

KISI – KISI SOAL POSTTEST

Satuan Pendidikan : SMA
 Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
 Kelas / Semester : XII / 2
 Alokasi Waktu : 10 Menit
 Jumlah Soal : 20 butir
 Penulis : Azka D. Nurilmatin

No	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	No Soal
1	Menghafal Menghafal dan menyebutkan kosakata mengenai kegiatan, jenis kendaraan, nama tempat, makanan dan rasa yang biasa dilakukan dan disampaikan dalam kegiatan sehari-hari.	Mengidentifikasi kosakata dengan mencocokkan dan membedakan secara tepat.	毎日の生活	Menentukan arti kata	PG	1
				Menentukan kosakata sesuai dengan kalimat yang ada atau berdasarkan gambar		3, 4, 5
			のりもの	Menentukan kosakata sesuai dengan kalimat yang ada atau berdasarkan gambar	PG	7, 9, 10, 12, 15
				Mencocokkan gambar	Mencocokkan	16, 18
			ひまなじか ん	Menentukan kosakata sesuai dengan kalimat yang ada atau berdasarkan gambar	PG	5, 9, 11, 12, 13, 14, 15
				Mencocokkan gambar	Mencocokkan	19, 20
			かいもの	Menentukan arti kata	PG	2
				Menentukan kosakata sesuai dengan kalimat yang ada atau berdasarkan gambar		6, 7, 10, 13, 14
				Mencocokkan	Mencocokkan	17

			食べ物と飲み物	gambar Menentukan kosakata sesuai dengan kalimat yang ada atau berdasarkan gambar	kan PG	8, 9, 10, 11,14, 15
--	--	--	---------	--	-----------	---------------------

KISI – KISI SOAL PRETEST

Satuan Pendidikan : SMA
 Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
 Kelas / Semester : XII / 2
 Alokasi Waktu : 10 Menit
 Jumlah Soal : 20 butir
 Penulis : Azka D. Nurilmatin

No	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	No Soal
1	Menghafal Menghafal dan menyebutkan kosakata mengenai kegiatan, jenis kendaraan, nama tempat, makanan dan rasa yang biasa dilakukan dan disampaikan dalam kegiatan sehari-hari.	Mengidentifikasi kosakata dengan mencocokkan dan membedakan secara tepat.	毎日の生活	Menentukan arti kata	PG	1
				Menentukan kosakata sesuai dengan kalimat yang ada atau berdasarkan gambar		3, 4, 5
			のりもの	Menentukan kosakata sesuai dengan kalimat yang ada atau berdasarkan gambar	PG	7, 9, 10, 12, 15
				Mencocokkan gambar	Mencocokkan	16, 18
			ひまなじか ん	Menentukan kosakata sesuai dengan kalimat yang ada atau berdasarkan gambar	PG	5, 9, 11, 12, 13, 14, 15
				Mencocokkan gambar	Mencocokkan	19, 20
			かいもの	Menentukan arti kata	PG	2
				Menentukan kosakata sesuai dengan kalimat yang ada atau berdasarkan gambar		6, 7, 10, 13, 14
				Mencocokkan	Mencocokkan	17

			<p>食べ物と飲み物</p>	<p>gambar</p> <p>Menentukan kosakata sesuai dengan kalimat yang ada atau berdasarkan gambar</p>	<p>kan</p> <p>PG</p>	<p>8, 9, 10, 11,14, 15</p>
--	--	--	----------------	---	----------------------	----------------------------

**KISI-KISI ANGKET RESPON SISWA
TERHADAP MODEL PEMBELAJARAN *MATCHING GAME***

VARIABEL PENELITIAN	DIMENSI	INDIKATOR	NO. ITEM SOAL	JUMLAH
Model pembelajaran menghafal kosakata menggunakan <i>Matching Game</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 15 Bandung	Model pembelajaran menghafal kosakata menggunakan <i>Matching Game</i>	1. Tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran bahasa Jepang	1, 2	2
		2. Tanggapan siswa dalam menghafal kosakata	3, 4	2
		3. Tanggapan siswa terhadap kegiatan pembelajaran menghafal kosakata di dalam kelas	5	1
		4. Pengetahuan siswa mengenai model pembelajaran <i>matching game</i>	6	1
		5. Tanggapan siswa terhadap model pembelajaran <i>matching game</i>	7, 13	2
		6. Tanggapan siswa terhadap model pembelajaran <i>matching game</i> dalam pembelajaran mengingat kosakata	8, 9, 10, 12	4
		7. Tanggapan siswa jika <i>matching game</i> dilakukan di dalam proses pembelajaran di dalam kelas	11	1
		8. Kesulitan siswa dalam mempelajari kosakata menggunakan model pembelajaran <i>matching game</i>	14, 15	2
Jumlah soal			15	15

