

**EFEKTIVITAS TEKNIK PENGUATAN MENGINGAT KOSAKATA
BAHASA JEPANG MELALUI MEDIA PERMAINAN *TIC TAC TOE***

(Studi Eksperimen terhadap Siswa Kelas X SMKN 1 Bandung Jurusan Usaha Jasa Pariwisata)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Jurusan
Pendidikan Bahasa Jepang



Oleh :

Agnesh Prima Destiany

054946

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2009

PERNYATAAN

“Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul EFEKTIVITAS TEKNIK PENGUATAN MENGINGAT KOSAKATA BAHASA JEPANG MELALUI MEDIA PERMAINAN *TIC TAC TOE* ini beserta isinya adalah benar-benar karya saya sendiri”.

Bandung, Agustus 2009

Yang membuat pernyataan,

Agnesh Prima Destiany



*“Katakanlah. ‘Sekali-kali tidak akan menimpa kami,
melainkan apa yang telah ditetapkan oleh Allah bagi kami.
Dia-lah Pelindung kami, dan hanyalah kepada Allah
orang-orang yang beriman harus ber-tawakal.’”
(QS. At-Taubah : 51)*

*“Apa yang sedang kita kerjakan pada hari ini bukanlah jaminan seratus persen
akan menentukan nasib kita di masa depan. Kita tidak akan pernah tahu hasil akhir.
Maka, tidak ada kata ‘percuma’ atau ‘sia-sia’ dalam berusaha karena Allah.
Teruslah bersyukur, ikhtiar, dan tawakal.”
(Agnesh, 20 Agustus 2009)*

LEMBAR PENGESAHAN

\

Nama : Agnesh Prima Destiany

NIM : 054946

Judul Skripsi : EFEKTIVITAS TEKNIK PENGUATAN MENINGAT KOSAKATA
BAHASA JEPANG MELALUI MEDIA PERMAINAN *TIC TAC TOE*”
(Studi eksperimen terhadap siswa kelas X SMKN 1 Bandung Jurusan Usaha
Jasa Pariwisata 2008/2009)

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dra. Renariah, M.Hum
NIP.195804061985032001

Drs.Dedi Sutedi, M.A, M.Ed
NIP.196605071996011001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang

Drs. Mulyana Adimihardja, M.Ed
NIP.194906301980031001

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena rahmat dan hidayah-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini berjudul “Efektivitas Teknik Penguatan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang melalui Media Permainan *Tic Tac Toe*”. Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh ujian sidang Sarjana Pendidikan di Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia.

Skripsi ini merupakan hasil penelitian ujicoba yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan kosakata bahasa Jepang yang dimiliki siswa sebelum dan sesudah menggunakan teknik penguatan mengingat melalui media permainan *tic tac toe*. Selain itu juga untuk mengetahui keefektifan teknik mengingat melalui media permainan *tic tac toe* dengan melihat hasil pretes dan postes siswa.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dari banyak pihak yang dalam kesempatan ini sudah sepantasnya penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada pihak-pihak yang telah membantu, terutama pada :

1. Orang tua tercinta, Mamah dan Papap, Adikku, Mbah Putri dan Kakung, keluarga besarku semua atas perhatian, do'a, dukungan, kesabaran, dan seluruh kasih sayangnya yang tak pernah putus, serta Sayangku Budiman yang tidak pernah lelah menemani dan memberiku do'a dan semangat, semoga kita selalu dalam ridho Allah SWT. Amin.

