

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Tempat dan Sampel Penelitian

Pengambilan data penelitian dilakukan di SMA Pusaka 1 Jakarta yang berlokasi di Jalan Pahlawan Revolusi, Pondok Bambu Jakarta Timur. Jumlah sampel penelitian adalah 30 siswa kelas eksperimen dan 30 siswa kelas kontrol. Pada bagian ini akan dipaparkan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang menggunakan metode *teknik permainan* (kelas eksperimen) dengan yang menggunakan metode ekspositori (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 | PRETEST | POSTTEST |
|----|------------|---------|----------|
| 1 | Sampel 1 | 25 | 85 |
| 2 | Sampel 2 | 20 | 95 |
| 3 | Sampel 3 | 45 | 85 |
| 4 | Sampel 4 | 40 | 90 |
| 5 | Sampel 5 | 20 | 80 |

| | | | |
|----|-----------|----|-----|
| 6 | Sampel 6 | 50 | 90 |
| 7 | Sampel 7 | 20 | 95 |
| 8 | Sampel 8 | 50 | 95 |
| 9 | Sampel 9 | 30 | 90 |
| 10 | Sampel 10 | 60 | 100 |
| 11 | Sampel 11 | 55 | 90 |
| 12 | Sampel 12 | 60 | 95 |
| 13 | Sampel 13 | 55 | 75 |
| 14 | Sampel 14 | 10 | 95 |
| 15 | Sampel 15 | 45 | 90 |
| 16 | Sampel 16 | 40 | 85 |
| 17 | Sampel 17 | 40 | 85 |
| 18 | Sampel 18 | 45 | 90 |
| 19 | Sampel 19 | 40 | 100 |
| 20 | Sampel 20 | 55 | 85 |
| 21 | Sampel 21 | 30 | 80 |
| 22 | Sampel 22 | 50 | 95 |
| 23 | Sampel 23 | 50 | 95 |
| 24 | Sampel 24 | 30 | 90 |
| 25 | Sampel 25 | 45 | 95 |
| 26 | Sampel 26 | 45 | 90 |
| 27 | Sampel 27 | 50 | 80 |

| | | | |
|---|-----------|--|------|
| 28 | Sampel 28 | 40 | 90 |
| 29 | Sampel 29 | 50 | 95 |
| 30 | Sampel 30 | 55 | 100 |
| Σ | | 1250 | 2705 |
| $M_{\text{pretest}} = \frac{\Sigma x}{n} = \frac{1250}{30} = 41,67$ | | $M_{\text{posttest}} = \frac{\Sigma y}{n} = \frac{2705}{30} = 90,17$ | |

Tabel 4.2

Hasil nilai pretest dan posttest pada kelas kontrol

| NO | NAMA MAHASISWA | PRETEST | POSTTEST |
|----|----------------|---------|----------|
| 1 | Sampel 1 | 20 | 60 |
| 2 | Sampel 2 | 0 | 50 |
| 3 | Sampel 3 | 35 | 80 |
| 4 | Sampel 4 | 45 | 70 |
| 5 | Sampel 5 | 50 | 70 |
| 6 | Sampel 6 | 50 | 70 |
| 7 | Sampel 7 | 20 | 50 |
| 8 | Sampel 8 | 50 | 70 |
| 9 | Sampel 9 | 20 | 70 |
| 10 | Sampel 10 | 55 | 75 |
| 11 | Sampel 11 | 20 | 60 |

| | | | |
|--|-----------|--|------|
| 12 | Sampel 12 | 30 | 85 |
| 13 | Sampel 13 | 45 | 65 |
| 14 | Sampel 14 | 50 | 70 |
| 15 | Sampel 15 | 60 | 55 |
| 16 | Sampel 16 | 20 | 55 |
| 17 | Sampel 17 | 20 | 65 |
| 18 | Sampel 18 | 40 | 65 |
| 19 | Sampel 19 | 35 | 60 |
| 20 | Sampel 20 | 55 | 70 |
| 21 | Sampel 21 | 30 | 55 |
| 22 | Sampel 22 | 20 | 50 |
| 23 | Sampel 23 | 55 | 70 |
| 24 | Sampel 24 | 60 | 70 |
| 25 | Sampel 25 | 50 | 70 |
| 26 | Sampel 26 | 25 | 40 |
| 27 | Sampel 27 | 45 | 60 |
| 28 | Sampel 28 | 20 | 60 |
| 29 | Sampel 29 | 55 | 80 |
| 30 | Sampel 30 | 20 | 50 |
| Σ | | 1100 | 1920 |
| $M_{\text{pretest}} = \frac{\Sigma x}{n2} = \frac{1100}{30} = 36,67$ | | $M_{\text{posttest}} = \frac{\Sigma Y}{n2} = \frac{1920}{30} = 64$ | |

