

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO *NIHONGO NO MORI* DALAM  
KEMAMPUAN POLA KALIMAT SEBAB AKIBAT**

**(Penelitian Eksperimen Terhadap Mahasiswa yang Mengikuti *Nihongo Nouryoku  
Shiken N3*)**

**SKRIPSI**

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



Oleh :

Anggi Puspitasari

1201948

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

**2019**

LEMBAR HAK CIPTA

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO *NIHONGO NO MORI* DALAM  
KEMAMPUAN POLA KALIMAT SEBAB AKIBAT

(Penelitian Eksperimen Terhadap Mahasiswa yang Mengikuti *Nihongo Nouryoku Shiken* N3)

Oleh

Anggi Puspitasari

1201948

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

©Anggi Puspitasari 2019

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2019

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,  
*difotocopy*, atau cara lainnya tanpa izin penulis

DISETUJUI DAN DI SAHKAN OLEH :

Anggi Puspitasari

1201948

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO *NIHONGO NO MORI* DALAM  
KEMAMPUAN POLA KALIMAT SEBAB AKIBAT

(Penelitian Eksperimen Terhadap Mahasiswa yang Mengikuti *Nihongo Nouryoku Shiken N3*)

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH :

Pembimbing Utama,



Dr. Susi Widiarta, S.Pd., M.Pd., M.A.

NIP. 19732032003122001

Pembimbing Pendampingi,

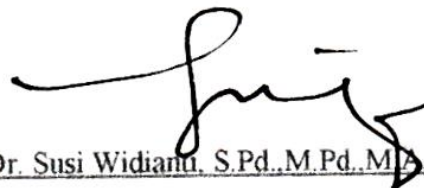


Dr. Herniwati, S.Pd., M.Hum.

NIP. 197206021996032001

Diketahui Oleh :

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jepang,



Dr. Susi Widiarta, S.Pd., M.Pd., M.A.

NIP. 19732032003122001

# EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO *NIHONGO NO MORI* DALAM KEMAMPUAN POLA KALIMAT SEBAB AKIBAT

(penelitian eksperimen terhadap mahasiswa yang mengikuti *Nihongo Nouryoku Shiken*  
N3)

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui eektivitas media video *nihongo no mori* dalam kemampuan pola kalimat sebab akibat, khususnya bagi mahasiswa yang mengikuti *nouryoku shiken* N3. Pemanfaatan teknologi informasi, khususnya sebagai media pembelajaran pola kalimat masih jarang ditemui di lingkungan pendidikan bahasa jepang UPI. Sudah banyak yang menguji efektifitas media pembelajaran berbentuk teknologi informasi, misalnya dalam bentuk aplikasi. Mahasiswa seringkali menemukan kesulitan dalam membentuk kalimat yang tepat, dikarenakan kurangnya pemahaman dalam merangkai kalimat. Selain itu mahasiswa juga harus memperhatikan perbedaan penggunaan pola kalimat seperti tingkatan penggunaan kalimat dan perbedaan kalimat yang digunakan dalam percakapan dan dalam tulisan. Penulis mencoba memanfaatkan video *nihongo no mori* sebagai media pembelajaran pola kalimat . Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen kuasi dengan desain *one grup pre-test post-test*. Populasi sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Jepang sebanyak 10 orang yang mengikuti *nouryoku shiken* N3. Data diperoleh dari hasil *pre-test*, *post-test*, dan angket. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh hasil *t hitung* sebesar 1,84 dan *t tabel* 0,1 (5%) dan 0,05 (1%). Maka dapat disimpulkan bahwa *t hitung* > *t tabel* sehingga video *nihongo no mori* memberikan perbedaan hasil yang signifikan dalam kemampuan pola kalimat sebab akibat.

**Kata kunci** : pola kalimat, pola kalimat sebab akibat, video, *nihongo no mori* video, audio-visual

# **THE EFFECTIVENESS USE OF NIHONGO NO MORI VIDEO MEDIA IN THE CAPABILITY OF CAUSE AND EFFECT SENTENCE**

**(eksperimental research on students who took Nihongo Nouryoku Shiken N3)**

## **ABSTRACT**

The studi aims to find out the effect of nihongo no mori video media in the capability of sentence cause and effect, especially on students who took nihongo nouryoku shiken N3. ICT utilization, especially for sentence learning media is rarely found in the UPI of japanese education's environment. There have been many studies that tested the effectiveness of learning media in the form of information technology, for example application. Students often find difficulty in forming appropriate sentences, due to the lack of understanding in composing sentences. Besides that, students must also pay attention to differences in the use of sentences and how the sentences use in conversation and writing. The author, therefore, seeks to use video nihongoo no mori as sentence learning media. The method used in this study is a quasi experimental method with one group pre-test post –test experiment design. The sample population in this study were 10 students of the departement of japanese language education eho participated ini nihongo nouryoku shiken N3. Data obtained from the result of pre-test, post-test, and questionnare. Based on the result of data analysis, we obtained  $t_0 = 1,84$  and table = 0,1 (5%) and 0,05 (1%). Then we could concluded that the nihongo no mori video media can provide significant difference in the ability to understand the sentence cause and effect.