2. Bpk. Drs. Mulyana Adimihardja, M.Ed, sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia.
3. Bpk. Dra. Renariah, M.Hum, selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan dorongan semangat dengan penuh kesabaran.
4. Bpk. Drs. Dedi Sutedi, M.A, M.Ed, selaku Pembimbing II atas bimbingannya.
5. Seluruh Dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, Bpk. Wahyu (alm) dan Bpk. Hendra selaku staf administrasi.
6. Mr.Yamamoto dan Mr. Marutani, selaku tenaga ahli bahasa Jepang The Japan Foundation.
7. Mrs. Dra. Evelyn Rientje Elsjelyn, MBA-MM, atas inspirasi yang diberikan.
8. Guru- guru SMKN 1 Bandung terutama Bapak Eddy Prihadi Yudha selaku guru mata pelajaran Bahasa Jepang.
9. Siswa-siswi SMKN 1 Bandung terutama kelas X UJP 1,2, dan ekstrakurikuler bahasa Jepang tahun ajaran 2008/2009.
10. Sahabat-sahabat tersayang, Iank, Tri, Eva, Icha, Mey, papih Erik, Mas Andi, Sarah, Egha, A'oki, atas dukungan dan kebersamaan kita. Semoga persahabatan ini untuk selamanya.
11. Sahabat-sahabat kelas B 2005, cintaku fuji, unso, yancho, dita, kare, ono, mas irka, earfun, amri, bili, edo, chibi, shiro, achito, usa, kuro, tutchan, wiechan, jonk, muih, iro, neneng, adok, yopi, ajmet, itul, mulyah, cau, insan, chandra, tantri, intan, t'chika, sumar, kuris, refa (alm), rizal, dido.
12. Sahabat-sahabat seperjuangan skripsi, T'vania, T'Rini, Devi, T'imu, Muih, Iro.
13. Sahabat-sahabat Kelas A 2005.
14. Senpaitachi dan kohaitachi, AA (Januar), K'Nuy, T'Achiw, T'Fitri, adik-adik 05, 06, 07, dan 08.

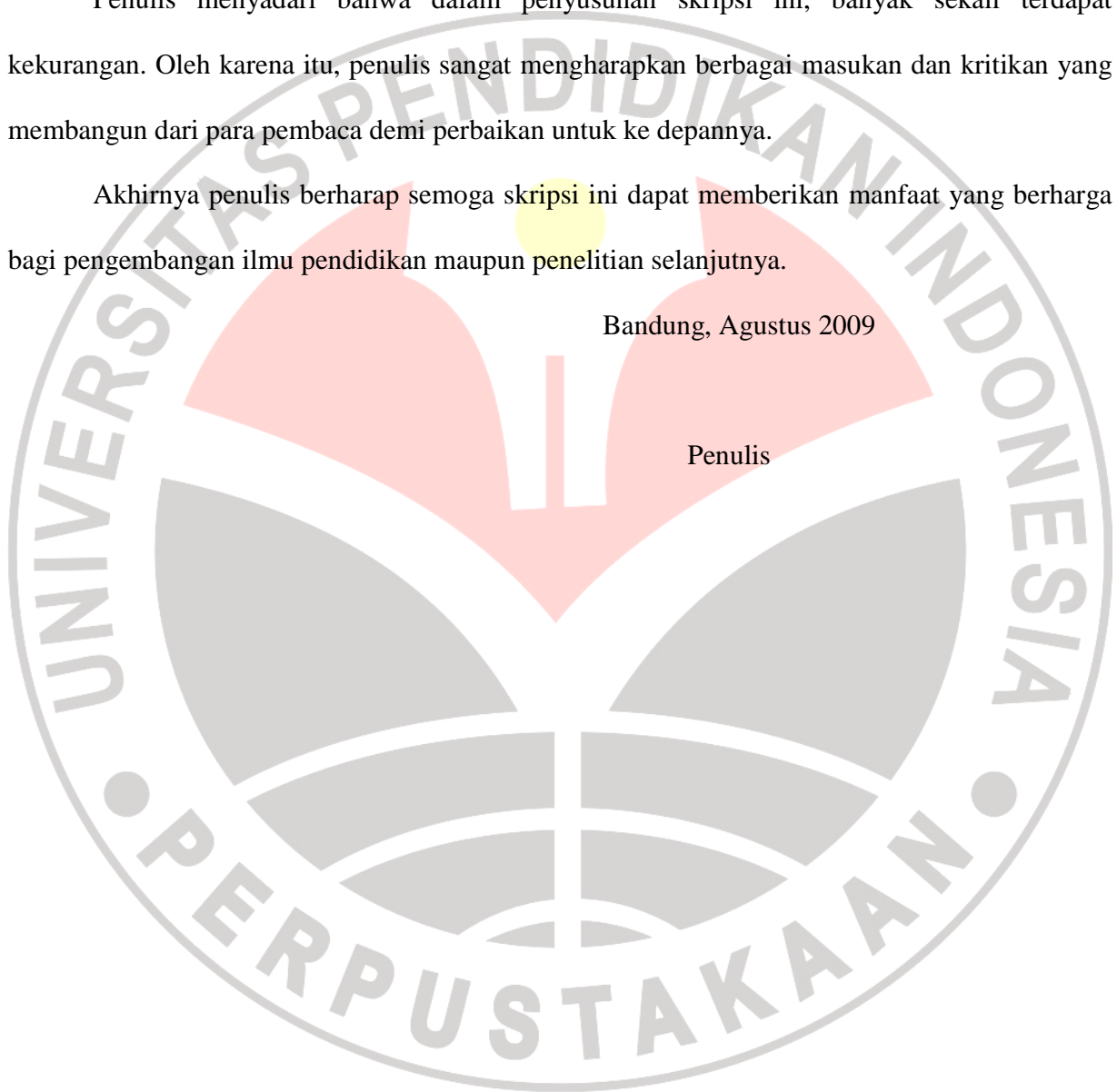
15. Teman-teman gank smansa (adit, fian, erys, bangun, shinta, rara), fb lovers, HIMAPJ dkk (a'asep, a'deni, a'aceng), KKN sariwangi, PPL SMKN 1 Bdg.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini, banyak sekali terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan berbagai masukan dan kritikan yang membangun dari para pembaca demi perbaikan untuk ke depannya.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat yang berharga bagi pengembangan ilmu pendidikan maupun penelitian selanjutnya.

