

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN *LABEL IT IN TIME* UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA  
BAHASA JEPANG**

(Penelitian Eksperimen Murni Terhadap Siswa Kelas X SMA Negeri 16 Bandung,  
Tahun Ajaran 2018-2019)

**SKRIPSI**

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



oleh :

Elvin Primadhani  
NIM 1500564

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA JEPANG  
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2019**

**LEMBAR HAK CIPTA**

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN *LABEL IT IN TIME* UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA  
BAHASA JEPANG**

(Penelitian Eksperimen Murni Terhadap Siswa Kelas X SMA Negeri 16 Bandung,  
Tahun Ajaran 2018-2019)

Oleh

Elvin Primadhani

1500564

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

©Elvin Primadhani 2019

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2019

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang

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

**LEMBAR PENGESAHAN**

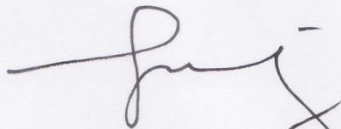
ELVIN PRIMADHANI

PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN *LABEL IT IN TIME* UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA  
BAHASA JEPANG

(Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA Negeri 16 Bandung,  
Tahun Ajaran 2018-2019)

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dr. Susi Widianti, M.Pd., M.A.

NIP. 197312032003122001

Pembimbing II

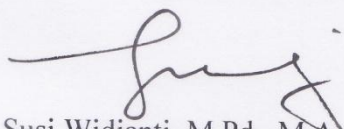


Drs. H. Sugihartono, M.A.

NIP. 196301041988031003

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jepang



Dr. Susi Widianti, M.Pd., M.A.

NIP. 197312032003122001

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Penggunaan Media Permainan *Label It in Time* Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA Negeri 16 Bandung, Tahun Ajaran 2018-2019)”** ini sepenuhnya adalah karya saya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain. Saya juga tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi yang apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2019

Yang membuat pernyataan,

Elvin Primadhani

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas berkat rahmat serta hidayah dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul **“Penggunaan Media Permainan *Label It in Time* Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Murni Terhadap Siswa Kelas X SMA Negeri 16 Bandung, Tahun Ajaran 2018-2019)”** ini.

Penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Departemen Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra Universitas Pendidikan Indonesia.

Penulis menyadari bahwa sepenuhnya bahwa dalam penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan yang tidak penulis sadari. Karena itu, penulis sangat mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun sehingga menjadi perbaikan yang dapat mengisi kekurangan penelitian ini untuk penelitian kedepannya.

Skripsi ini diharapkan dapat bermanfaat dan mampu menambah wawasan bagi siapa saja yang membacanya. Selain itu, semoga skripsi ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya, serta memberikan sumbangsih untuk dunia pendidikan di Indonesia.

Bandung, Agustus 2019  
Yang membuat pernyataan,

Elvin Primadhani

## UCAPAN TERIMAKASIH

*Alhamdulillah*, puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena dengan rahmat-Nya skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Permainan *Label It in Time* Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Murni Terhadap Siswa Kelas X SMA Negeri 16 Bandung, Tahun Ajaran 2018-2019)” dapat terselesaikan. Shalawat serta salam tak lupa penulis ucapkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Dalam proses perencanaan, penyusunan dan penyelesaian skripsi ini, penulis mendapatkan bantuan, dukungan serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kata-kata yang tidak dapat dibandingkan dengan apa yang telah penulis terima, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Kepada kedua orang tua tercinta Dr. Drs. Kusworo, M.Si. dan Titiek Supadmi yang selama ini selalu membantu penulis dalam bentuk moril maupun materil, perhatian, kasih sayang, semangat, serta doa yang tidak henti-hentinya mengalir demi kelancaran dan kesuksesan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Kemudian terima kasih banyak untuk kakak saya Rezky Aprilia, kakak ipar saya Raden Wijaya, Ponakan saya Muhammad Akbar Wijaya serta keluarga dan kerabat yang senantiasa memberikan doa.
2. Ibu Dr.Susi Widianti, M.Pd, M.A., selaku Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra Universitas Pendidikan Indonesia.
3. Ibu Hj. Nuria Haristiani, M.Ed.,Ph.D., selaku Seketaris Departemen Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra Universitas Pendidikan Indonesia.
4. Ibu Dr.Susi Widianti, M.Pd, M.A. selaku pembimbing I, yang senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama pengerjaan skripsi ini.
5. Bapak Drs. H. Sugihartono, M.A. selaku pembimbing II, yang senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama pengerjaan skripsi ini.

