

**EFEKTIVITAS PERMAINAN ‘NARITACHI BATTLE’ MODEL *TEAM GAME*
TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGINGAT HURUF *KANJI* TINGKAT DASAR
(Penelitian Eksperimen Pada Mahasiswa Tingkat I Departemen Pendidikan
Bahasa Jepang, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan
Indonesia, Tahun Akademik 2018-2019)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Bahasa Jepang



Oleh:

Restu Pangestika (1506269)

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

2019

**EFEKTIVITAS PERMAINAN ‘*NARITACHI BATTLE*’ MODEL *TEAM GAME*
TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGINGAT HURUF *KANJI* TINGKAT DASAR
(Penelitian Eksperimen Pada Mahasiswa Tingkat I Departemen Pendidikan
Bahasa Jepang, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan
Indonesia, Tahun Akademik 2018-2019)**

Oleh:

Restu Pangestika

1506269

Sebuah skripsi yang diajukan sebagai bagian dari syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan
Departemen Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

©Restu Pangestika

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2019

Hak cipta dilindungi undang – undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa seizin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

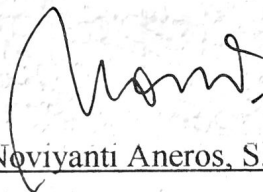
RESTU PANGESTIKA

**EFEKTIVITAS PERMAINAN 'NARITACHI BATTLE' MODEL TEAM GAME
TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGINGAT HURUF KANJI TINGKAT DASAR**

**(Penelitian Eksperimen Pada Mahasiswa Tingkat I Departemen Pendidikan Bahasa
Jepang, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia,
Tahun Akademik 2018-2019)**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

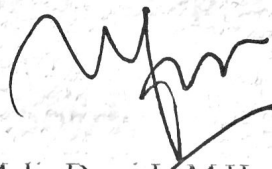
Pembimbing I



Noviyanti Aneros, S.S., M.A.

NIP. 19741272008122001

Pembimbing II

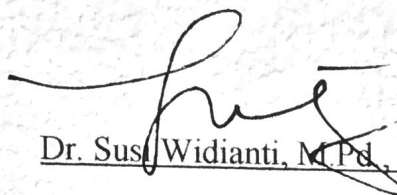


Dra. Hj. Melia Dewi J., M.Hum., M.Pd.

NIP. 196105061987032001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jepang



Dr. Susi Widiyanti, M.Pd., M.A.

NIP. 197312032003122000

EFEKTIVITAS PERMAINAN *NARITACHI BATTLE* MODEL *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGINGAT HURUF KANJI TINGKAT DASAR
(Penelitian Eksperimen Pada Mahasiswa Tingkat I Departemen Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia, Tahun Akademik 2018-2019)

RESTU PANGESTIKA

1506269

ABSTRAK

Dalam bahasa Jepang terdapat huruf *kanji*, hiragana, *katakana*, dan *romaji*. Huruf *kanji* merupakan huruf yang paling sulit untuk dipelajari, dihafalkan, dan dipahami. Berdasarkan *survey* penelitian tahun 2019 yang penulis lakukan kepada mahasiswa tingkat I Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI tahun akademik 2018-2019, diketahui bahwa mereka mengalami kesulitan dalam mempelajari huruf *kanji* terutama dalam mengingat suatu *kanji* baik untuk menulis maupun untuk membaca *kanji* tersebut. Selain itu berdasarkan observasi, salah satu kesulitan yang paling kentara yang dialami mahasiswa tingkat I adalah ketidaktahuan pembelajar mengenai metode yang tepat untuk menghafal huruf *kanji* yang jumlahnya banyak. Oleh karena itu, diperlukanlah sebuah teknik dan model pembelajaran yang lebih menarik. Salah satu teknik dan model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu teknik permainan '*naritcahi battle*' model *team game tournament* (TGT). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh teknik permainan '*naritcahi battle*' model *team game tournament* (TGT) terhadap kemampuan mengingat huruf *kanji* dan untuk mengetahui respon pembelajar terhadap teknik dan model pembelajaran tersebut. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen murni. Sampel penelitian ini ialah 36 orang dari populasi mahasiswa tingkat I Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI tahun akademik 2018-2019. Instrumen penelitian berupa tes, angket, dan observasi. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *t*-hitung lebih besar daripada nilai *t*-tabel pada taraf signifikansi 5% maupun 1%, maka hipotesis kerja (H_k) diterima ($t\text{-hitung} > t\text{-tabel} = H_k$ diterima). Artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan mengingat huruf *kanji* setelah menggunakan teknik permainan '*naritcahi battle*' model *team game tournament* (TGT). Selain itu berdasarkan hasil analisis data angket, 66.67% dari responden menyatakan bahwa huruf *kanji* menyenangkan untuk dipelajari, kemudian 66.67% dari responden menyatakan pula bahwa pembelajaran mengingat huruf *kanji* dengan menggunakan teknik permainan *Naritachi Battle* model *Team Game Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan kemampuan mengingat huruf *kanji*.

