BAB IV

PEMBAHASAN

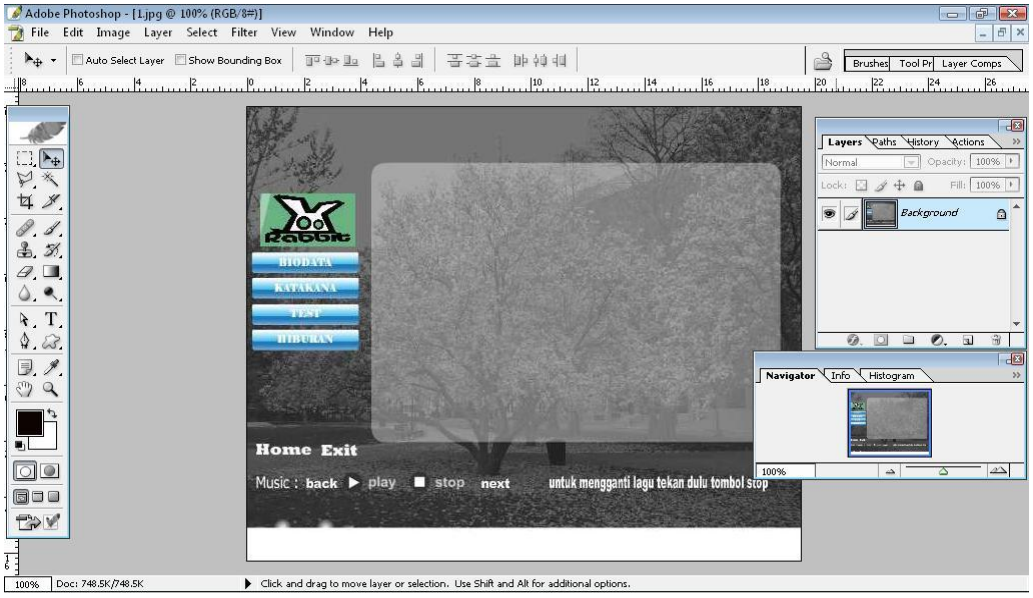
4.1 Perancangaan Pembelajaran Katakana Dengan Menggunakan Media Interaktif.

Langkah awal pada perencanaan penelitian ini adalah dimana peneliti melakukan persiapan unutuk mengurus segala sesuatunya demi lancarnya pelaksanaan penelitian ini, dimulai dari mencari informasi, mempersiapkan perlengkapan untuk penelitian, mensurvei lapangan, dan meminta surat izin terhadap pihak-pihak yang berhubungan dengan penelitian ini untuk melakukan penelitian dilapangan. Tentunya dalam penelitian ini penulis mempersiapkan media interaktif sebagai media bantu dalam pembelajaran huruf katakana.

Peneliti membuat media interaktif dengan menggunakan program-program komputer yaitu *macromedia flash* untuk membuat animasi menu, tombol-tombol, cara penulisan huruf katakana, sehingga membuat media interaktif lebih menarik. Selain program *macromedia flash* ini, peneliti menggunakan program-program lainnya seperti *Adobe photoshop Cs* dan *Microsoft office word* 2007 untuk membuat huruf-huruf katakana dalam media interaktif ini. Lalu program terakhir adalah *K-lite codec pack* atau disebut juga *Media player classic* program ini berfungsi untuk membuka media agar dapat digunakan pada Komputer dan *laptop*.

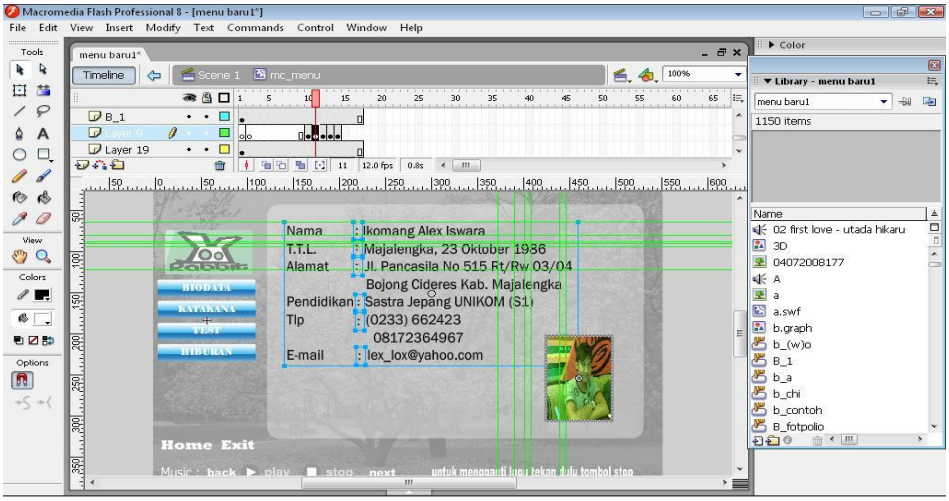
Langkah-langkah yang dilakukan dalam perancanganya adalah :

