

Pengaruh Penggunaan Media Kartu *Bug Bite* Terhadap Penguasaan Huruf Hiragana

(Eksperimen Murni terhadap Siswa Kelas X SMAN 16 Bandung)

FUZY DESTIA DEWI

1201852

Departemen Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra,
Universitas Pendidikan Indonesia

Abstrak

Pembelajaran huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang merupakan salah satu komponen penting bagi pelajar asing seperti pelajar Indonesia. Kesulitan dalam pembelajaran huruf dapat ditanggulangi dengan peningkatan minat dan motivasi pelajar, yang salah satu caranya adalah dengan pemilihan media yang menyenangkan. Salah satu contohnya adalah penggunaan media kartu *bug bite* dalam pembelajaran salah satu huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang, yaitu huruf hiragana. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penguasaan huruf hiragana pada kelas eksperimen yang menggunakan media kartu *bug bite* dan penguasaan huruf hiragana kelas kontrol yang tidak menggunakan media kartu *bug bite*, mengetahui apakah media kartu *bug bite* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan huruf hiragana, serta untuk mengetahui pendapat sampel terhadap media kartu *bug bite* ini dalam pembelajaran huruf hiragana. Hasil analisa data penelitian ini menunjukkan rata-rata kelas eksperimen sebesar 87,58 dan rata-rata kelas kontrol sebesar 81,36. Hasil uji nilai t pun menunjukkan bahwa nilai t hitung adalah 2,12 dan nilai t tabel adalah 2,02 (pada taraf signifikansi 5%). Maka dari itu, karena t hitung lebih besar dari t tabel, maka H_0 diterima. Dengan kata lain, terdapat pengaruh yang signifikan dari media kartu *bug bite* terhadap penguasaan huruf hiragana. Adapun jawaban angket menunjukkan seluruh sampel menyatakan pembelajaran huruf hiragana menggunakan media kartu *bug bite* memberi pengaruh dan membuat menjadi lebih menarik. 21 dari 22 sampel pun menyatakan media ini membantu dalam mengingat huruf hiragana.

Kata kunci: pengaruh, media, kartu *bug bite*, hiragana

**Influences of *Bug Bite* Card Media For Hiragana Mastery
(True Experimental Research For Tenth Grade Students of
SMAN 16 Bandung)**

FUZY DESTIA DEWI

1201852

Department of Japanese Language Education, Language and Literature Faculty of
Education, Indonesia University of Education

Abstract

Letters used in Japanese language learning are one of important component for foreign students like Indonesian students. Japanese letters learning difficulties can be handled by increasing the student's interest and motivation, one of the ways is to choose the interesting learning media. For the example, bug bite card media used to learn one of the Japanese language used letter, hiragana. This research purposes are for knowing the student's mastery of hiragana on experiment class that using bug bite card media, for knowing the student's mastery of hiragana on the control class that not using bug bite card media, for determining whether there is a significant influence of the bug bite card media on the mastery of hiragana and for knowing samples opinion on the bug bite card used for hiragana learning. The result of data analysis showed that mean of experiment class student's value is 87,58 and the mean of the control class student's value is 81,36. T-test result showed that t-count is 2,12 and t-table is 2,02 (on 5% significance level). Therefore, because of t-count is bigger than t-tabel, H_0 accepted. In the other words, there is the significant influence of bug bite card media used for hiragana's mastery. Questionnaire answers showed all of the samples reveal that hiragana learning with bug bite card media give an influence and make learning more interesting. 21 of 22 samples reveal that this media helping to remember hiragana letters.

Keywords: influence, media, *bug bite* card, hiragana

ひらがなの熟達に対して Bugbite カードの学習メディアを使用することの影響

—SMAN 16 Bandung の一年生の高校生のため純粋の実験研究—

FUZY DESTIA DEWI

1201852

日本語教育学科、文学と言語機能、インドネシア教育大学

抽象

日本語の文字の使用される学習は外国学習者として例えばインドネシアの学習者にとっては一つの重要な要素である。日本語の文字の学習困難は学習者の関心と意欲を増加することで扱うことができ、方法の一つは、面白い学習メディアを選択することである。例えば、ひらがな、日本語の文字の一つを学習するため、*bug bite* カードの学習メディアを使用する。本研究の目的は *bug bite* カードの学習メディアを使用して、実験クラスにおいてひらがなの熟達を知るため、*bug bite* カードの学習メディアを使用しないで、コントロールクラスにおいてひらがなの熟達を知るため、*bug bite* カードの学習メディアの使用の影響が有意義にあるかどうかを知るため、ひらがなを学ぶことに対して *bug bite* カードの学習メディアを使用に関して、サンプルの意見を知るためである。データ分析の結果は、実験クラスの生徒の値の平均が 87,58 であり、コントロールクラスの生徒の値の平均が 81,36 であることを示す。T-テストの結果は、T-得点 が 2,12 であり、t-表 が 2,02 であることを示した (5%の有意水準で)。T-得点は t-表より大きいので、したがって、HK を受け入れた。言い換えれば、*bug bite* カードの学習メディアの使用の影響が有意義にあってわかる。アンケートの分析の結果によって、サンプルのすべてがひらがなの学習に対して *bug bite* カード学習メディアの影響があり、学習がもう面白いと示した。22人より21人のサンプルは、本学習メディアがひらがなを覚えるため、手伝えることを明らかにした。

キーワード： 影響、学習メディア、*bug bite* カード、ひらがな