B. Hasil Pengujian

1. Pengolahan Data Pretest

Pretest dilaksanakan pada hari Senin tanggal 02 Mei 2011 pukul 10.00 WIB di kelas eksperimen dan hari Selasa tanggal 03 Mei 2011 pukul 08.00 WIB di kelas kontrol. Setelah dilakukan pretest sebelum siswa dikenakan pembelajaran huruf hiragana baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol, maka didapat hasil sebagai berikut,

Pengolahan data pretest kelas eksperimen (x) dan kontrol (y)

- a. Menghitung mean kedua variabel sebagai berikut :

$$M_x = \frac{\sum x}{N_1} = \frac{1250}{30} = 41.67$$

$$M_y = \frac{\sum y}{N_2} = \frac{1100}{30} = 36.67$$

- b. Menghitung standar deviasi dari variabel x dan y sebagai berikut :

$$S_{dx} = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N_1}} = \sqrt{\frac{4966.67}{30}} = \sqrt{165.56} = 12.87$$

$$S_{dy} = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}} = \sqrt{\frac{7616.67}{30}} = \sqrt{253.89} = 15.93$$

- c. Menghitung standar error mean kedua variabel sebagai berikut :

$$SEM_x = \frac{S_{dx}}{\sqrt{N_1-1}} = \frac{12.87}{\sqrt{30-1}} = \frac{12.87}{\sqrt{29}} = \frac{12.87}{5.38} = 2.39$$

$$SEM_y = \frac{S_{dy}}{\sqrt{N_2-1}} = \frac{15.93}{\sqrt{30-1}} = \frac{15.93}{\sqrt{29}} = \frac{15.93}{5.38} = 2.96$$

- d. Menghitung standar error perbedaan mean x dan y sebagai berikut :

$$\begin{aligned} SEM_{xy} &= \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2} = \sqrt{(2.39)^2 + (2.96)^2} \\ &= \sqrt{5.71 + 8.76} \\ &= \sqrt{14.47} = 3.80 \end{aligned}$$

- e. Mencari nilai t_{hitung} dengan rumus sebagai berikut :

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{SEM_{x-y}} = \frac{41.67 - 36.67}{3.80} = \frac{5}{3.80} = 1.31$$

Tabel 4. 3

Hasil Pengolahan Data Pretest

| | Kelas Eksperimen | Kelas Kontrol |
|-----------------|-------------------------|----------------------|
| Mean | 41,67 | 36,67 |
| Standar deviasi | 12,87 | 15,93 |
| Standar error | 2,39 | 2,96 |
| SEM_{xy} | 1,31 | 1,31 |

Untuk memberikan penafsiran bagi data hasil *pretest*, penulis menggunakan standar nilai SMA Pusaka 1 Jakarta berikut ini,

Tabel 4. 4
Standar Nilai SMA Pusaka 1 Jakarta

| Nilai | Predikat |
|--------------|-----------------|
| 90 – 100 | Sangat Baik |
| 80 – 89 | Baik |
| 70 – 79 | Cukup |
| 60 – 69 | Kurang |
| < 55 | Tidak Lulus |

Berdasarkan hasil pengolahan data *pretest* siswa tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kemampuan siswa kelas eksperimen adalah 41,67 sedangkan nilai rata-rata siswa kelas kontrol adalah 36,67.

Jika disesuaikan dengan standar penilaian pada SMA Pusaka 1 Jakarta, maka hasil *pretest* sebelum dilakukan pembelajaran, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol dinyatakan gagal.

Berikut ini adalah langkah-langkah untuk menguji hipotesis.