1. Langkah pertama adalah membuat desain menu media interaktif dengan menggunakan program *Adobe photoshop.*

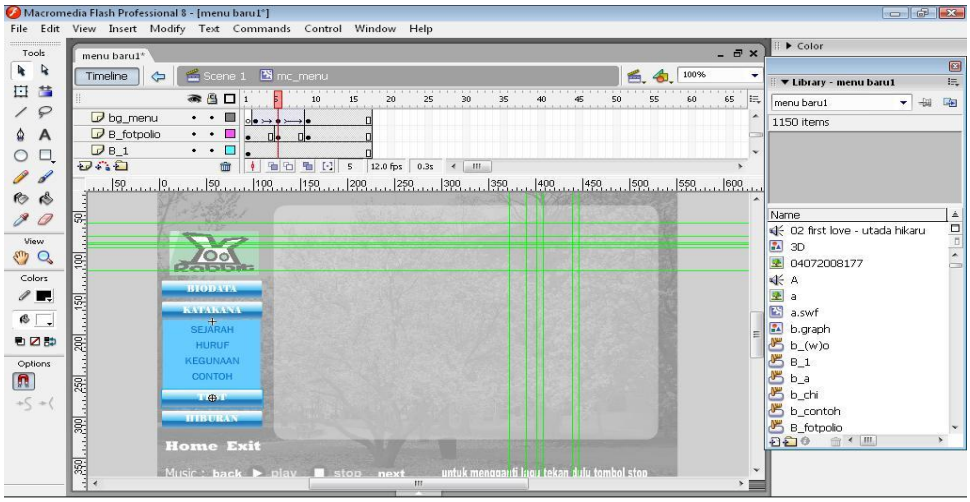


Gambar 4.1
Desain Menu Adobe Photoshop

2. Setelah membuat desain menu langkah selanjutnya adalah memindahkan desain tersebut kedalam program *macromedia flash.* Selanjutnya peneliti membuat tombol-tombol menu seperti tombol biodata yang apabila tombol tersebut diklik maka akan tampil biodata peneliti. Setelah itu membuat tombol katakana yang mana didalamnya terdapat sejarah huruf katakana, cara penulisan huruf katakana, kegunaan huruf katakana dan contoh huruf katakana. Selanjutnya membuat tombol Home apabila pengguna ingin kembali ke tampilan awal dan tombol Exit apabila pengguna sudah selesai menggunakan media interaktif.



