

ABSTRAK

Efektivitas Permainan *Trivial Pursuit* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang

(Penelitian Eksperimen Kuasi Terhadap Siswa Kelas X-IBB SMA Negeri 1 Margahayu)

Atikah Rahma Wulandari
1002789

Dalam mempelajari bahasa Jepang banyak faktor yang dapat menjadi hambatan. Salah satunya adalah dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang. Untuk itu dipilihlah suatu media yang dapat mempermudah dalam mengingat dan memahami kosakata. Dalam hal ini penggunaan media permainan *trivial pursuit* dipilih untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi dengan rancangan *One Group Pretest Posttest*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X-IBB SMAN 1 Margahayu sebanyak 28 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes sebanyak 50 soal dan angket sebanyak 12 soal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan (1) kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang sebelum dan sesudah menggunakan permainan *trivial pursuit*, (2) Keefektifan permainan *trivial pursuit* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, (3) Adakah perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan permainan *trivial pursuit*, dan (4) Tanggapan siswa tentang permainan *trivial pursuit* yang digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Dari hasil analisis data, diketahui kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata meningkat setelah menggunakan permainan *trivial pursuit*. Kemudian diketahui nilai *t hitung* sebesar 13. Nilai *t tabel* untuk $db=27$ pada taraf signifikan 5% sebesar 2,05 dan pada taraf signifikan 1% sebesar 2,77. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* karena nilai *t hitung* > *t tabel*. Pada tingkat keefektifan penggunaan media, nilai *normalized gain* menunjukkan angka sebesar 0,801074 yang berarti penggunaan permainan *trivial pursuit* sebagai media pembelajaran sangat efektif. Selain itu, dari hasil angket, dapat diketahui permainan *trivial pursuit* mendapatkan respon positif dari siswa. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan permainan *trivial pursuit* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang terbukti efektif.

Kata kunci: permainan *trivial pursuit*, bahasa Jepang, kosakata, kosakata bahasa Jepang

Atikah Rahma Wulandari, 2014

EFEKTIVITAS PERMAINAN TRIVIAL PURSUIT DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

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

ABSTRACT

The Effectivity of Trivial Pursuit Game in Increasing Mastery Vocabulary of Japanese Language

(The Quasy Experiment Research Students Against Class of 1 Margahayu High School)

Atikah Rahma Wulandari
1002789

In studying Japanese language, there so many factors that can be the obstacles. One is in learning Japanese vocabulary. Therefor, that was chosen a media to make remember and uderstand the Japanese vocabulary more easier. In this case, the use of the trivial pursuit game as a media chosen to increasing Japanese vocabulary. This research used a quasy experiment method with one group pretest posttest design. The sample was X-IBB grade of 1 Margahayu High School as many as 28 students. The instruments used in this research is a test with 50 questions and questionnaire with 12 questions. The purpose of this research is to describe, (1) The ability of students in Japanese vocabulary before and after using the trivial pursuit game, (2) The effectiviteness of the trivial pursuit game in learning Japanese vocabulary, (3) Is there any significant difference between before and after using trivial pursuit game, and (4) The response of students on trivial pursuit game that's used as a media of learning Japanese vocabulary. From the analysis of data, the students skill in vocabulary improved after using the trivial pursuit game. Then, known the value of *t count* is 13. The value of *t table* for $db=27$ at the 5% significant level is 2,05 and at the 1% significant level is 2,77. This means there is significant difference between pretest and posttest result because the value of $t count > t table$. At the level of effectiveness of the use of media, the value of normalized gain is 0,801074, which means the used of trivial pursuit game as a media of learning is very effective. In addition, the result of questionnaire, it can be seen trivial pursuit game received posotive responses from the students. Thus it can be concluded that the using of trivial pursuit game as a media of learning to increase mastery of Japanese vocabulary proved effective.

Keyword: Trivial Pursuit Game, Japanese, Vocabulary, Japanese Vocabulary

Atikah Rahma Wulandari, 2014

EFEKTIVITAS PERMAINAN TRIVIAL PURSUIT DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

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