

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui proses keefektifan penggunaan metode pembelajaran kosakata berbasis android terhadap hasil belajar bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Malang. Pada bab ini akan membahas mengenai data dan hasil penelitian secara keseluruhan berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji validitas berupa soal kepada 4 siswa yang ada di kelas IX Lintas Minat. Tujuan melakukan uji validitas ini untuk mengetahui valid atau tidaknya soal yang akan digunakan dan reliable atau tidaknya soal tersebut. Uji validitas dan reliabilitas diuji menggunakan rumus *SPSS 17 for windows*.

a. Uji Validitas

Dari uji validitas pada lampiran dapat dilihat bahwa dari 20 butir soal, semua soal dinyatakan valid. Soal dikatakan valid apabila r hitung $>$ dari r tabel dengan taraf signifikan 5% atau 1% untuk $n=4$. Taraf signifikan untuk $n=4$ adalah sebesar 0,811. Setiap butir soal yang valid akan ditandai dengan (*) atau (**). Seperti pada lampiran dapat dilihat bahwa soal mendapat tanda (*) dan (**). Hal tersebut dapat membuktikan bahwa semua soal dikatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Hasil perhitungan reliabilitas pada lampiran dapat diketahui bahwa nilai *Alpha Cronbach* pada soal adalah 1,000. Dapat diketahui apabila nilai *Alpha Cronbach* $> 0,60$ maka data dikatakan reliabel dan apabila nilai *Alpha Cronbach* $< 0,60$ maka data dikatakan tidak reliabel. Dari hasil uji reliabilitas pada soal-soal tersebut maka data dikatakan terpercaya sebagai instrumen pengumpulan data penelitian.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini akan menggunakan Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov pada program *SPSS 17 for Windows*. Berdasarkan hasil yang diperoleh yaitu nilai *Asymp. Sig. (2 tailed)* lebih besar dari 0,1, maka data dapat dikatakan berdistribusi dengan normal.

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai data-data temuan yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian berikut pembahasannya. Berikut adalah jadwal kegiatan penulis selama pelaksanaan penelitian, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1	24 Oktober 2017	<ul style="list-style-type: none"> - Mengajukan surat ijin penelitian ke SMA Negeri 4 Malang - Pemilihan kelas eksperimen - Validasi materi, media dan instrumen kepada guru Bahasa Jepang
2	25 Oktober 2017	<ul style="list-style-type: none"> - Uji Realibilitas di kelas XI Lintas Minat

3	31 Oktober 2017	<ul style="list-style-type: none"> - Pengujian soal di kelas XI Lintas Minat - Pemberian <i>pretest</i> - Pemberian aplikasi kosakata Bahasa Jepang berbasis android
4	1 November 2017	<ul style="list-style-type: none"> - Pengujian soal di kelas XI Lintas Minat - Pemberian <i>posttest</i>

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Kemampuan siswa

Data dari kemampuan siswa berikut diperoleh dari tes yang telah dibagikan kepada siswa. Hal ini dilakukan dengan cara membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*. Taraf peningkatan prestasi siswa akan ditentukan berdasarkan kriteria dibawah ini:

Tabel 4.2 Kriteria Keberhasilan

No	Interval	Kriteria	Nilai Huruf
1.	91-100	Sangat baik	A
2.	81-90	Baik	B
3.	71-80	Cukup baik	C
4.	61-70	Kurang baik	D
5.	<60	Sangat kurang baik	E

(Sudjana, 2010:110)

Berikut ini merupakan data yang diperoleh dari dua kali tes, yaitu tes awal dan tes akhir. Hasil tes awal merupakan gambaran kemampuan awal siswa sebelum mendapatkan perlakuan dari peneliti. Dan hasil tes akhir merupakan gambaran kemampuan siswa setelah mendapat perlakuan dari peneliti. Data berisikan jumlah jawaban benar dari masing masing bagian soal dan nilai akhir (NA).

Tabel 4.3 Nilai Pretest

No	Responden	Jumlah Benar	Jumlah Salah	Nilai Akhir
1	Responden 1	8	12	40
2	Responden 2	10	10	50
3	Responden 3	11	9	55
4	Responden 4	12	8	60
5	Responden 5	12	8	60
6	Responden 6	12	8	60
7	Responden 7	12	8	60
8	Responden 8	12	8	60
9	Responden 9	12	8	60
10	Responden 10	12	8	60
11	Responden 11	13	7	65
12	Responden 12	13	7	65
13	Responden 13	13	7	65
14	Responden 14	13	7	65
15	Responden 15	13	7	65
16	Responden 16	14	6	70
17	Responden 17	15	5	75
18	Responden 18	15	5	75
19	Responden 19	17	3	85
20	Responden 20	18	2	90
Nilai Terendah				40
Nilai Tertinggi				90

Untuk mempermudah pembaca, berikut adalah tabel frekuensi nilai *pretest*.