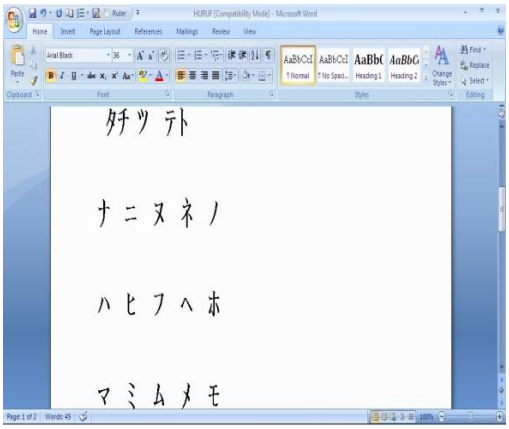
Gambar 4.2
Desain Menu Macromedia Flash



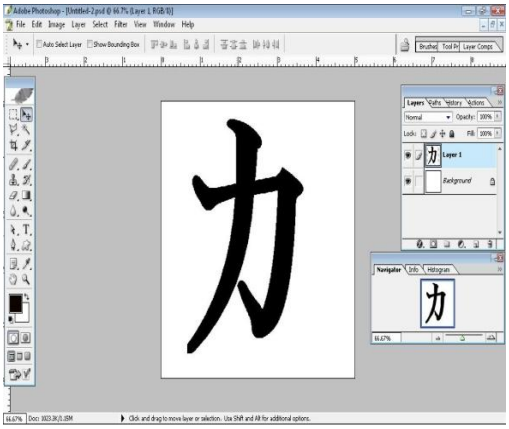
Gambar 4.3
Desain Huruf Katakana

3. Selanjutnya membuat cara penulisan huruf katakana. Pertama-tama peneliti membuat semua huruf katakana dalam program *Microsoft word 2007*, lalu memindahkan satu-persatu huruf katakana kedalam program *Adobe photoshop.* Setelah dipindahkan lalu dipotong-potong dan dipindahkan lagi ke dalam *Microsoft word.* Tahap akhir potongan tersebut dipindahkan satu persatu kedalam

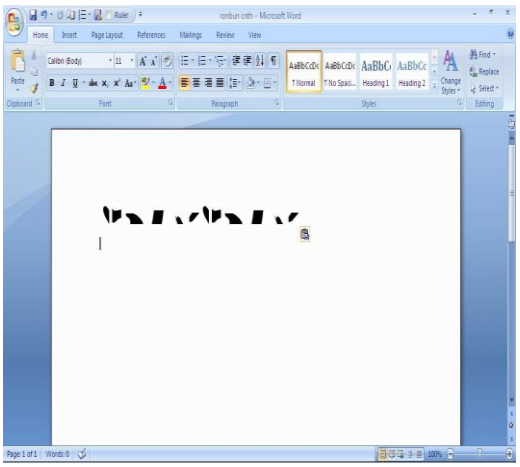
macromedia flash hingga selesai sampai potongan tersebut menjadi satu huruf katakana yang utuh. Untuk lebuh jelasnya lihatlah gambar berikut :



