

PENGGUNAAN *BOARD GAME* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JEPANG

(Penelitian Eksperimen Murni Kelas X SMA Pasundan 8 Bandung

Tahun Ajaran 2017-2018)

Dewi Tresnawati

1404847

ABSTRAK

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari di SMA. Dalam pembelajaran bahasa, terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai salah satunya yaitu keterampilan berbicara. Untuk mendukung pembelajaran tersebut, maka diperlukan suatu metode ataupun teknik yang tepat agar pembelajaran berbicara bahasa Jepang menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk meneliti pengaruh penggunaan *board game* terhadap keterampilan berbicara bahasa Jepang. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa sebelum dan setelah diterapkannya teknik permainan *board game* dalam pembelajaran bahasa Jepang dan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penerapan teknik permainan ini. Metode penelitian yang digunakan yaitu eksperimen murni dengan desain penelitian *pretest and posttest control group design*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 1 dan kelas X IPS 2 SMA Pasundan 8 Bandung. Berdasarkan analisis data, sebelum diberi *treatment* nilai rata-rata siswa eksperimen yaitu 37,2 dan nilai rata-rata siswa kelas kontrol yaitu 35,8, sementara setelah diberikan *treatment* nilai rata-rata siswa kelas eksperimen yaitu 62,6 dan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 44,6. Sehingga dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} , maka hipotesis kerja (H_k) dapat diterima. Kemudian, berdasarkan hasil analisis data angket sebagian besar siswa memberikan kesan yang positif terhadap penggunaan *board game* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *board game* dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang siswa dan dapat diterapkan pada pembelajaran berbicara bahasa Jepang.

Kata kunci: *Board game; Keterampilan berbicara; Bahasa Jepang*

THE USE OF BOARD GAME TO INCREASE JAPANESE LANGUAGE SPEAKING SKILLS

(True Experiment Research on Class X Students of Pasundan 8 Bandung Senior High School Academic Year 2017-2018)

Dewi Tresnawati

1404847

ABSTRACT

Japanese language is one of foreign languages that studied at Senior High School. In language learning, there are four abilities that should be controlled; one of it is speaking skill. In case, to support that skill, it needs one method or right technique. Then, Japanese language can be learned easier and fun. Therefore, a researcher tends to examine the effects of using board game in Japanese language speaking skill. The aim of this research is to know the differences student;s skill between before and after using the board game in Japanese language learning and to see the student's responses to this method. The research method that used is True Experiment with pretest and posstest group design. The samples are high school first grade students at SMA Pasundan 8 Bandung, in IPS 1 and IPS 2 classes. According to the data analysis, the student's experiment mean score before treatment is 37,2 and student,s control is 35,8 and after that student's had treatment, mean score of student's experiment is 62,6 and student's control is 44,6. When calculated by statistic equation the value of t_{score} is bigger than t_{table} , it means the hypothesis can be accepted. Then, based on the inquiry data analysis, most of student's gave positives responses to the using of board game in Japanese language speaking learning. In conclusion, the using of board game can improve student's speaking skill in Japanese language, and be able to use in Japanese language learning.

Keyword: Board game; Speaking skills; Japanese language