

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *BOARD GAME* DALAM PEMBELAJARAN  
POLA KALIMAT DASAR BAHASA JEPANG

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Departemen Pendidikan Bahasa Jepang



oleh

Nivikanti Vikenari

NIM 1401065

DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA JEPANG  
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

BANDUNG

2019

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *BOARD GAME* DALAM PEMBELAJARAN  
POLA KALIMAT DASAR BAHASA JEPANG

oleh :  
Nivikanti Vikenari

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

© Nivikanti Vikenari  
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

Nivikanti Vikenari

## EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *BOARD GAME* DALAM PEMBELAJARAN POLA KALIMAT DASAR BAHASA JEPANG

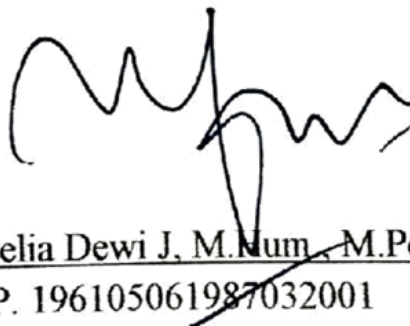
disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dra. Renariah, M.Hum.  
NIP. 195804061985032001

Pembimbing II



Dra. Melia Dewi J, M.Num., M.Pd.  
NIP. 196105061987032001

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jepang



Dr. Herniwati, S.Pd., M.Hum.  
NIP. 197206021996032001

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberi rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **“Efektivitas Penggunaan *Board Game* dalam Pembelajaran Pola Kalimat Dasar Bahasa Jepang”**.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan dikarenakan oleh segala keterbatasan dan kemampuan yang penulis miliki. Namun penulis berusaha untuk mempersembahkan skripsi ini sebaik-baiknya agar dapat memiliki manfaat bagi banyak pihak. Oleh karena itu, penulis akan menerima segala kritik dan saran yang membangun dalam perbaikan skripsi ini.

Dengan segala kerendahan hati, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca sebagai referensi serta dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaca pada umumnya terutama mengenai Pendidikan Bahasa dan Sastra.

Akhir kata hanya kepada Allah SWT penulis memohon atas apa yang telah dikerjakan selama ini menjadi amal yang bernilai ibadah. Amin

Bandung, Juli 2019

Nivikanti Vikenari

## UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dari berbagai pihak. Penulis secara khusus mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang membantu. Penulis banyak menerima bimbingan, petunjuk, dan bantuan serta dorongan dari berbagai pihak baik yang bersifat moral maupun material. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT dengan segala rahmat serta karunia-Nya yang memberikan kekuatan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua tercinta yang selama ini telah membantu peneliti dalam bentuk perhatian, kasih sayang, semangat, serta doa yang tidak henti-hentinya mengalir demi kelancaran dan kesuksesan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Herniwati, S.Pd., M.Hum. selaku ketua departemen pendidikan bahasa Jepang FPBS UPI yang telah memberikan perhatian dan bantuan kepada penulis selama menempuh pendidikan di departemen pendidikan bahasa Jepang FPBS UPI.
4. Ibu Hj. Nuria Haristiani, M.Ed., Ph.D. selaku sekretaris departemen pendidikan bahasa Jepang FPBS UPI.
5. Ibu Dra. Renariah, M.Hum, selaku pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan, arahan, dorongan, dan semangat kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat terselasaikan.
6. Ibu Dra. Hj. Melia Dewi J, M.Hum., M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan juga motivasi dalam bimbingan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
7. Drs. H. Sudjianto, M.Hum., selaku dosen *expert judgement* yang telah membimbing dalam penyusunan instrumen penelitian.
8. Bapak Drs. Aep Saeful Bachri, M.Pd. selaku Pembimbing Akademik yang memberikan motivasi dan nasihat kepada penulis selama menjalani proses perkuliahan.

9. Seluruh Staf Dosen UPI Bandung yang telah memberikan ilmu, motivasi, dan semangat kepada penulis selama menempuh pendidikan di Departemen Pendidikan Bahasa Jepang.
10. Ibu Yeni selaku guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang SMAN 27 Bandung yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian.
11. Para siswa/i SMAN27 Bandung khususnya kelas XII IPA 4 yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
12. Teman-teman seperjuangan angkatan 2014 yang sama-sama berjuang dan selalu memberikan banyak bantuan, semangat, motivasi serta dukungan dalam penyelesaian skripsi.
13. Kepada semua pihak yang telah membantu penulis dan namanya tidak dapat penulis sebut satu per satu.

## EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *BOARD GAME* DALAM PEMBELAJARAN POLA KALIMAT DASAR BAHASA JEPANG

Nivikanti Vikenari  
1401065

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kesulitan siswa SMA dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam menyusun kata dan memilih kalimat bahasa Jepang yang benar karena susunan pola kalimat bahasa Jepang berbeda dengan bahasa Indonesia. Selain itu berdasarkan hasil angket, kurangnya motivasi siswa dalam belajar bahasa Jepang menjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Dari permasalahan tersebut, penulis mencoba menerapkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa SMA dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang menggunakan *board game*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dan setelah belajar menggunakan *board game* dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dan desain penelitian ini adalah desain *intact group comparison*. Sampel penelitian ini adalah siswa SMAN 27 Bandung kelas XII sebanyak 30 orang siswa, yang dibagi menjadi dua kelas yaitu 15 orang kelas eksperimen dan 15 orang kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan angket. Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebelum menggunakan *board game* adalah 65. Setelah menggunakan *board game*, nilai rata-rata *posttest* adalah 82,2. Dari data tersebut diperoleh  $t_{hitung}$  5,90 dengan  $t_{tabel}$  untuk  $db = 29$  sebesar 2,04 (5%) dan 2,76 (1%). Karena  $t$  hitung lebih besar daripada  $t$  tabel maka hipotesis kerja ( $H_k$ ) diterima. Berdasarkan hasil analisis angket yang diperoleh, sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan permainan *board game*. Sehingga teknik permainan ini dapat digunakan dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang.

Kata Kunci: Penggunaan, Permainan, *Board Game*, Pola Kalimat Dasar Bahasa Jepang.

# **THE EFFECTIVENESS OF USING BOARD GAMES IN THE BASIC JAPANESE SENTENCES LEARNING**

**Nivikanti Vikenari  
1401065**

## **ABSTRACT**

This research is motivated by the difficulties of high school students in learning Japanese, especially in composing words and choosing correct Japanese sentences because the composition of Japanese sentence patterns is different from Indonesian. In addition, the lack of student motivation in learning Japanese is a barrier in the learning process. From these problems, the author tries to apply fun learning for high school students in learning basic Japanese sentence patterns using game board. This study aims to determine the ability of students before and after learning to use the game board in learning basic Japanese sentence patterns. The method used in this study is the experimental research method and the design of this study is the design of intact group comparison. Sample of observation are 30 students in 3rd grade of 27 Senior High School Bandung, where 15 students were in experimental class and 15 students were in control class. The research instrument was a test and questionnaire. Based on the results of data analysis, it is known that the average value of the pretest of the experimental class before using the board game is 65. After using the board game, the posttest average value is 82.2. From these data obtained tscore is 5.90 with ttable for  $db = 29$  at 2.04 (5%) and 2.76 (1%). Since the tscore was bigger than ttable, the hypothesis in this research is accepted. Based on the results of statistical analysis, most students gave a positive response to the use of game board games. So that this game technique can be used in learning basic Japanese sentence patterns.

Keywords: Usage, Game, Board Game, Basic Japanese Sentence Pattern.