Kata kunci : *Kanji*, teknik permainan *naritcahi battle*, model *team game tournament* (TGT)

**THE EFFECTIVENESS OF NARITACHI BATTLE MODEL TEAM GAME
TOURNAMENT (TGT) BASED GAME ON IMPROVING ABILITY TO
MEMORIZE BASIC LEVEL KANJI**
(Experimental Research to First Year Students of Japanese Language Education
Department, Faculty of Language and Literature, Indonesia University of
Education, Academic Year of 2018-2019)

RESTU PANGESTIKA
1506269

ABSTRACT

The Japanese language consist of four kinds of letter, there are *kanji*, hiragana, *katakana*, and *romaji*'s letter. Based on the writer's survey research in 2019 to the first year students of Japanese Language Education Department, Faculty of Language and Literature, Indonesia University of Education, the academic year of 2018-2019, it shows that they have difficulty to learn *kanji*, especially to remember *kanji* for writing or reading the *kanji*. Then based on writer's observation, one of the most obvious difficulties experienced by students of level I is learner's ignorance of the right method for memorizing the *kanji*. There fore, we need another interesting learning's techinque and models. One of the learning's techinque and model's variation which can be used is *naritachi battle* model team game tournament (TGT) based game. The purpose of this research is to know the effect of using *naritachi battle* model team game tournament (TGT) based game on student's *kanji* memorizing abilities and to know the student's responses of that learning's techinque and model. Thus research used true experiment methode. The sample of this research is 36 people of the first year students of Japanese Language Education Department, Faculty of Language and Literature, Indonesia University of Education, the academic year of 2018-2019. The instrument which used in this research are test, questionnaire dan observation. Based on the data analysis, the t-value which writer got is greater than t-table on the 5% and 1% significance level, then the hypothesis of work could be accepted ($t\text{-value} > t\text{-table} = H_k$ accepted). It means that there is a significant influence on the student's abilities in *kanji* memorizing after using *naritachi battle* model team game tournament (TGT) based game. In addition, based on the questionnaire anlysis, 66.67% of the respondents said that *kanji* was fun to learn, then 66.67% of the respondents said that the *naritachi battle* model team game tournament (TGT) based game is effective to increase *kanji* memorizing ability.

Kata kunci : *Kanji, naritachi battle, team game tournament's* (TGT) model

「成り立ちバトル、チーム・ゲーム・トーナメント」の協同学習のモデルによる漢字の能力の向上効果

(2018-2019 年度インドネシア教育大学言語文学教育学部日本語教育学科の
1 年生を対象にした実験研究)

レストウ。パンゲスティカ

1506269

要旨

日本語においては平仮名と片仮名とローマ字と漢字が用いられる。漢字の文字は、その中に一番難しいと思われている。著者が行った 2019 年インドネシア教育大学日本語教育学科の一年生調査結果に基づき、漢字の勉強、特に読み方と書き方には大きな問題があることが明らかになった。そして、主に一年生が一番確実に悩んでいたことは数の多い漢字の適切な覚え方が分からないことが観察された。そこで、より面白い学習法が必要とされる。漢字を勉強するのに用いられる学習法の一つは、成り立ちバトルTGTチームゲームモデルである。本研究の目的は漢字の覚える能力を伸ばすのに成り立ちバトルTGTゲームモデルが効果的なのかを決めることと、その学習法に対する生徒の反応を調べることである。本研究は実験方法を用いて、母集団は「2018-2019 年インドネシア教育大学日本語教育学科大学生一年生」で、標本（サンプル）は抽出された 36 名である。本研究のデータを収集するのにテスト、アンケート、観察を行っている。データ分析によると、得た t 値は表の t より 5%と 1%の有意水準で高かったので、作業仮説は認められた(t 値 $>$ 表の $t = H_k$ 認められた)。本研究の結果を分析し、効果において違いが明らかになった。アンケート結果を分析し、漢字の学習が楽しいと述べた回答者は約 66.67%、成り立ちバトルTGTチームゲームモデルが漢字の覚える能力を伸ばすのに非常に役立ったと述べた回答者は約 66.67%であることが明らかになった。

キーワード : 漢字、成り立ちバトル法、TGTチームゲームモデル

「成り立ちバトル、チーム・ゲーム・トーナメント」の協同学習のモデルによる漢字の能力の向上効果
(2018-2019年度インドネシア教育大学言語文学教育学部日本語教育学科の1年生を対象にした実験研究)

