

Soal Pre-test ini untuk keperluan mengumpulkan data penelitian yang berjudul “Efektivitas Teknik Permainan Kartu Memo untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Huruf Katakana” dan tidak berpengaruh terhadap nilai, sehingga isi sesuai dengan kemampuan.

Nama :

Kelas :

A. Pilihlah A,B,C, atau D sesuai jawaban yang benar untuk pertanyaan-pertanyaan berikut!

1. _____ は11日から13日までです。
a. テスト b. テヌト c. チスト d. チヌト
2. きのうちともだちの_____へいきました。
a. パーチー b. パーテイ c. バーテイ d. バーチー
3. おとうさんは_____です。
a. インジニア b. エソジニア c. エンジニア d. イソジニア
4. エディさんは_____をはいています。
a. ズボノ b. ズボソ c. スホン d. ズボン
5. いもうとはいちご_____をのみます。
a. ジューヌ b. ジューツ c. ジュース d. ジューソ
6. ドニさんは_____でがっこうへいきます。
a. バイク b. ハイク c. バイケ d. パエク
7. シテイさんは_____じんです。
a. マレーツア b. ヌレージア c. マレーシア d. マレージア
8. きのうちわたしは_____をつくりました。
a. ケーキ b. クーチ c. ケーチ d. クーキ
9. にほんじんはさいきん_____がすきです。
a. サーカー b. サーガー c. サッカー d. ザッカー
10. ルディハルトノさんは_____がじょうずです。
a. パドミソトソ b. バドニントソ c. バドミソトソ d. バドミンソソ

B. Cocokkanlah kata berikut dengan cara memberi tanda garis pada huruf katakana yang tepat!

- | | | | |
|-----------|---|---|-----|
| 1. BEDDO | * | * | ビオラ |
| 2. TEPPU | * | * | メール |
| 3. HOTERU | * | * | ベッド |
| 4. MOSUKU | * | * | ナイフ |
| 5. TOMATO | * | * | プール |
| 6. BIORA | * | * | ピアノ |
| 7. PIANO | * | * | テップ |
| 8. NAIFU | * | * | トマト |
| 9. PUURU | * | * | ホテル |
| 10. MEERU | * | * | モール |
| | | * | モスク |

C. Tulislah kata-kata berikut dengan huruf katakana yang benar!

1. RAION =
2. TAKUSHII =
3. KARAOKE =
4. MERON =
5. JOGINGGU =
6. CHIKETTO =
7. SARADA =
8. EAKON =
9. AUSUTORARIA =
10. SANDOICCHI =

Diyana Kartika Ningrum, 2016

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN KARTU *MEMO* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENINGGAT HURUF *KATAKANA*

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

11. SANGURASSU =
12. SEETAA =
13. TORAKKU =
14. POKETTO =
15. HANSAMU =
16. NEKUTAI =
17. HERIKOPUTAA =
18. PAINAPPURU =
19. DURIAN =
20. RIODEJANEIRO =