

**Efektivitas Media Permainan *Purple Pairs* dalam Pembelajaran  
Kosakata Bahasa Jepang  
(Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X MIA 5 SMAN 20 Bandung  
Tahun Ajaran 2013/2014)**

**Nama : Irfan Rachmat**

**NIM : 0801220**

**ABSTRAK**

Salah satu aspek kebahasaan yang penting untuk dikuasai guna menunjang kecakapan berbahasa yaitu kosakata. Bagi pembelajar bahasa asing, termasuk Bahasa Jepang akan mengalami kesulitan penguasaan kosakata. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian mengenai “*Efektivitas Media Permainan Purple Pairs dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang*”. Metode dalam penelitian ini adalah eksperimen murni atau *true experiment design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan dengan menggunakan dua kelompok sampel, kelompok eksperimen yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan media permainan *purple pairs* dan kelompok kontrol sebagai kelompok pembanding yang menggunakan media *power point*. Jumlah sampel kelompok eksperimen dan kelompok kontrol masing-masing berjumlah 20 orang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa dalam menguasai kosakata sesudah *treatment* melalui permainan *purple pairs*. Serta mengetahui apakah ada perbedaan signifikan antara kedua kelas, dan untuk mengetahui apakah permainan *purple pairs* dapat memudahkan siswa dalam penguasaan kosakata atau *goi*. Hasil dari analisis data, maka diperoleh nilai  $t_{hitung}$  dari *pre-test* adalah  $-0.71 < t_{tabel} = 2,00172$  (5%) dan  $2,66329$  (1%). Artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tetapi setelah perlakuan diperoleh  $t_{hitung}$  dari *post-test* adalah  $4,71 > t_{tabel} = 2,00172$  (5%) dan  $2,66329$  (1%), artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian dapat diketahui bahwa media permainan *purple pairs* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Kata kunci : Permainan, Kosakata, Pembelajaran Kosakata

**The Effectiveness of Purple Pairs Media Game In Japanese  
Vocabulary Learning  
(A research towards X MIA 5 Class in SMAN 20 Bandung  
School Year 2013/2014)**

**Name : Irfan Rachmat  
Student number : 0801220**

**ABSTRACT**

One of the important linguistic aspect that should be mastered to support the linguistic proficiency is vocabulary. For the people who studying forein language, such as Japanese may have to face the difficulty of vocabulary proficiency. Therefore, the writer's have done a research about "The Effectiveness of Purple Pairs Media Game In Japanese Vocabulary Learning".

Method used in this research is *true experiment design*, which apply by two sample of group, the experiment group is using purple pairs game in learning and the control group is using power point media. Each number of experiment group and control group samples are 20 people.

The purpose in this research is to determine student capability in understanding vocabulary, to identivy the significant differences between the groups, after purple pairs game treatment applied.

Based on the result of analitical data,  $t_{arimethic}$  value from pre-test is  $-0.71 < t_{table} = 2,00172$  (5%) and  $2,66329$  (%). The result means there is no significant difference between two groups. And after treatment applied  $t_{arimethic}$  value from post-test is  $4,71 > t_{table} = 2,00172$  (5%) and  $2,6632$  (1%), there is significant difference between two groups. So that the working hypothesis has been accepted and purple pairs game has effectively proved in increasing the student's Japanese vocabulary learning.

*Keyword : Games, Vocabulary learning, Vocabulary*