A. はじめに

Sutedi (2011年, 頁39) は「日本語の学習者は「聞く技能」と「話す技能」と「読む技能」と「書く技能」という4言語能力を全部でくるはずである」と言った。その4言語能力を持つためには、はじめは文字の知識が必要である。日本語においては平仮名、片仮名、ローマ字と漢字が用いられる。漢字は日本語で一番難しい文字である。Kato (Sudjianto と Dahidi, 2014年, 頁58)は「学習者が学ばなければならない漢字の数は約1700漢字である」と述べている。そのうえ、Iwabuchi Tadasu (Sudjianto と Dahidi, 2014年, 頁55) が指摘するように、「漢字は複雑で、形が似ているものも多い」。

Ulambayar (Visiaty と Yulianti, 2013) の研究によると、非漢字圏の日本語学習者が漢字を学ぶ時に難しいと感じたこととして、「読み方が多い」ということ、「漢字の書き順」、「書き方」、「形が似ている漢字が多い」、「漢字をあまり使えないからすぐ忘れる」、「覚えるのが難しい」、「数が多すぎて覚え方が分からない」、を挙げている。

筆者は2019年にインドネシア教育大学言語文学教育学部日本語教育学科の1年生に調査を行ったが、その多くが漢字の書き方や読み方を間違えていた。これは、学習者が漢字の覚え方に難しさを感じていることが原因であると考えられる。また、学ばなければならない漢字の数が多いので、特に学習方法の分からない学習者にとっては漢字学習は非常に難しい。これらの観察から、漢字を学ぶモデルが必要だと感じた。そこで本研究では「成り立ちバトル、チーム・ゲーム・トーナメント」の協同学習のモデルを用い、使用前と使用後で学習者の漢字の覚え方の記憶能力を分析する。その学ぶモデルの一つは「成り立ちバトル、チーム・ゲーム・トーナメント」という協同学習のモデルである。

本研究の目的は「成り立ちバトル、チーム・ゲーム・トーナメント」の協同学習のモデルを使用前と使用後で 1 年生の学習者の漢字の覚える能力を分析することである。そのため、本研究のタイトルは「「成り立ちバトル、チーム・ゲーム・トーナメント」の協同学習のモデルによる漢字を覚える能力の向上効果」である。

B. 研究の目的

本研究の目的は以下のようなものである。

1. 「成り立ちバトル、チーム・ゲーム・トーナメント」の協同学習のモデル使用後の漢字を覚える能力の結果を測定。
2. 「成り立ちバトル、チーム・ゲーム・トーナメント」の協同学習のモデルの良いポイントと悪いポイントを考察する。
3. 「成り立ちバトル、チーム・ゲーム・トーナメント」の協同学習のモデルの使用における学習者の反応と印象を調査する。

C. 研究の方法

本研究では実験クラスとコントロールクラスを使用した定量的な研究方法を使用した。実験研究のデザインは「*pretest-posttest control group design*」というプレテストポストテストコントロールデザインである。Sugiyono (2012 年, 頁 85) によるデザインの形は以下のようなものである。

クラス	サンプル	プレテスト	トリートメント	ポストテスト
実験クラス	R	O ₁	X	O ₂
コントロール クラス	R	O ₃		O ₄

R : ランダムサンプル

X : トリートメント

O₁: 実験クラスのプレテスト

O₂: 実験クラスのポストテスト

O₃: コントロールクラスのプレテスト

O4: コントロールクラスのプレテスト

本研究の対象者はインドネシア教育大学言語文学教育学部日本語教育学科の 2018-2019 年度 1 年生である。対象者はランダムサンプリングを用いて集める方法を使用した。ランダムサンプリングを使用した理由は、能力に差がある様々な学習者を集められるためである。対象者は合計 36 名であり、うち実験クラス 18 名、コントロールクラス 18 名に分けた。

D. データの収集法

データの収集はテスト、アンケート、観察である。テストは対象者の漢字を覚える能力を分析するために行った。本研究ではプレテストとポストテストを行い、結果を t 値という公式を使って分析した。また、アンケートと観察は「成り立ちバトル、チーム・ゲーム・トーナメント」の協同学習のモデルの使用における学習者の反応と印象を知るために行い、アンケートを分析するために、回答率を計算した。

E. データの分析と結果

1. 実験のプロセスと結果

本研究では実験クラスとコントロールクラスで 2019 年 4 月 29 日から 5 月 22 日まで 5 回のトリートメントを行った。実験クラスでは「成り立ちバトル、チーム・ゲーム・トーナメント」の協同学習のモデルを使用し、コントロールクラスではそれを使用しなかった。

