Bahasa Jepang.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan *scramble* efektif terhadap pembelajaran struktur kalimat Bahasa Jepang. Dengan permainan, siswa dapat berpartisipasi secara aktif, kemudian sambil memahami makna yang terkandung, permainan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang (Eri, 1993: iii).

D. Hasil Pengolahan Data Observasi

Dalam kegiatan observasi yang dilakukan selama penelitian, guru mata pelajaran mengamati perilaku siswa sesuai dengan aspek-aspek yang ingin diteliti dan telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Adapun hasil observasi yang diperoleh selama penelitian dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perhatian siswa terhadap penjelasan materi yang diberikan oleh guru?

Tabel 4.15
Pengolahan Data Observasi Pertanyaan 1

Tatap Muka Ke-	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Perhatian siswa sebagian besar terfokus pada guru, ketika akan mulai game siswa sebagian besar merasa senang dan antusias.	Perhatian siswa sebagian memperhatikan guru, sementara sebagian yang lain masih ada yang berdiskusi dengan temannya
2	Perhatian siswa sebagian besar terpusat pada guru, hanya sebagian kecil yang mengobrol. Ketika game dimulai siswa mulai aktif dan fokus pada permainannya.	siswa masih ada yang menanyakan pelajaran ke temannya, terkadang guru harus menegur agar siswa memusatkan perhatiannya.
3	Ketika guru menerangkan perhatian sudah mulai terfokus pada guru, dan	Perhatian siswa sebagian besar ke guru, tetapi

	ketika game siswa sudah mulai menyusun rencana dan bekerja sama agar dapat menang dalam game.	terkadang ketika ada latihan dengan teman sebangku dan guru mengetes secara bergantian, ketika itu perhatian siswa yang sedang tidak mendapat giliran kebanyakan berdiskusi.
4	Sama seperti pertemuan-pertemuan sebelumnya semua siswa terfokus pada guru, terutama ketika game semua siswa sigap dalam mendengarkan semua pertanyaan yang diberikan oleh guru.	Perhatian siswa sebagian memperhatikan guru, sementara sebagian yang lain masih ada yang sibuk saling Tanya

2. Bagaimanakah antusiasme siswa terhadap kegiatan pembelajaran?

Tabel 4.16
Pengolahan Data Observasi Pertanyaan 1

Tatap Muka Ke-	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Antusiasme siswa meningkat ketika diberitahukan akan ada permainan untuk belajar.	Hanya beberapa siswa yang terlihat antusias, sementara untuk lain masih terlihat suka bertannya ke temannya.
2	Siswa semakin antusias karena dalam permainan yang menang akan diberi hadiah oleh guru.	Hanya beberapa siswa yang terlihat antusias, sementara untuk lain masih terlihat suka bertannya ke temannya.
3	Siswa Nampak aktif dan antusias dari awal pembelajaran hingga pembelajaran selesai.	Hanya beberapa siswa yang terlihat antusias, sementara untuk lain masih terlihat suka bertannya ke temannya, tapi ketika diberi latihan siswa mulai antusias
4	Siswa Nampak aktif dan antusias dari awal pembelajaran hingga pembelajaran selesai.	Hanya beberapa siswa yang terlihat antusias, sementara untuk lain masih terlihat suka bertannya ke temannya. tapi ketika diberi latihan siswa mulai antusias

3. Adakah siswa yang tidur di dalam kelas saat kegiatan pembelajaran?

Tabel 4. 17
Pengolahan Data Observasi Pertanyaan 3

Tatap Muka Ke-	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Tidak ada, tapi ada yang diam saja antara bingung atau bengong	Tidak ada
2	Tidak ada	Tidak ada
3	Tidak ada	Ada
4	Tidak ada	Tidak ada