## 日本語の基本文法の学習におけるボード・ゲームの使用

ニフィカンティ・フィケナリ

学生番号 : 1401065

### 要旨

この研究は、日本語の文型の構成がインドネシア語とは異なるため、高校生の日本語学習、特に単語の作成と正しい日本語文の選択が困難であることに起因している。他には、日本語学習における学生のやる気の欠如は、学習プロセスにおける障壁である。これらの問題から、著者はゲームボードを使用して基本的な日本語の文型を学習することで高校生のための楽しい学習を適用しようとする。本研究は、基本的な日本語文型の学習に関してゲームボードを使用することを学ぶ前後の生徒の能力を決定することを目的としている。本研究で使用された方法は実験的な方法であり、本研究のデザインは事前テストと事後テストのデザインである。研究対象はバンドンの 27 高等学校のクラスにいる 30 名の二年生であり、二つグループに区別する。それは実験クラスとして 15 名と制御クラスとして 15 名である。研究に使用するデータ収集するためにテストとアンケートを実施する。データの分析に基づき、ボードゲームの使用する前に、実験クラスの事前テスト平均点は 65 点だった。また、ボード・ゲームの使用した後、実験クラス事後テストの平均点は 82,2 点だった。データの分析の結果によると、db-29 で t 得点は 5,90 (有意水準 5% の t 表は 2.04 と 1% の t 表は 2.76) ということが分かった。t 得点は t 表よりもっと高いので、仮説が受けられた。アンケートの分析の結果に基づき、多くの学習者はボード・ゲームを使用することが好評であることが分かる。そのため、このゲームは日本語の基本文法の学習に使用させることが可能である。

キーワード：使用、Board Game、ゲーム・テクニック、基本文法。

## A. はじめに

日本は先進国である。最近インドネシアと様々な分野で協力する。例えば、技術分野や文化分野や教育分野などもある。教育分野の中で日本語を学習ことに興味を持ちインドネシア人の学習者がたくさんいる。2012年の *Buletin Triwulan Egao Japan Foundation* によると、2009年にインドネシアは韓国と中国後、日本語学習者数が三番目であると述べている。ただし、そのようであっても、学習者達は日本語を学習のは変な言語で難しく詰まらなと感じることがよくある。基本的には、言語学習のために四つ言語能力があり、聞く技能、話す技能、読む技能である (Sutedi、2011、39 ページ)。その能力を理解する前、まず文型を理解しなければならない。

Renariah (2005: 10) “日本語の構造は S-K-O-P を持っていることがある。つまり、日本語の文法は他の言語とは文法が異なるであって、例えばインドネシア語と英語は S-P-O-K の構造を持ちる。確かに、これは非常に混乱を招くものが初心者の日本語学生にとって意味のある困難にさえなると感じられる。この意見を参考にして、研究者は 10 月上旬に SMAN 27 バンドンで行われた簡単な観察が行われた。研究者による簡単な観察に基づいて、インドネシア語と文言が異なるため、日本語の文型を習得するときに困難を覚えることが知られている。

観察する時に学習者達にとって一番詰まらなく学習は文型である。それで、学習者達のモチベーションがなくやる気がなくなり、特に、多くの高校生の学文型の能力もあまり良くない。そのため、習者達は楽しく、面白く日本語を学習をしたいと述べている。その開題に対して学生のために面白くて楽しい学習のテクニックが必要です。日本語学習でのモデル、学習メソッド、学習テクニック、学習メディアと楽しくゲームのこともよくある。(Sadiman、dkk、2009、75 ページ) が、教育でのゲームは学習目的を達する方法の一つであり、活発な学習雰囲気を与え、学習中で学習者にモチベーションを与えるためであると

述べている。そのため、この研究では高校生が楽しく日本語を学習ためのボード・ゲームを使用することに実施を試みる。

## **B. 研究の問題**

1. ボード・ゲームを使用する前と使用する後で、実験クラスの日本語の基本文法の能力はどうであるか。
2. ボード・ゲームを使用する前と使用する後で、有意差はどうであるか。
3. ボードゲームを使用したゲームと日本語の基本的な文型の学習にボードゲームを使用しなかった学生の中に有意差はどうであるか。
4. ボード・ゲームを使用した後、実験クラスの学習者印象はどうであるか。

## **C. 研究の目的**

1. ボード・ゲームを使用する前と使用する後で、実験クラスの日本語の基本文法の能力を知るためである。
2. ボード・ゲームを使用する前と使用する後で、有意差を知るためである。
3. ボード・ゲームを使用した後、実験クラスの学習者印象を知るためである。

## **D. 先行研究**

先行研究では（フィカレストペブリアニ、2012）である。このボード・ゲームが日本語の基本語彙の能力を向上させる。それから、アンケートのデータの分析の結果に基づき、大体学習者はボード・ゲームを使用している日本語学習が好評であることがわかり、楽しく、面白く、モチベーションも高まると言われている。