実験実施者は授業をする前に出席を取り、勉強の目的を説明し、漢字の授業が始まる。まずは、漢字の歴史とその部首を説明する。続いて学習者のグループを作る。その後、勉強した漢字のテストを行った。

本研究で対象とした漢字は以下の 40 個である。

漢字									
町	住	地	信	油	畑	岩	貝	体	馬
まち	すむ			あぶら	はた	いわ	かい	からだ	うま
舟	竹	明	駅	象	村	折	晴	休	苦

ふね	たけ	あかり		かたどる	むら	おり	は (れ)	やすむ	にが (い)
管 くだ	働 はた らく	学 まなぶ	場 ば	鉄 くろがね	清 きよ (い)	番 つが (い)	持 も (つ)	林 はやし	話 はな (し)
宿 やど	初 はじ (め)	動 うごく	温 あた たか (い)	歩 ある(く)	寒 さむ い	続 つづ (く)	薬 くす り	桜 さくら	細 ほそ (い)

本研究のプレテストのデータの分析によると、 t 値は-2.33 である。表の t は 5%の有意水準で 2.03、1%の有意水準では 2.72 である。それに従って、-2.33 の t 値は表の t より低いので、作業仮説は認められなかった ($-2.33 < 2.03 = H_k$ 認められなかった)。つまり、プレテストでは「成り立ちバトル、チーム・ゲーム・トーナメント」の協同学習のモデルにおける漢字を覚える能力に対する有意差は見られなかった。

一方、本研究のポストテストのデータの分析によると、 t 値は 3.98 である。表の t は 5%の有意水準で 2.03、1%の有意水準では 2.72 である。それに従って、3.98 の t 値は表の t より高いので、作業仮説は認められた ($3.98 > 2.03 = H_k$ 認められた)。そのため、「成り立ちバトル、チーム・ゲーム・トーナメント」の協同学習のモデルにおける漢字を覚える能力に対する有意差が見られた。

2. アンケートの調査と結果

アンケートの結果によると、対象者の多くが「成り立ちバトル、チーム・ゲーム・トーナメント」の協同学習のモデルで漢字を覚える方法を学ぶのは効果的であると回答した。また、詳細に見ると以下のように分析できる。

- a. 「漢字を学ぶのが楽しい」と回答したのは 77.78%だった。

- b. 漢字の難しいところとして、「勉強方法がまだ分からない」と回答したのは 55.56%で、「書き順、部首、訓読み音読み」と回答したのは 16.67%だった。
- c. 「番」という漢字の覚え方が一番難しいと回答したのは 55.56%だった。
- d. 「成り立ちバトル、チーム・ゲーム・トーナメント」の協同学習のモデルが楽しかったと回答したのは 77.78%だった。

F. おわりに

データの分析の結果によると、本研究の結論は次のようになる。

1. 実験クラスのプレテストとポストテストとトリートメントの結果によると、学習者の漢字の覚え方を覚える能力が向上した。つまり、「成り立ちバトル、チーム・ゲーム・トーナメント」の協同学習のモデルを使用した後で、漢字の覚え方を覚える能力が向上した。
2. コントロールクラスのプレテストとポストテストとトリートメントの結果によると、学習者の漢字の覚え方を覚える能力があまり向上しなかった。プレテストとポストテストの結果に大きな違いはない。つまり、「成り立ちバトル、チーム・ゲーム・トーナメント」の協同学習のモデルを使用しなかった後では、漢字の覚える方の覚える能力はあまり向上しなかった。
3. 実験クラスとコントロールクラスのプレテストとポストテストとトリートメントの結果によると、「成り立ちバトル、チーム・ゲーム・トーナメント」の協同学習のモデルを使用した学習者と使用しなかった学習者の漢字を覚える能力に対する有意差があった。ポストテストのデータの分析によると、 t 値は表の t より 5%と 1%の有意水準で高かったので、作業仮説は認められた (t 値 $>$ 表の $t = H_k$ 認められた)。そのため、「成り立ちバトル、チーム・ゲーム・トーナメント」の協同学習のモデルについて漢字の覚え方を覚える能力に対する有意差があった。
4. アンケートの分析結果によると、対象者の 66.67%は「漢字を学ぶのが楽しい」、77.78%は「友達と共同できて、漢字の形を筆舌して楽し

い」と回答した。また、66.67%の対象者は「成り立ちバトル、チーム・ゲーム・トーナメント」の協同学習のモデルで漢字の覚え方を学ぶのは効果的であると回答した。

本研究の結果によると、「成り立ちバトル、チーム・ゲーム・トーナメント」の協同学習のモデルの使用には悪いポイントと良いポイントがあった。このモデルは時間がかかり、学習は多くのメディアも必要となった。しかし、学習者はこのモデルと一緒に問題を答えることができた。また、プレテストとポストテストとトリートメントから、「成り立ちバトル、チーム・ゲーム・トーナメント」の協同学習のモデルを使用した後で、漢字の覚え方を覚える能力が向上した。