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
TREATMENT HARI 1

- NAMA SEKOLAH** : SMA NEGERI 15 Bandung
- MATA PELAJARAN** : Bahasa Jepang
- KELAS/SEMESTER** : Ekstrakurikuler Nihongo Kurabu
- ALOKASI WAKTU** : 2 Jam Pelajaran (2 x 45 Menit)
- Standar Kompetensi** : Menghafal dan menyebutkan kosakata dengan cepat dan tepat
- Kompetensi Dasar** : Menghafal dan menyebutkan kosakata mengenai kegiatan yang dilakukan sehari-hari dan yang dilakukan disaat waktu luang.
- Indikator** : 1. Mampu menghafal kosakata mengenai kegiatan yang dilakukan sehari-hari dan yang dilakukan disaat waktu luang.
2. Mampu menyebutkan kosakata mengenai kegiatan yang dilakukan sehari-hari dan yang dilakukan disaat waktu luang.
- Tujuan Pembelajaran** : Setelah siswa memperoleh pengalaman belajar melalui model pembelajaran , siswa diharapkan dapat
1. menghafal kosakata mengenai kegiatan yang dilakukan sehari-hari dan yang dilakukan disaat waktu luang.
2. menyebutkan kosakata mengenai kegiatan yang dilakukan sehari-hari dan yang dilakukan disaat waktu luang.
- Materi Pembelajaran** : 毎日の生活 dan ひまなじかん
- Metode Pembelajaran** : Ceramah, *matching game*
- Buku Sumber** : Mengenal Bahasa Jepang 2 untuk SMA

Alur / menit	Isi Pengajaran	Alat Bantu	Nilai Karakter
Pengantar (10 Menit)	Kegiatan Awal 1. Salam 2. Presensi 3. Menginformasikan tujuan dan kegiatan pembelajaran 4. Mengkondisikan pembelajaran	Daftar absen	Disiplin
(25 Menit)	Kegiatan Inti • Guru membagi siswa ke dalam 3 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 3 orang siswa. • Kelompok yang telah terbentuk duduk secara berjajar. Masing-masing kelompok diberi nama kelompok. • Masing-masing kelompok diberikan 20 kartu kosakata yang akan dijadikan bahan <i>game</i> .	Kartu Bergambar, Kartu Kosakata	Percaya diri

	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan penjelasan mengenai model pembelajaran <i>matching game</i> dan cara bermainnya. 		
(45 Menit)	<p>Matching Game</p> <ul style="list-style-type: none"> Sebelum permainan dimulai, guru meminta setiap kelompok mengocok kartu kosakata yang telah diterima dengan diawasi oleh guru. Setelah itu kartu diletakkan di atas meja. Guru berdiri sambil memegang kartu gambar di tempat yang dapat dilihat dengan jelas oleh ketiga kelompok. Guru menunjukkan sebuah gambar. Ketiga kelompok harus mencari kartu kosakata yang sesuai dengan gambar. Kelompok yang pertamakali menemukan kartu kosakata yang tepat harus menyebutkan nama kelompoknya sebelum menunjukkan kartu. Setelah ditunjuk oleh guru, kelompok tersebut membacakan kartunya sambil ditunjukkan kepada kelompok lainnya. Jika benar, maka kartu kosakata kelompok tersebut akan diambil oleh guru. Permainan diteruskan hingga gambar ke-20. Kelompok yang menang adalah kelompok yang kartu kosakatanya paling banyak berada di tangan guru. 	Kartu Bergambar, Kartu Kosakata	Berpikir logis
Kesimpulan (10 Menit)	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> Menutup dengan ringkasan pembelajaran pada kegiatan inti. Memberikan rencana <i>treatment</i> berikutnya. 		Cinta ilmu

Kosakata yang dipelajari:

- 毎日の生活** : 寝ます、起きます、顔を あらいます、歯を みがきます、シャワーを あびます、お祈りを します、昼寝を します、宿題を します
- 暇な時間** : 遊びます、泳ぎます、話します、会います、パーティーを します、サッカーを します、散歩します、買い物を します、映画、友達、恋人、家族

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
TREATMENT HARI 2

- NAMA SEKOLAH** : SMA NEGERI 15 Bandung
- MATA PELAJARAN** : Bahasa Jepang
- KELAS/SEMESTER** : Ekstrakurikuler Nihongo Kurabu
- ALOKASI WAKTU** : 2 Jam Pelajaran (2 x 45 Menit)
- Standar Kompetensi** : Menghafal dan menyebutkan kosakata dengan cepat dan tepat.
- Kompetensi Dasar** : Menghafal dan menyebutkan kosakata mengenai alat transportasi dan barang belanjaan.
- Indikator** : 3. Mampu menghafal kosakata mengenai alat transportasi dan barang belanjaan.
4. Mampu menyebutkan kosakata mengenai alat transportasi dan barang belanjaan.
- Tujuan Pembelajaran** : Setelah siswa memperoleh pengalaman belajar melalui model pembelajaran, siswa diharapkan dapat
3. menghafal kosakata mengenai alat transportasi dan barang belanjaan.
4. menyebutkan kosakata mengenai alat transportasi dan barang belanjaan.
- Materi Pembelajaran** : のりもの dan かいもの
- Metode Pembelajaran** : Ceramah, *matching game*
- Buku Sumber** : Mengetahui Bahasa Jepang 2 untuk SMA

Alur / menit	Isi Pengajaran	Alat Bantu	Nilai Karakter
Pengantar (10 Menit)	Kegiatan Awal 5. Salam 6. Presensi 7. Menginformasikan tujuan dan kegiatan pembelajaran 8. Mengkondisikan pembelajaran	Daftar absen	Disiplin
(25 Menit)	Kegiatan Inti • Mengingat kembali kosakata yang telah dipelajari pada <i>treatment</i> sebelumnya.	Kartu	Percaya diri