6. Ibu Novianti Aneros, S.S., M.A selaku Dosen Pembimbing Akademik, yang senantiasa memberikan nasihat serta dukungan selama penulis menjalani masa perkuliahan di UPI.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI atas didikan, ajaran dan nasihat yang telah diberikan pada penulisan selama ini.
8. Staf Tata Usaha Departemen Pendidikan Bahasa Jepang yang senantiasa membuat penulisan pembuatan segala keperluan untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Siswa kelas X SMA Negeri 16 Bandung tahun ajaran 2018-2019 yang senantiasa memberikan dukungan bagi penulis, khususnya kelas X MIA 7 dan X IIS 4 yang telah bersedia menjadi kelas penelitian dalam skripsi penulis.
10. Seluruh guru SMA Negeri 16 Bandung yang selalu memberikan dukungan serta pengalaman yang luar biasa.
11. Mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2015 yang saya cintai khususnya angkatan A (kelas A), terima kasih untuk perjuangan, semangat, canda tawa selama 4 tahun yang telah kita lalui.
12. Sahabat seperjuangan di kala suka dan duka selama perkuliahan, Rembulan, Sopi, Nabilana, Syifa, Novira dan Rianti. Terimakasih atas support, menghibur, keceriaan, dan selalu memotivasi penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dan menemani penulis.
13. Adikku Dimisya Luthfiana, Distya Rizkiana, Muhammad Dimas Nugraha, Anggia Setiani Aurora dan Satrya Hanandya Gustinova terimakasih atas dukungan, motivasi dan selalu membuat penulis tersenyum.
14. Sahabat komplek IPDN Kak Intan, Kak Adha, Kak Isma, Kak Silvi, Kak Nian dan Rani. Terimakasih atas semangat dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
15. Sahabat terbaikku Lulu Lalita Sundaji yang selalu mendoakan, menghibur serta memberikan motivasi dan mendengarkan keluh kesah penulis selama ini disaat suka maupun duka.

16. Sahabat terbaiku dari SMP Indri Suciati Putri yang selalu mensupport, menghibur serta memberikan motivasi dan mendengarkan keluh kesah penulis selama ini disaat suka maupun duka.
17. Sahabat seperjuangan mengerjakan skripsi Rembulan Teja Maulid W. Terimakasih atas semangat, motivasi, omelan, canda tawa, selalu menemani dan mendengarkan keluh kesah penulis selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
18. Teman-teman kelompok KKN Desa Bojongemas 1, Kecamatan Solokan Jeruk, Kabupaten Bandung, Fariha, Farid, Rizky jeko, Rizky barkah, Tiara, Widya, Tari, Novia, Astri dan Lisda. Terimakasih atas kebersamaan dan motivasi yang diberikan kepada penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
19. Teman-teman kelompok PPL SMA Negeri 16 Bandung, Jannah, Endah, Marcellyna, Tsalis, Sopi dan Rembulan. Terimakasih atas kebersamaan dan motivasi yang diberikan kepada penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
20. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan serta ketulusan dari pihak-pihak yang telah membantu penulis. Semoga tercatat menjadi amal baik baginya dan mendapatkan ridho Allah SWT.



