

**EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN *PINOY HENYO* DALAM
PEMBELAJARAN KOSAKATA (*MEISHI*) BAHASA JEPANG TINGKAT
DASAR**

**(Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA PGRI 1 Bandung Tahun
Ajaran 2012/2013)**

GISCA NADYA

0900742

ABSTRAK

Pembelajaran bahasa Jepang di tingkat SMA biasanya menjadi pelajaran yang cukup sulit. Selain banyaknya kosakata yang harus dihafal, pengajaran bahasa Jepang biasanya hanya menggunakan teknik pengajaran konvensional yang membuat siswa terkadang merasa jenuh. Karena itulah pembelajaran yang menarik diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Salah satunya dengan menggunakan teknik permainan *Pinoy Henyo*.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Quasi Eksperimental* yang menggunakan *one group before after pre test post test design*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat keefektivitasan dari teknik permainan *Pinoy Henyo* dan melihat respon atau opini siswa terhadap permainan *Pinoy Henyo* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Sampel dari penelitian adalah 30 orang siswa kelas X SMA PGRI 1 Bandung dengan instrument tes dan angket. Instrumen tes yang digunakan berupa *pre test* dan *post test*.

Berdasarkan analisis data rata-rata nilai *pre test*=43,25, dan *post test*=88,92. Dengan t-hitung sebesar 18,67, dan db=29, pada taraf signifikansi 1 % diperoleh t_{tabel} sebesar 2,76 dan pada taraf signifikansi 5 % diperoleh t_{tabel} sebesar 2,04. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $18,67 > 2,76$ (1%) dan $18,67 > 2,04$ (5%) dapat disimpulkan bahwa hipotesis kerja (H_k) dalam penelitian ini **diterima**. Yaitu teknik permainan *Pinoy Henyo* efektif dalam pembelajaran kosakata *meishi* bahasa Jepang tingkat dasar. Berdasarkan analisis data angket diperoleh kesimpulan bahwa sebagian besar siswa merasa teknik permainan *Pinoy Henyo* menarik dan membantu siswa dalam mengatasi kesulitan mengingat kosakata *meishi* juga meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci : Efektivitas, Teknik Permainan *Pinoy Henyo*, *Meishi*

Gisca Nadya, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Pinoy Henyo Dalam Pembelajaran Kosakata (Meishi) Bahasa Jepang Tingkat Dasar (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA PGRI 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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

**THE EFFECTIVENESS OF PINOY HENYO GAME TECHNIQUE IN
LEARNING BASIC LEVEL OF JAPANESE (*MEISHI*) VOCABULARY**

**(THE EXPERIMENTAL STUDIES OF 10th GRADE STUDENTS AT
SMA PGRI 1 BANDUNG ACADEMIC YEAR 2012/2013)**

GISCA NADYA

0900742

ABSTRACT

Learning Japanese in high school used to be a tough lesson. In addition there's so many vocabulary and learners have to memorized that. In Senior High School, Japanese teacher usually only use the conventional teaching techniques that make students feel bored sometimes. Because that's interesting learning needed to improve students' motivation and interest in learning Japanese. One of them is by using the technique of the game Pinoy Henyo.

This research method uses Quasi Experimental research by using before after one group pre-test post-test design. The purpose of this study is to look at the effectiveness of the techniques Pinoy Henyo game and to know about the response or opinion of the game Pinoy Henyo in learning Japanese vocabulary. The samples of this research were 30 students of class X SMA PGRI 1 Bandung with test instruments and questionnaires. Test instruments used in the form of pre test and post test.

Based on the data analysis the average value of pre-test = 43.25, and post-test = 88.92. With t-count equal to 18.67, and db = 29, at 1% significance level is 2.76 and at 5% significance level of 2.04 . Because t count > t table which is 18.67 > 2.76 and (1%) 8.67 > 2.04 (5%) it can be concluded that the working hypothesis (H_k) in this research received. Pinoy Henyo game technique is effective in learning Japanese vocabulary *meishi* at the basic level. Based on questionnaire data analysis it can be concluded that the majority of students felt the Pinoy Henyo game is interesting and help students to handling difficulty of memorized *meishi* vocabulary. Beside that this game also increase students' motivation to learn Japanese.

Keyword : Effectiveness, Pinoy Henyo Game Technique, Meishi

Gisca Nadya, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Pinoy Henyo Dalam Pembelajaran Kosakata (Meishi) Bahasa Jepang Tingkat Dasar (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA PGRI 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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