Tabel 4.4 Frekuensi Nilai Pretest

No	Interval	Jumlah Siswa	Kriteria	Presentase
1	91-100	0	Sangat baik	0%
2	81-90	2	Baik	10%
3	71-80	3	Cukup baik	15%
4	61-70	5	Kurang baik	25%
5	<60	10	Sangat kurang	50%

Dari data nilai tes awal di atas, dapat diketahui bahwa nilai terendah adalah 40 yang diperoleh dari 1 siswa dan nilai tertinggi adalah 90 yang juga diperoleh oleh 1 siswa, dengan rata rata nilai sebesar 64,25. Pada tes awal diketahui rata rata siswa hanya mampu menjawab sekitar 12 soal dengan benar, dengan nilai modus 60. Melalui nilai frekuensi *pretest* bahwa 75% siswa mendapatkan nilai kurang baik dan sangat kurang.

Tabel 4.5 Nilai *Posttest*

No	Responden	Jumlah Benar	Jumlah Salah	Nilai Akhir
1	Responden 1	15	5	75
2	Responden 2	16	4	80
3	Responden 3	18	2	90
4	Responden 4	19	1	95
5	Responden 5	18	2	90
6	Responden 6	16	4	80
7	Responden 7	19	1	95
8	Responden 8	18	2	90
9	Responden 9	20	0	100
10	Responden 10	19	1	95
11	Responden 11	20	0	100
12	Responden 12	16	4	80
13	Responden 13	20	0	100
14	Responden 14	18	2	90
15	Responden 15	18	2	90
16	Responden 16	18	2	90
17	Responden 17	19	1	95
18	Responden 18	20	0	100
19	Responden 19	18	2	90
20	Responden 20	18	2	90
Nilai Terendah				75
Nilai Tertinggi				100

Untuk mempermudah pembaca, berikut adalah tabel frekuensi nilai *posttest*.

Tabel 4.6 Frekuensi Nilai *Posttest*

No	Interval	Jumlah Siswa	Kriteria	Presentase
1	91-100	8	Sangat baik	40%
2	81-90	8	Baik	40%
3	71-80	4	Cukup baik	20%
4	61-70	0	Kurang baik	0%
5	<60	0	Sangat kurang	0%

Dari data nilai tes akhir di atas, dapat diketahui bahwa nilai terendah adalah 75 yang diperoleh dari 1 siswa dan nilai tertinggi adalah 100 yang juga diperoleh oleh 4 siswa, dengan rata rata nilai sebesar 90,75. Pada *posttest* diketahui nilai modus adalah 90. Melalui nilai frekuensi *posttest* bahwa 80% siswa mendapatkan nilai baik dan sangat baik.


Berikut adalah nilai hasil *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4.7 Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Responden	Nilai		Persentase
		Pretest	Posttest	
1	Responden 1	40	75	87.5%
2	Responden 2	50	80	60%
3	Responden 3	55	90	63.6%
4	Responden 4	60	95	58.3%
5	Responden 5	60	90	50%
6	Responden 6	60	80	33.3%
7	Responden 7	60	95	58.3%
8	Responden 8	60	90	50%
9	Responden 9	60	100	66.7%
10	Responden 10	60	95	58.3%
11	Responden 11	65	100	53.8%
12	Responden 12	65	80	23.1%
13	Responden 13	65	100	53.8%
14	Responden 14	65	90	38.5%
15	Responden 15	65	90	38.5%
16	Responden 16	70	90	28.6%
17	Responden 17	75	95	26.7%

18	Responden 18	75	100	33.3%
19	Responden 19	85	90	5.9%
20	Responden 20	90	90	0%
Nilai Rata Rata		64,25	90,75	41.25%

Keterangan:

 : Mengalami Kenaikan

 : Stabil

 : Mengalami Penurunan

Dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* di atas, dapat diketahui bahwa siswa memperoleh hasil yang signifikan setelah mendapat perlakuan dari peneliti berupa pembelajaran kosakata bahasa Jepang melalui Aplikasi *handphone* Bahasa Jepang berbasis *android*. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan rata-rata sebesar 26,5 %.

4.1.2 Tanggapan Siswa

Data dari tanggapan siswa diperoleh dari hasil nilai angket yang telah diberikan kepada siswa. Berikut adalah hasil presentase angket yang telah dihitung:

Tabel 4.8 Hasil Presentase Angket

No.	Pertanyaan	Jawaban (nilai)					Skor
		SS (5)	S (4)	RR (3)	TS (2)	STS (1)	
1	Pembelajaran kosakata dengan menggunakan media aplikasi <i>handphone</i> berbasis <i>android</i> menyenangkan	9	10	1	0	0	88
	Presentase	45%	50%	5%			
2	Tampilan dari media aplikasi <i>handphone</i> berbasis <i>android</i> menarik	5	9	5	1	0	78