**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN *LABEL IT IN TIME* UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA  
BAHASA JEPANG**

**(Penelitian Eksperimen Murni Terhadap Siswa Kelas X SMA Negeri 16 Bandung,  
Tahun Ajaran 2018-2019)**

**ELVIN PRIMADHANI  
I500564**

**ABSTRAK**

Pembelajaran menulis bahasa Jepang sering dianggap sulit bagi pembelajar bahasa Jepang. Salah satu cara untuk mempermudah dalam pembelajaran menulis dengan menggunakan media. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu mengatasi kesulitan dalam menulis bahasa Jepang. Penelitian ini berjudul “Penggunaan Media Permainan *Label It in Time* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jepang”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penerapan media permainan *Label It in Time* dalam meningkatkan kemampuan menulis Bahasa Jepang serta tanggapan siswa terhadap penggunaan media tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen murni dengan bentuk *pretest-posttest control group design*. Sampel pada penelitian ini ialah kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing sebanyak 30 orang. Instrumen yang digunakan yaitu tes dan angket. Berdasarkan hasil analisis data, didapat *t*-hitung adalah 10,97 sedangkan *t*-tabel untuk db (59) dengan taraf signifikan 5% = 2,01 dan *t*-tabel dengan taraf signifikan 1% = 2,68. Dan dapat disimpulkan bahwa *t*-hitung lebih besar daripada *t*-tabel maka hipotesis kerja (*H<sub>k</sub>*) diterima. Berdasarkan hasil analisis angket yang diperoleh, sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap media permainan *Label It in Time* sehingga media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana Bahasa Jepang.

**Kata Kunci :** Media, Permainan *Label It in Time* , Menulis.

**THE USE OF LABEL IT IN TIME GAME MEDIA TO INCREASE SIMPLE SENTENCE WRITING COMPETENCE IN JAPANESE LANGUAGE**

**(Pure Experimental Study towards 10<sup>th</sup> grades students in SMA Negeri 16 Bandung, year 2018-2019)**

**ELVIN PRIMADHANI  
I500564**

**ABSTRACT**

Learn to writing particularly in Japanese language commonly considered as the most difficult for Japanese learners. One of the methods to ease the writing skill is to use media. Hence, learning media are needed to help overcome in Japanese writing. This study aims to perceive the impact of the use of Label It in Time game media to increase simple sentence writing competence in Japanese language and the students' response towards the use of Label It in Time game media to increase simple sentence writing competence in Japanese language. The research methods used in this study was pure experimental formed of pretest-posttest control group design. The samples in this study were experimental class and experimental control with 30 amount each. Instruments used are tests and questionnaires. Based on the result of the data analysis, the t-count obtained is 10.97 whilst the t-table for db (59) with significant level of 5% = 2.01 and t-table with significant level 1% = 2.68. It can be concluded that t-count is more immense than t-table then the working hypothesis (Hk) could be accepted. Based on the result of the questionnaires analysis obtained, most students gave positive responses towards the Label It in time game media so that this game media could be used as an alternative for increasing simple sentence writing competence in Japanese language.

**Keywords:** Label It in Time game media, Writing.

日本語の単文を書く能力を向上させるための *Label It In Time* ゲームのメディア  
の使用

(バンドン第 16 高校学校の一年生に対する実験研究)

エルビン・プリマダニ

1500564

要旨

書く学習は日本語の学習者にとって最も難しいことである。文を書く活動を易くするために、一つの方法としてはメディアを使用することである。そのため、日本語に書くことの難しさを解決するため、メディアが必要である。本稿は「日本語の単文を書く能力を向上させるための *Label It In Time* ゲームのメディアの使用」と課題とされた研究である。本研究の目的は日本語の単文を書く能力を向上させるための *Label It In Time* ゲームのメディアの使用は学習者成績に影響があるのかを明らかにするためである。また、学習者の反応はどのようなものがあるかを知ることである。本研究の方法としては実験研究で、デザイン *pretest-posttest control group design* のデザインである。各クラスの対象者数は実験クラス 30 名およびコントロールクラスで 30 名である。データの収集はテストとアンケートを実施したことである。データの分析としては、 $t$  得点得られるは 10.97、 $t$  表は 5%=2.01 と 1% = 2.68 であり、 $t$  得点は  $t$  表よりもっと高い。アンケートの分析によると、ほとんどの回答者は *Label It In Time* ゲームのメディアの学習法を用いた後、肯定的な印象を与え、この学習の活動は、日本語文の単文を書く能力を向上させるための代替手段として使用することができる。