1. Mencari nilai *t hitung* dengan rumus sebagai berikut

$$t = \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}} = \frac{41,67 - 36,67}{3,80} = \frac{5}{3,80} = 1,315789474 = 1,31$$

2. Memberikan interpretasi terhadap nilai *t hitung*

Hipotesa Nol (H₀) : tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y.

3. Mencari signifikansi dengan derajat kebebasan (db)

$$db = (n_1 + n_2) - 2 = (30+30) - 2 = 58$$

4. 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 58, maka taraf signifikansinya adalah sebagai berikut,

- Pada taraf signifikansi 5%, $t_{tabel} = 2,00$

Dengan demikian, t_{hitung} jauh lebih kecil daripada t_{tabel} , maka HO diterima sedangkan HK ditolak karena tidak ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan huruf hiragana siswa dari siswa kelas eksperimen sebelum dilakukan pembelajaran dengan metode permainan *hashi* dan siswa kelas kontrol sebelum dilakukan pembelajaran dengan metode konvensional (metode ceramah).

2. Pengolahan Data Posttest

Pelaksanaan *posttest* pada kelas eksperimen dilakukan pada hari Senin tanggal 30 Mei 2010 pukul 10.00 WIB dan pada kelas kontrol dilakukan pada hari Kamis tanggal 31 Mei 2011 pukul 08.00 WIB. Setelah penulis melakukan *posttest* setelah dilakukan pembelajaran huruf hiragana dengan metode permainan *hashi* pada kelas eksperimen dan metode ceramah pada kelas kontrol, maka didapat hasil sebagai berikut,

Pengolahan data posttest kelas eksperimen (x) dan kontrol (y)

- a. Menghitung mean kedua variabel sebagai berikut :

$$M_x = \frac{\sum x}{N_1} = \frac{2705}{30} = 90.17$$

$$M_y = \frac{\sum y}{N_2} = \frac{1920}{30} = 64$$

- b. Menghitung standar deviasi dari variabel x dan y sebagai berikut :

$$S_{dx} = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N_1}} = \sqrt{\frac{1174.17}{30}} = \sqrt{39.14} = 6.26$$

$$S_{dy} = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}} = \sqrt{\frac{3120}{30}} = \sqrt{104} = 10.20$$

- c. Menghitung standar error mean kedua variabel sebagai berikut:

$$SEM_x = \frac{S_{dx}}{\sqrt{N_1-1}} = \frac{6.26}{\sqrt{30-1}} = \frac{6.26}{\sqrt{29}} = \frac{6.26}{5.38} = 1.16$$

$$SEM_y = \frac{S_{dy}}{\sqrt{N_2-1}} = \frac{10.20}{\sqrt{30-1}} = \frac{10.20}{\sqrt{29}} = \frac{10.20}{5.38} = 1.90$$

- d. Menghitung standar error perbedaan mean x dan y sebagai berikut :

$$\begin{aligned} SEM_{xy} &= \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2} = \sqrt{(1.16)^2 + (1.90)^2} \\ &= \sqrt{1.34 + 3.61} \\ &= \sqrt{4.95} = 2.22 \end{aligned}$$

- e. Mencari nilai t_{hitung} dengan rumus sebagai berikut :

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{SEM_{x-y}} = \frac{90.17 - 64}{2.22} = \frac{26.17}{2.22} = 11.79$$

Tabel 4. 5
Hasil Pengolahan Data Posttest

| | Kelas Eksperimen | Kelas Kontrol |
|-------------------|------------------|---------------|
| Mean | 90,17 | 64 |
| Standar deviasi | 6,26 | 10,20 |
| Standar error | 1,16 | 1,90 |
| SEM _{xy} | 2,22 | 2,22 |

Dengan menggunakan tabel 4.4 yaitu tabel standar nilai SMA Pusaka 1 Jakarta dapat diketahui bahwa setelah diberikan pengajaran huruf hiragana dengan menggunakan metode permainan *hashi*, nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 90,17 yang termasuk ke dalam predikat sangat baik.

Sedangkan pada kelas kontrol, setelah diberikan pengajaran huruf hiragana dengan menggunakan metode ceramah memiliki nilai rata-rata sebesar 64 yang termasuk ke dalam kriteria gagal.

