PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN *LUDO* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG

(Penelitian Eksperimen Murni Pada Siswa Kelas XI SMA Islam Al-Musyawarah Lembang)

Ai Kania Apriani

1300229

ABSTRAK

Kompetensi dasar kemampuan berbicara untuk siswa SMA adalah menyampaikan berbagai informasi secara lisan dengan kalimat sederhana sesuai konteks. Tetapi bagi pembelajar, berbicara dalam bahasa Jepang merupakan sesuatu hal yang dianggap sulit. Selain itu pada saat pembelajar disuruh untuk berbicara dalam bahasa Jepang, mereka menjadi tidak percaya diri. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian mengenai "Penggunaan Media Permainan *Ludo* untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan *Ludo* serta tanggapan siswa mengenai media permainan ini dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Jepang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimental murni dengan bentuk *Pretest-Posttest Control-Group Design*. Sampel yang digunakan adalah 40 orang siswa kelas XI SMA Islam Al- Musyawarah Lembang. Masing-masing terdiri dari 20 orang kelas eksperimen yang menggunakan media permainan *Ludo* pada tahap penguatan (*drill),* dan 20 orang sebagai kelas kontrol yang tidak menggunakan media permainan *Ludo.* Dari hasil analisis data diketahui *t hitung* lebih besar daripada *t tabel*, maka hipotesis kerja dalam penelitian ini diterima. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dari hasil kemampuan berbicara setelah pembelajaran menggunakan media permainan *Ludo* pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil angket, penggunaan media permainan *Ludo* juga dikatakan menambah kepercayaan diri, dan dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang.

Kata Kunci : Penggunaan; Permainan *Ludo*; Berbicara; Media

THE USE OF *LUDO* GAME MEDIA IN ORDER TO IMPROVING JAPANESE SPEAKING SKILL

(The True Experiment Research Student Towards Class of XI SMA Islam Al-Musyawarah Lembang High School)

Ai Kania Apriani

1300229

ABSTRACT

The speaking skill's basic competencies of senior high school student is to deliver any kind of information, orally with simple sentence according to the context. Howefer for most learners, speaking in Japanese is something that is considered difficult. Moreover when student are asked to speak in Japanese they are become unconfident. Therefore, the writer's have done a research about "The Use of *Ludo* Game Media In Order To Improving Japanese Speaking Skill ". This research's aims is to find out how the Japanese speaking skill's improvement by using a *Ludo* game media and students response about this game media in Japanese teaching and learning activities. This research is using a true experimental method,with *Pretest-Posttest Control-Group Design.* The sample of this research is 40 studdent in second grade of Islam Al- musyawarah Lembang. We divided them into two group , 20 student in experiment class using *Ludo* media game in drill and 20 student in control class without using *Ludo* game media. Based on analysis, because the t-score was higher than *t-tabel*, so hypotesis was accepted. This shows that there are significant speaking ability differences after using a *Ludo* media game for learning in experiment class. Based on the result of quistionaire, the application of *Ludo* game media also can be said play a role in increasing self confiddence and improve the ability to speak Japanese.

Key Word : Use Of*; Ludo* Game; Speaking; Media