**Key word** : sentence, cause and effect sentence, video, nihongo no mori video, audio-visual

## 原因文型能力に日本語の森のビデオメディアの有効生の使用

### 抽象

この研究目的は日本語能力試験を受ける学生、原因文型能力における日本語の森のビデオメディアの使用の影響を知るためである。インドネシア教育大学生の日本語教育学科で学習のメディアとして情報技術を利用することがあまり用いてない。特に文型の学習である。実際に原因文型能力に日本語の森のビデオメディアの有効生の使用使用したメディアの研究がたくさんあり、例えばアプリケーションを使う。生徒は、文章の配置に関する理解が不足してるため、正しい文書を作成するのにこ困難を感じるがよくあり。それに加えて、せいとは文の上下関係や、会話と文書で使用される文の違いなど注意を払う必要があった。そのために、本研究では新しい学習のメディアとして日本語の森のビデオメディアを使用した。本研究に用いられた方は準実験方法であり。研究のデザインは *one group pre-test post-test* ということである。本研究のサンプルの母集団は、日本語能力試験を受ける日本語教学科の学生10人である。データは事前テストと事後テストから得られる。データの分析の結果に基づき、 $t$  得点 = 1, 84 で  $t$  表 5% =、0, 1  $t$  表 (1%) = 0, 05 ということが分かった。つまり、 $t$  得点は  $t$  表より高い。それで、日本語の森のビデオメディアは原因文型を理解力を有意来義な結果があると結論付けることができる。

キーワード：文型、原因文型、ビデオ、日本語の森のビデオ、視聴覚

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
UCAPAN TERIMAKASIH .....	ii
ABSTRAK .....	iii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan Penelitian .....	3
D. Manfaat Penelitian .....	4
E. Struktur Organisasi Skripsi .....	4
BAB II LANDASAN TEORITIS .....	6
A. Media .....	6
B. Multimedia .....	20
C. Media Audio Visual .....	25
D. Pola Kalimat.....	29
E. Tatabahasa.....	33
F. Pola Kalimat Sebab Akibat .....	34
G. <i>Video Nihongo no Mori</i> .....	37
H. <i>Nihongo Nouryoku Shiken</i> .....	40
I. Penelitian Terdahulu .....	42
BAB III METODE PENELITIAN .....	43
A. Metode Penelitian dan Desain Penelitian .....	43
B. Populasi dan Sampel .....	44
C. Instrumen Penelitian .....	44
D. Uji Kelayakan Instrument .....	48
E. Prosedur Penelitian .....	48
F. Teknik Pengolahan Data .....	49
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Deskripsi Data.....	52
B. Pelaksanaan Penelitian .....	52
C. Hasil dan Analisis Data Instrumen.....	62
D. Pembahasan Penelitian.....	72

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....	75
A. Kesimpulan .....	75
B. Implikasi .....	76
C. Saran .....	77
DAFTAR PUSTAKA .....	78
LAMPIRAN .....	80



## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

- Amien, Saiful & Fransina, Lamere. (2011). *Media audio dan video untuk pembelajaran*. Retrieved Desember 1, 2017, from [docplayer.info/33042231-Media-audio-dan-video-untuk-pembelajaran.html](http://docplayer.info/33042231-Media-audio-dan-video-untuk-pembelajaran.html).
- Cahyono, B. Y. (1995). *Kristal-kristal Ilmu Bahasa*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Cecep Kustandi & Sutjipto Bambang. (2013). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Dahidi, Ahmad & Sudjianto. (2014). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Kesaint Blannc.
- Ibrahim, H. (2001). *Media Pembelajaran : bahan sajian program akta mengajar*. FIP.UM.
- Mardalis. (1999). *Metode Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Narbuko, C.; Achmadi, A. (2007). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ramlan, M. (2001). *Sintaksis*. Yogyakarta: C.V. "KARYONO".
- Sadiman, A. S. (Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya). 2009. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sundayana, R. (2014). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Sutedi, D. ( 2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Sutedi, D. (2015). *Pengantar Statistika*. Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Sutopo, A. H. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidkan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tatigan, H. G. (1998). *Pengajaran Tata Bahasa Tagmemik*. jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan dan Tenaga Pendidikan.
- Tayibnapi, F. Y. (2008). *Evaluasi Program dan Instrumen Evaluasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Utamie,RisyandiSheryl. (2017). *Penerapan Penggunaan Media Anime Terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Kalimat yang mengandung kata Kerja bahasa Jepang*. Bandung: Tidak di Terbitkan.

## WEBSITE

Manfaat Visual, Audio, Multimedia, Audio visual. (2013 年 07 月). 参照日: 2017 年 maret 月 11 日,  
参照先: sakinahunpak.blogspot.com: [http://sakinahunpak.blogspot.com/2013/07/a\\_9.html](http://sakinahunpak.blogspot.com/2013/07/a_9.html)

KentoLouis. (日付不明). 参照日: 2015, 参照先: [www.youtube.com](http://www.youtube.com):  
<https://www.youtube.com/watch?v=flfi38e0NKk&list=PLINFE8v4DOhuc4Up1z-hGiqj51aGxVQIb>.

pengertian audio visual pengertian jenis ciri fungsi kelebihan kekurangan dan manfaat. (日付不明).  
参照日: 2017 年 maret 月 11 日, 参照先: [pengajar.co.id: https://pengajar.co.id/pengertian-audio-visual-pengertian-jenis-ciri-fungsi-kelebihan-kekurangan-dan-manfaat/](https://pengajar.co.id/pengertian-audio-visual-pengertian-jenis-ciri-fungsi-kelebihan-kekurangan-dan-manfaat/)

wikipedia. (日付不明). Japanese\_Language\_Proficiency\_Test. 参照日: 2017 年 September 月 3 日,  
参照先: [id.wikipedia.org](http://id.wikipedia.org):  
[https://id.wikipedia.org/wiki/Japanese\\_Language\\_Proficiency\\_Test/](https://id.wikipedia.org/wiki/Japanese_Language_Proficiency_Test/)

youtest 4Japanese. (日付不明). N3 Gramar list. 参照日: 2017 年 maret 月 11 日, 参照先: Japanese  
test 4 you: <https://japanesetest4you.com/jlpt-n3-grammar-list/>