Berikut ini adalah langkah-langkah pengujian hipotesisnya,

1. Mencari nilai *t hitung* dengan rumus sebagai berikut,

$$t = \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}} = \frac{90,17 - 64}{2,22} = \frac{26,17}{2,22} = 11,78828829 = 11,79$$

2. Memberikan interpretasi terhadap nilai *t hitung*

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

3. Mencari signifikansi dengan derajat kebebasan (db)

$$db = (n_1 + n_2) - 2 = (30 + 30) - 2 = 58$$

4. 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 58, maka taraf signifikansinya adalah sebagai berikut,

- Pada taraf signifikansi 5%, $t_{tabel} = 2,00$

Dengan demikian, t_{hitung} jauh lebih besar daripada t_{tabel} , maka HK diterima sedangkan HO ditolak karena terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan membaca dan menulis huruf hiragana dari siswa kelas eksperimen setelah dilakukan pembelajaran dengan metode permainan *hashi* dan siswa kelas kontrol setelah dilakukan pembelajaran dengan metode ceramah.

Pengolahan Data Angket

Penyebaran angket dilakukan kepada seluruh sampel penelitian. Hasil angket tersebut diinterpretasikan ke dalam tabel penafsiran data angket dan diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.6**Pertanyaan nomor 1 : Anda menyukai bahasa Jepang .**

| JAWABAN | f | N | $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ |
|------------------------|----|----|--------------------------------|
| A. Sangat setuju | 12 | 30 | 40% |
| B. Setuju | 16 | 30 | 53,33% |
| C. Tidak setuju | 0 | 30 | |
| D. Sangat tidak setuju | 2 | 30 | 6,67% |

Penafsiran:

Berdasarkan data tabel di atas, dapat kita ketahui bahwa hampir setengah (40%) dari responden menjawab sangat setuju dan lebih dari setengahnya (53,33%) menjawab setuju, hanya sebagian kecil responden yang menjawab sangat tidak setuju (6,67%) . Dengan demikian penulis menyimpulkan bahwa lebih dari setengah responden menyukai pelajaran bahasa Jepang.

Tabel 4.7**Pertanyaan nomor 2 : Bahasa Jepang sulit dipelajari .**

| JAWABAN | F | N | $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ |
|------------------------|----|----|--------------------------------|
| A. Sangat setuju | 12 | 30 | 40% |
| B. Setuju | 15 | 30 | 50% |
| C. Tidak setuju | 0 | 30 | |
| D. Sangat tidak setuju | 1 | 30 | 3,33% |

Penafsiran :

Berdasarkan data table di atas, dapat kita ketahui bahwa hampir setengah (40%) dari seluruh responden menjawab sangat setuju dan setengah (50%) menjawab setuju serta hampir tidak ada (3,33%) menjawab sangat tidak setuju. Dengan demikian penulis menyimpulkan bahwa bahasa Jepang sulit dipelajari. Hal ini sama seperti yang telah diungkapkan oleh *Kimura Mueno* (1993:8) “sering dikeluhkan bahwa bahasa Jepang itu merupakan bahasa yang sulit dipelajari”.

Tabel 4.8

Pertanyaan nomor 3 : Dalam mempelajari bahasa Jepang, mempelajari huruf hiragana adalah salah satu kesulitan bagi Anda .

| JAWABAN | F | N | $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ |
|-----------------------|----|----|--------------------------------|
| A.Sangat setuju | 8 | 30 | 26,67% |
| B. Setuju | 18 | 30 | 60% |
| C.Tidak setuju | 3 | 30 | 10% |
| D.Sangat tidak setuju | 1 | 30 | 3,33% |

Penafsiran:

Dari data tabel di atas, hampir setengah (26%) dari seluruh responden menjawab sangat setuju dan lebih dari setengah (60%) menjawab setuju. Serta sebagian kecil (10%) dari responden yang menjawab tidak setuju dan hampir tidak ada (3,33%) menjawab sangat tidak setuju, maka dapat penulis simpulkan bahwa mempelajari huruf hiragana merupakan salah satu kesulitan bagi pemelajar bahasa Jepang karena lebih dari setengah menjawab setuju.

