EFEKTIVITAS STRATEGI *QUICK ON THE DRAW* DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

Senandung Nacita, Melia Dewi Judiasri, Neneng Sutjiati

Senandung.nacita@student.upi.edu

ABSTRAK

Penelitian yang diberi judul **"Efektivitas Strategi *Quick On The Draw* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang"** bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaaan strategi *Quick On The Draw* dalam peningkatan penguasaan kosakata, dan untuk engetahui apakah strategi *quick on the draw* menarik bagi siwa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen murni, karena melibatkan dua variabel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai pembandingnya dengan rancang desain penelitian *pre-test* dan *post-test* dan *non-test* (angket). Populasi data sampel yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari dua kelas dari SMA NEGERI 15 Bandung yaitu kelas XI IPA 3 (38 orang) sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 4 (36 orang) sebagai kelas kontrol. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan strategi *Quick On The Draw* dalam penggunaan kosa kata bahasa Jepang, dilakukan analisa data sebelum dan sesudah dilakukannya *treatment*. Dari hasil analisis data diketahui *t hitung* sebesar 3,13 dan db 72. Karena nilai *t tabel* untuk db 72 tidak ada, maka db yang paling mendekati adalah db 70 sebesar 2,00 pada taraf signifikan 5% *t tabel* dan 2,65 pada taraf signifikan 1% *t tabel*. Dengan demikian, nilai *t hitung* lebih besar daripada *t tabel*. Hal ini menunjukan terdapat perbedaan signifikan antara variabel X dan variabel Y. Berdasarkan analisa diatas, dapat dilihat bahwa strategi *quick on the draw* efektif mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.

Kata Kunci : Efektivitas, Strategi *Quick On The Draw*, kosakata

EFFECTIVENESS OF STRATEGY *QUICK ON THE DRAW* TO INCREASE JAPANESE VOCABULARY ABILITY

Senandung Nacita, Melia Dewi Judiasri, Neneng Sutjiati

Senandung.nacita@student.upi.edu

ABSTRACT

This research **"Effectiveness Of Strategy *Quick On The Draw* To Increase Japanese Vocabulary Ability"** has made for knowing about effectiveness of Strategy Quick On The Draw to increase Japanese vocabulary ability, and to knowing is this strategy interesting for student. This research use true experiment methode, because this research have two variabel, experiment class and control class as the comparator with pre-test, post-test and non-test (questionnaire). Population of this research taken from two classes of senior high school 15 Bandung they are XI Social 3 (38 persons) as experiment class and XI Social 4 (36 persons) as control class. Treatment is a important thing in order to knowing the differences before and after apply Strategy Quick On The Draw in Japanese vocabulary learning. From data analyze known that *t value* is 13,3 and db 72. Because of the value of *t table* for db 72 is not exist , for that db is 70 = 2,00 in significant percentage 5% *t table* and 2,65 in significant percentage 1% *t table*. Therefore, the value of *t value* is higher than *t table*. That mean variabel X and variabel Y have significant difference. Due that analyze Strategy Quick On The Draw is effective to increase Japanese vocabulary learning against students in Senior High School 15 Bandung.

Keyword : Effectiveness, Strategy *Quick On The Draw*, Vocabulary

日本語の語彙能力を高めるための

QUICK ON THE DRAW のストラテジー の有効

Senandung Nacita, Melia Dewi Judiasri, Neneng Sutjiati

Senandung.nacita@student.upi.edu

要旨

本研究 **“日本語の語彙能力を増加するための *Quick On The Draw* のストラテジー の有効”** のテーマは *Quick On The Draw* のストラテジー が日本語の語彙能力に対して良いかどうか、学習者にとって面白いかどうか分かるための研究である。本研究の方法は真の実験的研究を使用する。違いが分かるように二つクラスに研究し、実験クラスと制御クラスで別ける。研究のデザインは三つのテストがあり、事前と事後と *non-test* (アンケート)である。 対象者はバンドンの第 15 高校の二年生である。実験クラスは二年生の科学 3 (38 名)、制御クラスは科学 4 (36 名)である。テストのデータ分析の結果によると、*t* 得点が 13,3 である。そして、db が 72 である。しかし、db 72 の *t* 表の値がないため、 一番近い db が 70＝2,00 点（5% *t* 表）で、2,65 （1% *t* 表）である。このように、*t* 得点は *t* 表より高い。つまり、variabel X と variabel Y において違いが分かる。アンケート結果によると、ほとんどの学習者は *Quick On The Draw* のストラテジー は面白く、語彙能力が上達することになったと言われる。

キーワード：有効、*Quick On The Draw* のストラテジー、語彙

日本語の語彙能力を高めるための

QUICK ON THE DRAW のストラテジー の有効

要旨

A. はじめに

最近、インドネシアの高校で日本語が外国語の授業にとして勉強している。しかし、高校生にとって日本語を勉強するのが難しいと言われている。その一つは語彙である。従って、だんだん日本語の興味がなくなってしまい、日本語の勉強することももっと難しくなると思われた。それは大問題だと思う。そのため、*Quick On The Draw* のストラテジーについて研究したいと思う。なぜなら、*Quick On The Draw* のストラテジーは語彙を学ぶ為に賢明な方法だと思う。