Bandung, Agustus 2009

Penulis



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Kajian Pustaka.....	3
1.3 Rumusan dan Batasan Masalah.....	4
1.3.1 Rumusan Masalah	4
1.3.2 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Tujuan Penelitian	6
1.4.2 Manfaat Penelitian	6
1.5 Definisi Operasional.....	6
1.6 Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian	7
1.6.1 Anggapan Dasar.....	7
1.6.2 Hipotesis	8
1.7 Metode Penelitian	9
1.8 Teknik Penenelitian	10
1.8.1 Teknik Pengumpulan Data	10
1.8.2 Teknik Pengolahan Data	11

1.8.3	Instrumen Penelitian.....	11
1.9	Sumber Data	11
1.10	Sistematika Penulisan	12

BAB II LANDASAN TEORI

2.1	Konsep Dasar Media Pembelajaran	13
2.1.1	Pengertian Media Pembelajaran	13
2.1.2	Ciri-ciri dan Jenis Media Pembelajaran	14
2.1.3	Tujuan Media Pembelajaran	17
2.1.4	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	18
2.2	Permainan sebagai Media Pembelajaran	21
2.2.1	Pengertian Permainan.....	21
2.2.2	Permainan dalam Kegiatan Belajar Mengajar.....	22
2.2.3	Karakteristik dan Jenis Permainan.....	24
2.2.4	Prinsip-prinsip Permainan dalam Pembelajaran	27
2.2.5	Permainan dalam Pembelajaran Kosakata	27
2.2.6	Permainan <i>Tic Tac Toe</i>	28
2.3	Kata dan Kosakata	32
2.3.1	Pengertian Kata	32
2.3.2	Pengertian Kosakata	33
2.3.3	Kelas Kata dalam Bahasa Jepang	35
2.4	Pembelajaran Kosakata	38
2.4.1	Metode Pengajaran Kosakata	39
2.4.2	Teknik Penguatan Mengingat Kosakata	40

