

## ABSTRACT

### THE EFFECTIVENESS OF JENGA GAME TECHNIQUE AGAINST THE ABILITY TO SPEAK JAPANESE ON BASIC LEVEL

Utami Cahya Sumirat

0902392

For students who are studying Japanese, speech is an important thing. However, for high school students, in studying Japanese, speaking in Japanese is the one of the most difficult thing, so when the student was asked to speak in Japanese, students become not confident. Speaking in Japanese is quite difficult and can be bothersome.

This study aims to determine the results speak Japanese on basic level using Jenga game and get to know the students impression on learning to speak Japanese with Jenga game.

This study uses a quasi-experimental methods. The study design was a "One Group Pre-Test and Post-Test". The sample was 20 students from Jguild SMAN 8 Bandung. The research instrument used was a test interviews and questionnaires.

From the analysis of the data, the average Pre-Test score was at 26.25, after a given treatment by using the Jenga game, the average value of the results of Post-Test was 73.53.  $t_{count} > t_{table}$  with a significance level of 5% is  $2.09 > 25.83$  and 1% significance level is  $2.68 > 25.83$ . It can be concluded that there are significant differences between the variable X (Pre-Test) before treatment with a given variable Y (Post-Test) after treatment rendered by using the technique of playing Jenga. From the results of questionnaire data, most students think that learning, with the technique of Jenga game is exciting as well as their ability to speak Japanese increased.

*Keyword : Jenga Game Technique*

**Utami Cahya Sumirat, 2013**

Efektivitas Teknik Permainan Jenga Terhadap Kemampuan Berbicara Tingkat Dasar  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## ABSTRAKSI

### EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN JENGA TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA TINGKAT DASAR

Utami Cahya Sumirat  
0902392

Bagi siswa yang sedang mempelajari bahasa Jepang berbicara merupakan suatu hal yang penting. Tetapi, bagi siswa SMA di dalam bahasa Jepang dikatakan bahwa berbicara dalam bahasa Jepang merupakan hal yang sulit. Lalu, pada saat siswa disuruh untuk berbicara dalam bahasa Jepang, siswa menjadi tidak percaya diri, berbicara dalam bahasa Jepang merupakan hal yang cukup sulit dan menjadi hal yang menyusahkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil berbicara bahasa Jepang tingkat dasar dengan menggunakan teknik permainan jenga dan mengetahui kesan siswa terhadap teknik permainan jenga pada pelajaran berbicara bahasa Jepang.

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen. Desain penelitian ini adalah "pretest and posttest one grup". Sampel penelitian ini adalah 20 orang siswa jguild SMAN 8 Bandung. Instrumen penelitian yang digunakan adalah test wawancara dan angket.

Dari hasil analisis data, nilai rata-rata pretest adalah sebesar 26.52, Dan setelah diberikannya treatment dengan menggunakan teknik permainan Jenga, nilai rata-rata hasil posttest adalah 73.53.  $t$ -tabel ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) dengan taraf signifikan 5% yaitu  $2.09 > 25.83$  dan taraf signifikan 1% yaitu  $2,68 > 25.83$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara variable X (pretest) sebelum diberikannya treatment dengan variable Y (posttest) setelah diberikannya treatment dengan menggunakan teknik permainan Jenga. Dari hasil data angket, sebagian besar siswa menganggap bahwa teknik permainan Jenga menari serta kemampuan berbicara bahasa Jepang mereka meningkat.

*Keyword* : Teknik Permainan Jenga

# 日本語の初級の話す能力に対する Jenga ゲームのテクニックの使用の効果

ウタミチャハヤスマラト

0902392

## 要旨

日本語を勉強している学習者のために会話のことは大切なことになるものである。しかし、学習者にとって、日本語で会話のことは難くなることだと言われている。また、日本語を話せられる時に、学習者は自身が持っていない、非常に難しく。したがって、日本語で話すをやさしくするためには面白いテクニックを用いて日本語を教える必要がある。その一つのテクニックは Jenga ゲームのテクニックが挙げられる。

本研究の目的は日本語の初級の話す能力に対する Jenga ゲームのテクニックの効果調べ、またこの Jenga ゲームテクニックに対する学習者の印象を調べるためである。

本研究の方法は準実験を使用した。本研究のデザインは前実験テストと後実験テストを使用した。本研究のサンプルは第8国立高等学校の Jguild の課外の20名である。データの収集は面接テストとアンケートを使用した。

