

# EFEKTIVITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN ALPHABET RACE DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

(Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014 )

Annisa Thatsa Raharjo

0903908

## ABSTRAK

Di dalam mempelajari bahasa, terutama bahasa Jepang, salah satu aspek dasar yang harus dikuasai dari proses belajar mengajar adalah kosakata. Tetapi, tidak mudah bagi pembelajar bahasa Jepang untuk mengingat kosakata. Bersamaan dengan perkembangan pengajaran bahasa, para pengajar selalu mencari berbagai teknik pengajaran yang sesuai dengan pembelajaran dan tujuan pengajaran. Diperlukan sebuah teknik permainan dalam pembelajaran kosakata yang membuat siswa merasa senang. Salah satunya yaitu teknik permainan Alphabet Race.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas dari teknik permainan Alphabet Race dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan pola kalimat dasar bahasa Jepang serta tanggapan siswa mengenai teknik permainan Alphabet Race dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Penelitian ini menggunakan *Quasi Experiment* dengan desain eksperimen yaitu *One Grup Pretest Posttest Design*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 2 Bandung sebanyak 25 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes sebanyak 40 soal dan angket sebanyak 12 soal.

Dari hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan teknik permainan Alphabet Race adalah 38,9. Setelah menggunakan teknik permainan Alphabet Race dalam pembelajaran tersebut terdapat perbedaan nilai menjadi 85,3. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari hasil pembelajaran kosakata setelah menggunakan teknik permainan Alphabet Race. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa teknik permainan Alphabet Race efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Selain itu, dari hasil angket diketahui sebagian besar responden memberikan respon positif pada teknik permainan Alphabet Race.

Kata kunci : Efektivitas, Kosakata, Teknik Permainan Alphabet Race

Annisa Thatsa Raharjo, 2013

Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Alphabet Race Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014 )

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



**Annisa Thatsa Raharjo, 2013**

Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Alphabet Race Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014 )

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

# **EFFECTIVENESS OF USING ALPHABET RACE GAME TECHNIQUE IN IMPROVING MASTERY OF JAPANESE VOCABULARY**

(Quasi Experiment for students grade XI SMA Negeri 2 Bandung School Year 2013/2014 )

Annisa Thatsa Raharjo

0903908

## **ABSTRACT**

Vocabulary is the most important aspect in speaking Japanese language. In reality, the learner often find it difficult in mastery Japanese vocabulary., specially on remembering vocabulary. Therefore it needed a perfect learning method which can solve the problem. For example is through Alphabet Race Game technique.

The purpose of this study is to examine the effectiveness of the Alphabet Race Game technique on mastery Japanese vocabulary and pattern of basic sentence on Japanese, and also responses from the students about Alphabet Race Game technique on mastery Japanese vocabulary..

This study uses Quasi Experiment with One Group Pretest Posttest Design for the experiment design. The samples are students of SMA Negeri 2 Bandung which is on XI grade as many as 25 people. Instruments that we use in this study were a test as much as 40 questions and questionnaire as much as 12 questions.

From the data analysis we that we get the average score of students before using Alphabet Race Game Technique is 38,9. But after we using the Alphabet Race Game technique on learning process, the score was change into 85,3. Thus it can be concluded that Alphabet Race Game Technique is effective in improving mastery of Japanese vocabulary. Still, result from questionnaire have been known that most respondents are giving a positive responses into Alphabet Race Game technique.

**Keywords:** Effectiveness, Vocabulary, Alphabet Race Game technique

**Annisa Thatsa Raharjo, 2013**

Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Alphabet Race Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014 )

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)