キーワード : メディア、*Label It In Time* ゲーム、書く

## DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vi
ABSTRAK .....	ix
ABSTRACT .....	x
要旨.....	xi
SINOPSIS .....	xii
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR TABEL .....	xx
DAFTAR GAMBAR.....	xxii
DAFTAR GRAFIK .....	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1 Media Pembelajaran .....	7
2.1.1 Pengertian Media .....	7
2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran .....	7
2.1.3 Jenis Media Pembelajaran .....	8
2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran .....	10
2.2 Permainan .....	10
2.2.1 Pengertian Permainan .....	10
2.2.2 Manfaat Permainan dalam Pembelajaran .....	11

2.2.3	Pengertian Permainan Label It in Time .....	13
2.2.4	Tata Cara Permainan <i>Label It in Time</i> .....	15
2.3	Menulis.....	16
2.3.1	Pengertian Menulis .....	16
2.3.2	Menulis dalam Bahasa Jepang .....	16
2.4	Kalimat Sederhana Bahasa Jepang.....	18
2.4.1	Pengertian Kalimat Sederhana.....	18
2.4.2	Struktur Kalimat Bahasa Jepang.....	20
2.4.3	Pola Kalimat .....	21
2.5	Penelitian Terdahulu.....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>24</b>
3.1	Desain Penelitian .....	24
3.2	Populasi dan Sampel .....	25
3.2.1	Populasi.....	25
3.2.2	Sampel .....	26
3.3	Instrumen Penelitian.....	26
3.3.1	Tes.....	26
3.3.2	Angket.....	30
3.4	Uji Kelayakan Instrumen.....	32
3.5	Prosedur Penelitian .....	32
3.5.1	Tahap Persiapan Penelitian .....	32
3.5.2	Tahap Pelaksanaan Penelitian.....	33
3.5.3	Tahap Akhir Penelitian .....	36
3.6	Analisis Data .....	36
3.6.1	Pengolahan Data Tes.....	36
3.6.2	Pengolahan Data Angket .....	39
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>41</b>
4.1	Deskripsi Data .....	41
4.1.1	Treatment Kelas Eksperimen.....	46
4.1.2	Treatment Kelas Kontrol .....	61
4.2	Analisis Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	63
4.2.1	Analisis Data <i>Pre-test</i> .....	63

4.2.2 Analisis Data <i>Post-test</i> .....	68
4.3 Analisis Data Angket.....	73
4.4 Pembahasan .....	87
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI.....</b>	<b>90</b>
5.1 Simpulan.....	90
5.2 Implikasi .....	91
5.3 Rekomendasi .....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>93</b>

Tabel 4.1 Perbandingan dan Interpretasi Angket .....	68
Tabel 4.2 Jadwal penelitian di kelas A, B, C dan D SD 4 Tahun Negeri 10 Jember .....	69
Tabel 4.3 Skema yang diberikan saat Treatment .....	71
Tabel 4.4 Lembar Kerja Treatment Peserta .....	76
Tabel 4.5 Lembar Kerja Treatment Kelas .....	78
Tabel 4.6 Hasil Nilai Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	84
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Data Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	87
Tabel 4.8 Hasil Nilai Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	89
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Data Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	92
Tabel 4.10 Presentasi dan Interpretasi Angket .....	73
Tabel 4.11 Presentasi Jawaban Angket Nomor 1 .....	74
Tabel 4.12 Presentasi Jawaban Angket Nomor 2 .....	75
Tabel 4.13 Presentasi Jawaban Angket Nomor 3 .....	75
Tabel 4.14 Presentasi Jawaban Angket Nomor 4 .....	76
Tabel 4.15 Presentasi Jawaban Angket Nomor 5 .....	77
Tabel 4.16 Presentasi Jawaban Angket Nomor 6 .....	78
Tabel 4.17 Presentasi Jawaban Angket Nomor 7 .....	79
Tabel 4.18 Presentasi Jawaban Angket Nomor 8 .....	79
Tabel 4.19 Presentasi Jawaban Angket Nomor 9 .....	80
Tabel 4.20 Presentasi Jawaban Angket Nomor 10 .....	81
Tabel 4.21 Presentasi Jawaban Angket Nomor 11 .....	81
Tabel 4.22 Presentasi Jawaban Angket Nomor 12 .....	82