データの分析によると、前実験テストの平均は 26.52 点で、Jenga ゲームテクニックの使用した後に後実験テストの平均は 73.53 点が出た。データの分析から  $t_{db} = 19$ 、(水準 5%  $t$  表では 2, 09 と水準 1%  $t$  表では 2, 68 であり、 $t$  得点は 25.83 であり、つまり、 $t$  得点  $>$   $t$  表より高く。Hk が受けられることが分かった。そのため、日本語の初級の話す能力学習に Jenga ゲームを使用する前と使用した後の学習者の能力に大きな違いがある。アンケートの分析からアンケート結果から、大体の学習者にとって Jenga ゲームは面白く、会話能力を増加したと明らかになった。それから Jenga ゲームは日本語の学習で使用することができることが分かった。

## A. はじめに

Dedi Sutedi (2003:2)によると、グローバル化時代には外国語者に日本語をできるのが必要である。外国語は大切なことであって、外国語はできることで、お互い国にコミュニケーションを流れていく。インドネシアの人々の間に英語に対して興味が高いである。しかし、最近、多くの人々が中国語や、フランス語や、韓国語や、日本語などの他の外国語に対して興味を持ち始める。

2009年に The Japan Foundation 調査に基づいて、インドネシアに日本語の学習者数は第三位である。その調査によると、日本語は外国語としてインドネシアで人気がある。

日本語学習における言語の技能は書く力、読む力、聞く力、話す力ということが言われる。日本語を学ぶために会話は大切である。話すということは人と人との間で意思を伝え、いわゆるコミュニケーションである。

しかし、学習者にとって、日本語を学んでいる時に会話は難しくなることだと言われている。学習者は日本語を話せられるときに、多くの学習者は何か伝えることがあまり分からない、学習者は自身が持っていない、話すのことは難しくなる。

学校で使う教授のはコンペンショナルの方法である。コンペンショナルの方法を使うなら、日本語の学習はあまり面白くない、したがって日本語の学習は面白テクニク使わなければならない。面白いテクニクを使うなら、学習者の日本語に対して興味を高める。そして日本語でやさしく話すになる。上手に日本語を話すために、会話の能力を練習しなければならない。

それに基づき、日本語の初級の話す能力に対する Jenga ゲームテクニクの使用の効果という題名でこの論文を書くことになった。

## B. 本研究の問題の範囲

1. 本研究は日本語の初級の話す能力に対する、Jenga ゲームのテクニクを使用する学生の学習成果を調べるだけである。
2. 本研究は Jenga ゲームのテクニクの使用の効果の研究をするだけである。

3. 本研究は Jenga ゲームのテクニックの用いることに対する日本語を話す能力の増加を研究するだけである。
4. 本研究はゲームのテクニックに対する学習者の印象を調べただけである

### C. 本研究の目的

本研究の目的は次である。

1. Jenga ゲームテクニックの使用する前と使用した後で、日本語の初級の会話能力はどうであるかを知るためである。
2. Jenga ゲームテクニックの使用は日本語の学習で大きな効果があるかを知るためである。
3. Jenga ゲームを使用し、日本語の初級の会話学習に対する学習者の意見を知るためである。

### D. 研究の理論

1. 学ぶ
  - Aaron Quinn Sartain によると学ぶことは経験による態度の変化である。Sugandi (2000:4).
  - 筆者によると、学ぶことは人間が生活しやすくなるための知識を習得する、ということである。
2. 学習

Dananjaya (2010:27) によると、学習は自分の能力を増大する積極的な過程だという意味である。
3. テクニック

Sudjianto (2010:98) によるとテクニックは教師が学習者のレベルに合わせて教える方法である。
4. ゲーム

ゲーム (英 : game) とは、「特定の規則の上で行われる参加型の娯楽・競技」を意味する英単語である。主に「遊戯」「遊び」「試合」などと訳される。

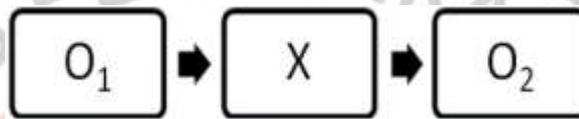
## 5. 会話

話すということは人と人の中で意思を伝えるあう、いわゆるコミュニケーションであり、その形には1人たい1人、1人対多数、多数対1人などがある。(Houjou Junko, 1984 :636)

## E. 研究の方法

研究の方法は準実験を使用する。本研究は *Pretest-postest group design* である。

本研究のデザインは次のようである。



説明 :

O<sub>1</sub> : 前実験テスト (*Pre-test*)

X : 実験

O<sub>2</sub> : 後実験テスト (*Post-test*)

Arikunto (2006:85)

## F. 対象者とサンプル

本研究のサンプルはバンドン第8国立高等学校の Jguild の課外の20名である。

## G. データの収集法

### 1. テスト

テストは2回行われた。それは前実験テストと後実験テストであり、問題の数が5問。

データ分析のは下のようである。

#### a. 平均値を計算する

$$Mx = \frac{\sum x}{N} \quad My = \frac{\sum y}{N}$$

b. Mean gain の平均を計算する

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

c. t 得点を計算する

$$t\text{-hitung} = \frac{Md}{\frac{\sqrt{\sum x^2 d}}{\sqrt{N(N-1)}}}$$

Sutedi (2011:218-219)