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru kembali membagi siswa ke dalam kelompok yang sama seperti sebelumnya, dengan posisi dan nama kelompok yang sama. • Masing-masing kelompok diberikan 20 kartu kosakata yang akan dijadikan bahan <i>game</i>. • Guru kembali mengingatkan mengenai model pembelajaran <i>matching game</i> dan cara bermainnya. 	Bergambar, Kartu Kosakata	
(45 Menit)	<p>Matching Game</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sebelum permainan dimulai, guru meminta setiap kelompok mengocok kartu kosakata yang telah diterima dengan diawasi oleh guru. Setelah itu kartu diletakkan di atas meja. • Guru berdiri sambil memegang kartu gambar di tempat yang dapat dilihat dengan jelas oleh ketiga kelompok. • Guru menunjukkan sebuah gambar. Ketiga kelompok harus mencari kartu kosakata yang sesuai dengan gambar. Kelompok yang pertamakali menemukan kartu kosakata yang tepat harus menyebutkan nama kelompoknya sebelum menunjukkan kartu. • Setelah ditunjuk oleh guru, kelompok tersebut membacakan kartunya sambil ditunjukkan kepada kelompok lainnya. • Jika benar, maka kartu kosakata kelompok tersebut akan diambil oleh guru. • Permainan diteruskan hingga gambar ke-20. • Kelompok yang menang adalah kelompok yang kartu kosakatanya paling banyak berada di tangan guru. 	Kartu Bergambar, Kartu Kosakata	Percaya diri
Kesimpulan (10 Menit)	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menutup dengan ringkasan pembelajaran pada kegiatan inti. • Memberikan rencana <i>treatment</i> berikutnya. 		Cinta ilmu

Kosakata yang dipelajari:

3. **乗り物** : バス、タクシー、電車、汽車、飛行機、船、車、自転車、バイク
4. **買い物** : くつ、くつした、服、シーディ、かばん、帽子、めがね、カメラ、携帯電話、市場、スーパー

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
TREATMENT HARI 3

- NAMA SEKOLAH** : SMA NEGERI 15 Bandung
- MATA PELAJARAN** : Bahasa Jepang
- KELAS/SEMESTER** : Ekstrakurikuler Nihongo Kurabu
- ALOKASI WAKTU** : 2 Jam Pelajaran (2 x 45 Menit)
- Standar Kompetensi** : Menghafal dan menyebutkan kosakata dengan cepat dan tepat.
- Kompetensi Dasar** : Menghafal dan menyebutkan kosakata mengenai makanan dan minuman dan rasa.
- Indikator** : 5. Mampu menghafal kosakata mengenai makanan dan minuman dan rasa.
6. Mampu menyebutkan kosakata mengenai makanan dan minuman dan rasa.
- Tujuan Pembelajaran** : Setelah siswa memperoleh pengalaman belajar melalui model pembelajaran , siswa diharapkan dapat
5. menghafal kosakata mengenai makanan dan minuman dan rasa.
6. menyebutkan kosakata mengenai makanan dan minuman dan rasa.
- Materi Pembelajaran** : 食べ物と飲み物
- Metode Pembelajaran** : Ceramah, *matching game*
- Buku Sumber** : Mengetahui Bahasa Jepang 2 untuk SMA

Alur / menit	Isi Pengajaran	Alat Bantu	Nilai Karakter
Pengantar (10 Menit)	Kegiatan Awal 9. Salam 10. Presensi 11. Menginformasikan tujuan dan kegiatan pembelajaran 12. Mengkondisikan pembelajaran	Daftar absen	Disiplin

(25 Menit)	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> • Mengingat kembali kosakata yang telah dipelajari pada <i>treatment</i> sebelumnya. • Guru kembali membagi siswa ke dalam kelompok yang sama seperti sebelumnya, dengan posisi dan nama kelompok yang sama. • Masing-masing kelompok diberikan 20 kartu kosakata yang akan dijadikan bahan <i>game</i>. • Guru kembali mengingatkan mengenai model pembelajaran <i>matching game</i> dan cara bermainnya. 	Kartu Bergambar, Kartu Kosakata	Percaya diri
(45 Menit)	Matching Game <ul style="list-style-type: none"> • Sebelum permainan dimulai, guru meminta setiap kelompok mengocok kartu kosakata yang telah diterima dengan diawasi oleh guru. Setelah itu kartu diletakkan di atas meja. • Guru berdiri sambil memegang kartu gambar di tempat yang dapat dilihat dengan jelas oleh ketiga kelompok. • Guru menunjukkan sebuah gambar. Ketiga kelompok harus mencari kartu kosakata yang sesuai dengan gambar. Kelompok yang pertamakali menemukan kartu kosakata yang tepat harus menyebutkan nama kelompoknya sebelum menunjukkan kartu. • Setelah ditunjuk oleh guru, kelompok tersebut membacakan kartunya sambil ditunjukkan kepada kelompok lainnya. • Jika benar, maka kartu kosakata kelompok tersebut akan diambil oleh guru. • Permainan diteruskan hingga gambar ke-20. • Kelompok yang menang adalah kelompok yang kartu kosakatanya paling banyak berada di tangan guru. 	Kartu Bergambar, Kartu Kosakata	Percaya diri
Kesimpulan (10 Menit)	Penutup <ul style="list-style-type: none"> • Menutup dengan ringkasan pembelajaran pada kegiatan inti. 		Cinta ilmu

