

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE *CONTEXTUAL TEACHING LEARNING* DENGAN
TEKNIK *MYSTERIOUS THINGS GAMES* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERBICARA BAHASA JEPANG
(Penelitian Eksperimen Kuasi Terhadap Siswa Kelas XI SMAN 16 Bandung Tahun Ajaran 2015/2016)**

Vita Fitria Afifah

1204898

ABSTRAK

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, ada beberapa keterampilan yang sangat penting. Pembelajaran berbicara terutama berbicara bahasa Jepang merupakan pembelajaran yang dianggap sulit oleh siswa karena mereka sering merasa takut salah, dan banyak juga yang merasa tidak paham bagaimana konteks kalimat yang benar. Sebagian siswa hanya dapat mengucapkan kata-kata yang mereka ketahui saja tanpa membentuk satu kalimat yang utuh padahal, mereka juga harus dapat berbicara sesuai dengan konteks dasar kalimat dengan baik. Oleh karena itu penggunaan metode CTL dengan teknik *Mysterious Things Games* ini dalam meningkatkan kemampuan berbicara merupakan salah satu upaya untuk agar siswa dapat meningkatkan kemampuan berbicara dalam Bahasa Jepang serta tanggapan siswa mengenai penggunaan metode CTL dengan teknik *Mysterious Things Games* dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi, dengan mengambil sampel penelitian pada siswa kelas XI Jepang 3 SMAN 16 Bandung sejumlah 15 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes dan angket. Dari hasil analisis tes diketahui nilai rata-rata sebelum dilaksanakan treatment sebesar 5,00 dan setelah dilaksanakan treatment nilai rata-rata siswa sebesar 8,46 dengan t hitung sebesar 11,7334 dengan $db = 14$ pada taraf signifikan 5 % = 2,14 dan 1 % = 2,98. Karena t hitung lebih besar dari t tabel, maka hipotesis kerja dalam penelitian ini diterima. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari hasil latihan berbicara setelah belajar menggunakan metode CTL dengan teknik *Mysterious Things Games*.

**EFFECTIVENESS OF USE METHOD Contextual Teaching Learning TECHNIQUE THINGS
Mysterious GAMES IN IMPROVING THE ABILITY TO SPEAK JAPANESE**

**(Quasi Experimental Research Against Class XI student of SMAN 16 Bandung Academic Year
2015/2016)**

ABSTRACT

In the Japanese language learning, there are some skills that are very important. Learning to speak mainly speak Japanese are learning is considered difficult by students because they often feel fear of being wrong, and many also feel did not understand how the context of a correct sentence. Most students can only say the words that they know without forming a complete sentence when, they also must be able to speak in accordance with the basic context of the sentence well.

Therefore the use of CTL method with the technique of these Games Mysterious Things in enhancing the ability to speak is one of the efforts to improve the ability for students to speak Japanese. This study aims to determine the effectiveness of using the CTL method with techniques Mysterious Things Games in enhancing the ability to speak Japanese as well as the responses of students regarding the use of CTL method with techniques Mysterious Things Games in enhancing the ability to speak Japanese. This research uses quasi experimental method, by taking a sample in a class XI student of SMAN 16 Bandung Japan 3 a number of 15 students. The instrument used in this study a test and questionnaire. From the analysis of the test known to the average value of 5.00 before being implemented treatment and after treatment carried an average value of 8.46 students with t count of 11.7334 with db = 14 at the significant level of 5% = 2.14 d an 1% = 2.98. Because t is greater than t table, then the working hypothesis in this study received. This shows that a significant influence on the results of the exercise was speaking after learning using CTL with techniques Mysterious Things Games.

神秘的な物のゲームで文脈学習方法による話すの能力の使用効果 (2015/2016 年度にバンドン第 16 高等学校の 2 年生に準実験研究)

フィタ・フィトリア・アフィファー

1204898

要旨

日本語の学習で 4 つの能力があり、一つのは会話である。Tarigan (1983: 15) によって、調音を言うということとか言葉を表し、考え方を伝える能力は話すことである。学習者は日本語の会話の学習で文型を理解できないので自信を持ってなくて日本語で話すのが難しくなると思われる。文を組み立てないで分かる言葉を言える学習者もいるが、事実は正しい文型で話さなければならない。そのため、神秘的な物のゲームで方法の使用は一つの学習者の会話能力を向上させる方法である。本研究の目的は会話能力の向上における神秘的な物のゲームで文脈学習方法の使用効果を分析し、そして神秘的な物のゲームで文脈学習方法の使用において学習者の反応と印象を知るためである。本研究は準実験で行い、対象者は 2015/2016 年度にバンドン第 16 高等学校の 2 年生の 15 人とする。データの収集はテストとアンケートである。データの解析の結果によると、処置前の点数の平均は 5.00、処置後の点数の平均は 8.46 であった。t 値は 11.7334 であった。表の t は 5% の有意水準で 2.14、1% の有意水準で 2.98 である。t 値は表の t より高く、神秘的な物のゲームで文脈学習方法について会話能力に対する有意差があるということが分かる。