

**Penerapan Teknik Permainan *Word Flow* Dalam Meningkatkan Kemampuan
Menulis Kalimat Bahasa Jepang
(Penelitian Eksperimen Murni Terhadap Siswa Kelas XI SMK 45 Lembang
Tahun Ajaran 2017/2018)**

Rusita Puji Asih

1405049

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *Word Flow* serta tanggapan siswa mengenai teknik permainan ini dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jepang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen murni dengan desain (*pretest-posttest control group*). Sampelnya adalah siswa kelas XI Tata Busana dan siswa kelas XI Keperawatan SMK 45 Lembang tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 32 orang. Sampel dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang masing-masing berjumlah 16 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes dan angket. Dari hasil analisis data, nilai rata-rata kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan yaitu 37,74 dan setelah diberikan perlakuan diperoleh nilai 84,73 Dengan *t-hitung* sebesar $4,15 \text{ db} = 30$ pada taraf signifikansi 2,04 (5%) dan 2,75 (1%). Karena nilai *t-hitung* lebih besar dari *t-tabel* maka hipotesis kerja dalam penelitian diterima bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang siswa setelah diterapkannya teknik permainan *Word Flow*. Berdasarkan hasil angket, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden berpendapat bahwa teknik permainan *Word Flow* ini menyenangkan dan mempermudah siswa dalam proses pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang.

Kata kunci: *kalimat bahasa Jepang, teknik permainan, permainan word flow, kemampuan menulis.*

The Use of Word Flow Game Technique in Improving The Ability To Write Japanese Sentences

(True Experimental Research on Second Grade Students of SMK 45 Lembang School Year 2017/2018)

Rusita Puji Asih

1405049

Abstract

This study aims to determine the improvement of the ability to write Japanese sentences using word flow game technique and how students response about this game technique in Japanese language learning process. The writer used true experimental method with control group pretest-posttest as a research design. The sample of the research consists of 32 students of SMK 45 Lembang period 2017/2018, second grade of Tata Busana class and Nursing class, where 16 of them are for experiment class and 16 for control class. The instruments of the research are test and questionnaire. From the result of the data analysis, the average score of experiment class before the treatment is 37,74 and changed becoming 84,73 after the treatment. With tscore was $4,15 \text{ db} = 30$ in signification degree of 2,04 (5%) and 2,75 (1%). Since the tscore was bigger than ttable, thus the hypothesis is accepted that with using word flow game technique in learning process, student ability to write japanese sentence become increasing. Based on the result of questionnaire, the writer concluded that more than half of respondents have a thought that word flow game technique is fun and helping in japanese sentences learning process.

Keywords : Japanese sentences, game technique, word flow game, writing skills