

**PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN *JUMBLED LETTER* DALAM
PEMBELAJARAN MENULIS KOSAKATA DASAR BAHASA JEPANG**

(Penelitian Eksperimen Murni Terhadap Siswa Kelas VII SMP Laboratorium
Percontohan UPI Bandung).

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra.



oleh:

Racelia Maria

1400772

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

BANDUNG

2019

**PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN *JUMBLED LETTER* DALAM
PEMBELAJARAN MENULIS KOSAKATA DASAR BAHASA JEPANG**

oleh :
Racelia Maria

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

© Racelia Maria 2019
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2019

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

Racelia Maria

**PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN *JUMBLED LETTER* DALAM
PEMBELAJARAN MENULIS KOSAKATA DASAR BAHASA JEPANG**

disetujui dan disahkan oleh:

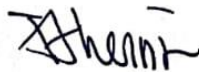
Dosen Pembimbing I,



Drs. H. Sudjianto, M.Hum

NIP. 195906051985031004

Dosen Pembimbing II,

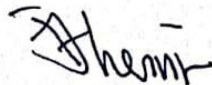


Dr. Herniwati, S.Pd., M.Hum.

NIP. 197206021996032001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jepang



Dr. Herniwati, S.Pd., M.Hum.

NIP. 197206021996032001

PENGUNAAN TEKNIK PERMAINAN *JUMBLED LETTER* DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KOSAKATA DASAR BAHASA JEPANG

(Penelitian Eksperimen Murni Terhadap Siswa Kelas VII SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung)

Racelia Maria
1400772

ABSTRAK

Kosakata berperan sebagai pendukung penguasaan keterampilan berbahasa. Kosakata haruslah dikuasai baik dengan ragam tulisan maupun lisan. Dengan kata lain kosakata bahasa Jepang tidak hanya harus dihafal, namun dalam penulisannya pun harus benar. Bertambahnya kosakata seseorang sangat penting dalam pembelajaran bahasa dan pengembangan kemampuan bahasa yang sudah dikuasai sebelumnya. Oleh karena itu dibutuhkan teknik yang menarik dan efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan teknik permainan *jumbled letter* dalam meningkatkan kemampuan menulis kosakata bahasa Jepang di SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen murni atau true experiment. Subjek pada penelitian ini terdiri dari 15 orang siswa kelas VII C sebagai kelas eksperimen dan 15 orang siswa kelas VII D sebagai kelas kontrol. Instrumen dari penelitian ini adalah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), tes, dan angket. Berdasarkan hasil analisis data, didapat t-hitung adalah 2,34 sedangkan t-tabel untuk db (29) dengan taraf signifikansi 5% = 2,01 dan t-tabel taraf signifikansi 1% = 2,6. Dan dapat disimpulkan bahwa t hitung lebih besar daripada t tabel maka hipotesis kerja (H_k) diterima. Sehingga diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran menulis kosakata bahasa Jepang sebelum dan sesudah menggunakan teknik *jumbled letter*. Berdasarkan hasil analisis angket yang diperoleh, sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap teknik *jumbled letter*, teknik ini mudah dilakukan dan mudah dimengerti oleh siswa. Sehingga metode pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam meningkatkan kemampuan menulis kosakata dasar bahasa Jepang.

Kata kunci: Teknik *jumbled letter*, kemampuan menulis, kosakata dasar, bahasa Jepang

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN	
LEMBAR PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
ABSTRAK (要旨)	viii
SINOPSIS	ix
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GRAFIK	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan dan Batasan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penulisan.....	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Sistematika penulisan.....	6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Pembelajaran.....	8
2.2 Teknik Pembelajaran.....	10
2.2.1 Pengertian Teknik Pembelajaran	10
2.2.2 Jenis Teknik Pembelajaran	11
2.3 Teknik Permainan	13
2.3.1 Haikat Teknik Permainan	13
2.3.2 Teknik Permainan Dalam Pembelajaran.....	15
2.3.3 Teknik Permainan Dalam Pembelajaran Kosakata.....	17
2.4 Permainan <i>Jumbled Letter</i>	19
2.4.1 Pengertian <i>Jumbled Letter</i>	19
2.4.2 Kelebihan Teknik Permainan <i>Jumbled Letter</i>	19
2.4.3 Prosedur Permainan <i>Jumbled Letter</i>	20
2.5 Hakikat Menulis.....	21

