

EFEKTIVITAS TEKNIK 「PERMAINAN LOMPAT JINGKAT」 UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KATA BANTU BILANGAN

(PENELITIAN EKSPERIMEN TERHADAP SISWA KELAS XII SMAN 24
BANDUNG)

Erni Oktaviani

0902624

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Efektivitas Teknik Permainan Lompat Jingkat untuk Meningkatkan Penguasaan Kata Bantu Bilangan”. Penelitian ini dilaksanakan untuk membantu para pembelajar dalam meningkatkan penguasaan menyimak dan berbicara pada bahasa Jepang khususnya kata bantu bilangan serta membantu para pembelajar lebih tertarik pada pelajaran bahasa Jepang. Sering kali terjadi kesalahan pemahaman pembelajaran dalam memahami kata bantu bilangan. Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian menerapkan pembelajaran berupa teknik permainan untuk menguasai kata bantu bilangan.

Penelitian ini dilakukan terhadap 60 pembelajar SMAN 24 Bandung yaitu 30 pembelajar kelas XII IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan 30 pembelajar XII IPA 3 sebagai kelas kontrol. Dengan metode eksperimen sungguhan (*true experimental research*) dengan desain penelitian *pretest* dan *posttest*, instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah tes dan angket yang diberikan pada kedua kelas tersebut. Kemudian dengan menggunakan statistik komparansional didapatkan hasil yaitu nilai *posttest* kelas eksperimen yang diberikannya *treatment* berupa permainan lompat jingkat sebanyak tiga kali lebih tinggi daripada nilai *posttest* kelas kontrol yang tidak diberikannya *treatment* berupa permainan lompat jingkat.

Hal tersebut diperkuat berdasarkan hasil analisis data, diperoleh hasil t hitung 4.4, t tabel untuk 1% adalah 2.65, dengan nilai db 59. Selanjutnya nilai t hitung 4.4, t tabel untuk 5% adalah 2.00. Hal ini berarti bahwa t hitung $>$ t tabel. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajar yang menggunakan teknik permainan lompat jingkat dan dengan pembelajar yang tidak menggunakan teknik permainan lompat jingkat untuk meningkatkan penguasaan kata bantu bilangan.

Kata Kunci : Efektivitas, Teknik Permainan, Lompat Jingkat, Kata Bantu bilangan.

Erni Oktaviani, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Lompat Jingkat Untuk Meningkatkan Penguasaan Kata Bantu Bilangan

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

THE EFFECTIVITY OF HOPSCOTCH GAME IN INCREASING THE MASTERY OF NUMERAL AUXILIARY

(AN EXPERIMENT OF 12TH GRADERS IN SMAN 24 BANDUNG)

Erni Oktaviani

0902624

ABSTRACT

This research entitled “The Effectivity of Hopscotch Game in Increasing The Mastery of Numeral Auxiliary”. This research was conducted to help learners in increasing listening and speaking skills especially in numeral auxiliary, as well as to attract learners to be more interested in learning Japanese. There is often a misconception of learning and understanding the numeral auxiliary. To overcome the problem, this research tried to apply learning strategies through games in order to master the numeral auxiliary.

The participants of this research are 60 students of SMAN 24 Bandung. They were divided into two classes; experiment and control. This research used the true experimental research method where pretest and post-test were taken as a design of the research. Test and Questionnaire were conducted as the instruments of the research. Then, it was found that the post-test scores of experiment class were higher than the control class' scores.

It was reinforced by the result of data analysis using t score 4.4, t table for 1%, 2.65, and db 59. In addition, t score 4.4 and t table 5%, 2.00. It means that t score $>$ t table. There is a significant effect between students who were given hopscotch technique and students who weren't, in increasing the mastery of numeral auxiliary.

Keywords : Effectivity, Game, Hopscotch, Numeral Auxiliary.

Erni Oktaviani, 2013

Efektivitas Teknik Permainan Lompat Jingjat Untuk Meningkatkan Penguasaan Kata Bantu Bilangan

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

日本語の助数詞能力を高めるための「*Lompat Jingkat*」ゲーム法で教授法の効果

(バンドン第24国立高等学校の三年生に対するExperimentの研究)

エルニ・オクタビアニ

0902624

要旨

本研究のテーマは日本語の助数詞能力を高めるための「*Lompat Jingkat*」ゲーム法で教授法の効果（バンドン第24国立高等学校の三年生に対するExperimentの研究）である。本研究の目的は学習者の聞く能力と話す能力を高めるため、特に日本語の助数詞の話す能力と聞く能力である。日本語の助数詞を学習する時、間違いことがいっぱいある。だから、それを解決するために適当な教授法を探さなければならない。その一つに研究者はゲームで助数詞を学習する事を実験してみた。

本研究のサンプルはバンドン第24国立高等学校の三年生が60%である。それは30人実験クラスと30人のコントロールクラスである。本研究の方法はExperiment法で、デザインはプリテストとポストテストである。Komparasional statisticsを使用すると、結果は実験クラスは事後テストの点はコントロールクラスより高い。それは実験クラスに三回も「*lompat jingkat*」ゲームの*treatment*をおこなわれた。

データ分析したdbの結果は59, t得点は4,4, t表1%は2,65と言う事があった。そしてt得点は4,4, t表5%は2,00と言う事がある。つまり、t得点はt表より高かった。これは助数詞能力を高めるために、「*Lompat Jingkat*」ゲーム法を使用する学習者と「*Lompat Jingkat*」ゲーム法を使用しない学習者と有意差がであった。データの収集技法はテストとアンケートをしようする。アンケートの結果には大体学習者にとって「*Lompat Jingkat*」法を使うと、学習者にとって日本語の助数詞が覚えやすくなる。また、アンケートを分析した結果、たいいていの対象者はこの方法を使用したことに関してもいい印象を明らかにした。

キーワード：ゲーム法の結果的、ゲームで勉強方法、*Lompat Jingkat*、助数詞