

ABSTRAK

Efektivitas Permainan UNO dengan Media Kartu Kanji dalam Meningkatkan Hafalan Kanji Nihongo Nouryoku Shiken N4

(Studi Eksperimen Terhadap Mahasiswa Tingkat I Tahun Ajaran 2014-2015 Departemen Pendidikan Bahasa Jepang UPI)

Devi Apri Riyanti
0900463

Dalam bahasa Jepang terdapat tiga jenis huruf yang tidak digunakan dalam bahasa Indonesia, yaitu *kanji*, *hiragana*, *katakana*. Salah satu dari ketiga jenis huruf tersebut, yaitu kanji memiliki jumlah yang banyak sehingga untuk mengingatnya diperlukan waktu yang cukup lama, juga cara baca yang beragam. Oleh karena itu penulis memodifikasi salah satu jenis kartu permainan yang ada yaitu kartu UNO dan menggunakannya dalam permainan kartu sebagai satu cara untuk menghafal huruf kanji, khususnya huruf kanji yang termasuk dalam daftar kanji yang dipelajari pada *nouryoku shiken N4*.

Penelitian ini menggunakan teknik komparansional dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang berperan sebagai kelompok control dan kelompok eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI tahun akademik 2014-2015. Sedangkan sampelnya adalah mahasiswa tingkat I Departemen Pendidikan Bahasa Jepang UPI

Dari hasil *post-test*, nilai rata-rata kelas kontrol=30,78 sementara untuk kelas eksperimen=37,77, dan nilai t-hitungnya sebesar 3,55. Dengan db 26, maka t-table nya adalah 2,78. Dapat disimpulkan pada *post-test* t hitung > t table. ($3,55 > 2,06$ pada 1% dan $3,55 > 2,78$ pada 5%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara mahasiswa yang melakukan pembelajaran kanji melalui permainan UNO dengan media kartu kanji dengan mahasiswa yang melakukan pembelajaran kanji menggunakan metode konvensional. Selain itu, berdasarkan data dari angket yang penulis bagikan pada kelas eksperimen, permainan UNO membantu mereka mempelajari cara baca kanji dengan cara yang menyenangkan.

Keyword: Permainan, UNO, Kanji, N4

Devi Apri Riyanti, 2015

EFEKTIVITAS PERMAINAN UNO DENGAN MEDIA KARTU DALAM MENINGKATKAN HAFALAN KANJI NIHONGO NOURYOKU SHIKEN N4

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

ABSTRACT

Effectivity of UNO game with *Kanji*-Card Media to Improve *Kanji* Reading Ability for Nihongo Nouryoku Shiken N4 *Kanji*

(An Experimental Study towards Freshman Students of 2014-2015 Term of Japanese Language Education Department at Indonesia University of Education)

Devi Apri Riyanti
0900463

In Japanese, there are three different types of letters that is not used in Indonesian; those are *kanji*, *hiragana*, *katakana*. One of those three types of letters, which is *Kanji*, has the biggest amount of letter that makes it hard to remember all of them. Also, a single *kanji* can have more than one pronunciation, and most *kanji* is made from more than two strokes, which makes them a challenge in learning Japanese. Based on that problem, author had modified a card game as a way to learn to remember reading *kanji* using a type of card that is popular among the young people, UNO card. This card especially been modified with *kanji* that would likely be found in *Nihongo Nouryoku Shiken N4*.

This experiment used comparative technique, which is a technique used to find the difference from two different variables. The design used in this experiment is *Nonequivalent Control Group Design*. Using this design, there were two groups that bore different tasks. One group is served as the control group, while the other one is the experimental group. The sample was the freshmen classes of Japanese Language Education Department from FPBS UPI, year 2014/2015. The experimental group was 13 person, and the control group were 14 person.

As the result of the experiment, after treatment, the experimental group average score was 37.77, and for the control group was 30.78. Using comparative statistic, the t-score for posttest was 3.55. With df at 26, the t-distribution was 2.78. Here we can conclude that in post-test after treatments the result is $t\text{-score} > t\text{-distribution}$ ($3.55 > 2.78$). It shows that there is a significant difference between the group whom was learning *kanji* using UNO game with modified card and the group whom was not using this technique. And also, judging from the questionnaire result, the group who used UNO game for their *kanji* learning found it thrilling and fun to learn *kanji* this way and it helps them to remember how to read *kanji*.

Keyword: Learning Game, UNO, *Kanji*, N4

Devi Apri Riyanti, 2015

EFEKTIVITAS PERMAINAN UNO DENGAN MEDIA KARTU DALAM MENINGKATKAN HAFALAN KANJI NIHONGO NOURYOKU SHIKEN N4

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