Hal ini seperti yang dikemukakan oleh *Fujihiko Kaneda* dalam pengantar buku *Easy Hiragana* bahwa hiragana berbentuk melengkung, sehingga sedikit lebih sulit untuk dipelajari oleh orang asing

Tabel 4.9

Pertanyaan nomor 4 : Media pembelajaran sangat diperlukan untuk mempermudah Anda dalam belajar membaca dan menulis huruf Hiragana .

| JAWABAN | f | N | $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ |
|-----------------------|----|----|--------------------------------|
| A.Sangat setuju | 7 | 30 | 23,33% |
| B.Setuju | 20 | 30 | 66,67% |
| C.Tidak setuju | 2 | 30 | 6,67% |
| D.Sangat tidak setuju | 1 | 30 | 3,33% |

Penafsiran :

Dari data tabel di atas, sebagian kecil (23,33%) menjawab sangat setuju dan lebih dari setengah (66,67%) menjawab setuju. Serta hampir tidak ada (6,67%) dan (3,33%) yang menjawab tidak setuju. Dengan demikian penulis menyimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran maka belajar membaca dan menulis huruf hiragana menjadi lebih mudah.

Tabel 4.10

Pertanyaan nomor 5 : Guru bahasa Jepang Anda selama ini telah menggunakan media permainan dalam pembelajaran huruf Hiragana .

| JAWABAN | f | N | $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ |
|-----------------------|----|----|--------------------------------|
| A.Sangat setuju | 0 | 30 | |
| B.Setuju | 2 | 30 | 6,67% |
| C.Tidak setuju | 18 | 30 | 60% |
| D.Sangat tidak setuju | 10 | 30 | 33,33% |

Penafsiran :

Dari data tabel di atas, diketahui bahwa hampir tidak ada (6,67%) yang menjawab setuju dan lebih dari setengah (60%) yang menjawab tidak setuju serta hampir setengah (33,33%) yang menjawab sangat tidak setuju. Maka dapat penulis simpulkan bahwa selama dalam pembelajaran di kelas terutama pembelajaran huruf hiragana, guru tidak menggunakan media permainan.

Tabel 4.11

Pertanyaan nomor 6 : Menurut Anda, media pembelajaran dengan permainan dalam pembelajaran huruf Hiragana menarik.

| JAWABAN | f | N | $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ |
|-----------------------|----|----|--------------------------------|
| A.Sangat setuju | 11 | 30 | 36,67% |
| B.Setuju | 18 | 30 | 60% |
| C.Tidak setuju | 0 | 30 | |
| D.Sangat tidak setuju | 1 | 30 | 3,33% |

Penafsiran :

Dari data tabel di atas, diketahui bahwa hampir setengah (36,67%) dari seluruh responden menjawab setuju dan lebih dari setengah (60%) menjawab sangat setuju serta hampir tidak ada (3,33%) yang menjawab sangat tidak setuju. Maka dapat penulis simpulkan bahwa media pembelajaran dalam bentuk permainan sangat menarik dalam belajar huruf hiragana.

Tabel 4.12

Pertanyaan nomor 7 : Media *Hashi* sebagai permainan dalam mempelajari huruf Hiragana sangat menyenangkan.

| JAWABAN | f | N | $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ |
|-----------------------|----|----|--------------------------------|
| A.Sangat setuju | 8 | 30 | 26,67% |
| B.Setuju | 21 | 30 | 70% |
| C.Tidak setuju | 0 | 30 | |
| D.Sangat tidak setuju | 1 | 30 | 3,33% |

Penafsiran :

Dari data di atas, hampir setengah (26,67%) dari seluruh responden menjawab setuju dan lebih dari setengah (70%) menjawab sangat setuju serta hampir tidak ada (3,33%) yang menjawab sangat tidak setuju. Maka dapat penulis simpulkan bahwa media *hashi* sebagai permainan dalam mempelajari huruf hiragana sangat menyenangkan bagi responden.