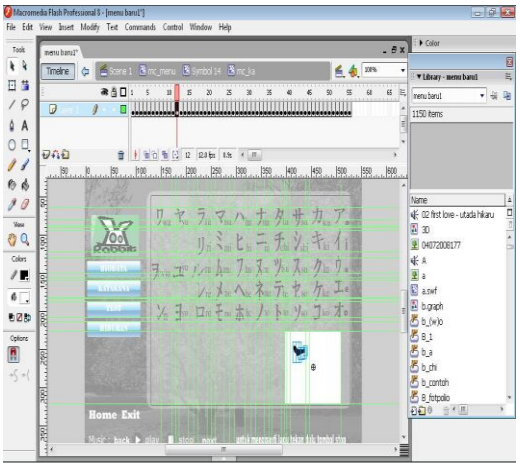
Gambar 4.4
Desain Huruf Katakana



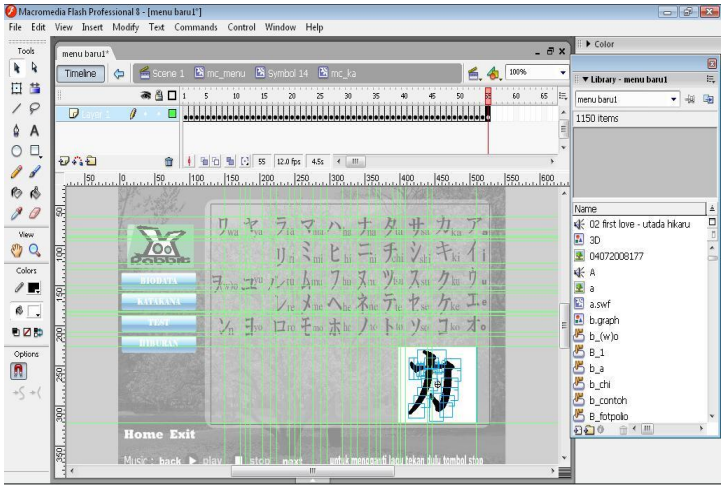
Gambar 4.5
Desain Huruf Katakana



Gambar 4.6
Slide Huruf Katakana

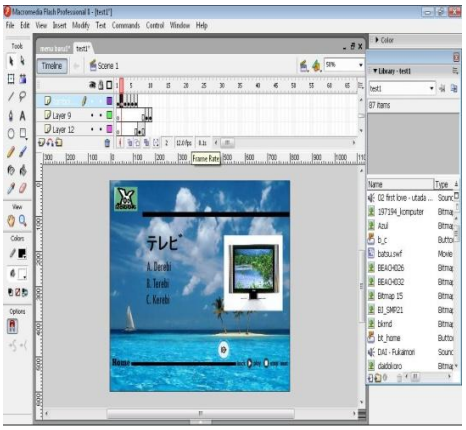


Gambar 4.7
Slide Huruf Katakana

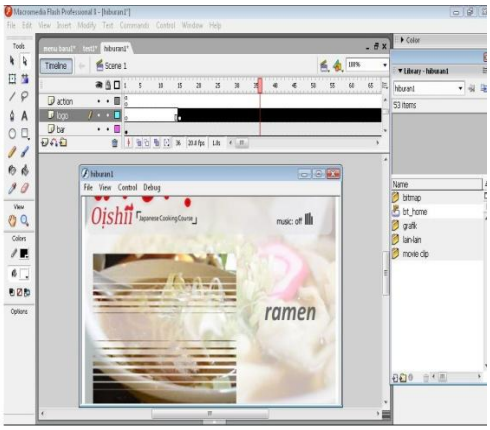


Gambar 4.8
Slide Huruf Katakana

4. Selanjutnya peneliti membuat tombol tes dimana dalam tombol tersebut peneliti membuat tes-tes. Selain itu peneliti membuat tombol hiburan dimana hiburan, itu berisi slide show nama-nama masakan Jjepang. Hal ini bertujuan unutk membuat media interaktif menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.



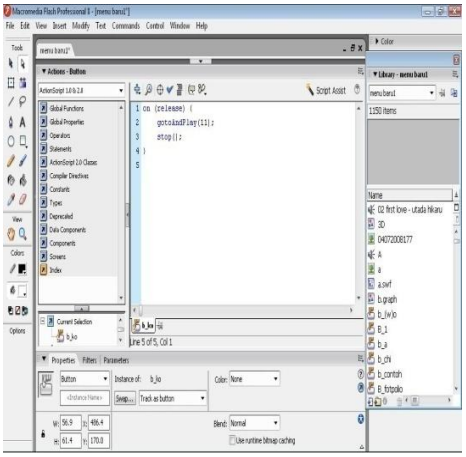
Gambar 4.9
Slide Test



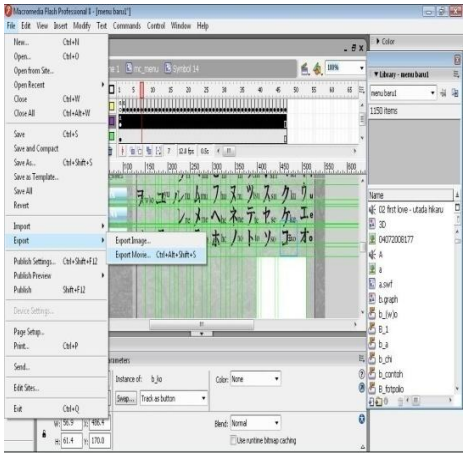
Gambar 4.10
Slide Hiburan

5. Setelah semuanya dibuat, tahap terakhir adalah menghubungkan tombol-tombol tersebut. Apabila sudah terhubungkan semuanya, maka yang dilakukan adalah

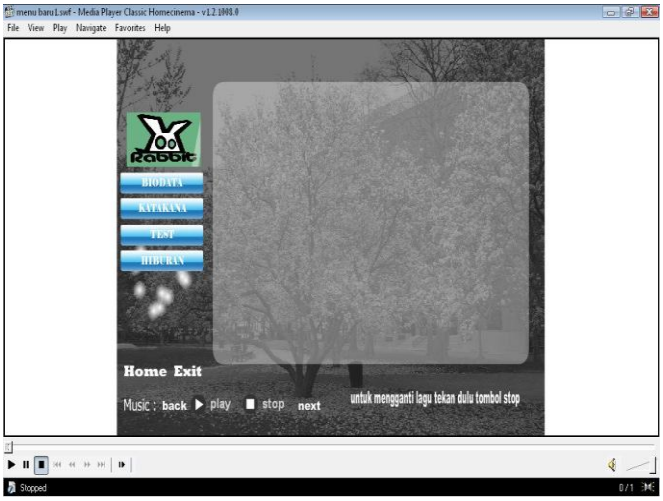
mem-publish file utama untuk dijadikan Flash Player agar dapat digunakandalam komputer yang tidak tersedia program Maromedia Flash. Setelah itu untuk membuka file yang telah dipublish, peneliti membukanya diprogram *Media player classic* agar bisa digunakan dalam Komputer dan *Laptop.*



