

ABSTRAK

Pengaruh Penggunaan Permainan *Jeopardy* terhadap Pembelajaran Hiragana

(Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Ekstrakurikuler bahasa Jepang SMAN 5 Cimahi Tahun Ajaran 2012 / 2013)

Ninna Anggi Ristiani

0906469

Bahasa Jepang merupakan bahasa asing yang banyak dipelajari saat ini baik di lembaga formal maupun non-formal dengan tujuan agar para pembelajar dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang dengan baik (Sudjianto, 2010 : 70). Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan kemampuan berbicara, mendengar, membaca dan menulis. Dalam kemampuan menulis huruf hiragana merupakan huruf awal yang harus dikuasai dalam pembelajaran, namun karena bentuk huruf dan jumlah yang berbeda sering menimbulkan kesulitan bagi pembelajar.

Penelitian ini berjudul “pengaruh penggunaan jeopardy game dalam pembelajaran huruf hiragana”. Penelitian ini memiliki tujuan, 1) mengetahui kemampuan penguasaan huruf hiragana siswa sebelum menggunakan jeopardy game dalam pembelajaran, 2) mengetahui kemampuan huruf hiragana siswa setelah menggunakan jeopardy game dalam pembelajaran, 3) mengetahui tanggapan dan kesan siswa terhadap penggunaan jeopardy game dalam pembelajaran huruf hiragana.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen kuasi (*quasi experiment*) dengan model “*One group Pretest Posttest Design*”. Sampel dari penelitian ini merupakan siswa peserta ekstrakurikuler bahasa Jepang SMA Negeri 5 Cimahi dengan jumlah sampel 10 orang.

Setelah menggunakan jeopardy game dalam pembelajaran huruf hiragana dan menganalisis data hasil penelitian dengan uji statistik diperoleh nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan jeopardy game sebesar 55,4 dan setelah menggunakan jeopardy game meningkat menjadi 72. Dari hasil analisis nilai t , diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 5,594 dan jika dibandingkan dengan nilai t_{tabel} signifikansi 5% = 2,26 dan 1% = 3,25 didapat hasil bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan jeopardy game memiliki pengaruh dalam peningkatan penguasaan huruf hiragana.

Keyword : Permainan *Jeopardy*, Hiragana

Ninna Anggi Ristiani, 2013

Pengaruh Penggunaan Permainan "Joerpardi" Terhadap Pembelajaran Hiragana
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Effect of Jeopardy Game for Learning Hiragana

(Quasi Experiment on Japan Language Extracurricular Activity Students at SMA Negeri 5 Cimahi Academic Year of 2012/2013)

Japanese is a foreign language that is widely studied in both formal and informal institution so that the learners can communicate using Japanese well (Sudjianto, 2010 : 70). To accomplish the goal, learners need to attain speaking, listening, reading, and writing competencies. To study writing, hiragana is the first alphabets to be learnt. However, the differences in shape and number of letters pose as great obstacle for learners.

This research is entitled “Effect of Jeopardy Game for Learning Hiragana”. The aims for this research are as follows, 1) to know the learners’ aptitude in using hiragana before applying jeopardy game in the study, 2) to know the learners’ aptitude in using hiragana after applying jeopardy game in the study, 3) to know the learners’ testimonies to the jeopardy game in learning hiragana.

The method employed in this research is the quasi experiment with “One Group Pre-test Post-test Design” model. The sample for the research is the Japan language extracurricular activity students at SMA Negeri 5 Cimahi with the number of samples 10 persons.

After using the jeopardy game in learning hiragana and analysing the results statistically, the average score before using the game is 55.4, while the average score after using the game is 72. From the t point analysis, obtained the t point value 5.594. Compared to the significance 5% = 2.26 and 1% 3.25 from the t table, it can be concluded that applying jeopardy game for learning hiragana gives a significant effect.

Keywords: Using Jeopardy Game in Learning Hiragana