また、（デウィトレスナワティ、2018）によって行われた研究は、データのに事後テストの結果に基づき、実験クラスと制御クラスの日本

語を話すの能力の間に有意差があると表している。アンケートの結果に基づいて、このゲームのテクニックを使うことで、学生はもっと学習に集中するようになり、日本語を話すことを敢えてするようになったと認めている。

## E. 研究の方法

本研究で使用された方法は実験的な方法であり、本研究のデザインは事前テストと事後テストのデザインである。Sugiyono によると、そのデザインの形は「Intact-group Comparison」のようである。本研究の対象者はバンドンの 27 高校の三年生の学習者である。本研究の対象者は全員 30 名である。実験クラスとしてのサンプルは 15 名であり、制御クラスとしてのサンプルは 15 名である。

本研究のデータを得るために用具としてテストとアンケート調査を使用した。この本研究は五回行った。実験を始める前に事前テストを行った。実験クラスはボードゲームを使用するが、制御クラスはボードゲームを使用しない。そして、事後テストを行った。事後テストを行った後アンケート調査を配った。

## F. 研究結果

本研究の結果に基づき、データの分析は次のようである。

### 1. 事前テストの結果

日本語の基本文法の学習にボード・ゲームを使用する前に、実験クラスに事前テストの平均点は 65 点である。それに対し、制御クラスの事前テストの平均点は 62 点である。この数値から制御クラスの事前テストの平均点の結果は実験クラスの平均点とほとんど同じだということが分かった。

t得点は0,51であり、b -29で（有意水準5%のt表は2,04と1%のt表は2.76）ので、t得点はt表より低いため、 $H_k$ が拒絶され、 $H_0$ が受けられたということが分かった。すなわち、実験クラスと制御クラスの日本語の基本文法の能力の間に有意差がないと表している。

## 2. 事後テストの結果

事後テストの分析に基づき、日本語の基本文法の学習にボード・ゲームを使用した後、実験クラスの事後テストの平均点の結果は82,2点である。それに対し、制御クラスの事後テストの平均点の結果は70,8点である。要するに、実験クラスの事後テストの平均点の結果は制御クラスの事後テストの平均点の結果より高いということが分かった。

データの分析に基づき、t得点は3.41であり、 $db = 29$ で（有意水準5%のt表は2.04と1%のt表は2.76）ので、t得点はt表より高いため、 $H_k$ が受けられ、 $H_0$ が拒絶されたということが分かった。すなわち、実験クラスと制御クラスの日本語の基本文法の能力の間に有意差があると表している。その結果はボード・ゲームが日本語の基本文法の能力を向上させる。

## 3. アンケートの結果

次は、ボード・ゲームについてアンケートデータの分析の結果を述べる。事後テストを行った後、実験の学習者はアンケートを回答させる。アンケートのデータの分析の結果に基づき、大体学習者はボード・ゲーム・を使用している日本語学習が好評であることがわかり、楽しく、面白く、モチベーションも高まると言われている。

## G. 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ようである。事前テストの分析の結果に基づき、実験する前に実験クラスあまり良くないのだが、事後テストの平均点の結果は良いである。すなわち、ボード・ゲームを使用している日本語の基本文法の学習は高まるようにな

ったということが分かった。そして、事前テストの分析の結果に基づき、学習する前に制御クラスの平均点の結果はあまり良くなく、事後テストの平均点の結果もまだ良くないである。すなわち、ボード・ゲームを使用せずの日本語の基本文法の学習はまだまだ高まらないということが分かった。

最後の分析の結果に基づき、実験クラスの平均点の結果は高まるようになったが、制御クラスの平均点の結果はまだまだ高まらないである。それに、 $t$  得点は  $t$  表より高いため、 $H_k$  が受けられ、 $H_0$  が拒絶されたと言われている。すなわち、実験クラスと制御クラスの日本語の基本文法の能力の間に有意差がある。アンケートのデータの分析の結果に基づき、大体学習者はボード・ゲームを使用している日本語学習が好評であることが分かり、楽しく、面白く、挑戦になり、基本文法のことを理解することも高まるといわれている。それに、多くの学習者はこのゲームは日本語の基本文法の学習に使用させることが可能である。

## H. 参考核

Sadiman, dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press

Sudjianto & Dahidi, A. 2012. *Pengantar Linguistik bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.