Kosakata yang dipelajari:

食べ物と飲み物 : ケーキ、クッキー、てんぷら、おにぎり、パン、コーラ、

お茶、紅茶、ジュース、コーヒー、あまい、にがい、しょからい、おいしい、

まずい、からい、デパート、映画館、プール、海

Tes

Tes ini dilaksanakan untuk mengumpulkan data guna penelitian yang berjudul Model Pembelajaran Menghafal Kosakata Menggunakan *Matching Game*. Hasil tes ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai akademik Anda. Untuk itu kerjakanlah tes ini dengan sebaik-baiknya. Terimakasih atas kesediaan Anda.

I. Pilihan Ganda

Pilih jawaban a, b, c, d atau e yang menurut Anda paling tepat.

1. “Tidur siang” dalam bahasa Jepang yaitu...

- | | |
|----------|----------|
| a. あそびます | d. はなします |
| b. ねます | e. ひるね |
| c. あいます | |

2. ぼうし jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia adalah...

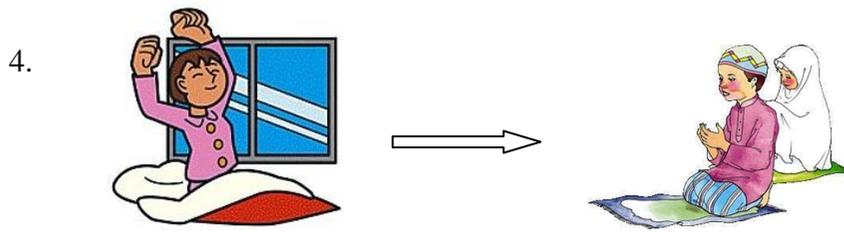
- | | |
|------------|-------------|
| a. sepeda | d. perahu |
| b. topi | e. kacamata |
| c. pakaian | |

Untuk pertanyaan no. 3-5, lihat pada gambar. Apa yang dilakukan orang di dalam gambar?



- | | |
|--------------|---------------|
| a. ねます | d. ひるねを します |
| b. かおを あらいます | e. しゅくだいを します |

c. あそびます



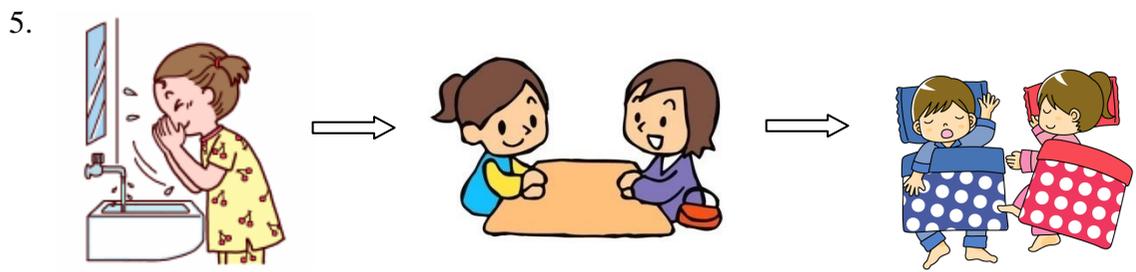
a. ねます → シャワーを あび
ます

d. ねます → あそびます

b. おきます → かおを あらい
ます

e. ねます → おいのりを し
ます

c. おきます → おいのりを し
ます



- a. かおを あらいます → なはします → ねます
- b. はを みがきます → あいます → ねます
- c. かおを あらいます → あそびます → はなします
- d. ねます → かおを あらいます → はなします
- e. ねます → はなします → かおを あらいます

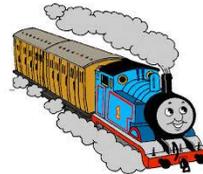
Untuk soal nomor 6-10, lihat gambar. Gambar apakah itu?

6.



- a. めがね
- b. シーデイ
- c. かばん
- d. けいたいでんわ
- e. でんわ

7.



- a. ふく + でんしゃ
- b. きしゃ + ふく
- c. ふく + きしゃ
- d. きしゃ + でんしゃ
- e. ふく + じてんしゃ

8.



+

+

- a. ケーキ + コーヒー + てんぷら
 b. くつき + おにぎり + パン
 c. ケーキ + コーラ + クッキー
 d. クッキー + コーヒー + ケーキ
 e. クッキー + コーヒー + パン



9.

+

+

- a. ひこうき + プール + こうちゃ
 b. ふね + うみ + おちゃ
 c. ひこうき + プール + おちゃ
 d. くるま + スーパー + コーヒー
 e. ばいく + うみ + こうちゃ

10.



