

**PENGUNAAN TEKNIK PERMAINAN DALAM BUKU *JAPANESE FOR  
YOUNG PEOPLE* DALAM PELATIHAN HIRAGANA**

**(Penelitian Eksperimen Kuasi Terhadap Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun  
Ajaran 2014/1015)**

Ikah Karsiah

1105132

**ABSTRAK**

Huruf hiragana merupakan hal penting dalam pembelajaran bahasa Jepang. Karena dengan menguasai huruf hiragana, pembelajar akan sangat terbantu dalam mempelajari bahasa Jepang khususnya membaca dan menulis. Namun pada kenyataannya, masih banyak siswa yang merasa kesulitan ketika mempelajari huruf hiragana. Salah satu metode pembelajaran huruf hiragana yang dapat mendukung adalah menggunakan teknik permainan. Dalam penelitian ini, Penulis menggunakan permainan yang terdapat dalam buku *Japanese For Young People* karangan Sachiko Adachi dkk. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penguasaan huruf hiragana siswa sebelum dan setelah mendapatkan *treatment*. Selain itu, untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan permainan dalam buku *Japanese For Young People*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu dengan menggunakan *one group pre-test-post-test design*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 15 Bandung sebanyak 30 orang. Pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes dan angket. Berdasarkan analisis data, diketahui nilai  $t_{hitung}$  sebesar 35,86. Nilai  $t_{tabel}$  untuk  $db=29$  adalah 2,04 untuk signifikansi 5% dan 2,76 untuk signifikansi 1%. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa terjadi perbedaan antara hasil belajar terhadap kemampuan penguasaan huruf hiragana siswa sebelum dan setelah menggunakan teknik permainan dalam buku *Japanese For Young People*. Selain itu, dari hasil angket diketahui bahwa pembelajar memberikan respon positif terhadap penggunaan permainan dalam buku *Japanese For Young People*.

Kata Kunci : Hiragana, Pelatihan, Teknik Permainan

# THE USE GAMES OF JAPANESE FOR YOUNG PEOPLE BOOK IN HIRAGANA TRAINING

(Quasi Experimental Research At First Grade Of SMAN 15 Bandung 2014/1015)

Ikah Karsiah

1105132

## ABSTRACT

Hiragana is important thing in learning Japanese. Because by mastering hiragana, learners will be greatly helped in studying Japanese, especially reading and writing. But in reality, there are many students who find difficulties learning hiragana. One of the methods that can support the hiragana characters is using the technique of the game. This research used the games contained in the book “Japanese For Young People” written by Sachiko Adachi et al. The purpose of this research are to determine students' mastery of hiragana characters before and after getting treatment. In addition, to determine the response of students to use the game in Japanese For Young People book. The method used in this study is a quasi experiment with using one group pre-test-post-test design. Samples are first grade of SMAN 15 Bandung as many as 30 people. Collecting data in this research is the tests and questionnaires. Based on data analysis, Known that the value of  $t_{hitung}$  is 35,86. The value of  $t_{tabel}$  for  $db=29$  is 2,04 for 5% significance and 2,76 for 1% significance. It can be concluded, there is difference between learning outcomes in ability of mastery hiragana of students before and after using the game in the book of Japanese For Young People. In addition, from the results of the questionnaire known that learners provide a positive response on the use of games in Japanese For Young People book.

Keywords: hiragana, Training, Games