

MODEL *COMMUNICATION GAME* DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JEPANG

**(Penelitian Eksperimen Kuasi Terhadap Siswa/i Kelas X SMA Negeri 15
Bandung)**

Putri Astuti
1200780

ABSTRAK

Mata pelajaran bahasa Jepang memiliki peranan yang sangat penting dalam mewujudkan keterampilan siswa dalam berbicara bahasa Jepang. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya pembelajar yang merasa kesulitan dalam keterampilan berbicara bahasa Jepang. Hal ini dikarenakan oleh minimnya pengetahuan yang mendasari kemampuan berbicara bahasa Jepang pembelajar. Oleh karena itu diperlukanlah sebuah model pembelajaran untuk mendorong pembelajar berbicara bahasa Jepang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan berbicara siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model *Communication Game*. Selain itu, untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap model *Communication Game*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu. Dengan menggunakan *one group pre-test-post-test design*. Sampel penelitian ini adalah 30 siswa SMA Negeri 15 Bandung. Pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan tes dan angket. Berdasarkan hasil analisis data, diketahui $db=29$, t -hitung 24,93 dan t -tabel pada taraf signifikan 5% adalah 2,04 dan pada taraf signifikan 1% adalah 2,76. Dengan kata lain t -hitung lebih besar dari pada t -tabel. Sehingga diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jepang sebelum dan sesudah menggunakan model *Communication Game*. Berdasarkan hasil angket dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah responden menyatakan bahwa pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jepang dengan model *Communication Game* ini menyenangkan pada saat belajar dan juga dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang. Sehingga dari hasil penelitian ini, peneliti merekomendasikan untuk dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran.

Kata Kunci: Model *Communication game*, keterampilan berbicara

MODEL OF COMMUNICATION GAME IN THE JAPANESE SPEAKING SKILL LEARNING

(Quasi Experiment Research to Students of Bandung 15 Senior High School
Class X)

Putri Astuti
1200780

ABSTRACT

The lesson of Japanese language has a very important role to interpret student's skill in Japanese language speaking. This research is motivated by the learners who feel difficulties in Japanese language speaking skill. This is due to the lack of knowledge that underlies the ability to speak a Japanese language by the learners. Therefore, to overcome this matter is need a teaching module that can encourage learners to speak Japanese. The purpose of this research are to description of speaking ability before and after applied Model of Communication Game. Beside that, to determine the response of students about Model of Communication Game. The research method that used of this research is quasi experiment. And the design of this research used *one group pre-test-post-test design*. The sample of this research are 30 students of Bandung 15 senior high school. As for how to collect data in this research used test and questionnaire. Based on the result of data analysis that known $db=29$, t hitung 24,93 and t -tabel on significant level at 5% is 2,04 and on significant level at 1% is 2,76. In other word, t hitung greater than t tabel. Its mean there's significant difference between the result of japanese speaking skill before and after used Model of Communication Game. Based on the questionnaire that collected from respondents it can be concluded that more than half of respondents said that japanese speaking skill learning with Model of Communication Game are pleasure while learning to the learners and can improve Japanese language speaking skill. So that, the researcher recommended this model can be used as an alternative as a teaching model.

Keyword : A Model of Communication game, speaking skill.