+



+



- a. くるま + くつ + おにぎり
 b. バイク + シーデイ + たこやき
 c. じてんしゃ + くるま + クッキー

- d. くるま + シーデイ + おにぎり
- e. くるま + シーデイ + たこやき
11. Saya dan keluarga sangat suka makanan pedas.
- a. ともだち、あまい
- b. かぞく、からい
- c. こいびと、からい
- d. かぞく、あまい
- e. こいびと、にがい
12. Teman saya sangat menyukai laut. Dia sering ke laut menggunakan motor.
- a. ともだち、うみ、じてんしゃ
- b. こいびと、プール、バス
- c. ペット、うみ、じてんしゃ
- d. こいびと、うみ、バイク
- e. ともだち、うみ、バイク
13. Kaos kaki saya sudah bolong. Oleh karena itu ibu mengajak saya pergi ke department store untuk membeli yang baru. Karena ada diskon, ibu juga memli tas untuk adik.
- a. くつ、デパート、くつした
- b. くつ、いちば、ぼうし
- c. くつした、デパート、かばん
- d. くつした、スーパー、かばん
- e. かばん、スーパー、くつした
14. Tadi pagi sewaktu membeli jus di pasar saya bertemu dengan turis. Sepertinya dia fotografer karena membawa kamera.
- a. コーラ、あそびます、カメラ
- b. ジュース、あいます、カメラ
- c. コーラ、あそびます、カメラ
- d. コーヒー、はなします、ぼうし
- e. コーラ、およぎます、ぼうし

c. ジュース、はなします、けいたいでんわ

15. Telah dibuat supermarket baru di dekat rumah. Di sana dijual bermacam-macam makanan seperti roti, biskuit, bahkan nasi kepal. Dengan menggunakan sepeda, saya bisa pergi ke sana dalam waktu 5 menit.

a. デパート、パン、クッキー、おにぎり、ひこうき

b. いちば、ケーキ、クッキー、たこやき、じてんしゃ

c. えいがかん、ケーキ、おちゃ、たこやき、くるま

d. いちば、パン、クッキー、おにぎり、ひこうき

e. スーパー、パン、クッキー、おにぎり、じてんしゃ

II. Mencocokkan

Cocokkan gambar di samping kanan dengan kosakata di samping kiri.



• えいがかんを
みます

• およぎます

• きしゃ

• くつ

• えいがを みます

• でんしゃ

Tes

Tes ini dilaksanakan untuk mengumpulkan data guna penelitian yang berjudul Model Pembelajaran Menghafal Kosakata Menggunakan *Matching Game*. Hasil tes ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai akademik Anda. Untuk itu kerjakanlah tes ini dengan sebaik-baiknya. Terimakasih atas kesediaan Anda.

I. Pilihan Ganda

Pilih jawaban a, b, c, d atau e yang menurut Anda paling tepat.

1. "Bertemu" dalam bahasa Jepang yaitu...
 - a. あそびます
 - b. ねます
 - c. あいます
 - d. はなします
 - e. ひるね
2. めがね jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia adalah...
 - a. sepeda
 - b. topi
 - c. pakaian
 - d. perahu
 - e. kacamata

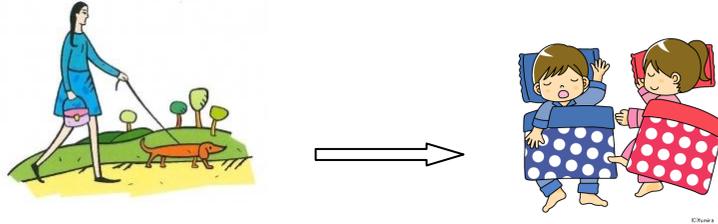
Untuk pertanyaan no. 3-5, lihat pada gambar. Apa yang dilakukan orang di dalam gambar?



3.

- a. おいにりを します
- b. さんぽ します
- c. ひるねを します
- d. サッカーを します
- e. シャワーを あびます

4.



- a. ねます → シャワーを あびます
- b. さんぽ します → ねます
- c. おきます → おいにりを します
- d. さんぽ します → ひるねを します
- e. ねます → おいにりを します

5.



- a. かおを あらいます → なはします → ねます
- b. しゅくだいを します → ねます → おきます
- c. かおを あらいます → あそびます → はなします
- d. しゅくだいを します → ひるねを します → おきます
- e. ねます → はなします → かおを あらいます

Untuk soal nomor 6-10, lihat gambar. Gambar apakah itu?

6.



- a. めがね
- b. シーディ
- c. カメラ
- d. けいたいでんわ
- e. でんわ

7.



- a. くつした + でんしゃ
- b. くつした + じてんしゃ
- c. ふく + くつした
- d. きしゃ + でんしゃ
- e. ふく + じてんしゃ

8.



- a. ジュース + ケーキ + てんぷら
- b. くっき + ジュース + パン
- c. ケーキ + コーラ + クッキー
- d. ジュース + コーヒー + ケーキ

e. クッキー + コーヒー + てんぷら



- a. ひこうき + プール + こうちゃ
- b. ふね + うみ + おちゃ
- c. ひこうき + プール + おちゃ
- d. くるま + スーパー + コーヒー
- e. ばいく + うみ + こうちゃ



- a. くるま + くつ + おにぎり
- b. バイク + シーデイ + たこやき
- c. じてんしゃ + くるま + クッキー
- d. くるま + シーデイ + おにぎり
- e. でんしゃ + かばん + パン

11. Saya dan pacar sangat suka makanan manis.

- b. いちば、ケーキ、クッキー、たこやき、じてんしゃ
- c. えいがかん、ケーキ、おちゃ、たこやき、くるま
- d. いちば、パン、クッキー、おにぎり、ひこうき
- e. スーパー、パン、クッキー、おにぎり、じてんしゃ

16. Mencocokkan

Cocokkan gambar di samping kanan dengan kosakata di samping kiri.