Quick On The Draw のストラテジーとは、チームの為のゲームである。このストラテジーは 2008年にギンニスから紹介された。ギンニス(2008: 163) は *Quick On The Draw* というのはチームウォークと速さのための集中生得(しゅうちゅうせいとく)の研究活動である。*Quick On The Draw* のストラテジーを応用すれば、日本語を学ぶのは面白くなると思う。面白ければ、日本語の語彙を学ぶのは覚えやすくなる可能性が高いと思う。従って、日本語の語彙能力を高めるためにバンドンの第 15 高校の二年生 において *Quick On The Draw* のストラテジーを研究したいと思う。

B. 問題の設定(せってい)

1. 実験クラスと制御クラスの語彙能力の違いがあるか。
2. *Quick On The Draw* のストラテジーを応用した後で学習者の語彙能力はどうか。
3. Quick On The Draw のストラテジーを応用に対して学習者の反応はどうか。

C. 研究の目的

1. 実験クラスと制御クラスの語彙能力の違いを明らかにするためである。

2. *Quick On The Draw* のストラテジーを応用した後で学習者の語彙能力を明らかにするためである。
3. *Quick On The Draw* のストラテジーを応用に対して学習者の反応を明らかにするためである。

D.　対象者

対象者はバンドンの第 15 高校の二年生である。実験クラスは二年生の科学 3 (38 名)と制御クラスは科学 4 (36 名)である。

E.　研究の方法

この研究の方法は「*Pre-test Post-test Control Design* の *True Experimental*」という方法を使用する。

表 1

	事前テスト	待遇	事後テスト
実験クラス	Tx1	X1	Tx2
制御クラス	Ty1	Y1	Ty2

F.　研究の用具

データの収集はテストとアンケートを使用する。テストは学習者の日本語の語彙能力を明らかにするためである。また、アンケートは *Quick On The Draw* のストラテジーに対する学習者の感想を知るためである。

G.　データの分析の結果

1. 事前テスト

   本研究の事前テストは２０１４年４月に行った。実験クラスは２０１４年４月２３日で、制御クラスは２０１４年４月２５日に行った。それで、７４名において研究した後で分析をした。これは事前値の結果である：

表２

	実験クラス	制御クラス
平均	7,03	7,4
Standar Deviasi	1,22	1,15
Standar Error	0,2	0,19
SEMx-y	0,26	

表を見ると、実験クラスと制御クラスはＫＫＭ以下のカテゴリに入ることが分かる。

2. 事後テスト

事後テストは３８名に実施した。実験クラスは２０１４年５月２８日で、制御クラスは２０１４年５月２３日に行った。これは事後値の結果である：

表３

	実験クラス	制御クラス
平均	8,95	8,105
Standar Deviasi	0,9	1,305
Standar Error	0,15	0,22
SEMx-y	0,27	

表を見ると、実験クラスと制御クラスはＫＫＭ以上のカテゴリに入ることが分かる。

3. 最後はアンケートである。アンケートは事後が終わった後で実施した。アンケートの目的は学習者の感想を知るためである。アンケートの結果によると、かなり多い（９２．１％）の学習者は *Quick On The Draw* のストラテジーが日本語語彙能力を高めることができると答えた。それから、全部（１００％）の学習者は *Quick On The Draw* のストラテジーが面白いと答えた。

H. 終わりに

1. 結論

データ分析結果によると、本研究の結論が次のようにならべている：

1.1 事前テストの結果によると、実験クラスの平均点は 7,03 で、制御クラスは 7,4 である。

1.2 *Quick On The Draw* のストラテジーを応用した後で 事後テストの結果によると、実験クラスの平均点は 8,95 で、制御クラスは 8,105 である。

1.3 実験クラスの *Normalized gain* は 0,72 で、学習効果の評価表によって「効果的な学習」のカテゴリに入る。制御クラスの *Normalized gain* は 0,35 で、学習効果の評価表によって「あまり効果的ではない学習」のカテゴリに入る。つまり、語彙学習のために *Quick On The Draw* のストラテジーが効果である。

1.4 アンケートの結果によると、ほとんどうの学生は語彙を学ぶのは難しく、他の学ぶストラテジーがほしがっている。

1.5 テストのデータ分析の結果によると、*t* 得点が 13,3 である。 そして、db が 72 である。しかし、db 72 の *t* 表の値がないのため, 一番近い db が 70＝2,00 点（5% *t* 表）と 2,65 （1% *t* 表）である。このように、*t* 得点は *t* 表より高い。つまり、variabel X と variabel Y において違いが分かる。アンケート結果によると、ほとんどの学習者は *Quick On The Draw* のストラテジー は面白く、語彙能力が上達することになったと言われる。

2. 今後の課題

他の研究者のために、待遇が四回で実施し、実験の後でテストをして法がもっと良いと思う。それで、他の授業に *Quick On The Draw* のストラテジーを膨らせることが可能である。

選考文献

Ginnis, paul. (2008). *Trik dan Taktik Mengajar, Strategi Meningkatkan Pencapaian Mengajar di Kelas (edisi bahasa Indonesia).* Jakarta: Indeks