

**Efektivitas Permainan *Babanuki* Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jepang**

(Penelitian Eksperimen Murni Kelas X SMA Pasundan 8 Bandung Tahun Ajaran 2017/2018)

Sri Oktaviane  
1407222

**ABSTRAK**

Salah satu penentu apakah seseorang bisa berbahasa Jepang atau tidak adalah keterampilan berbicara. Namun, menurut guru bahasa Jepang di SMA Pasundan 8 Bandung, siswa merasa kesulitan saat diharuskan untuk berbicara bahasa Jepang di kelas. Karena itu, diperlukan teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan tingkat keterampilan berbicara bahasa Jepang yang signifikan antara kelas yang menggunakan permainan *babanuki* dan kelas yang tidak menggunakan permainan *babanuki*, juga untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap teknik tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah Eksperimen Murni dengan *pre-test and post-test control group design*. Pengambilan data dilakukan dengan tes wawancara dan angket. Sampel untuk penelitian adalah 40 orang siswa kelas 10 SMA Pasundan 8 Bandung, yang masing-masing 20 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terkait keterampilan berbicara bahasa Jepang setelah digunakannya permainan *babanuki*. Hal ini ditunjukkan dengan  $t_{hitung}$  yang lebih besar daripada  $t_{tabel}$ , yaitu  $4,68 > 2,70$  (5%) dan  $4,68 > 2,02$  (1%). Hasil angket juga menunjukkan bahwa sebagian besar sampel memberikan tanggapan positif terhadap permainan *babanuki*. Maka, dapat disimpulkan bahwa permainan *babanuki* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi penelitian kedepannya maupun dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Kata kunci: permainan *babanuki*, media kartu, keterampilan berbicara bahasa Jepang, pembelajaran berbicara bahasa Jepang.

**The Effectiveness of *Babanuki* Game on Japanese Speaking Skills Improvement**  
(True Experimental Research on 1<sup>st</sup> grade SMA Pasundan 8 Bandung Student  
Academic Year 2017/2018)

Sri Oktaviane  
1407222

ABSTRACT

One that determine whether or not a learner can speak Japanese is the ability to speak. However, according to the Japanese teacher at SMA Pasundan 8 Bandung, the student feel difficult when they have to speak Japanese in class. Therefore, it is important to find learning techniques that could improve students Japanese speaking skills. This study aims to know the difference level of Japanese speaking skill between the class that use *babanuki* game and the class that do not use *babanuki* game, also to know the students responses to the technique. The method used in this research is True Experimental with pre-test and post-test control group design. Data retrieval is done by interview test and questionnaire. The sample is 40 students of 1<sup>st</sup> grade SMA Pasundan 8 Bandung, each of which 20 people as experimental class and control class. The result showed a significant difference between the experimental class and the control class related to the Japanese speaking skills after using *babanuki* game. It is indicated by  $t_{score}$  which is larger than  $t_{table}$ ,  $4.68 > 2.70$  (5%) and  $4.68 > 2.02$  (1%). The results of the questionnaire data also show that most of the samples gave positive responses to the techniques. The conclusions is *babanuki* game proved to be effective in improving students Japanese speaking skills. This research hopefully will contribute to the future research as well as Japanese language learning.

Keywords: *babanuki* game, media cards, Japanese speaking skills, Japanese conversation class.