2.4.3 Kendala dalam Pengajaran Kosakata	44
---	----

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian	46
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	48
3.2.1 Populasi Penelitian	48
3.2.2 Sampel Penelitian	48
3.3 Instrumen Penelitian	49
3.3.1 Tes	49
3.3.1.1 Uji Kelayakan Instrumen Tes	51
3.3.1.2 Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data Tes	54
3.3.2 Angket	56
3.3.2.1 Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data Angket	59
3.4 Tahap-tahap Penelitian	60
3.5 Rancangan Eksperimen	62
3.5.1 Proses Pengajaran di Kelas Eksperimen	62
3.5.2 Proses Pengajaran di Kelas Kontrol	64

BAB IV ANALISIS DATA

4.1 Deskripsi Data	65
4.2 Proses Belajar Mengajar	65
4.2.1 Kelas Eksperimen	65
4.2.1.1 Perlakuan Pertama.....	65
4.2.1.2 Perlakuan Kedua	66
4.2.1.3 Perlakuan Ketiga	67

4.2.2 Kelas Kontrol	67
4.2.2.1 Perlakuan Pertama	67
4.2.2.2 Perlakuan Kedua	67
4.2.2.3 Perlakuan Ketiga	68
4.3 Deskripsi Data Pretes dan Postes	68
4.3.1 Deskripsi Data Pretes	68
4.3.2 Deskripsi Data Postes	71
4.3.3 Analisis Hasil Pretes dan Postes	74
4.3.3.1 Analisis Hasil Pretes	74
4.3.3.2 Analisis Hasil Postes	77
4.3.4 Pembuktian Hipotesis	83
4.3.5 Analisis Angket	83
4.4 Pembahasan	90
BAB V KESIMPULAN dan SARAN	
5.1 Kesimpulan	93
5.2 Saran	96

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Penulisan Soal	49
Tabel 3. 2 Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	51
Tabel 3. 3 Klasifikasi Daya Pembeda	52
Tabel 3. 4 Klasifikasi Reliabilitas	54
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket	57
Tabel 3. 6 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	61
Tabel 4. 1 Data Hasil Pretes Kelas Kontrol	68
Tabel 4. 2 Data Hasil Pretes Kelas Eksperimen	70
Tabel 4. 3 Data Hasil Postes Kelas Kontrol	71
Tabel 4. 4 Data Hasil Postes Kelas Eksperimen	72
Tabel 4. 5 Analisis Data Hasil Pretes	74
Tabel 4. 6 Perolehan Hasil Analisis Data Pretes	76
Tabel 4. 7 Penafsiran Penilaian Standar UPI	76
Tabel 4. 8 Analisis Data Hasil Postes	77
Tabel 4. 9 Perolehan Hasil Analisis Data Postes	79
Tabel 4. 10 Kriteria Efektifitas Pembelajaran	81
Tabel 4. 11 Data Normalized Gain	81
Tabel 4. 12 Analisis Data Hasil Hipotesis	83
Tabel 4. 13 Penafsiran Analisis Angket	84
Tabel 4. 14 Pertanyaan Angket Nomor 1	84
Tabel 4. 15 Pertanyaan Angket Nomor 2	85

Tabel 4. 16 Pertanyaan Angket Nomor 3	86
Tabel 4. 17 Pertanyaan Angket Nomor 4	86
Tabel 4. 18 Pertanyaan Angket Nomor 5	87
Tabel 4. 19 Pertanyaan Angket Nomor 6	87
Tabel 4. 20 Pertanyaan Angket Nomor.....	88
Tabel 4. 21 Pertanyaan Angket Nomor 8	89
Tabel 4. 22 Pertanyaan Angket Nomor 9	89
Tabel 4. 23 Pertanyaan Angket Nomor 10.....	90

