

**Efektivitas Penerapan Permainan *Match Card* dalam Pembelajaran Menulis
Kalimat Bahasa Jepang
(Studi Eksperimen Murni terhadap Siswa Kelas XI SMAN 20 Bandung)**

Amanda Dwi Putri

1304816

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa dalam menulis kalimat sederhana bahasa Jepang menggunakan permainan *Match Card* dan mencari adakah perbedaan yang signifikan antara kelas yang diterapkan permainan *Match Card* dengan yang diterapkan metode substitusi. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen murni dengan desain penelitian *pretest-posttest control group design* yang pengambilan datanya dilakukan dengan menggunakan tes dan angket. Sampel penelitian berjumlah 20 orang yang dipilih dengan teknik purposif. Sampel dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing berjumlah 10 orang. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan uji *Mann-Whitney U* dengan bantuan program SPSS 24.

Hasil analisis menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas yang diterapkan permainan *Match Card* dengan kelas yang diterapkan metode substitusi. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai $U_{hitung} = 38$ lebih besar dari nilai $U_{tabel} = 23$. Dari hasil tersebut, maka dapat dikatakan bahwa penerapan permainan *Match Card* tidak efektif dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Jepang pada siswa kelas XI SMAN 20 Bandung. Hasil pengolahan data angket menunjukkan bahwa permainan *match card* membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa belajar aktif namun membutuhkan waktu yang lama sehingga kurang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran. Penggunaan media kartu yang lebih menarik dan praktis tidak menutup kemungkinan dapat membuat permainan *Match Card* lebih efektif dan efisien untuk diterapkan dalam pembelajaran. Maka penelitian lebih lanjut sangat direkomendasikan agar didapat penerapan permainan yang lebih relevan dan efektif.

Kata kunci : kalimat bahasa Jepang, metode permainan, permainan match card

**The Effectiveness of Using Match Card in Simple Japanese Sentences Learning
(An Experimental Study of the Second Grade Students of SMAN 20 Bandung)**

**Amanda Dwi Putri
1304816**

Abstract

This study was conducted to investigate the use of match card game in simple Japanese sentences learning. Thus its specific object was to find out: (1) whether there was a significant difference between experiment class that using match card game and control class that using substitution method, and (2) the response of the students towards the use of match card game in learning process. This study is an experimental study with pretest-posttest control group design. The sample of this study was the 20 second grade students from SMAN 20 Bandung. The techniques for collecting the data were test and questionnaire. The data were analyzed by using SPSS 24 program.

The results of the study show that there was not any significant difference between experimental class and control class (posttest score of experimental class, $M = 80.2$, of control class, $M = 79.1$; the result of the Mann-Whitney U test: $U_{obt} = 38 > U_{table} = 23$). The questionnaire data showed that most of students agreed that the use of match card game motivated students to learn and learning will be more interesting. Besides, it takes too much time to find cards in match card game. Based on this findings, the use of attractive and practical cards are strongly suggested to be conducted in the future.

Keywords : Japanese sentence, Japanese learning, match card game

日本文の学習に対する「マッチカードゲーム」の効果
バンドン第 20 国立高校学校の二年生を対象

アマンダ・ドゥウィ・プトリ
1304816

要旨

本研究の目的はマッチカードゲームによる学習者（実験クラス）・置換法による学習者（統制クラス）の文の作成能力を探り、実験クラスと統制クラスの学習者の文の作成能力の間に有意差があるかどうかを明らかにすることである。本研究に用いられた研究の方法は純粋実験方法であり、研究デザインは *pretest-posttest control group design* だということである。本研究のサンプルは *purposive sampling* で選ぶことにした 20 名のバンドン第 20 国立高校学校の二年生である。データを得るために、用具としてテストとアンケートを使用した。テストの結果データは SPSS 24 で分析とした。

分析の結果は次のことが明らかになった。実験クラスの事後テストの平均値は 80,2 であり、統制クラスの事後テストの平均値は 79,1 点だという結果が出た。マン・ホイットニーの U 検定の結果から U 得点は「38」だということがわかる。しかし、U 表は「23」だという結果が出た。結果を見ると、U 得点が U 表より大きいので、実験クラスと統制クラスの間に有意な差があるとはいえないと結論できる。つまり、バンドン第 20 国立高校学校の二年生において日本文の授業に対するマッチカードゲームは効果的ではないということが言える。アンケートの分析の結果からほとんどの学習者はマッチカードゲームの使用によって日本語授業における動議が向上し、学習は面白くなるという意見があった。それに、マッチカードゲームにはカードを探すのが難しいため、時間がかかりすぎると言っている。

キーワード：文、日本語学習、*Match card game*

1. はじめに

インドネシアの共和国教育文化大臣省令 2016 年第 24 号：2013 年カリキュラムの「コア・コンピテンシー」と「基礎コンピテンシー」によると 11 年生の日本語科目のコンピテンシーの一つは文章を書くことである。文章とはいくつかの文を重ねて、まとまった思想・感情を表現したものである。それで、文を書く技能は重要なことである。