- ひこうき
- およぎます
- きしゃ
- かいものを します
- タクシー
- でんしゃ

Angket

Model Pembelajaran *Matching Game* dalam Menghafal Kosakata

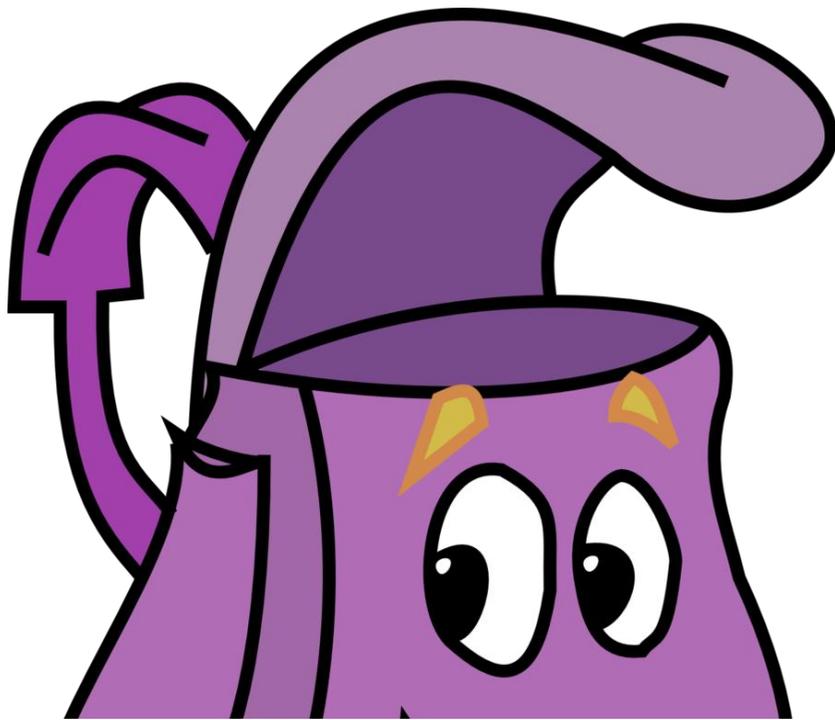
Angket ini diberikan untuk mengumpulkan data guna penelitian yang berjudul Model Pembelajaran Menghafal Kosakata Menggunakan *Matching Game*. Angket ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai akademik Anda. Untuk itu isilah angket ini dengan sebaik-baiknya. Terimakasih atas kesediaan Anda.

1. Apakah Anda berminat terhadap pembelajaran bahasa Jepang?
a. Sangat berminat b. Berminat c. Tidak begitu berminat d. Tidak berminat
2. Apakah selama ini Anda sering mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Jepang?
a. Sangat sering b. Sering c. Tidak begitu sering d. Tidak pernah
3. Apakah menghafal kosakata itu sulit?
a. Sangat sulit b. Sulit c. Tidak begitu sulit d. Tidak sulit
4. Kesulitan apa yang Anda rasakan saat menghafal kosakata?
a. Terlalu banyak kosakata yang harus dihapal c. Selalu mudah lupa
b. Banyak kosakata yang mirip d. Tidak menarik
5. Apakah kegiatan menghafal di kelas menarik bagi Anda?
a. Sangat menarik b. Menarik c. Tidak begitu menarik d. Tidak menarik
6. Apakah sebelumnya Anda mengetahui tentang model pembelajaran *matching game*?
a. Sangat tahu b. Tahu c. Pernah mendengar d. Tidak tahu
7. Apakah model pembelajaran *matching game* menyenangkan bagi Anda?
a. Sangat menyenangkan d. Tidak terlalu menyenangkan
b. Menyenangkan e. Tidak menyenangkan
8. Apakah model pembelajaran *matching game* membuat Anda semangat untuk menghafal kosakata?
a. Sangat bersemangat c. Tidak begitu semangat
b. Semangat d. Tidak semangat

9. Apakah Anda setuju jika model pembelajaran *matching game* membuat Anda lebih mudah dalam menghafal kosakata?
- a. Sangat setuju b. Setuju c. Tidak begitu setuju d. Tidak setuju
10. Bagaimana pendapat Anda tentang model pembelajaran *matching game* dalam menghafal kosakata?
- a. Sangat bagus b. Bagus c. Tidak begitu bagus d. Tidak bagus
11. Apakah Anda setuju jika model pembelajar *matching game* diterapkan dalam proses menghafal kosakata bahasa Jepang di dalam kelas?
- a. Sangat setuju b. Setuju c. Tidak begitu setuju d. Tidak setuju
12. Apakah Anda setuju jika model pembelajaran *matching game* ini merupakan model pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran menghafal kosakata?
- a. Sangat setuju b. Setuju c. Tidak begitu setuju d. Tidak setuju
13. Apakah Anda setuju jika model pembelajaran *matching game* membuat Anda aktif di dalam kelas?
- a. Sangat setuju b. Setuju c. Tidak begitu setuju d. Setuju
14. Apakah Anda mengalami kesulitan ketika menghafal kosakata dengan menggunakan model pembelajaran *matching game*?
- a. Sangat mengalami b. Mengalami c. Tidak begitu d. Tidak
15. Jika jawaban untuk nomor 11 adalah A atau B, kesulitan apa yang Anda rasakan ketika menghafal kosakata dengan menggunakan model pembelajaran *matching game*?
- a. Pembelajaran berjalan terlalu cepat c. Sulit untuk mengingat materi
b. Sulit konsentrasi d. Pembelajaran terlalu monoton