更に、アンケートの分析の結果によると「成り立ちバトル、チーム・ゲーム・トーナメント」の協同学習のモデルで漢字の覚え方を学ぶことに對し肯定的である対象者が多かった。

本研究の結果から以下のような示唆が得られる。学習者は、「成り立ちバトル、チーム・ゲーム・トーナメント」の協同学習のモデルを使用することで、漢字の覚え方を覚える能力が向上した。それから、教師にとっては「成り立ちバトル、チーム・ゲーム・トーナメント」のモデルを使用した指導を行うことが、新たなイノベーションにもつながった。

一方で、本研究では「成り立ちバトル、チーム・ゲーム・トーナメント」のデメリットも見られたため、今後の研究では学ぶ技法とメディアに注意する必要もあるだろう。

G. 参考文献

- Sudjianto dan Ahmad Dahidi. (2014). Pengantar Linguistik Bahasa Jepang. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sutedi, Dedi. (2011). Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang. Bandung: Humaniora Utama Press.
- Visiaty, Arianty dan Yulianti, Vera. (2013). Strategi Pembelajaran Kanji: Studi Kasus pada Pembelajar Bahasa Jepang Tingkat Pemula dan Menengah di Universitas Al Azhar Indonesia. Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora, Vol. 2, No. 1, Maret 2013.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	iv
SINOPSIS	vii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
F. Sistematika Penulisan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Model Pembelajaran Kooperatif.....	8
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	8
2. Ciri – ciri Model Pembelajaran Kooperatif.....	9
3. Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif.....	9
4. Jenis – jenis Model Pembelajaran Kooperatif	10
5. Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Team Game Torunament</i> (TGT)	11
a. Pengertian <i>Team Game Torunament</i> (TGT)	11

b. Langkah – langkah Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT)	11
c. Kelebihan dan kekurangan <i>Team Game Tournament</i> (TGT)	13
B. Pembelajaran huruf <i>Kanji</i> dalam bahasa Jepang.....	13
1. Pembentukan <i>kanji</i>	15
2. <i>Naritachi</i>	16
3. Pembelajaran <i>kanji</i>	18
C. Kemampuan Mengingat.....	20
1. Pengertian mengingat.	20
2. Hubungan memori dengan belajar.....	21
D. Permainan dalam Pembelajaran Bahasa.....	23
E. Penelitian Terdahulu	24
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Metode Penelitian.....	26
B. Desain Penelitian	27
C. Partisipan Penelitian	28
1. Populasi.....	28
2. Sampel.....	28
D. Instrumen Penelitian.....	29
1. Tes	30
2. Non-tes	31
E. Prosedur Pelaksanaan Penelitian.....	32
1. Tahap Awal.....	32
2. Tahap Pelaksanaan.....	33
a. Melakukan <i>Pretest</i>	33
b. Pemberian <i>Treatment</i>	33
c. Melakukan <i>Posttest</i>	47
d. Memberikan angket.....	47
3. Tahap Akhir	47
a. Analisis Data	47

