

TEKNIK SEIYUU AUDIO VISUAL SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG

Talin Salisah

1400257

ABSTRAK

Salah satu tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasan dengan menggunakan bahasa Jepang baik lisan dan tulisan. Untuk mencapai tujuan pengajaran tersebut, diperlukan teknik pembelajaran yang membantu para pembelajar dalam berbicara bahasa Jepang, salah satunya adalah teknik pembelajaran berupa teknik *seiyuu*. *Seiyuu* merupakan pengisi suara, yang berarti teknik seseorang dalam mengisi suara sebuah tokoh di anime, film, ataupun game. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah teknik *seiyuu* dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang. Metode penelitian ini adalah eksperimen murni dengan menggunakan tes serta angket. Sampel penelitian ini adalah kelas 12 lintas minat SMAN 1 Cianjur dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol sebanyak masing-masing 20 orang. Berdasarkan hasil analisis data, sebelum diberikan *treatment*, diketahui bahwa nilai t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} . Setelah diberikan *treatment* berupa teknik *seiyuu*, diketahui bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} . Hal itu menunjukkan bahwa teknik *seiyuu* membantu meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang pembelajar. Berdasarkan hasil angket, hampir seluruh sampel merasakan bahwa teknik *seiyuu* adalah teknik yang menarik serta menyenangkan, dan membantu mereka dalam berbicara bahasa Jepang.

Kata kunci: *seiyuu*, kemampuan berbicara bahasa Jepang, audio visual

SEIYUU AUDIO VISUAL TECHNIQUE TO IMPROVE THE ABILITY OF SPEAKING JAPANESE

Talin Salisah

1400257

ABSTRACT

One of the final objectives of Japanese language learning is to communicate ideas using Japanese both oral and written. To achieve these objectives, learning techniques are needed that help the Japanese language learners, one of them is the technique of learning in the form of *seiyuu* technique. *Seiyuu* is a voice actor which means a person's technique in filling out a character in anime, movies, or games. This research aims to determine whether *seiyuu* technique can improve the ability to speak Japanese. The method of this research is pure experiment using test and questionnaire. The sample of this research is Japanese "lintas minat" 12th grade class of SMA Negeri 1 Cianjur with experiment and control class, with amount of each class is 20 people. Based on the results of data analysis, after being given treatment in the form of *seiyuu* technique, it is known that t_{score} is bigger than t_{table} . It shows that *seiyuu* technique helps improve the ability to speak Japanese. Based on the questionnaire results, almost all samples feel that the technique of *seiyuu* is an interesting and fun technique.

Keyword: *seiyuu*, japanese speaking ability, audio visual