

EFEKTIVITAS PERMAINAN *KARUTA* TERHADAP KEMAMPUAN MENGINGAT KOSAKATA BAHASA JEPANG

(Penelitian Eksperimen Murni terhadap Siswa Kelas X SMA Pasundan 8 Bandung)

Dela Diah Mudrikah

1301151

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan Karuta terhadap kemampuan mengingat dalam penggunaan kosakata bahasa Jepang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif model eksperimen menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design* yang diaplikasikan pada peserta didik SMA Pasundan 8 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan pre-test kepada dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian diberi perlakuan (treatment) menggunakan permainan Karuta pada kelompok eksperimen dan menggunakan media power point pada kelompok kontrol, yang selanjutnya diberikan post-test dan angket. Hasil data penelitian diolah menggunakan analisis statistik. Nilai rata-rata pre-test pada kelompok eksperimen adalah 41,5 dan kelas kontrol adalah 39,75, sedangkan nilai rata-rata post-test kelompok eksperimen adalah 89,75, dan kelompok kontrol 81,75. Ditinjau dari nilai gain (normalized gain) kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 0,82, sedangkan kelompok kontrol sebesar 0,69. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Karuta efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat kosakata dasar bahasa Jepang.

Kata Kunci : Efektivitas, Permainan, *Karuta*, Kemampuan Mengingat,
Kosakata Bahasa Jepang

THE EFFECTIVENESS OF KARUTA GAMES TO THE ABILITY OF MEMORISING JAPANESE VOCABULARY

(The Pure Research in 1st Grade of SMAN Pasundan 8 Bandung)

Dela Diah Mudrikah

1301151

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of Karuta game to the ability to remember in Japanese Vocabulary learning. This research is a quantitative research by model experimental study conducted for *Pretest-Posttest Control Group Design* at students of High school Pasundan 8 Bandung Academic Year 2016/2017. The method used for collecting data by providing the pre-test to two groups as experiment class and control class, then treated (treatment) by applying Karuta game in experiment class, and used power point in control class, the final stage by giving the post test and questionnaire. The result of research used statistical analysis. With an average value of pre-test scored 41,50 in experiment class and 39,75 for control class, while average value of post-test scored 89,75 in experiment class and 81,75 for control class. The results of the normalized gain, students of experiment class obtained a score improvement 0,82, and students of control class score obtained 0,69. Based on the results of the study showed that application of Karuta game can improve the effectiveness of the ability to remember in Japanese Vocabulary learning.

Keywords : *Effectiveness, Karuta, Game, The ability to remember, Japanese Vocabulary*

日本語の単語の暗記能力を向上させるためのカルタゲームの使用

「2016/2017年度パスンダン8バンドンの高等学校の一年生を対象にする研究」

Dela diah mudrikah, 2017

EFEKTIVITAS PERMAINAN KARUTA TERHADAP KEMEMPUAN MENGINGAT KOSAKATA BAHASA JEPANG
Universitas pendidikan indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

デラ・ディアー・ムドリカー

1301151

要旨

本研究の目的は日本語の単語学習における暗記能力を向上するためのカルタゲームの活用の効果を明らかにするための研究である。本研究は使用された方法はクオンツ分析である。研究のデザインは **Pretest-Posttest Control Group Design** を使用した。それで対象者は 2016/2017 年度パスンダン 8 バンドン高等学校の一年生である。データを収集するために使用された方法は実験教室と管制教室にプレテストを行った。実験教室でカルタゲームの活用の実験を行った。また一方で、管制教室でパワーポイントの活用の実験を行った。両教室の対象したにポストテストとアンケートを答えてもらった。研究の結果は統計的分析を使用した。プレテストの平均点は実験教室で 41,50 点で、管制教室で 39,75 点を得た。また一方で、ポストテストの平均点は、実験教室で 89,75 点で、管制教室で 81,75 点を得た。Normalized gain の結果によって、実験教室の向上スコアは 0,82 点であり、管制教室の向上スコアは 0,69 点の結果であった。この結果を見ると、カルタゲームは日本語の単語の暗記能力を向上させるために効果があると分かった。

キーワード : 使用、カルタ、ゲーム、暗記能力を向上、日本語の単語