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	54
A. Temuan Penelitian.....	54
1. Deskripsi Data.....	54
2. Pelaksanaan Penelitian.....	55
a. Kelas Eksperimen	58
b. Kelas Kontrol	95
3. Analisis Data	104
a. Analisis Data <i>Pretest</i>	105
b. Analisis Data <i>Posttest</i>	109
c. Analisis Kriteria Efektivitas Pembelajaran.....	114
d. Analisis Data Angket	118
e. Pengujian Hipotesis Penelitian.....	127
B. Pembahasan Hasil Analisis Data Penelitian	128
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	134
A. Simpulan	134
B. Implikasi	135
C. Rekomendasi.....	137
DAFTAR PUSTAKA	138
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Pengajaran Huruf <i>Kanji</i> bagi Orang Asing.....	19
Tabel 3.1	Pola Penelitian Eksperimen Murni dengan Menggunakan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest Control Group Design</i>	28
Tabel 3.2	Kisi – kisi Soal <i>Pretest</i>	30
Tabel 3.3	Kisi – kisi Soal <i>Posttest</i>	30
Tabel 3.4	Kisi – kisi Angket Penelitian.....	31
Tabel 3.5	Gambaran umum dalam pelaksanaan penelitian.....	35
Tabel 3.6	Tabel Persiapan.....	48
Tabel 3.7	Penafsiran Berdasarkan Standar Nilai UPI.....	51
Tabel 3.8	Klasifikasi Interpretasi Perhitungan <i>Normalized Gain</i>	52
Tabel 3.9	Persentase dan Interpretasi Data Angket.....	53
Tabel 4.1	Rincian Jadwal Penelitian Kelas Eksperimen.....	55
Tabel 4.2	Rincian Jadwal Penelitian Kelas Kontrol.....	55
Tabel 4.3	Nilai <i>Pretest</i> kelas 2A dan kelas 2C.....	56
Tabel 4.4	Penafsiran Berdasarkan Standar Nilai UPI.....	57
Tabel 4.5	Huruf <i>Kanji Treatment I</i> (kelas eksperimen)	59
Tabel 4.6	Huruf <i>Kanji Treatment II</i> (kelas eksperimen)	67
Tabel 4.7	Huruf <i>Kanji Treatment III</i> (kelas eksperimen)	75
Tabel 4.8	Huruf <i>Kanji Treatment IV</i> (kelas eksperimen)	83
Tabel 4.9	Hasil Akhir <i>Naritachi Battle</i> pada <i>treatment V</i> (kelas eksperimen).	93
Tabel 4.10	Akumulasi Rata – Rata Skor Setiap kelompok	94
Tabel 4.11	Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	95
Tabel 4.12	Huruf <i>Kanji Treatment I</i> (kelas kontrol)	96
Tabel 4.13	Huruf <i>Kanji Treatment II</i> (kelas kontrol)	98
Tabel 4.14	Huruf <i>Kanji Treatment III</i> (kelas kontrol)	100
Tabel 4.15	Huruf <i>Kanji Treatment IV</i> (kelas kontrol)	105
Tabel 4.16	Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	104
Tabel 4.17	Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	105
Tabel 4.18	Hasil Perolehan Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..	109
Tabel 4.19	Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	110

Tabel 4.20	Hasil Perolehan Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	113
Tabel 4.21	Penafsiran Berdasarkan Standar Nilai UPI.....	114
Tabel 4.22	Klasifikasi Interpretasi Perhitungan <i>Normalized Gain</i>	115
Tabel 4.23	Hasil Perhitungan <i>Normalized Gain</i> Kelas Eksperimen.....	115
Tabel 4.24	Hasil Perhitungan <i>Normalized Gain</i> Kelas Kontrol.....	116
Tabel 4.25	Persentase dan Interpretasi Data Angket.....	118
Tabel 4.26	Persentase Data Angket Pertanyaan Nomor 1	119
Tabel 4.27	Persentase Data Angket Pertanyaan Nomor 2	119
Tabel 4.28	Persentase Data Angket Pertanyaan Nomor 3	120
Tabel 4.29	Persentase Data Angket Pertanyaan Nomor 4.....	121
Tabel 4.30	Persentase Data Angket Pertanyaan Nomor 5	122
Tabel 4.31	Persentase Data Angket Pertanyaan Nomor 6	122
Tabel 4.32	Persentase Data Angket Pertanyaan Nomor 7	123
Tabel 4.33	Persentase Data Angket Pertanyaan Nomor 8	124
Tabel 4.34	Persentase Data Angket Pertanyaan Nomor 9	125
Tabel 4.35	Persentase Data Angket Pertanyaan Nomor 10.....	126
Tabel 4.36	Perbedaan Rata – Rata (<i>Mean</i>) Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Kelas Eksperimen	127
Tabel 4.37	Perbedaan Rata – Rata (<i>Mean</i>) Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Kelas Kontrol	127
Tabel 4.38	Perbedaan Rata – Rata (<i>Mean</i>) Hasil <i>Posttest</i> pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	128
Tabel 4.39	Hasil latihan pada setiap <i>treatment</i> pada kelas eksperimen.....	130
Tabel 4.40	Perbandingan kelebihan dan kekurangan	132