Tabel 4.13

Pertanyaan nomor 8 :Mempelajari huruf Hiragana dengan media *Hashi* dapat memberi pengaruh terhadap pembelajaran huruf Hiragana Anda.

| JAWABAN | f | N | $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ |
|-----------------------|----|----|--------------------------------|
| A.Sangat setuju | 7 | 30 | 23,33% |
| B.Setuju | 16 | 30 | 53,33% |
| C.Tidak setuju | 6 | 30 | 20% |
| D.Sangat tidak setuju | 1 | 30 | 3,33% |

Penafsiran :

Dari data tabel di atas, sebagian kecil (23,33%) dari seluruh responden menjawab sangat setuju dan lebih dari setengah (53,33%) menjawab setuju serta sebagian kecil (20%) menjawab tidak setuju. Kemudian hampir tidak ada (3,33%) yang menjawab sangat tidak setuju, maka dapat penulis simpulkan bahwa belajar huruf hiragana dengan menggunakan media *hashi* dapat memberikan pengaruh terhadap pembelajaran huruf hiragana bagi responden.

Tabel 4.14

Pertanyaan nomor 9 : Media *Hashi* dapat membantu Anda dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf Hiragana.

| JAWABAN | f | N | $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ |
|-----------------------|----|----|--------------------------------|
| A.Sangat setuju | 5 | 30 | 16,67% |
| B.Setuju | 23 | 30 | 76,67% |
| C.Tidak setuju | 2 | 30 | 6,67% |
| D.Sangat tidak setuju | 0 | 30 | |

Penafsiran :

Dari data tabel di atas, sebagian kecil (16,67%) dari seluruh responden menjawab sangat setuju dan lebih dari setengah (76,67%) menjawab setuju serta hampir tidak ada (6%) yang menjawab tidak setuju. Maka dapat penulis simpulkan bahwa belajar huruf hiragana dengan menggunakan media *hashi* dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf hiragana bagi responden.

Tabel 4.15

Pertanyaan nomor 10 :Penggunaan media *Hashi* sebagai permainan diperlukan dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf Hiragana.

| JAWABAN | F | N | $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ |
|-----------------------|----|----|--------------------------------|
| A.Sangat setuju | 12 | 30 | 40% |
| B.Setuju | 18 | 30 | 60% |
| C.Tidak setuju | | 30 | |
| D.Sangat tidak setuju | | 30 | |

Penafsiran :

Dari data tabel di atas, hampir setengah (40%) dari seluruh responden menjawab sangat setuju dan lebih dari setengah (60%) menjawab setuju bahwa penggunaan media *hashi* sebagai permainan diperlukan dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf hiragana bagi responden. Dan tidak ada seorang pun yang menjawab sangat tidak setuju atau tidak setuju.

Tabel 4.16

Kriteria Efektivitas Pembelajaran

| Kelompok Eksperimen | | | | | Kelompok Kontrol | | | | |
|---------------------|---------------|----|-----|---------------------------------|------------------|---------------|----|----|---------------------------------|
| No | Kode Siswa | T1 | T2 | < g > $= \frac{T2-T1}{Sm-T}$ | No | Kode Siswa | T1 | T2 | < g > $= \frac{T2-T1}{Sm-T}$ |
| 1 | Sampel 1 | 25 | 85 | 0.8 | 1 | Sampel 1 | 20 | 60 | 0.62 |
| 2 | Sampel 2 | 20 | 95 | 0.9375 | 2 | Sampel 2 | 0 | 50 | 0.59 |
| 3 | Sampel 3 | 45 | 85 | 0.73 | 3 | Sampel 3 | 35 | 80 | 1.00 |
| 4 | Sampel 4 | 40 | 90 | 0.83 | 4 | Sampel 4 | 45 | 70 | 0.625 |
| 5 | Sampel 5 | 20 | 80 | 0.75 | 5 | Sampel 5 | 50 | 70 | 0.57 |
| 6 | Sampel 6 | 50 | 90 | 0.8 | 6 | Sampel 6 | 50 | 70 | 0.57 |
| 7 | Sampel 7 | 20 | 95 | 0.875 | 7 | Sampel 7 | 20 | 50 | 0.46 |
| 8 | Sampel 8 | 50 | 95 | 0.9 | 8 | Sampel 8 | 50 | 70 | 0.57 |
| 9 | Sampel 9 | 30 | 90 | 0.86 | 9 | Sampel 9 | 20 | 70 | 0.77 |
| 10 | Sampel 10 | 60 | 100 | 1.00 | 10 | Sampel 10 | 55 | 75 | 0.67 |
| 11 | Sampel 11 | 55 | 90 | 0.78 | 11 | Sampel 11 | 20 | 60 | 0.62 |
| 12 | Sampel 12 | 60 | 95 | 0.875 | 12 | Sampel 12 | 30 | 85 | 1 |
| 13 | Sampel 13 | 55 | 75 | 0.44 | 13 | Sampel 13 | 45 | 65 | 0.5 |
| 14 | Sampel 14 | 10 | 95 | 0.89 | 14 | Sampel 14 | 50 | 70 | 0.57 |
| 15 | Sampel 15 | 45 | 90 | 0.82 | 15 | Sampel 15 | 60 | 55 | -0.2 |
| 16 | Sampel 16 | 40 | 85 | 0.75 | 16 | Sampel 16 | 20 | 55 | 0.54 |
| 17 | Sampel 17 | 40 | 85 | 0.75 | 17 | Sampel 17 | 20 | 65 | 0.69 |