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	27
Tabel 3.2 Format Penilaian Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana .....	28
Tabel 3.3 Deskripsi Skala Nilai Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana .....	29
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket .....	31
Tabel 3.5 Rencana kegiatan kelas Eksperimen .....	33
Tabel 3.6 Rencana kegiatan kelas Kontrol.....	35
Tabel 3.7 Tabel Persiapan Untuk Mencari t Hitung .....	37
Tabel 3.8 Presentase dan Interpretasi Angket.....	40
Tabel 4.1 Jadwal penelitian di kelas X MIA 7 dan X IIS 4 SMA Negeri 16 Bandung .....	42
Tabel 4.2 Materi yang diberikan saat Treatment .....	43
Tabel 4.3 Lembar Kerja <i>Treatment</i> Pertama.....	50
Tabel 4.4 Lembar Kerja <i>Treatment</i> Kedua .....	55
Tabel 4.5 Lembar Kerja <i>Treatment</i> Ketiga .....	59
Tabel 4.6 Hasil Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	64
Tabel 4.7 Hasil Perolehan Data <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ..	67
Tabel 4.8 Hasil Nilai <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas kontrol.....	69
Tabel 4.9 Hasil Perolehan Data <i>Pos-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ..	72
Tabel 4.10 Presentase dan Interpretasi Angket .....	73
Tabel 4.11 Presentase Jawaban Angket Nomor 1 .....	74
Tabel 4.12 Presentase Jawaban Angket Nomor 2 .....	75
Tabel 4.13 Presentase Jawaban Angket Nomor 3 .....	75
Tabel 4.14 Presentase Jawaban Angket Nomor 4 .....	76
Tabel 4.15 Presentase Jawaban Angket Nomor 5 .....	77
Tabel 4.16 Presentase Jawaban Angket Nomor 6 .....	78
Tabel 4.17 Presentase Jawaban Angket Nomor 7 .....	79
Tabel 4.18 Presentase Jawaban Angket Nomor 8 .....	79
Tabel 4.19 Presentase Jawaban Angket Nomor 9 .....	80
Tabel 4.20 Presentase Jawaban Angket Nomor 10 .....	81
Tabel 4.21 Presentase Jawaban Angket Nomor 11 .....	82
Tabel 4.22 Presentase Jawaban Angket Nomor 12 .....	83

Tabel 4.23 Presentase Jawaban Angket Nomor 13.....	83
Tabel 4.24 Presentase Jawaban Angket Nomor 14.....	84
Tabel 4.25 Presentase Jawaban Angket Nomor 15.....	85
Tabel 4.26 Presentase Jawaban Angket Nomor 16.....	86



#### DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Media permainan <i>Label It in Time</i> yang digunakan.....	48
Gambar 4.2 Media permainan <i>Label It in Time</i> yang digunakan.....	52
Gambar 4.3 Media permainan <i>Label It in Time</i> yang digunakan.....	57