アウトプットスキルの一つとして書く技能は言語の知識、すなわち文法・語彙が必要とする。Krashen (Subyakto, 1988: 161) によると作文の学習に指摘しなければならない問題は筆記具を受ける問題と不良な書くプロセスの問題である。良い学習成果を達成するためには適当なメソッドが必要である。メソッドの一つはゲームである。ゲームのメソッドは言語学習、すなわち文法・読解・会話・語彙の学習に使用できる。その一つはマッチカードゲームである。マッチカードゲームは良い記憶技能が必要とするカードゲームである。このゲームは変更されて、分の学習に使用とする。

2. 研究の問題

研究の問題は次のようである。

1. マッチカードゲームによる学習者（実験クラス）の文の作成能力はどうであろうか。
2. 置換法による学習者（統制クラス）の文の作成能力はどうであろうか。
3. 実験クラスと統制クラスの学習者の文の作成能力の間に有意差があるか。
4. マッチカードゲームによる日本語学習に対する学習者の反応はどうか。

3. 研究の目的

本研究の目的は次のようである。

1. マッチカードゲームによる学習者（実験クラス）の文の作成能力を
探る。
2. 置換法による学習者（統制クラス）の文の作成能力を探る。
3. 実験クラスと統制クラスの学習者の文の作成能力の間に有意差が
あるかどうかを明らかにする。
4. マッチカードゲームによる日本語学習に対する学習者の反応を明
らかにする。

4. 研究の方法

本研究に用いられた研究の方法は純粹実験方法であり、研究デザインは *pretest-posttest control group design* だということである。本研究のサンプルは *purposive sampling* で選ぶことにした20名のバンドン第20国立高校学校の二年生である。

実験クラスは文の学習においてマッチカードゲームというトリートメントを与え、統制クラスは置換法を使用した。データを得るために、用具としてテストとアンケートを使用した。テストは二回行った。それは事前テスト(*pretest*)と事後テスト(*posttest*)である。事前テストはトリートメントをする前に行い、事後テストはトリートメントをした後行った。そして、アンケートを集めた。

5. データの分析

a. テスト結果のデータ

テスト結果のデータから次のことが明らかになった。統制クラス
の事前テストの結果では最大値が 86 点で、最小値が 28 点であ
る。平均は 65 点である。それに対して、事後テストの結果では最
大値が 100 点で、最小値が 53 点で、平均は 79,1 点だということが
わかる。

つぎに、実験クラスの事前テストの結果では最大値が 92 点で、
最小値が 12 点である。平均は 67 点である。それに対して、事後
テストの結果では最大値が 98 点で、最小値が 23 点で、平均は
80,2 点だということがわかる。

b. データの分析

テストデータの正規性検定とマン・ホイットニーの U 検定の結果か
ら次のことが明らかになった。正規性検定の結果では実験クラスのデ
ータの p 値は「0,001」であり、統制クラスのデータの p 値は「0,969」
である。この結果を見ると、実験クラスのデータは正規分布していな
く、統制クラスのデータは正規分布していることが明らかになった。
正規分布してないデータがあるから、データの分析はマン・ホイット
ニーの U 検定で続く。

マン・ホイットニーの U 検定の結果は次のようである。U 得点は「38」だという結果が出た。それに対して、 $n_1 = 10$ と $n_2 = 10$ で U 表は「23」と出た。U 得点が U 表より大きいので、実験クラスと統制クラスの間には有意な差があるとはいえないと結論できる。つまり、バンドン第 20 国立高校学校の二年生において日本文の授業に対するマッチカードゲームは効果ではないということが言える。

c. アンケートデータの分析

アンケートデータの分析の結果によって、次のことが明らかになった。ほとんどの学習者はマッチカードゲームの使用によって日本語授業における動機が向上し、学習は面白くなるという意見があった。この結果は Davies の意見と同じである。Pujiati で Davies (2013 : 18)によるとゲームは能動学習で学習者を動議付けることができるので、ゲームは相互作用的過程で学習者を従事するために効果的な媒体として使用することができる。

ところで、マッチカードゲームにはカードを探すのが少し難しいため、時間がかかりすぎると言っている。

6. おわりに

テスト結果のデータにおいて、実験クラスの事前テストの平均値は 67 点であり、事後テストの平均値は 80,2 点だという結果が出た。それにな

いして、統制クラスの事前テストの平均値は 65 点であり、事後テストの平均値は 79,1 点だという結果が出た。

マン・ホイットニーの U 検定の結果から U 得点は「38」だということがわかる。しかし、 $n_1 = 10$ と $n_2 = 10$ で U 表は「23」という結果が出た。結果を見ると、U 得点が U 表より大きいので、実験クラスと統制クラスの間には有意な差があるとはいえないと結論できます。つまり、バンドン第 20 国立高校学校の二年生において日本文の授業に対するマッチカードゲームは効果ではないということが言える。

アンケートデータの分析の結果からはほとんどの学習者はマッチカードゲームの使用によって日本語授業における動機が向上し、学習は面白くなるという意見があった。それに、マッチカードゲームにはカードを探すのが少し難しいため、時間がかかりすぎると言っている。

参考文献

Pujiati. (2011). *Keefektifan Penggunaan Media Game Before You Know It pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman di SMA Negeri 2 Panguntapan Bantul*. (Skripsi). Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Subyakto, S.U. (1988). *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: P2LPTK.