

**“EKTIFITAS TEKNIK PERMAINAN *WORD MAPPING* DALAM  
MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG  
TINGKAT DASAR”**

*(Penelitian Eksperimen Murni 2014 terhadap Siswa Kelas VIII SMP Labschool  
UPI Tahun Ajaran 2013/2014)*

Risani Nurpadilah  
1002724

Penelitian ini dilatar belakangi kurangnya kosakata yang dikuasai oleh siswa SMP. Hal ini terjadi karena kosakata bahasa asing sulit diingat, bahasa Jepang bukan satu-satunya bahasa asing yang mereka pelajari, dan banyaknya mata pelajaran yang memiliki KKM (Kompetensi Kelulusan Minimal) yang harus dicapai siswa.

Untuk mengatasi masalah tersebut, penulis memberikan teknik alternatif dalam membantu mengingat kosakata pada siswa SMP Labschool UPI Bandung, yaitu dengan memberikan permainan *word mapping*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas permainan *word mapping* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang tingkat dasar.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen murni “*Nonrandomized Control Group Pretest-Posttest*”. Teknik pengambilan sampling dengan cara purposive sampling. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Labschool UPI Bandung dan sampelnya adalah 27 orang siswa kelas VIII C sebagai kelas eksperimen dan 27 orang siswa kelas VIII B sebagai kelas kontrol. Instrumen dalam penelitian ini adalah tes dan angket.

Dari hasil analisa data tes diperoleh  $t_{hitung} = 4,467$  dan  $db = 53$  maka nilai  $t_{tabel} = 2,01$  (5%). Berdasarkan hasil pengolahan data yang diperoleh, disimpulkan  $t_{hitung} (4,467) > t_{tabel} (2,01)$  yang berarti hipotesis kerja diterima sedangkan hipotesis nol ditolak. Hal tersebut berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka teknik permainan *word mapping* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Hal tersebut diperkuat dengan hasil angket. Hampir sebagian besar responden menjawab bahwa permainan *word mapping* membantu mereka dalam mengingat kosakata bahasa Jepang.

*Keyword:* permainan, *word mapping*, kosakata

**EFFECTIVENESS OF WORD MAPPING GAME TECHNIQUES IN  
IMPROVING THE LEVEL OF BASIC JAPANESE LANGUAGE VOCABULARY**  
(Pure Experimental Research on Student Class VIII of Junior High School Labschool UPI  
Year 2013/2014)

Risani Nurpadilah  
1002724

This research is implication from lack vocabulary which is mastered by students, it because vocabulary of foreign language difficult to be remembered. Beside that, Japanese language is not the only one foreign language which they learn and many courses. All of those courses have KKM (Competency of Minimum Graduation) that must be attained by students. It also becomes obstacle that has big effect toward success of language teaching. But, the main factor that has effect toward the lack vocabulary mastery is the learning techniques which are used to learn vocabulary not provide fun situation.

For the reason above, the writer gives an alternative techniques, namely, word mapping game to help student at SMP Labschool UPI Bandung in remembering vocabulary. The purpose of this research is to know the effectiveness of word mapping game techniques in improving the level of basic Japanese language vocabulary.

This research uses “*Nonrandomized Control Group Pretest-Posttest*”. The population of this research is all eight grade students at SMP Labschool UPI Bandung. The sample is 27 students of VIII C as experimental class and 27 students of VIII B as control class. Instruments of this research are test and questionnaire.

From the result of data analysis is got  $t$  calculated = 4,467 db = 53, so value of  $t$  table = 2,01 (5%). Based on result of data processing which is found, it is concluded  $t$  calculated (4,467) >  $t$  table (2,01) which means that null hypothesis is rejected. It means there significant difference between experimental and control class, so word mapping game is effective in improving the level of vocabulary. It is supported by the result of

questionnaire. Almost all respondents state that word mapping game can help them in remember Japanese language vocabulary.

Keyword: game, word mapping, vocabulary