## 2. アンケート

学習者に対してテストをした後、アンケート配付をした。アンケートの問いは11問。  
次の公式を使用する。

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

データの解釈に用いられる手引は以下の通りである：

0.00%	いない
01.00% - 05.00%	少しない
06.00% - 25.00%	少分数
26.00% - 49.00%	半分以下
50.00%	半分
51.00% - 75.00%	半分以上
76.00% - 95.00%	大体
96.00% - 99.00%	ほとんど
100%	全部

(Anas Sudjiono, 2001: 40-41)

## H. データの分析

### 1. テストデータの結果

	X	Y	D	d <sup>2</sup>
1	30,33	75,33	45	2025
2	32	78	46	2116
3	29,33	65,33	36	1296
4	29,33	86,67	57,34	3287,876
5	26,67	70,67	44	1936
6	34,67	90,67	56	3136
7	30,67	86,67	56	3136
8	24	68	44	1936
9	29,33	70,67	41,34	1708,996
10	25,33	88	62,67	3927,529
11	29,33	74,67	45,34	2055,716
12	22,67	73,33	50,66	2566,436
13	25,33	53,33	28	784
14	26,67	74,67	48	2304
15	22,67	76	53,33	2844,089
16	24	61,33	37,33	1393,529
17	18,67	65,33	46,66	2177,156
18	25,33	69,33	44	1936
19	20	73,33	53,33	2844,089
20	24	69,33	45,33	2054,809
<b>Jumlah</b>	<b>530,33</b>	<b>1470,66</b>	<b>940,33</b>	<b>45465,22</b>
<b>rata-rata (M)</b>	<b>26,52</b>	<b>73,53</b>	<b>47,02</b>	<b>2273,27</b>

#### 1. 事前テストの平均値

$$\begin{aligned}(M_x) &= \frac{\sum X}{N} \\ &= \frac{530,33}{20} \\ &= 26,52\end{aligned}$$

#### 2. 事後テストの平均値

$$\begin{aligned}(M_y) &= \frac{\sum Y}{N} \\ &= \frac{1470,66}{20}\end{aligned}$$

$$= 73,53$$

3. Mean gain の平均

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{940,33}{20} \\ &= 47,02 \end{aligned}$$

4. 偏差の点を計算する

$$\begin{aligned} \sum x^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 45465,22 - \frac{(940,33)^2}{20} \\ &= 45465,22 - \frac{884,22}{20} \\ &= 45465,22 - 44211 \\ &= 1,25 \end{aligned}$$

5. t 得点のを見つけるのと t 得点の解釈を提供する

$$\begin{aligned} t \text{ 得点} &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} \\ &= \frac{47,02}{\sqrt{\frac{1,25}{20(20-1)}}} \\ &= \frac{47,02}{\sqrt{\frac{1,25}{380}}} \\ &= \frac{47,02}{\sqrt{3,3}} \\ &= \frac{47,02}{1,82} \\ &= 25,83 \end{aligned}$$

3. アンケートデータの結果

各学習者のアンケートデータの結果を得るために、描画することができる。公式を使用する：

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

情報 :

P : 回答の割合

f : 回答者の各基準の周波数

n : 回答者数

アンケートを使用したデータを分析した後で、すべての学生によって得られた結果は、大体学習者にとって会話は難しいと言っている(85%)、*Jenga* ゲームのおかげで日本語で話す時は簡単になり(70%)。学習者によると *Jenga* ゲームは面白い、*Jenga* ゲームは会話の授業に使用されたことが必要だと言っていた。

#### I. 終わりに

データ分析の結果に基づき、本研究の結論は次の3つである。

1. データの分析に基づき、前実験テストの平均は 26.52 点で、後実験の平均は 73.53 点である。前実験テストと後実験テストの平均点の変化は 47.02 点である。つまり *Jenga* ゲームを使用すると学習者の会話の習得より簡単なるということである。
2. データの分析から  $db = 19$ 、(水準 5% t 表では 2.09 と水準 1% t 表では 2.86 であり、t 得点は 25.83 である。つまり、t 得点 > t 表になり、 $H_k$  が受けられることが分かった。そのため、日本語の能力に *Jenga* ゲームを使用する前と使用した後の学習者の能力に大きな違いがある。
3. アンケートの結果に基づき、大体会話のことは難しいと言っている。大体の学習者にとって *Jenga* ゲームは面白く、日本語で話せやすくなり、*Jenga* ゲームは会話の授業に適切である。



**Utami Cahya Sumirat, 2013**

Efektivitas Teknik Permainan Jenga Terhadap Kemampuan Berbicara Tingkat Dasar  
Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)