

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1. Deskripsi Data

Dari penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh data *pre-test* dan *post-test* keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas X yang diberi *Rollenspiel* dan *Partner-Scrabble* pada tema *Kennenlernen*.

4.2. Analisis Data

4.2.1. Data *Pre-test* dan *Post-test* Keterampilan Berbicara Kelompok

Rollenspiel

Pada tabel berikut ini dapat dilihat skor tertinggi dari *pre-test* siswa yang diberi *Rollenspiel* yaitu 195 dan skor terendah 167. Rata-rata skor *pre-test* siswa adalah 183,9 dengan nilai tengah 184,5 dan skor yang paling sering muncul adalah 183.

Tabel 4. Data *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok *Rollenspiel*

Data Skor	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Skor Tertinggi	195	200
Skor Terendah	167	165
Median	184,5	186,5
Modus	183	185
Rata-Rata Skor	183,9	185,1

Pada *post-test* siswa yang diberi *Rollenspiel* diperoleh skor tertinggi 200 dan skor terendah 165. Rata-rata skor yang diperoleh siswa adalah 185,3 dan nilai tengahnya adalah 186, 5. Skor yang paling sering muncul pada *post-test* siswa kelompok *Rollenspiel* adalah 185.

Pada lampiran 14, hal. 70 dapat dilihat kelas interval *pre-test* kelompok *Rollenspiel* memiliki panjang interval 4, 5. Frekuensi absolut tertinggi adalah 14 (frekuensi relatif 38,88 %) terletak pada interval skor 180,7-185,2. Sedangkan pada lampiran 15, hal. 71 dapat dilihat data *post-test* kelompok *Rollenspiel* dengan panjang interval 5, 6. Frekuensi absolut tertinggi adalah 14 (frekuensi relatif 38,88 %) berada pada interval skor 182,0 -187,6.

4.2.2. Data *Pre-test* dan *Post-test* Keterampilan Berbicara Kelompok

Partner-Scrabble

Pada tabel berikut disajikan data *pre-test* dan *post-test* siswa yang diberi *Partner-Scrabble*. Skor tertinggi *pre-test* siswa adalah 189 dan skor terendahnya adalah 173. Rata-rata skor yang diperoleh siswa adalah 182,3 dengan nilai tengah 183. Skor yang paling sering muncul adalah 178.

Tabel 5. Data *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok *Partner-Scrabble*

Data Skor	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Skor Tertinggi	189	191
Skor Terendah	173	174
Median	183	185
Modus	178	186
Rata-Rata Skor	182,3	183,0

Sedangkan pada data *post-test*, skor tertinggi siswa adalah 191 dan skor terendah 174. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 183 dengan nilai tengah 185 dan skor yang paling sering muncul adalah 186.

Pada lampiran 16, hal.72 dapat dilihat data distribusi frekuensi *pre-test* kelompok *Partner-Scrabble* dengan panjang interval 2, 5. Frekuensi absolut tertinggi adalah 9 dengan frekuensi relatif tertinggi 25% pada interval skor 185, 9 - 188, 4. Sedangkan pada lampiran 17, hal. 73 dapat dilihat data distribusi *post-test*

kelompok *Partner-Scrabble* dengan panjang kelas 2,7. Frekuensi absolut tertinggi adalah 9 dengan frekuensi relatif tertinggi 25% pada interval skor 185,1 -187,8.

Berdasarkan data *pre-test* dan *post-test* pada tabel 4 dan 5 pada halaman sebelumnya dapat dilihat, bahwa baik pada kelompok *Rollenspiel* maupun *Partner-Scrabble* terjadi peningkatan pada skor tertinggi. Skor tertinggi *pre-test* kelompok *Rollenspiel* adalah 195 dan pada *post-test* menjadi 200. Sedangkan skor tertinggi pada kelompok *Partner-Scrabble* adalah 189 dan skor tertinggi pada *post-test* adalah 191.

Pada kelompok *Partner-Scrabble* terjadi peningkatan skor terendah saat *pre-test* dan *post-test* sebanyak 1 poin yaitu dari 173 menjadi 174. Sedangkan skor terendah yang diperoleh kelompok *Rollenspiel* pada *pre-test* dan *post-test* mengalami penurunan sebanyak 2 poin yaitu dari 167 menjadi 165. Hal tersebut disebabkan karena kondisi siswa yang berbeda saat *pre-test* dan *post-test* diberikan yang dapat mempengaruhi skor siswa.