4. Bagaimanakan keaktifan selama pembelajaran berlangsung?

Tabel 4. 18
Pengolahan Data Observasi Pertanyaan 4

Tatap Muka Ke-	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Siswa terlihat aktif ketika pembelajaran berlangsung, dan meningkat ketika game tapi masih ada beberap siswa yang malu-malu ketika menjawab pertanyaan ketika game.	Siswa yang aktif dan suka bertanya dan menjawab pertanyaan hanya siswa yang itu-itu saja orangnya.
2	Semua siswa siswa sudah mulai aktifdalam belajar dan ketika permainan.semua siswa sudah mulai saling bekerja sama dengan teman kelompoknya	Siswa yang aktif dan suka bertanya dan menjawab pertanyaan hanya siswa yang itu-itu saja orangnya.
3	Semua siswa siswa sudah mulai aktifdalam belajar dan ketika permainan.semua siswa sudah mulai saling bekerja sama dengan teman kelompoknya	Siswa yang aktif dan suka bertanya dan menjawab pertanyaan hanya siswa yang itu-itu saja orangnya.tetapi ketika disuruh latihan dengan sebangku siswa sudah mulai aktif.
4	Semua siswa siswa sudah mulai aktifdalam belajar dan ketika permainan.semua siswa sudah mulai saling bekerja sama dengan teman kelompoknya	Siswa yang aktif dan suka bertanya dan menjawab pertanyaan hanya siswa yang itu-itu saja orangnya.tetapi ketika disuruh latihan dengan sebangku siswa sudah mulai aktif.

E. Pembahasan

Dari hasil analisis data diketahui bahwa kemampuan siswa kelas kontrol setelah dilakukan pengajaran dengan latihan pada umumnya diketahui memiliki nilai rata-rata posttest sebesar 62,07. Sedangkan setelah dilakukan pengajaran menggunakan permainan *scramble* di kelas eksperimen diketahui bahwa kemampuan siswa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata posttest sebesar 85,96.

Nilai $db = 48$, didapat $t_{tabel} 2,011$ pada taraf signifikansi 5% dan diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 7,40. Hal ini menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti terdapat adanya efektivitas permainan *scramble* dalam pembelajaran struktur kalimat bahasa Jepang.

Berdasarkan hasil pengolahan data angket yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan tanggapan responden mengenai pembelajaran struktur kalimat dengan permainan *scramble* sebagai berikut:

Pendapat siswa mengenai bahasa Jepang yaitu sebagian besar siswa menyatakan bahasa Jepang dan struktur kalimat bahasa Jepang sulit dipelajari. Selanjutnya setelah permainan *scramble* diterapkan dalam pembelajaran struktur kalimat bahasa Jepang, sebagian besar siswa berpendapat bahwa dengan permainan *scramble* pembelajaran struktur kalimat bahasa Jepang terasa lebih menarik, dapat memudahkan siswa memahami bagian-bagian struktur kalimat, mengatasi kesulitan siswa dalam mempelajari struktur kalimat.

Kemudian berdasarkan hasil observasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen dengan penerapan permainan *scramble* dalam pembelajaran struktur kalimat siswa terlihat lebih antusias ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung dan juga terlihat aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas, selain itu juga membuat semua siswa jadi lebih terfokus pada guru.

F. Diskusi (Kelemahan Penelitian)

Pada saat penulis melakukan penelitian pada kelas X-5 Jurusan di kelas X SMA Negeri 81 Jakarta Timur, penulis memiliki beberapa kesulitan yang menjadi kelemahan dalam penelitian ini. Kelemahan pada penelitian ini antara lain:

- SMA Negeri 81 menerapkan sistem *moving class* pada mata pelajaran bahasa asing. Sehingga sering kali siswa datang tidak tepat waktu karena adanya perpindahan kelas tersebut.
- Pada kelas kontrol, adanya beberapa siswa yang tidak membawa buku sehingga menghambat proses pembelajaran dalam latihan penugasan yang di ambil dari buku pake bahasa Jepang.