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Contoh <i>Shookei Moji</i>	17
Gambar 4.1	<i>kanji treatment 1</i>	60
Gambar 4.2	<i>kanji treatment 1</i>	61
Gambar 4.3	<i>kanji treatment 1</i>	61
Gambar 4.4	<i>kanji treatment 1</i>	62
Gambar 4.5	<i>kanji treatment 1</i>	62
Gambar 4.6	<i>kanji treatment 1</i>	63
Gambar 4.7	<i>kanji treatment 1</i>	64
Gambar 4.8	<i>kanji treatment 1</i>	64
Gambar 4.9	<i>kanji treatment 1</i>	65
Gambar 4.10	<i>kanji treatment 1</i>	65
Gambar 4.11	<i>kanji treatment 2</i>	69
Gambar 4.12	<i>kanji treatment 2</i>	69
Gambar 4.13	<i>kanji treatment 2</i>	70
Gambar 4.14	<i>kanji treatment 2</i>	70
Gambar 4.15	<i>kanji treatment 2</i>	71
Gambar 4.16	<i>kanji treatment 2</i>	71
Gambar 4.17	<i>kanji treatment 2</i>	72
Gambar 4.18	<i>kanji treatment 2</i>	72
Gambar 4.19	<i>kanji treatment 2</i>	73
Gambar 4.20	<i>kanji treatment 2</i>	73
Gambar 4.21	<i>kanji treatment 3</i>	77
Gambar 4.22	<i>kanji treatment 3</i>	77
Gambar 4.23	<i>kanji treatment 3</i>	78
Gambar 4.24	<i>kanji treatment 3</i>	78
Gambar 4.25	<i>kanji treatment 3</i>	79
Gambar 4.26	<i>kanji treatment 3</i>	79
Gambar 4.27	<i>kanji treatment 3</i>	80
Gambar 4.28	<i>kanji treatment 3</i>	80
Gambar 4.29	<i>kanji treatment 3</i>	81
Gambar 4.30	<i>kanji treatment 3</i>	81
Gambar 4.31	<i>kanji treatment 4</i>	84

Gambar 4.32	<i>kanji treatment 4</i>	85
Gambar 4.33	<i>kanji treatment 4</i>	85
Gambar 4.34	<i>kanji treatment 4</i>	86
Gambar 4.35	<i>kanji treatment 4</i>	86
Gambar 4.36	<i>kanji treatment 4</i>	87
Gambar 4.37	<i>kanji treatment 4</i>	87
Gambar 4.38	<i>kanji treatment 4</i>	87
Gambar 4.39	<i>kanji treatment 4</i>	88
Gambar 4.40	<i>kanji treatment 4</i>	88
Gambar 4.41	contoh soal <i>naritachi battle</i>	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Keputusan
------------	-----------------

- Lampiran 2 Surat *Expert Judgement*
- Lampiran 3 Satuan Acuan Pembelajaran (SAP) Penelitian
- Lampiran 4 Soal *Pretest*
- Lampiran 5 Contoh jawaban soal *pretest*
- Lampiran 6 Soal *Posttest*
- Lampiran 7 Contoh jawaban soal *posttest*
- Lampiran 8 Lembar Kerja Mahasiswa
- Lampiran 9 Angket
- Lampiran 10 Lembar Penilaian Observer
- Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 12 *Curriculum Vitae*

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Affandi, Muhamad., Chamalah, Evi.,dkk. (2013). Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah. Semarang; Unissula Press.
- Akiyasu, Toudou. (2003). *Rei Kai Gakushuu Kanji Jiten*. Jepang : Shogakukan.
- Anderson, L. W. dan D. R. Krathwohl (2015). Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom. Terjemahan : Agung Prihantoro. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Arikunto, Suharsmi. (2012). Dasar – dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2016. Tips Efektif *Cooperative Learning*. Yogyakarta: DIVA Pers.
- Azwar, Saifuddin. (2012). Metode penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Balai Pustaka. 1990. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Huda, Miftahul. (2013). Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2010). Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kai, Bokurou dan Yuuguchi. 1998. *Kokugo Jiten*. Tokyo: Meijishoin.
- Khadijah, Nyayu. (2011). Psikologi Pendidikan. Palembang: CV. Grafika Telindo Press.
- Lickona, T. (2012). Mendidik untuk membentuk karakter: Bagaimana sekolah dapat memberikan pendidikan tentang sikap hormat dan bertanggung jawab. Jakarta: Bumi Aksara.
- Margono, S. (2004). Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mathias, Gerald B dan Habein, Yaeko S. (2000). *Decoding Kanji: A Practical Approach to Learning Look-ALike Character*. Texas: Kodansha International.
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2009). Menumbuh Kembangkan Baca Tulis Anak Usia Dini. Jakarta: PT. Grasindo.
- Prasetyo dan Jannah. (2010). Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi. Cetakan kelima. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Rusman . 2012. Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Professionalisme Guru. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Salen, Katie dan Zimmerman, Eric. (2003). Rules of Play: Game Design Fundamental. MIT Press.
- Santrock, John W. (2007). Perkembangan Anak. Jilid 1 Edisi kesebelas. Jakarta : PT. Erlangga.
- Shoimin, Aris. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Slavin, Robert E. (2015). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Solihatin, E., dan Raharjo. (2007). Cooperative Learning: Analisis model pembelajaran IPS. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sudjianto dan Ahmad Dahidi. (2003). Pengantar Linguistik Bahasa Jepang. Urawa: Tidak diterbitkan.
- _____. (2009). Pengantar Linguistik Bahasa Jepang. Jakarta: Kesaint Blanc.
- _____. (2014). Pengantar Linguistik Bahasa Jepang. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Eko. (2012). 60 Games untuk mengajar Pembuka Penutup Kelas. Yogyakarta: Lukita.
- Sutedi, Dedi. (2011). Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang. Bandung: Humaniora Utama Press.
- Syah. 2004. Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: PT Remaja tersedia pada [http://edutaka.blogspot.co.id/2015/03/model-pembelajaran-discovery - learning.html](http://edutaka.blogspot.co.id/2015/03/model-pembelajaran-discovery-learning.html).
- Takebe, Yoshiaki. (1989). *Kanji no Oboekata*. Japan: NAFL 選書.
- Taniredja, T., faridli., dan Harmianto. (2011). Model - model pembelajaran inovatif. Bandung: Alfabeta.
- Vee David. (2006). *The Kanji Handbook*. New York: New York Tuttle Publishing.