## DAFTAR GRAFIK

### Grafik 4.1 Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 88

Lampiran 1. Lembar Pengamatan dan Pengumpulan Pengetahuan

Lampiran 2. Lembar Kuisioner Untuk Mengetahui Kemampuan Penalaran

Lampiran 3. Lembar Pengamatan Validasi Instrumen Penelitian

Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Lampiran 5. Data Penelitian

Lampiran 6. Hasil Pengolahan Data

Lampiran 7. Pelaksanaan Kelas Eksperimen

Lampiran 8. Pelaksanaan Kelas Kontrol

Lampiran 9. Rencana Hasil Peneliti

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Keputusan Dekan
- Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Mengadakan Penelitian
- Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 4 Lembar Pengesahan Validasi Instrumen Penelitian
- Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 6 Data Penelitian
- Lampiran 7 Hasil Pengolahan Data
- Lampiran 8 Dokumentasi Kelas Eksperimen
- Lampiran 9 Dokumentasi Kelas Kontrol
- Lampiran 10 Riwayat Hidup Penulis

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustinus Bambang S. 2006. *Metode Penelitian untuk Pengajaran Bahasa Asing Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Alwasilah, C. 2007. *Pokoknya Menulis*. Bandung: PT. Kiblat Buku Utama.
- Amy, B 2013. *Aktivitas Permainan dan Strategi Penilaian untuk Kelas Bahasa Asing*, diterjemahkan oleh Yovita Hardiwati. Jakarta: PT Indeks.
- Andang I. 2009. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta : Pilar Media
- Angkowo, K. 2011. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Grasindo
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi 2010*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bailah, A. 2017 *Efektivitas Teknik Permainan Bursa Kata Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMA (Penelitian Eksperimen Murni Terhadap Siswa Kelas Xi Sma Negeri 5 Bandung)*. Bandung: Tidak diterbitkan.
- Chaer, A. 2006. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia (KBBI)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmadi, H. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Depdikbud. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Depdikbud. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Irnawati, I. 2018. *Penggunaan Media Kartu Mimpi Bergambar Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMK 45 Lembang)*. Bandung: Tidak diterbitkan.
- Isao, M. 2010. *Kakukoto o Kangaeru*. Japan: The Japan Foundation Japanese Language Institute.
- Iskandarwassid, dan H. Dadang S. 2011. *Strategi Pembelajaran dan Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Indeks.
- Karima, N. 2017. *Efektifitas Penggunaan permainan Label It In Time dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jerman*. Bandung: Tidak diterbitkan.
- Kindaichi, H. 1989. *Nihongo Daijiten*. Tokyo: Kodansha.
- Nurgiyantoro, B. 2014. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Ogawa, Y DKK. 1990. *Nihongo No Kyouiku Handobukku*. Tokyo: Taishuukan Shoten
- Renariah. 2005. *Jurnal Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Kristen Maranatha vol 4 no 2* [Online]. Tersedia: <http://scribd.com/doc/50203850/gramatika-bahasa-jepang> [2 Maret 2019]
- Sudjianto & Dahidi, A. 2014. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta Pusat: Kesaint Blanc.
- Sudjianto, Dahidi, A. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sudjianto. 2010. *Metodologi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Jepang*, Bekasi : Kesaint Blanc.
- Sudjiono, A. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.

- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutedi, Dedi. 2008. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Sutedi, Dedi. 2011. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung : Humaniora.
- Sutedi, Dedi. 2014. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Tarigan, H. G. 2008. *Membaca : Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Edisi Revisi. Bandung: Angkasa.
- Triyono. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Ombak.
- Verawati. (2018). *Penggunaan Model Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA JEPANG (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMAN 16 Bandung tahun Ajaran 2017-2018 )*. Bandung: Tidak diterbitkan.
- Zahra, R. S (2015). *Penerapan Strategi Pembelajaran The Power Of Two Dalam Pembelajaran Menulis Kalimat Bahasa Jepang*. Bandung: Tidak diterbitkan.

Website:

[www.eslkidstuff.com/Gamescontents.html](http://www.eslkidstuff.com/Gamescontents.html), 7 Februari 2019 pukul 19.00 WIB