Rata-rata skor pada kelompok *Rollenspiel* saat *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan yaitu dari 183,9 menjadi 185,1. Rata-rata skor pada kelompok *Partner-Scrabble* juga mengalami peningkatan dari 182,3 menjadi 183,0. Peningkatan yang terjadi pada rata-rata skor *pre-test* dan *post-test* kelompok *Rollenspiel* lebih besar dari kelompok *Partner-Scrabble*, demikian pula pada skor tertinggi dua kelompok tersebut. Dengan demikian dapat dikatakan, bahwa penggunaan *Rollenspiel* dalam latihan keterampilan berbicara bahasa Jerman lebih baik dengan permainan *Partner-Scrabble*.

4.3. Pengujian Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum penelitian dilakukan, terlebih dahulu diadakan pengujian untuk mengukur tingkat validitas dan reliabilitas instrumen yang akan digunakan. Persamaan yang digunakan untuk menghitung validitas butir soal dalam penelitian ini adalah rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar. Sedangkan persamaan yang digunakan untuk mengukur tingkat reliabilitas instrumen adalah rumus *Kuder-Richardson (KR-21)*. Dari hasil penghitungan diperoleh tingkat reliabilitas instrumen sebesar 0,683 (lampiran 6, h. 61). Dengan demikian hasil yang diperoleh adalah 22 soal yang valid dan reliabel dengan tingkat reliabilitas yang tinggi yaitu 0,683. Hasil yang diperoleh adalah 22 soal dari 60 soal dinyatakan valid (lampiran 4, h. 59).

4.4. Pengujian Hipotesis

Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan Uji-t. Pada lampiran 18, hal. 74 disajikan data *pre-test*, *post-test*, serta selisih antara *pre-test* dan *post-test* kelompok *Rollenspiel* yang kemudian digunakan untuk memperoleh t-hitung. Pada perhitungan Uji-t hal. 75 diperoleh t-hitung 2,6 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan db 36. Pada lampiran 19, hal. 76 disajikan data *Pre-test*, *Post-test* dan selisih antara *post-test* dan *pre-test* kelompok *Partner-Scrabble* yang digunakan untuk mencari t-hitung. Pada kelompok *Partner-Scrabble* diperoleh t-hitung 2,2 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan db 36 (lampiran 19, h. 77).

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui, bahwa baik t-hitung kelompok *Rollenspiel* maupun *Partner-Scrabble* lebih besar dari t-tabel. Pada kelompok *Rollenspiel* yaitu $2,6 > 2,03$ dan pada kelompok *Partner-Scrabble* yaitu $2,2 > 2,03$. Dengan demikian dapat dikatakan, bahwa t-hitung pada kelompok

Rollenspiel dan *Partner-Scrabble* signifikan. Jika t-hitung dua kelompok tersebut dibandingkan, dapat dilihat bahwa t-hitung kelompok *Rollenspiel* lebih besar dari t-hitung kelompok *Partner-Scrabble* ($2,6 > 2,2$). Dengan demikian hipotesis penelitian ini yaitu hasil belajar berbicara siswa yang diberi *Rollenspiel* lebih baik dari siswa yang diberi *Partner-Scrabble* dapat diterima.

4.5. Interpretasi Data

Berdasarkan analisis data diperoleh t-hitung kelompok *Rollenspiel* dan *Partner-Scrabble* lebih besar dari t-tabel. Data tersebut dapat diinterpretasikan, bahwa *Rollenspiel* dan *Partner-Scrabble* dapat digunakan untuk melatih keterampilan berbicara siswa. Meskipun t-hitung kelompok *Partner-Scrabble* lebih kecil dari t-hitung kelompok *Rollenspiel*, t-hitung kelompok *Partner-Scrabble* lebih besar dari t-tabel ($2,2 > 2,03$), tetapi guru dapat pula menggunakan *Partner-Scrabble* untuk membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa, karena dalam *Partner-Scrabble* siswa dapat memperkenalkan pasangannya dengan bahasa Jerman.

4.6. Keterbatasan Penelitian

Pada saat pengambilan data tes berupa wawancara membutuhkan waktu yang lama, sehingga wawancara dilanjutkan pada jam pulang sekolah. Kondisi tersebut memungkinkan konsentrasi siswa yang mendapat giliran wawancara saat jam pulang sekolah terganggu pada saat menjawab pertanyaan-pertanyaan, karena siswa sudah lelah, sehingga hasil penelitian yang diperoleh belum maksimal.