Artikel dan Jurnal

- Christna, Regie. (tanpa tahun). Shoho Kanji Mobile II Sebagai Media Alternatif dalam Pembelajaran Kanji. Unikom. tersedia pada <https://elib.unikom.ac.id/download.php?id=322046>. [Online] diakses pada 20 Februari 2019.
- Gamage. (2003). Metode Pengajaran Kanji. Tersedia pada <http://thesis.binus.ac.id/ecolls/Doc/Bab2HTML/2011100360JP2>. Diakses pada 20 Februari 2019.
- Kurosawa, Wiliam. (2010). *The Key to Kanji: a Visual Hiostory of 1100 Characters+Kanji Etoki*. ISBN 978-0-88727-736-8 Cheng&Tsui Company.Inc.
- Maria, Esalfa Roosari. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Games Tounament* (TGT) terhadap Kemampuan Mengingat dan Memahami Siswa kelas V SD Kanisius Sengkan Yogyakarta. Skripsi Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta: Tidak diterbitkan.
- Marzban, A., dan Alinejad, F. (2013). *The effect of cooperative learning on reading comprehension of Iranian EFL learners*. Procedia, 116(2014), hlm. 1-4.
- Mujib, Fathul dan Rahmawati, Nailur. (2011). Metode Permainan – Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab. DIVA Press.
- Nadrah., Tolla, I., Ali, M. S., dan Muris. (2017). *The effect of cooperative learning model of teams games tournament and student motivaion toward physics learning outcome*. *International Education Studies*, 10(2), hlm. 123-130. tersedia pada www.ccsenet.org/journal/index.php/ies/article/view/55398/35759. Diakses pada 18 Februari 2019.
- Ningrum, Isnaeni., Suryadi, Dedi., dan Savana, Azizia Freda. (2018). Pendekatan *Naritachi* dalam pembelajaran *Kanji*. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Puspitasari. (2015). Jumlah Pembelajar Bahasa Jepang di Indonesia Pada Tahun 2012. Pikiran-rakyat.com.
- Renariah. (2002). Bahasa Jepang dan Karakteristiknya. *Jurnal Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Kristen Maranatha* vol 1 No.2 edisi february 2002.
- Republika.co.id. 2011. ITS Luncurkan Game Pendidikan. Tersedia pada <http://www.republika.co.id/berita/pendidikan/beritapendidikan/11/05/04%0D%09/lko2dj-its-luncurkan-game-pendidikan> [Online] diakses pada tanggal 16 Februari 2019.

- Rahmi, Ulfia. (2016). Efektifitas Metode Card Sort Terhadap Kemampuan Mengingat Huruf Hiragana dalam Bahasa Jepang. Skripsi UPI. Bandung: Tidak diterbitkan.
- Sari, Juwita Wulan. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa SMA Negeri 2 Pontianak. Artikel Penelitian FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Wahono, Romi Satrio. (2006). Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. Tersedia pada <http://romisatriawahono.net/?p=167>. [Online] 16 Februari 2019.
- Wahyudin dan Rohmad, E. A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) berbantuan media *game online* terhadap pemahaman konsep dan penalaran matematis siswa. *Jurnal Edu Humaniora*, 8(2). Hlm. 120-135.
- Visiaty, Arianty dan Yulianti, Vera. (2013). Strategi Pembelajaran Kanji: Studi Kasus pada Pembelajar Bahasa Jepang Tingkat Pemula dan Menengah di Universitas Al Azhar Indonesia. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, Vol. 2, No. 1, Maret 2013.
- Yudistira. (2014). Mobile Game Edukasi Aritmatika dan Geometri. STMIK AMIKOM, Purwokerto. *Jurnal Telematika* Vol.7, No. 2 Agustus 2014.