	Presentase	25%	45%	25%	5%		
3	Lebih mudah menghafal kosakata bahasa Jepang media aplikasi <i>handphone</i> berbasis <i>android</i>	7	10	3	0	0	84
	Presentase	35%	50%	15%			
4	Media aplikasi <i>handphone</i> berbasis <i>android</i> mudah untuk digunakan	10	10	0	0	0	90
	Presentase	50%	50%				
5	Media aplikasi <i>handphone</i> berbasis <i>android</i> dapat digunakan kapan saja dan dimana saja	11	9	0	0	0	91
	Presentase	55%	45%				
6	Pembelajaran kosakata dengan menggunakan media aplikasi <i>handphone</i> berbasis <i>android</i> menambah semangat belajar	8	10	2	0	0	86
	Presentase	40%	50%	10%			
7	Lebih suka menggunakan media aplikasi <i>handphone</i> berbasis <i>android</i> daripada buku pelajaran	12	8	0	0	0	92
	Presentase	60%	40%				
8	Media aplikasi <i>handphone</i> berbasis <i>android</i> mudah didapatkan	11	8	1	0	0	90
	Presentase	55%	40%	5%			
Skor Total							699

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

Rr : Ragu-ragu

STS: Sangat Tidak Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

4.2 Pembahasan Penelitian

4.2.1 Kemampuan Siswa

Proses analisa data dilakukan dengan menggunakan rumus *Repeated Measure T-Test*, dengan perhitungan berdasarkan tabel penolong sebagai berikut

Tabel 4.9 Tabel Penolong

No.	X	Y	D	D ²
Res. 1	40	75	-35	1225
Res. 2	50	80	-30	900
Res. 3	55	90	-35	1225
Res. 4	60	95	-35	1225
Res. 5	60	90	-30	900
Res. 6	60	80	-20	400
Res. 7	60	95	-35	1225
Res. 8	60	90	-30	900
Res. 9	60	100	-40	1600
Res. 10	60	95	-35	1225
Res. 11	65	100	-35	1225
Res. 12	65	80	-15	225
Res. 13	65	100	-35	1225
Res. 14	65	90	-25	625
Res. 15	65	90	-25	625
Res. 16	70	90	-20	400
Res. 17	75	95	-20	400
Res. 18	75	100	-25	625
Res. 19	85	90	-5	25
Res. 20	90	90	0	0
			-530	16200

Keterangan :

X : Nilai *Pretest*

Y : Nilai *Posttest*

D : Selisih Data Nilai *Pretest* dan *Posttest* (*difference*)

Berdasarkan data tersebut, dilakukan perlakuan sesuai rumus yaitu sebagai berikut:

a. Mencari standar Deviasi dari D

$$SD = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{D}{N}\right)^2}$$

$$SD = \sqrt{\frac{16200}{20} - \left(\frac{-530}{20}\right)^2}$$

$$SD = \sqrt{\frac{16200}{20} - \frac{280900}{400}}$$

$$SD = \sqrt{810 - 702,25}$$

$$SD = \sqrt{107,75}$$

$$SD = 10,38$$

b. Mencari Standar Error dari M_D

$$SE_{MD} = \frac{SD}{\sqrt{N-1}}$$

$$SE_{MD} = \frac{SD}{\sqrt{20-1}}$$

$$SE_{MD} = \frac{10,38}{\sqrt{19}}$$

$$SE_{MD} = \frac{10,38}{4,36}$$

$$SE_{MD} = 2,38$$

c. Mencari t

$$t = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

$$t = \frac{10,38}{2,38}$$

$$t = 4,36$$

Berdasarkan perhitungan diatas diketahui bahwa nilai t hitung yang diperoleh sebesar 4.36 . Hasil tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai t dengan derajat kebebasan (db) 19, diperoleh angka 2,09 untuk taraf signifikansi 5%. Hal tersebut berarti nilai t hitung lebih besar dari t tabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara

nilai yang diperoleh pada *pretest* dan *posttest*. Maka dari itu penggunaan media Aplikasi *handphone* Bahasa Jepang berbasis *android* adalah efektif terhadap peningkatan kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang tingkat dasar kelas XI SMA Negeri 4 Malang.

4.2.2 Tanggapan Siswa

Proses analisa data bagian tanggapan siswa didasarkan pada angket lembar respon siswa yang sudah disebar. Berikut adalah perhitungan yang dilakukan terhadap data yang didapat dari penelitian.

$$P = \frac{\text{skortotal}}{\text{skorkriteria}} \times 100\%$$

$$P = \frac{699}{5 \times 8 \times 20} \times 100\%$$

$$P = 87,375\%$$

$$P = 87,4\%$$

Keterangan:

P : presentase

Skor total : jumlah responden yang memilih X pilihan angka skor

Skor kriteria : nilai tertinggi X jumlah item X jumlah responden

Berdasarkan perhitungan total jawaban angket diperoleh nilai sebesar 87,4%. Selain itu, berdasarkan tabel kriteria interpretasi skor dibawah ini dapat dilihat bahwa 87,4% berada pada rentang nilai 81% - 100% yang berarti mempunyai kriteria sangat kuat. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media Aplikasi *Handphone* Bahasa Jepang merupakan media yang efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Tabel 4.10 Kriteria Interpretasi Skor

Presentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat Kuat

(Riduwan, 2011:15)