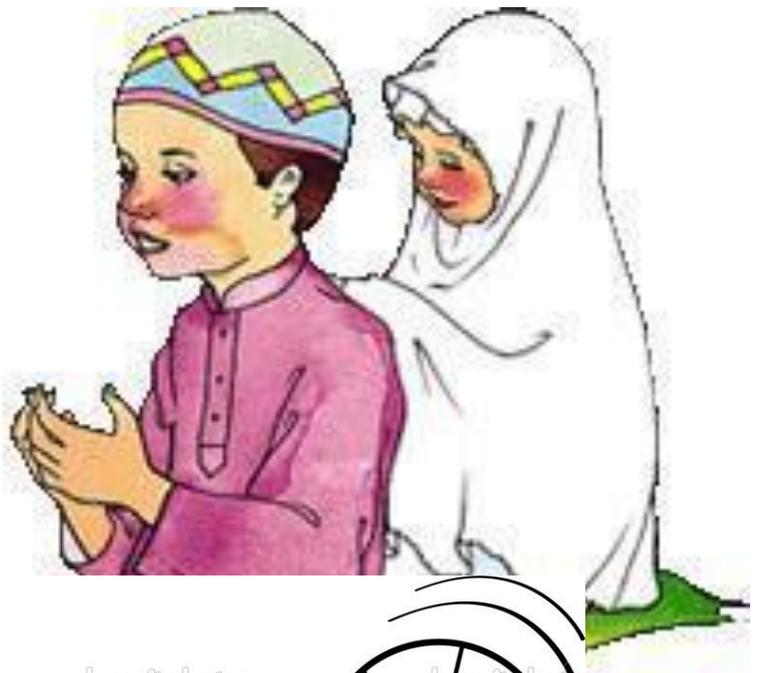






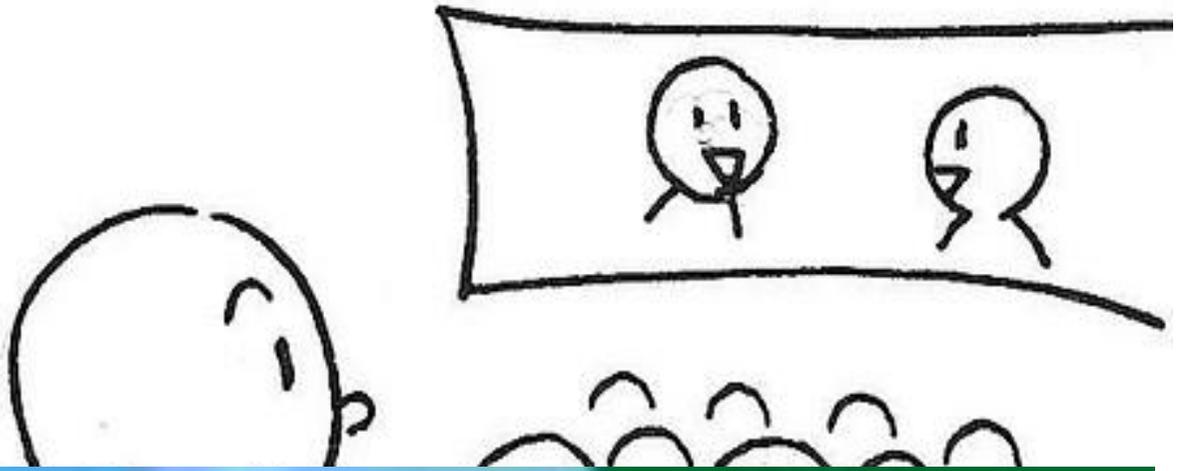
Azka D. Nurilm
MODEL PEMBI
Universitas Penc

