

**PENGUNAAN PERMAINAN *A CREATIVE STORY* DALAM
MENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG
(PENELITIAN EKSPERIMEN KUASI TERHADAP SISWA KELAS XI
MIA 2 SMA NEGERI 5 CIMAHI TAHUN AJARAN 2014/2015)**

Laras Gapuraning Asihna Sujani

1104854

ABSTRAK

Dalam berbahasa terdapat 4 aspek penting yang harus dikuasai, salah satunya adalah aspek berbicara. Aspek keterampilan berbicara akan sangat baik jika sudah diterapkan sejak dini, sedangkan pada kenyataannya terdapat masalah yang ditemui di SMAN 5 Cimahi bahwa siswa kelas XI masih belum menguasai keterampilan berbicara dalam bahasa Jepang. Sedangkan kompetensi dasar kemampuan berbicara untuk siswa SMA adalah menyampaikan berbagai informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dengan kalimat sederhana sesuai konteks. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *A Creative Story* serta tanggapan siswa mengenai metode permainan ini dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Jepang. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi, dengan mengambil sampel penelitian pada siswa kelas XI MIA 2 SMA Negeri 5 Cimahi sebanyak 39 orang. Setelah analisis data, diperoleh hasil t-hitung lebih besar daripada t-tabel, maka H_0 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan dari hasil kemampuan berbicara setelah pembelajaran menggunakan metode permainan *A Creative Story*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode permainan *A Creative Story* efektif digunakan dalam pembelajaran sehari-hari. Selain itu, dari hasil angket diketahui sebagian besar responden memberikan respon positif pada metode permainan *A Creative Story*.

Kata Kunci: Penggunaan, *A Creative Story*, berbicara, permainan

**THE USE OF A CREATIVE STORY GAME IN ORDER TO
IMPROVING JAPANESE SPEAKING SKILL**
(EXPERIMENT RESEARCH ON CLASS XI MIA 2 OF SMA NEGERI 5
CIMAHI SCHOOL YEAR 2014/2015)

Laras Gapuraning Asihna Sujani

1104854

ABSTRACT

In case of language there are 4 important aspects that must be understood, speaking aspect is one of them. Speaking ability aspect will be much better if been used since younger age, meanwhile in reality, there are problems that I encountered in 5 senior high school of Cimahi that the eleventh grade student's Japanese speaking ability is not capable yet. While the speaking skill's basic competencies of senior high school student is to deliver any kind of information, orally with a right pronunciation and simple sentence according to the context. This research's aims is to find out how the Japanese speaking skill's improvement by using a creative story game and students response about this game method in Japanese teaching and learning activities. This research is using a quasi experimental method, by taking a research sample in class XI MIA 2 of SMA Negeri 5 Cimahi as many as 39 students After the data is analyzed, the t-hitung obtained results is higher than t-tabel, then Hk is accepted. This shows that there are significant speaking ability differences after using a creative story game learning method. It can be concluded that the learning method of game a creative story is effective to be use in daily lesson. In addition, from the questionnaire's results is known that most respondents gave a positive response to a creative story learning game method.

Key Word: Use of, *A Creative Story*, speaking, game

日本語の話す能力向上による *A Creative Story* ゲームの使用

(チマヒ第5国立高校における准実験)

Laras Gapuraning Asihna Sujani

1104854

言語には四つの重要な技能が把握をしないといけなことがある、その課題の一つとしては話す技能である。話す技能は幼いころから応用すればよいものを考えられるが、実際にはチマヒ第5国立高校の高等学校の二年生が日本語で話す技能を把握することができない人もいたので、問題になっている。しかし、高校生のための話す技能の基本応答能とは、様々な情報を伝えることができ、適当な発音で文脈に沿った簡単な文章をコミュニケーションをとることもできる。本研究の目的は、*A Creative Story* のゲームを使用すると、日本語の話す技能を向上させることと *A Creative Story* ゲーム対して、学習者は授業内で日本語の学習でこのゲームを使用した後の印象を知るためである。本研究の方法としては準実験を使用し、サンプルは、チマヒ第5国立高校 高等学校の科学クラスにいる 39 人の二年生である。データ分析の結果に基づいて、t 得点は t 表より高いので、仮説が受けられる。アンケートの分析結果に基づいては、*A Creative Story* ゲーム応用することによって、比較が有意的だと結果がわかった。したがって、日本語学習で *A Creative Story* ゲームは授業内でこの方法を応用することができ、さらに効果的である。それから、学習者はこのような方法の印象に関してはよいと考えられる。

キーワード：使用、*A Creative Story*、話す、ゲーム