

UJI COBA TEKNIK PERMAINAN *MAGIC TOUCH* DALAM PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

Ruslan Abdulgani Surawijaya

1105770

ABSTRAK

Di era globalisasi seperti saat ini, dengan banyaknya perusahaan Jepang yang berdiri di Indonesia, bahasa Jepang menjadi salah satu bahasa asing yang penting untuk dipelajari. Namun bagi orang Indonesia bahasa Jepang adalah bahasa yang sulit untuk dipelajari. Kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang tersebut salah satunya adalah kosakata. Terutama dalam pembelajaran kosakata. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti melakukan penelitian mengenai penggunaan teknik permainan *Magic Touch* dalam peningkatan penguasaan kosakata. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *Magic Touch*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen kuasi dengan desain *One Group Pretest Posttest Design*. Penelitian ini menggunakan studi kasus yang dilakukan pada kelas X MIA 7 di SMAN 15 Bandung sebagai objek uji coba teknik permainan. Instrumen yang digunakan yaitu *pretest*, *posttest*, dan angket. Dari hasil analisis data, diketahui nilai rata-rata *pretest* sebesar 42,25 dan *posttest* sebesar 94,1 dengan $db = 19$, sehingga *t*-hitung yang diperoleh sebesar 16,78. *T*-hitung tersebut lebih besar dari pada *t*-tabel dengan taraf signifikansi 5% = 2,09 dan 1% = 2,86. Dengan begitu H_0 diterima yang artinya penggunaan teknik permainan *Magic Touch* dalam pembelajaran kosakata efektif dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Serta hasil analisis data angket, dapat dikatakan bahwa teknik permainan *Magic Touch* menarik dan diharapkan untuk bisa tetap digunakan dalam pembelajaran kosakata. Selain itu, penting untuk dilakukannya penelitian lebih lanjut dari penelitian ini yang berkaitan dengan adanya pengaruh terhadap kemampuan mengingat kosakata dalam jangka waktu yang lama.

Keyword: Uji coba, *Magic Touch*, Kosakata

TRIAL ENGINEERING GAME MAGIC TOUCH CONTROL IN THE IMPROVEMENT OF JAPANESE VOCABULARY

Ruslan Abdulgani Surawijaya

1105770

ABSTRACT

In the current era of globalization, with many Japanese companies are standing in Indonesian, Japanese became one of the important foreign language to learn. But for the Indonesian, Japanese is a difficult language to learn. The difficulty in studying the Japanese language is one of them is the vocabulary. Especially in learning vocabulary. Based on that background, author conducted a study on the use of the technique of playing Magic Touch in increasing vocabulary. This study aims to determine the increase Japanese vocabulary by using the technique of the game Magic Touch. The method used is a quasi experimental method with a model of one group pretest posttest Design. This study uses a case study conducted in class X MIA 7 at SMAN 15 Bandung as a test object game techniques. The instruments used are pretest, posttest, and questionnaires. From the analysis of the data, known to the average value of 42.25 pretest and posttest of 94.1 with $db = 19$, so the t-count were obtained at 16.78. T-count is greater than t-table with a significance level of 5% = 2,09 and 1% = 2,86. With so H_0 accepted, which means the use of the technique of playing Magic Touch in an effective vocabulary learning can improve students' mastery of the Japanese language vocabulary. And the results of the questionnaire data analysis, it can be said that the technique of Magic Touch game interesting and is expected to be continued to be used in learning vocabulary. In addition, it is important to further research of this study with regard to the influence on the ability to remember vocabulary in the long term.

Keyword : Trial, Magic Touch, Vocabulary

Ruslan Abdulgani Surawijaya, 2015

UJI COBA TEKNIK PERMAINAN MAGIC TOUCH DALAM PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

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