Gambar 4.11
Link Tombol-Tombol



Gambar 4.12
Publish



Gambar 4.13
Slide Media Player Clasic

Setelah selesai membuat media interaktif, peneliti akan menggunakan media ini dalam pembelajaran huruf katakana kepada siswa-siswi SMKN 1 Palasah untuk melakukan pengumpulan data yang berhubungan dengan penelitian.

Kegiatan ini akan dilaksanakan secara intensif sampai data yang diperlukan sudah dianggap cukup dan memadai, sehingga data tersebut bisa menunjang penelitian yang sedang dikaukan oleh peneliti.

Selanjutnya peneliti melakukan observasi, hal ini dilakukan terhadap proses pembelajaran yang dari mulai perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan media inetraktif untuk pembelajaran huruf katakana. Analisis dilaksanakan selama pelaksanaan penelitian berlangsung dengan menggunakan teknik analisis yang sudah ditentukan sesuai dengan data yang telah dikumpulkan untuk tercapainya tujuan penelitian. Setelah data terkumpul semua, selanjutnya data dianalisis. Kemudian data tersebut diambil kesimpulan dan saran dari permasalahan yang ada pada penelitian.

4.2 Pelaksanaan Pembelajaran Katakana Dengan Menggunakan Media Interaktif.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan program pembelajaran di SMKN 1 Palasah kelas XI UPW yang dilaksanakan didalam kelas. Peneliti melaksanakan penelitian didalam kelas sebanyak empat kali pertemuan. Adapun dalam empat kali pertemuan tersebut adalah sebagai berikut :

4.2.1 Pertemuan Pertama : 8 Februari 2010

Pada pertemuan pertama peneliti memberikan pre-tes selama 30 menit pada jam pelajaran pertama. Setelah pre-tes dilaksanakan selanjutnya

peneliti mengajarkan media interaktif mulai dari fungsi tombol yang ada pada media seperti : tombol biodata, tombol katakana yang dimana didalamnya terdapat sejarah samapai contoh huruf katakana, tombol test yang didalamnya ada tes-tes yang berkaitan dengan penelitian. Tombol hiburan ini peneliti bertujuan agar media ini lebih menarik dan tidak membosankan para siswa. Tombol music, dan yang terakhir tombol exit untuk mengakhiri media yang telah digunakan. Selanjutnya peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan media interaktif sampai jam pelajaran berakhir.

4.2.2 Pertemuan Kedua : 15 Februari 2010

Pada pertemuan kedua, peneliti mengajarkan huruf katakana dengan media interaktif huruf katakana yang berbentuk animasi huruf. Animasi tersebut berupa cara penulisan katakana. Pada pertemuan kali ini peneliti memberikan pembelajaran cara penulisan huruf katakana kepada siswa-siswi sebanyan 25 huruf katakana yang dimulai dari huruf ア sampai dengan huruf ノ.

4.2.3 Pertemuan Ketiga : 22 Februari 2010

Pada pertemuan ketiga peneliti melanjutkan pembelajaran minggu lalu tentang pembelajaran cara menulis huruf katakana dengan menggunakan media interaktif. Pada pertemuan kali ini siswa-sisiwi diajarkan cara penulisan huruf katakana sebanyak 21 huruf katakana dimulai dari ハ sampai dengan selesai yaitu huruf ン.

4.2.4 Pertemuan Keempat : 1 Maret 2010

Pada pertemuan keempat atau akhir pelaksanaan pembelajaran dan penelitian dikelas pada jam pelajaran pertama, peneliti mengulas kembali materi pembelajaran huruf katakana yang telah diberikan sebelumnya. Setelah itu peneliti melakukan Tanya jawab kepada siswa-siswi tentang hal-hal yang belum dipahami yang berkaitan dengan penelitian.