2.6 Kosakata Dasar Bahasa Jepang.....	22
2.6.1 Pengertian Kosakata.....	22

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian	26
3.2 Desain Penelitian	28
3.2.1 Partisipan.....	29
3.3 Populasi dan Sampel	29
3.3.1 Populasi.....	29
3.3.2 Sampel.....	29
3.4 Instrumen Penelitian	30
3.4.1 Test.....	30
3.4.2 Non Tes (Angket)	33
3.5 Uji Kelayakan Instrumen	34
3.6 Prosedur Penelitian	35
3.7 Analisis Data	30
3.7.1 Pengolahan Data Tes.....	38
3.7.2 Pengolahan Data Angket.....	41

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Temuan	46
4.1.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	46
4.2 Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran	47
4.2.1 Pemberian <i>Pretest</i>	47
4.2.2 Proses Pembelajaran	49
4.2.2.1 Kelas Eksperimen.....	49
4.2.2.2 Kelas Kontrol	51
4.2.3 Pemberian <i>Posttest</i>	52
4.3 Hasil Analisis Data	53
4.3.1 Analisis Hasil <i>Pretest</i>	53
4.3.2 Analisis Hasil <i>Posttest</i>	56
4.3.3 Analisis Hasil Angket	60
4.4 Pembahasan.....	66

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan	69
5.2 Implikasi	69
5.3 Rekomendasi	70
Daftar Pustaka	71

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit CV. Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aqib, Zainal dan Ali Murtadlo. (2016). *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bandung : CV. Yrama Widya.
- Azizah, T. F. (2012). *Peningkatan Kemampuan Vocabulary Bahasa Inggris Menggunakan Media Jumbled Letters [online]*. Tersedia: digilib.uinsby.ac.id (Maret 2019).
- Departemen Pendidikan Nasional. (1999). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta : Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
- Fathurrohman, Pupuh dan M. Sobry Sutikno. (2009). *Strategi Belajar Mengajar—Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Bandung : PT. Refika Aditama.
- Fudhla. (2013). *Enhancing Students Vocabulary by Using Jumbled Letter Game in English Language Teaching [online]*. Ejournal.unp.ac.id (Maret 2019)
- Herniawan, dkk. (2012). *Metodologi Pembelajaran Kajian Teoritis Praktis*. Serang: LP3G.
- Iskandarwassid dan Dadan Sunendar. (2015). *Strategi Pembelajaran Berbahasa*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Ismail, Andang. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media
- Mahfuddin, A. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Tidak diterbitkan.
- Musfiqon, HM. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Puskarya.
- Pribadi, B.A. (2009). *Model Disain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Sadiman, dkk. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

- Sudjianto. (2010). *Metodologi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Jepang*. FPBS UPI.
- Sudjianto dan Dahidi (2014) *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suhaeni. (2011). *8 Teknik Pembelajaran Komunikatif Menyenangkan* [online]. Diakses dari: <http://www.slideshare.net/>
- Sutedi, Dedi. (2008). *Upaya untuk Mengatasi Masalah dalam Pembelajaran Sakubun [Makalah]*. Bandung : tidak diterbitkan
- Sutedi, Dedi. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung : humaniora.
- Suyatna, Agus. (2008). *Model Pembelajaran*. Lampung: Depdiknas.
- Suyatno. (2005). *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa Sastra*. Jakarta: PT Grasindo.
- Suyono dan Hariyanto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran, Teori dan Konsep dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H. G. (1989). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa
- The Japan Foundation.(2010).第8卷「書くことを教える」.Tokyo : The Japan Foundation
- Zuriah, Nurul. (2006). *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan Teori Aplikasi/BMA*. Jakarta: Bumi Aksara.