Sutedi, Dedi. 2011. *Penelitian PendiidkanBahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama Press.

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR HAK CIPTA</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>ABSTRAK (要旨)</b> .....	vii
<b>SINOPSIS</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xvii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan dan Batasan Masalah .....	3
1.2.1.1 Rumusan Masalah .....	3
1.2.1.2 Batasan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	7
2.1 Pengertian Pembelajaran.....	7
2.2 Teknik Pembelajaran dalam Bahasa Jepang .....	8
2.2.1 Pengertian Teknik Pembelajaran.....	8
2.2.2 Jenis Teknik Pembelajaran.....	9
2.3 Permainan dalam Pembelajaran .....	10
2.4 <i>Board Game</i> .....	12
2.4.1 Pengertian dan Sejarah <i>Board Game</i> .....	12
2.4.2 Jenis-Jenis <i>Board Game</i> .....	13
2.4.3 <i>Board Game</i> dalam Pembelajaran.....	16
2.4.4 Manfaat <i>Board Game</i> .....	18
2.5 Pola Kalimat Bahasa Jepang .....	18
2.6 Pola Kalimat Dasar Bahasa Jepang SMA .....	19
2.7 Penelitian Terdahulu .....	23

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
3.1 Metode dan Desain Penelitian .....	25
3.2 Partisipan.....	26
3.3 Populasi dan Sampel .....	27
3.3.1 Populasi .....	27
3.3.2 Sampel.....	27
3.4 Instrumen Penelitian .....	27
3.4.1 Soal Tes .....	27
3.4.2 Angket .....	29
3.5 Prosedur Penelitian .....	30
3.5.1 Tahap persiapan.....	30
3.5.2 Tahap pelaksanaan .....	30
3.5.3 Tahap Akhir.....	34
3.6 Teknik Analisis Data.....	34
3.6.1 Pengolahan Data Hasil Tes .....	34
3.6.2 Pengolahan Data Angket.....	37
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>38</b>
4.1 Temuan Penelitian .....	38
4.1.1 Deskripsi data.....	38
4.1.2 Kelas Eksperimen.....	40
4.1.3 Kelas Kontrol .....	51
4.2 Analisis Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	54
4.2.1 Analisis Data Hasil <i>Pretest</i> .....	54
4.2.2 Analisis Data Hasil <i>Posttest</i> .....	57
4.3 Analisis Data Angket .....	61
4.4 Pembahasan.....	72
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI</b>	
5.1 Simpulan .....	78
5.2 Implikasi .....	78
5.3 Rekomendasi.....	79
<b>Daftar Pustaka.....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Strategy Board Game</i> (Catur).....	14
Gambar 2.2 Contoh <i>Eurogames</i> ( <i>Puerto Rico</i> ).....	14
Gambar 2.3 Contoh <i>Race Game</i> ( <i>Pasichi</i> ).....	15
Gambar 2.4 Contoh <i>Roll and Move Game</i> ( <i>Game of Life</i> ) .....	15
Gambar 2.5 Contoh <i>Trivia Game</i> ( <i>Trivia Pursuit</i> ).....	15
Gambar 2.6 Contoh <i>Word Game</i> ( <i>Boggle</i> ).....	16
Gambar2.7 <i>Board Game</i> .....	17
Gambar 4.1 Kartu Perintah <i>Treatment Pertama</i> .....	43
Gambar4.2Kartu Perintah <i>Treatment Kedua</i> .....	46
Gambar4.3 Kartu Perintah <i>Treatment Ketiga</i> .....	49

