

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS IT DENGAN
GAME BUBBLE DOUSHI TERHADAP PENGUASAAN
PERUBAHAN KATA KERJA BAHASA JEPANG
(STUDI EKSPERIMEN TERHADAP SISWA KELAS XI IPA
SMAN I LEMBANG TAHUN AJARAN 2013-2014)**

Dewi Widiawati
1201470

ABSTRAK

Berdasarkan hasil survey, materi pembelajaran perubahan kata kerja bahasa Jepang merupakan materi yang dianggap sulit oleh lebih dari 50% siswa SMAN I Lembang. Maka dari itu, Guru harus dapat menggunakan dan menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dapat memotivasi siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penelitian ini berjudul “Efektivitas model pembelajaran berbasis IT dengan game Bubble Doushi dalam upaya peningkatan penguasaan perubahan kata kerja Bahasa Jepang (Studi eksperimen terhadap siswa kelas XI IPA SMAN I Lembang tahun ajaran 2013-2014). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) penguasaan perubahan kata kerja bahasa Jepang (*katsuyou*) siswa kelas XI IPA SMAN I Lembang yang diperoleh dalam pengajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi*; (2) penguasaan perubahan kata kerja bahasa Jepang siswa kelas XI IPA SMAN I Lembang yang diperoleh dalam pengajaran tanpa menggunakan model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi*; (3) peningkatan kemampuan penguasaan perubahan kata kerja bahasa Jepang siswa kelas XI IPA SMAN I Lembang tanpa menggunakan model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi*; (4) efektifitas model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi* terhadap peningkatan penguasaan perubahan kata kerja siswa kelas XI IPA SMAN I Lembang; dan (5) rasa ketertarikan dan motivasi siswa dalam belajar perubahan kata kerja bahasa Jepang dengan menggunakan model pembelajaran dengan *game Bubble Doushi*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *The Randomized Pre-test-Post-test Control Group*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMAN I lembang. Dengan menggunakan teknik random, yang menjadi sampel adalah kelas XI IPA 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 3 sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan angket. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara penguasaan perubahan kata kerja kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan dengan perthitungan uji T dengan taraf signifikan 5% hasilnya adalah $t_{hitung} = 3,80 > t_{tabel} = 2,04$. Selain itu hasil uji *normalized gain* menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan di kelas eksperimen tergolong ke dalam kriteria efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi* lebih efektif terhadap peningkatan penguasaan perubahan kata kerja bahasa Jepang dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu, hasil analisis angket menunjukkan bahwa lebih dari setengah responden yaitu 64,55% memberikan tanggapan yang positif bahwa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi* pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat memotivasi siswa dalam mempelajari perubahan kata kerja bahasa Jepang.

Dewi Widiawati, 2014

Efektifitas model pembelajaran berbasis it Dengan game bubble doushi Dalam upaya peningkatan penguasaan Perubahan kata kerja bahasa jepang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Keyword: model pembelajaran berbasis IT, *game Bubble Doushi*, penguasaan perubahan kata kerja

EFFECTIVENESS OF IT MODEL-BASED LEARNING WITH "BUBBLE DOUSHI GAME" TO MASTERING JAPANESE VERB TRANSFORMATION

(EXPERIMENTAL STUDY OF CLASS XI SCIENCE SMAN I LEMBANG
ACADEMIC YEAR 2013-2014)

Dewi Widiawati
1201470

ABSTRACT

As a teacher, we should be able to use technology, especially computers that can be applied in a wide range of learning, such as applied in learning material of verb transformation of which it is a difficult matter by more than 50% of students. Teachers should be able to create interesting and fun learning, and also can motivate students so that learning objectives can be achieved, one of them by creating a game that can be used in IT-based learning model that can be applied to learning Japanese verb transformation. Purpose of this study is to know the quality of learning and the effectiveness of IT-based learning model with the Bubble Doushi game used in the experimental class in verb transformation learning. The method use in this study is an experimental method using the study design *randomized pre-test-post-test control group*. The population in this study are all students of class XI of SMAN I Lembang. By using a random technique, the sample is divided into two classes, XI IPA 3 as an experimental class and class XI IPS 3 as the control class. The instrument used in this study are tests and questionnaires. Value of post-test showed a significant difference on the mastery of the verb transformation between the experimental class and the control class, ie the value of the experimental class higher than the control class. It is proven by the calculation of the T test with significance level of 5%, the result of $t = 3.80 > t_{table} = 2.04$. In addition, test results of *normalized gain* suggests that the learning model is applied in the experimental class is classified as effective criteria. It can be concluded that IT-based learning model with the Bubble Doushi game more effective to improve the mastery of Japanese verb transformation compared to the conventional method. In addition, the results of questionnaire analysis showed that more than half of the respondents is 64.55% gave a positive response that the use of IT-based learning model with the Bubble Doushi game learning becomes more interesting and can motivate the students to learn the Japanese verb transformation.

Keyword: IT-based learning model, Bubble Doushi game, the mastery of verb transformation

Dewi Widiawati, 2014

Efektifitas model pembelajaran berbasis it Dengan game bubble doushi Dalam upaya peningkatan penguasaan Perubahan kata kerja bahasa jepang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dewi Widiawati, 2014

Efektifitas model pembelajaran berbasis it Dengan game bubble doushi Dalam upaya peningkatan penguasaan Perubahan kata kerja bahasa jepang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu