

STRATEGI *TAKE AND GIVE REWARD* DALAM MEMOTIVASI
PEMBELAJARAN HIRAGANA TERHADAP SISWA KELAS X SMA
NEGERI 15 BANDUNG

Ayu Amalia

1003240

ABSTRAK

Pembelajaran bahasa Jepang di beberapa SMA pada kelas X menggunakan kurikulum 2013. Dimana pembelajaran dilakukan sesuai dengan adanya minat siswa. Dalam pembelajaran bahasa Jepang hal yang sulit adalah huruf kana dan kosakata bahasa Jepang. Di kelas X tingkat SMA siswa baru mengenal, membaca dan menulis huruf hiragana. Namun, banyak siswa yang merasa kesulitan selama pembelajaran hiragana sehingga membuat tidak semangat belajar bahasa Jepang. Dengan demikian, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Strategi *take and give reward* dalam memotivasi pembelajaran hiragana terhadap kelas X SMA Negeri 15 Bandung”. Tujuan dari penelitian ini yaitu, untuk mengetahui bagaimana penerapan strategi *take and give reward* dalam memotivasi pembelajaran hiragana, untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar yang menggunakan Strategi *take and give reward* dengan hasil belajar yang tidak menggunakan strategi *take and give reward*, dan untuk mengetahui penerapan strategi *take and give reward*, apakah menarik dan memotivasi bagi siswa atau tidak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen murni dengan adanya kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan tes (*pretest, posttest*) dan non-tes (angket). Sampel penelitian ini adalah kelas X SMA Negeri 15 Bandung sebanyak 69 orang yang menggunakan kurikulum 2013. Dari hasil analisis data diketahui t_{hitung} 7,42. Nilai t_{tabel} untuk $db=67$ adalah 2,00 (5%) dan 2,65 (1%). Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y. Hal ini berarti pembelajaran dengan menggunakan strategi *take and give reward* dalam memotivasi pembelajaran hiragana efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Kata Kunci : Strategi *take and give reward*, Motivasi, Hiragana

STRATEGY TAKE AND GIVE REWARD TO MOTIVATE LEARNING
HIRAGANA AGAINST FIRST GRADE STUDENTS IN SENIOR HIGH
SCHOOL 15 BANDUNG

Ayu Amalia

1003240

ABSTRACT

Learning Japanese Language in some Senior High School are using curriculum 2013. Which learning by they own interest. The hardest thing to learning Japanese Language are kana and vocabulary. In the first grade of Senior High School students learning the basic of hiragana how to know, learn, and write hiragana. But, there are some students that they feel so hard to learning hiragana and because of that they didn't have any motivation to learning hiragana. Therefore, the researcher will doing research with title about Strategy Take and Give Reward To Motivate Learning Hiragana Against First Grade Students in Senior High School 15 Bandung. The purpose of this research are for knowing how to applying Strategy Take and Give Reward to motivate learning hiragana against first grade students in Senior High School 15 Bandung, for knowing about differences of result from students whose using strategy take and give reward and students whose not using strategy take and give reward, and for knowing application of strategy take and give reward "is it interesting and motivate for students or not". This research using true experimental method with class experiment and class control. Instrument research of this research are test (pretest, posttest) and non-test (questionnaire). The sample of this research is first grade students in Senior High School 15 Bandung about 69 persons whose using curriculum 2013. From result of data analysis is known t_{hitung} 7,42. Value t_{tabel} for db=67 is 2,00 (5%) and 2,65 (1%). Therefore, $t_{hitung} > t_{tabel}$ have some significant differences in variable X and variable Y. This result means that Strategy Take and Give Reward to motivate learning hiragana against first grade students in Senior High School 15 Bandung is Effective.

Keyword : Strategi *take and give reward*, Motivation, Hiragana

SMA NEGERI 15 BANDUNG で一年生のひらがなを学ぶの動力が *STRATEGI TAKE AND GIVE REWARD* を使う

Ayu Amalia

1003240

概要

最近、高校では一年生が日本語を学ぶ時にカリキュラム 2013 が使われる。学習者の興味に応じて日本語を学ぶことが自由に決まる。高校生にとって日本語が難しすぎるといわれている。日本語の中で難しいことはカナや漢字や言葉などがある。高校では一年生がひらがなの読み書きをはじめて知っているため、難しすぎると、日本語を学ぶ興味がなくなってしまう。したがって、著者は SMA Negeri 15 Bandung のひらがなを学ぶ動力がについて研究したいと思う。研究の目的は；

1. SMA Negeri 15 Bandung の一年生の実験クラスは *Strategi Take and Give Reward* を使った後はどんな使用だと思うか研究したいと思う。
2. SMA Negeri 15 Bandung の一年生の実験クラスと制御クラスと比べると *Strategi Take and Give Reward* を使った後は、どんな効果があるか成績においてひらがなを学ぶの動力がどうだろうか研究したいと思う。
3. SMA Negeri 15 Bandung の一年生の実験クラスと制御クラスが *Strategi Take and Give Reward* を使った後は、動力的上がるについてどう変わるか研究したいと思う。
4. SMA Negeri 15 Bandung の一年生の実験クラスが *Strategi Take and Give Reward* を使った後は、ひらがなの学ぶの動力がどんな意見があるか研究したいと思う。

この研究の方法は実験的研究を使う。実験的研究といえば制御クラスと実験クラスがあるはずだ。実験から、どんな変わることがあったら分かるようになると思う。研究の結果を見ると、 t_{hitung} は 7,42 である。 t_{tabel} の点は db=67 のは 2,00 (5%) と 2,65 (1%)。ただ、 $t_{hitung} > t_{tabel}$ といことである。ただ、意味は *Strategi Take and Give Reward* を使ったら、ひらがなを学ぶことについてモチベーションを出しておきると思う。この学習方法は有効な学習方法と思う。

キーワード : *Strategi take and give reward*, モチベーション, ひらがな

Ayu Amalia, 2015

STRATEGI TAKE AND GIVE REWARD DALAM MEMOTIVASI PEMBELAJARAN HIRAGANA TERHADAP SISWA KELAS X SMA NEGERI 15 BANDUNG

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