

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

(Penelitian Eksperimen Kuasi Terhadap Siswa Kelas XI SMKN 1 Pagelaran Cianjur Tahun Ajaran
2015/2016)

Diyana Kartika Ningrum

0906921

ABSTRAK

Dalam proses pembelajaran bahasa Jepang di sekolah, pembelajaran huruf *katakana* merupakan pelajaran yang cukup sulit untuk dipelajari siswa. Salah satu masalahnya adalah karena huruf *katakana* memiliki karakter huruf yang secara sepintas mirip dengan huruf *hiragana*. Seperti huruf カ (ka) dan か (ka), キ (ki) dan き (ki), セ (se) dan せ (se), ヘ (he) dan へ (he), ヤ (ya) dan や (ya), リ (ri) dan り (ri). Hal inilah yang menyebabkan pembelajar mengalami masalah dalam mengingat dan membedakan huruf *katakana*. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti melakukan penelitian mengenai efektivitas teknik permainan kartu *memo* untuk meningkatkan kemampuan mengingat huruf *katakana*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas teknik permainan kartu *memo* untuk meningkatkan kemampuan mengingat huruf *katakana*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen kuasi dengan desain *one group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMKN 1 Pagelaran dan sampelnya adalah 30 siswa kelas XI. Instrumen penelitian ini adalah tes dan angket. Hasil dari analisis data, diperoleh nilai *mean pretest* adalah 50,5 dan *mean posttest* adalah 83. Dengan demikian, terdapat peningkatan setelah diberikan perlakuan (*treatment*) yaitu sebesar 32,5. Dan didapatkan nilai *t* hitung dari nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 13,54. Untuk itu, dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai $13,54 > 2,04$ untuk taraf signifikansi 5% dan $13,54 > 2,76$ untuk taraf signifikansi 1%, sehingga (H_0) diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengingat huruf *katakana* pembelajar meningkat setelah menggunakan teknik permainan kartu *memo*. Berdasarkan hasil angket, dapat diketahui bahwa penerapan teknik permainan kartu *memo* dapat memotivasi dan mempermudah siswa untuk mempelajari huruf *katakana*.

Kata kunci :Efektivitas, teknik permainan kartu *Memo*, mengingat, huruf *katakana*.

EFFECTIVENESS OF MEMO CARD GAME TECHNIQUE FOR IMPROVING ABILITY OF
REMEMBERING KATAKANA LETTERS

(A Quasi Experiment of Students Class XI SMKN 1 Pagelaran Cianjur
Academic Year 2015/2016)

Diyana Kartika Ningrum
0906921

ABSTRACT

In the process of learning Japanese at school, learning katakana is quite a difficult lesson to learn students. One of the problem is because katakana letters has the character of letters similar to hiragana letters. カ(ka) and か(ka), キ(ki) and き(ki), セ(se) and せ(se), ヘ(he) and へ(he), ヤ(ya) and や(ya), リ(ri) and り(ri). Here are the things that cause the learners have trouble in remembering and distinguish of katakana letters. Based on the background above, the researcher carries out the research about the effectiveness of memo card game technique for improving ability of remembering katakana letters. The purpose of the research is to know the effectiveness of memo card game technique for improving ability of remembering katakana letters. Beside it, there is to know students responses about memo card game technique. The technique that used in this research is quasi experiment with one group pretest-posttest design. The population in this research were students of SMKN 1 Pagelaran and the sample was 30 students of class XI. This reasearch instruments are test (pretest and posttest) and questionnaire. The result of data analysis, the mean values obtained pretest was 50.5 and posttest was 83. And then, there got increasing after treatment is 32.5. In addition, t score obtained pretest and posttest is 13.54 with db = 29. It can be concluded that t score > t table with $13.54 > 2.04$ for significance level 5% and $13.54 > 2.76$ for significance level 1%, so that the (H_0) is accepted. Therefore , it can be know that the students ability of remembering katakana letters is different and can be ensured that students ability of remembering katakana letters increased before using memo card game technique. Based on questionnaire result, that the application of memo card game technique can motivate and it was easier for students to learn katakana letters. Beside it, memo card game technique is effective for improving ability of remembering katakana letters.

Keywords: Effectiveness, memo card game technique, remembering, katakana letters.

Diyana Kartika Ningrum, 2016

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

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

「カタカナを覚える能力を高めるためのメモカードゲーム仕様の効果」

(2015/2016 学年度 SMKN 1 Pagelaran の二年生に対する準実験研究)

ディヤナ カルティカ ニングルム

0906921

要約

日本語の学習には学生にとってカタカナの暗記が難しいということがわかった。一つの問題は、カタカナの文字はひらがなの文字と同様なのである。カタカナの文字はひらがなのような似ている文字がいくつあり、学習者にとって難しいものになったためである。例えば、「カ」と「か」、「キ」と「き」、「セ」と「せ」、「へ」と「へ」、「ヤ」と「や」、「リ」と「り」。だから、日本語の学習者はカタカナを覚えにくくて区別できない。本研究の目的はメモカードゲームの仕様でカタカナを覚える能力を高めるためである。本研究の方法は準実験でデザインは *one group pretest and posttest design* である。サンプルは SMKN 1 Pagelaran の二年生の 30 名である。データを集めるためにテストとアンケートを使用した。データの分析によると、事前テストの平均は 50.5 点、事後テストの平均は 83 点にということがわかった。そして、t 得点は 13.54、水準 5% t 表では 2.04 と水準 1% 表では 2.76 ということが明になった。t 得点は t 表より高いので H_k は受けられた。つまり、学習のことで、メモカードゲームは日本語でのカタカナを覚える能力が上がるということがわかった。アンケートのデータの分析のカタカナを覚え安くなった。

キーワード：効果、メモカードゲーム仕様、覚える、カタカナ