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Penulisan Soal .....	28
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Penulisan Soal Angket.....	29
Tabel 3.3 Gambaran Umum Pelaksanaan Penelitian .....	31
Tabel 3.4 Penafsiran Hasil Data Angket .....	37
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian di Kelas XII IPA 4 SMAN 27 Bandung .....	39
Tabel 4.2 Perubahan Bentuk-te (Golongan 1).....	41
Tabel 4.3 Perubahan Bentuk-te (Golongan 2).....	42
Tabel 4.4 Perubahan Bentuk-te (Golongan 3).....	42
Tabel 4.5 Lantai .....	44
Tabel 4.6 Harga.....	45
Tabel 4.7 Rasa Makanan dan Minuman.....	48
Tabel 4.8 Jenis Tempat dan Lokasi.....	48
Tabel 4.9 Hasil Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	54
Tabel 4.10 Hasil Perolehan Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	57
Tabel 4.11 Hasil Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	58
Tabel 4.12 Hasil Perolehan Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	61
Tabel 4.13 Presentase dan Interpretasi Angket .....	62
Tabel 4.14 Presentase Jawaban Angket Nomor 1 .....	62
Tabel 4.15 Presentase Jawaban Angket Nomor 2.....	63
Tabel 4.16 Presentase Jawaban Angket Nomor 3 .....	64
Tabel 4.17 Presentase Jawaban Angket Nomor 4.....	65
Tabel 4.18 Presentase Jawaban Angket Nomor 5 .....	66
Tabel 4.19 Presentase Jawaban Angket Nomor 6.....	67
Tabel 4.20 Presentase Jawaban Angket Nomor 7 .....	68
Tabel 4.21 Presentase Jawaban Angket Nomor 8.....	69
Tabel 4.22 Presentase Jawaban Angket Nomor 9.....	70
Tabel 4.23 Presentase Jawaban Angket Nomor 10.....	71

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Rata-Rata Hasil <i>Treatment</i> Kelas Eksperimen .....	74
Grafik 4.2 Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	76

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Keputusan Dekan Fakultas Bahasa dan Sastra UPI tentang Pengesahan Judul dan Pembimbing Skripsi
Lampiran 2	Surat Izin Penelitian dari Fakultas Pendidikan Bahasa UPI
Lampiran 3	Lembar Pengesahan Validasi Instrumen Penelitian
Lampiran 4	Soal <i>Pretest</i>
Lampiran 5	Soal <i>Posttest</i>
Lampiran 6	Angket
Lampiran 7	Foto-Foto Kegiatan
Lampiran 8	Kartu Soal
Lampiran 9	Profil Penulis

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Pendekatan Suatu Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Djuanda, D. 2008. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
- Iskandarwassid & Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Kiyotaka dan Baba. 2004. *Geemu no Omoshirosa to wa Nanika*. Journal of The Virtual Reality Society of Japan , Volume 1 Maret 2004.
- Kummara. 2011. *Pionir Board Game Indonesia*. (Online). Tersedia: <http://kummara.com/media-coverage/kummara-pionir-board-game-indonesia> (diakses tanggal 24 November 2018).
- Limantara, dkk. (2015). *Perancangan Board Game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja*. Surabaya: Pendidikan Sosial. Vol.1.No.1:2-4
- Majid, A. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Mulyasa. 2012. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nababan, S. (2006). *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Nugroho, E. 2011. *Bermain, Sebuah Cara Belajar Kreatif*. (Online). Tersedia: [www.interaktif.indonesiakreatif.net](http://www.interaktif.indonesiakreatif.net) (diakses tanggal 24 November 2018).
- Renariah. 2005. *Gramatika Bahasa Jepang*. Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Kristen Maranatha vol. 4 no. 2
- Roestiyah. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sadiman, A. 2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sani, Abdullah. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Sholeh, Hamid. 2014. *Metode Edutainment*. Jogjakarta: Diva Press.
- Sudjianto. 2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugandi, Achmad.dkk. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sumarto. 2003. *Inovasi, Partisipasi, dan Good Governance*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Suprihartiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sutedi, Dedi . 2011. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora .
- Sutedi, Dedi . 2011. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Syamsuddin & Damaianti. 2006. *Metode Penelitian Pendiidkan Bahasa*. Bandung: Rosda Karya.
- Tan, Steven. (2015). *Perancangan Board Game Pengenalan Dinosaurus untuk Anak Usia 8-12 Tahun*. Surabaya: Pendidikan. Vol.1, No.1:4
- Tifhani, Sintya Miraz. (2013). *Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Missing Letter Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*, Skripsi, Departemen Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Triastuti. 2017. *Penggunaan Media Papan Permainan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Malang: Pendidikan. Vol.1, no.1:4.
- Uno, Hamzah. 2009. *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yuniangsih, Ayu. 2015. *Efektifitas Teknik Permainan Sentences Stock Exchange dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Perancis*. Skripsi, Departemen Pendidikan Bahasa Perancis, Universitas Pendidikan Indonesia.