

## Abstract

The Model of Number and Auxiliary Number Study in Japanese Using Traditional Game *Congklak*

- A Research Towards Students of XI Science 5 SMA Negeri 13 Bandung Year 2012/2013 -

(Triani Solihat 0903904)

Number and Auxiliary-Word Number is one of the aspects that could be learnt in Japanese. However, it is categorized as difficult study. Even the students often find some problems. To cope with those problems, there are some ways that could be used. Besides modern game, traditional game also could be used to learning.

This paper is entitled “The Model of Number and Auxiliary Number Study in Japanese Using Traditional Game *Congklak*”. The purpose of the study is to find out the planning, implementation, and result of the use of traditional game *Congklak*.

The method used is Pre-Experiment One Group Pretest-Posttest Design. The object of the study is twenty students of XI Science 5 SMA Negeri 13 Bandung. Test, questionnaire, observation sheet are used as the instruments of the study.

The result shows that mean of *pre-test* is 5.03 and mean of *post-test* is 8.68. Thus, there is an increase 3.59 after the students are given the *treatment*. There is also the score of  $t_{hitung}$  of pre-test and post-test for 17.59. The conclusion is  $t_{hitung} > t_{tabel}$ ;  $17.95 > 2.09$  for 5% and  $17.95 > 2.86$  for 1%. Those data conclude that traditional game *Congklak* is beneficial to use in learning number and auxiliary-word number in Japanese. However, some problems are also found in spelling certain auxiliary-word number. Finally, based on the questionnaire, this method could give big influence in learning numbers and auxiliary-word numbers in Japanese.

Keywords : tradisional game “*congklak*”, auxiliary – Word Number, Number

## Abstrak

Model Pembelajaran Bilangan dan Katabantu Bilangan dalam Bahasa Jepang menggunakan Permainan Tradisional Congklak  
- Penelitian Terhadap Siswa Kelas XI IPA 5 SMA Negeri 13 Bandung  
Tahun Ajaran 2013/2014 -

(Triani Solihat 0903904)

Bilangan dan Katabantu Bilangan merupakan salah satu aspek yang dapat dipelajari dalam bahasa Jepang. Namun dalam mempelajarinya termasuk kategori yang sulit, bahkan pembelajar sering menemui berbagai kendala. Untuk menanggulanginya terdapat banyak cara yang bisa dimanfaatkan. Selain permainan modern, permainan tradisional juga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Penelitian ini berjudul “Model Pembelajaran dan Katabantu Bilangan Bahasa Jepang menggunakan Permainan Tradisional Congklak”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perencanaan, pelaksanaan, dan hasil dari penggunaan permainan tradisional Congklak.

Metode dalam penelitian ini menggunakan pre – experimental dengan desain penelitian *one group pre-test post-test*. Sample penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 5 SMAN 13 Bandung berjumlah 20 orang. Instrument yang digunakan berupa test, angket, dan lembar observasi.

Hasil dari analisis data, diperoleh nilai mean *pre-test* adalah 5,03 dan nilai mean dari *post-test* adalah 8,68. Dengan demikian terdapat tpeningkatan setelah diberikan *treatment* yaitusebesar 3,59. Dan didapatkan nilai  $t_{hitung}$  dari nilai *pre-test* dan *post-test* sebesar 17,95. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan nilai  $17,95 > 2,09$  untuk 5% dan  $17,95 > 2,86$  untuk 1%, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional congklak ini signifikan jika digunakan untuk pembelajaran bilangan dan katabantu bilangan dalam bahasa Jepang. Dari data observasi, disimpulkan bahwa pembelajar mengalami kesulitan pada pengucapan katabantu bilangan tertentu (kekecualian). Dan terakhir berdasarkan angket, diketahui bahwa model pembelajaran ini mendapatkan pengaruh yang besar terhadap pembelajaran bilangan dan katabantu bilangan dalam bahasa Jepang.

*Keyword* : permainan tradisional “congklak”, bilangan, katabantu bilangan bahasa Jepang