Setelah itu pada jam pelajaran kedua peneliti memberikan pos-tes yang dilaksanakan setelah siswa-siswi menggunakan media interaktif sebagai pembelajaran huruf katakana

4.3 Hasil Evaluasi Pembelajaran Katakana Dengan Menggunakan Media Interaktif.

Pada penelitian ini peneliti melaksanakan dua kali tes, yaitu pre-tes atau tes awal dimana siswa-siswi diberi tes sebelum menggunakan media interaktif sebagai media untuk mempelajari huruf Katakana. Setelah diberikan materi pembelajaran huruf Katakana dengan menggunakan media interaktif kemudian siswa-siswi diberikan tes yang kedua atau post-tes yang data-datanya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1

Hasil Tes Kemampuan siswa dalam Menguasai Katakana Sebelum Menggunakan Media Interaktif (X) dan Sesudah Menggunakan "Media Interaktif (Y)"

No	Nama	X	y	x^2	y^2	xy
1	R1	35	70	1225	4900	2450
2	R2	20	65	400	4225	1300
3	R3	30	55	900	3025	1650
4	R4	25	50	625	2500	1250
5	R5	15	60	225	3600	900
6	R6	35	60	1225	3600	2100
7	R7	10	50	100	2500	1050
8	R8	20	50	400	2500	1000
9	R9	35	75	1225	5625	2625
10	R10	15	60	225	3600	900
11	R11	10	55	100	3025	550
12	R12	30	55	900	3025	1650
13	R13	25	50	625	2500	1250
14	R14	40	85	1600	7225	3400
15	R15	15	50	225	2500	750
16	R16	30	60	900	3600	1800
17	R17	45	70	2025	4900	3150
18	R18	10	45	100	2025	450

19	R19	20	60	400	3600	1200
20	R20	20	55	200	3025	1100
21	R21	35	55	1225	3025	1925
22	R22	20	60	400	3600	1200
23	R23	15	45	225	2025	675
24	R24	45	80	2025	6400	3600
25	R25	15	55	225	3025	825
Jumlah		615	1475	17725	89575	38750

Untuk penghitungan nilai rata-rata kemampuan siswa dalam pembelajaran huruf katakana sebelum mempergunakan media interaktif peneliti menghitung nilai rata-rata kemampuan siswa dengang rumus yang telah ditentukan sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{615}{25}$$

$$= \mathbf{24,5}$$

Sedangkan nilai rata-rata kemampuan siswa dalam pembelajaran huruf katakana setelah mempergunakan media interaktif ini adalah sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum y}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{1475}{25}$$

$$= \mathbf{59}$$

Dari hasil yang telah didapatkan, hasil pre-tes kemampuan siswa sebelum menggunakan pembelajaran huruf katakana dengan media interaktif adalah **24,5**. Sedangkan dari hasil post-tes setelah siswa menggunakan pembelajaran huruf katakana dengan media interaktif adalah **59**. Setelah mendapatkan hasil pre-tes dan post-tes, terlihat bahwa kemampuan penguasaan huruf katakana meningkat.

Selanjutnya peneliti akan menghitung nilai korelasi antara kemampuan siswa sebelum menggunakan pembelajaran huruf katakana dengan media interaktif dan kemampuan siswa setelah menggunakan pembelajaran huruf katakana dengan media interaktif yang akan dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$\boldsymbol{r_{xy}} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\left(\sum x^2\right)\left(\sum y^2\right)}}$$

$$\mathbf{r_{xy}} = \frac{38750}{\sqrt{17725 \times 89575}}$$

$$r_{xy} = \frac{38750}{\sqrt{1587716875}}$$

$$r_{xy} = \frac{38750}{39846.16512}$$

$$r_{xy} = \mathbf{0.97}$$

Dari hasil penghitungan yang ada di atas maka nilai korelasi sebelum siswa menggunakan pembelajaran huruf katakana dengan media interaktif dan setelah menggunakan pembelajaran dengan media interaktif adalah **0.97**. Nilai **0.97** ini menunjukan bahwa kemampuan siswa sebelum menggunakan pembelajaran *katakana* dengan media interaktif dan setelah menggunakan pembelajaran dengan media interaktif adalah sangat kuat. Ini berarti hasilnya adalah efektif.