| | | | | | | | | | |
|-------------|-----------|----|-----|-------|-------------|-----------|----|----|-------|
| 18 | Sampel 18 | 45 | 90 | 0.82 | 18 | Sampel 18 | 40 | 65 | 0.56 |
| 19 | Sampel 19 | 40 | 100 | 1 | 19 | Sampel 19 | 35 | 60 | 0.5 |
| 20 | Sampel 20 | 55 | 85 | 0.67 | 20 | Sampel 20 | 55 | 70 | 0.5 |
| 21 | Sampel 21 | 30 | 80 | 0.71 | 21 | Sampel 21 | 30 | 55 | 0.45 |
| 22 | Sampel 22 | 50 | 95 | 0.9 | 22 | Sampel 22 | 20 | 50 | 0.46 |
| 23 | Sampel 23 | 50 | 95 | 0.9 | 23 | Sampel 23 | 55 | 70 | 0.67 |
| 24 | Sampel 24 | 30 | 90 | 0.86 | 24 | Sampel 24 | 60 | 70 | 0.4 |
| 25 | Sampel 25 | 45 | 95 | 0.73 | 25 | Sampel 25 | 50 | 70 | 0.57 |
| 26 | Sampel 26 | 45 | 90 | 0.82 | 26 | Sampel 26 | 25 | 40 | 0.25 |
| 27 | Sampel 27 | 50 | 80 | 0.6 | 27 | Sampel 27 | 45 | 60 | 0.375 |
| 28 | Sampel 28 | 40 | 90 | 0.83 | 28 | Sampel 28 | 20 | 60 | 0.62 |
| 29 | Sampel 29 | 50 | 95 | 0.9 | 29 | Sampel 29 | 55 | 80 | 0.83 |
| 30 | Sampel 30 | 55 | 100 | 1 | 30 | Sampel 30 | 20 | 50 | 0.46 |
| Jumlah | | | | 24.53 | Jumlah | | | | 16.96 |
| Rata - rata | | | | 0.82 | Rata - rata | | | | 0.56 |

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *normalized gain* kelas eksperimen mencapai 0,82 dan termasuk ke dalam kategori sangat efektif, sedangkan nilai rata-rata *normalized gain* kelas kontrol sebesar 0,56 dan termasuk ke dalam kategori efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media permainan *hashi* lebih efektif dibandingkan dengan metode ekspositori.

C. Diskusi

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

1. Keterbatasan Tempat dan waktu

Terdapat kendala dalam pelaksanaan pengajaran menggunakan media permainan *hashi* di kelas eksperimen, dikarenakan terbatasnya ruang kelas dan pengajaran tidak dilakukan di luar jam pelajaran sekolah maka pengajaran dirasakan tergesa-gesa. Sehingga terkadang terdapat faktor eksternal seperti anak-anak yang berlalu-lalang di luar kelas dan mengganggu temannya yang sedang belajar di dalam kelas. Hal-hal tersebut dapat memecahkan konsentrasi siswa yang mungkin mempengaruhi hasil tes.

2. Semua siswa belum mengetahui permainan *hashi*, sehingga masih banyak siswa yang masih belum mengerti alur permainan walau sudah diberikan penjelasan pada awal tatap muka. Kemudian kendala lainnya adalah adanya siswa yang tidak datang pada tatap muka 1 sehingga pada tatap muka 2 bertanya kembali kepada penulis sehingga cukup membuang waktu belajar dan *treatment* dalam kelas.