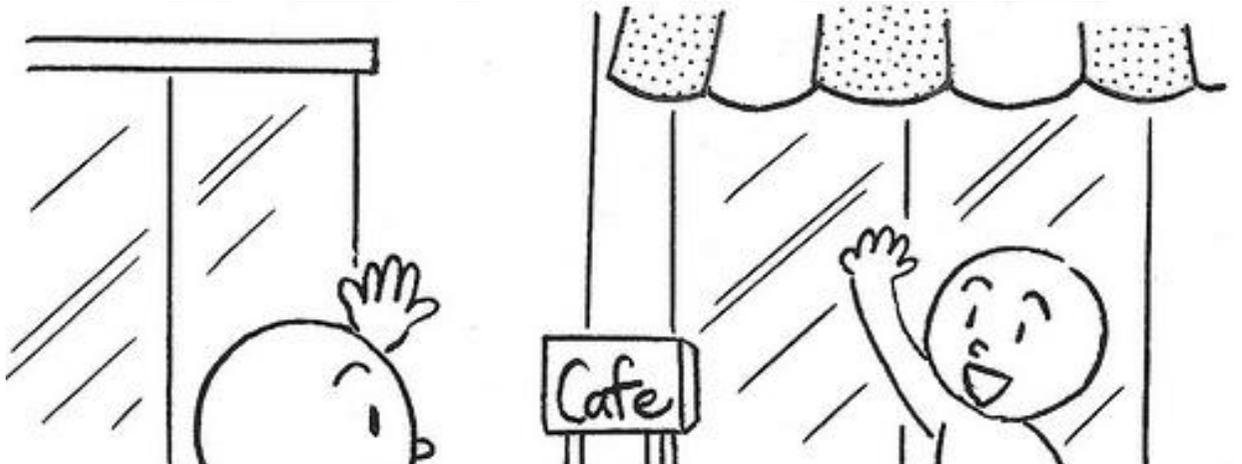
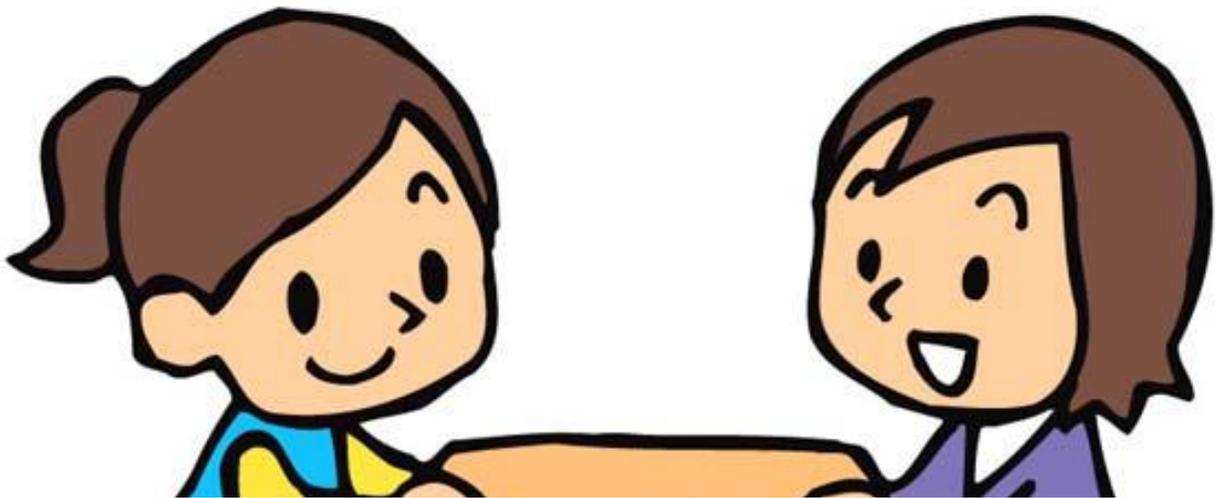




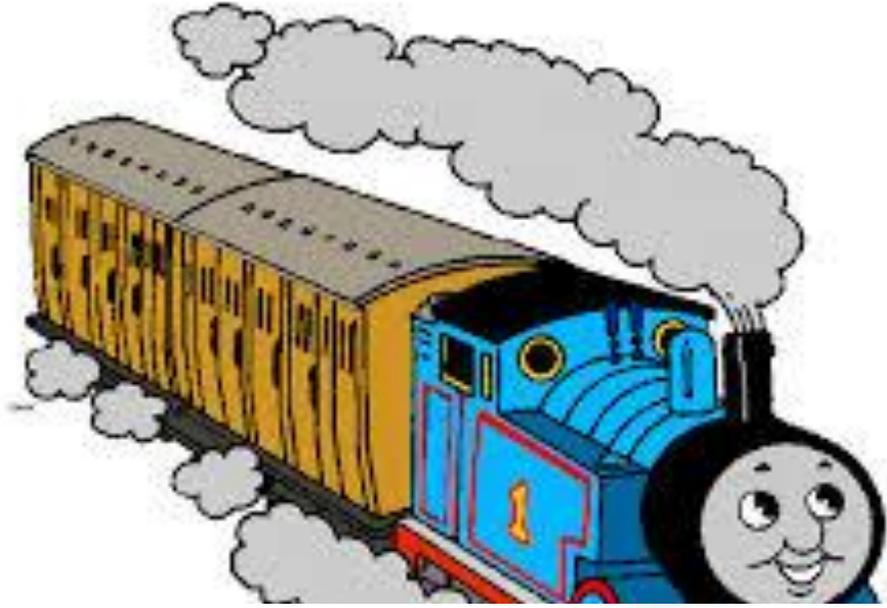












AM
Ur





dreamstime.com













Azka D. Nurilmatin, 2014
MODEL PEMBELAJARAN MENGHAFAL KOSAKATA MENGGUNAKAN MATCHING GAME
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

TEMIAN

PACAR

Azka D. Nurilmatin, 2014

MODEL PEMBELAJARAN MENGHAFAK KOSAKATA MENGGUNAKAN MATCHING GAME

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