

**PENGUNAAN TEKNIK PERMAINAN *HOT SEAT* DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA GAMBAR DALAM MENINGKATKAN
PENGUASAAN KOSAKATA DASAR BAHASA JEPANG**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada
Departemen Pendidikan Bahasa Jepang**



Oleh :

Annis Wahidatul Hasanah

1503525

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

2019

LEMBAR HAK CIPTA

**PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN *HOT SEAT* DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA GAMBAR DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA DASAR
BAHASA JEPANG**

Oleh:

Annis Wahidatul Hasanah

1503525

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

© Annis Wahidatul Hasanah 2019

Universitas Pendidikan Indonesia

Desember 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.

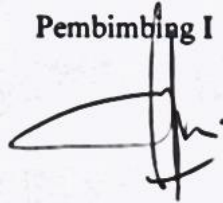
LEMBAR PENGESAHAN

ANNIS WAHIDATUL HASANAH

**PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN *HOT SEAT* DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA GAMBAR DALAM MENINGKATKAN
PENGUASAAN KOSAKATA DASAR BAHASA JEPANG**

Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I



Dra. Neneng Sutjiati, M.Hum.

NIP.196011081986012001

Pembimbing II

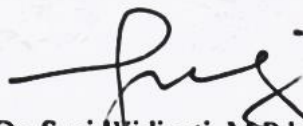


Drs. H. Sugihartono, M.A.

NIP. 196301041988031003

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jepang



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

NIP. 1973120320031221001

**PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN *HOT SEAT* DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA GAMBAR DALAM MENINGKATKAN
PENGUASAAN KOSAKATA DASAR BAHASA JEPANG**

Annis Wahidatul Hasanah

1503525

ABSTRAK

Kosakata merupakan salah satu penunjang empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan berbicara, keterampilan menulis, keterampilan mendengar, dan keterampilan membaca. Namun, dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang, sebagian besar pembelajar sering kali mengalami kesulitan terutama dalam mengingat kosakata tersebut. Maka dari itu penulis mencoba menerapkan teknik permainan *Hot Seat* dengan menggunakan media gambar dalam mempelajari kosakata dasar bahasa Jepang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan penguasaan kosakata dasar bahasa Jepang. Metode yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Sampel penelitian ini adalah siswa pemegang (*Trainee*) di LPK Mulia Mandiri Indonesia sebanyak 30 orang, yakni 15 orang kelas eksperimen dan 15 orang kelas kontrol. Setelah diberikan *treatment* yang berbeda pada masing-masing kelas, terdapat peningkatan yang cukup signifikan. Dari hasil analisis data didapat t hitung sebesar 2,404 dengan $db = 29$ (t tabel pada taraf signifikansi 5% = 2,04 dan 1% = 2,76). 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 pada teknik permainan *Hot Seat* dengan menggunakan media gambar. Sehingga teknik permainan ini dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata dasar bahasa Jepang.

Kata kunci : *Hot Seat*, Kosakata bahasa Jepang, Penguasaan kosakata, Permainan

**IMPLEMENTATION OF HOT SEAT GAME TECHNIQUE BY USING
IMAGE MEDIA IN ORDER TO ELEVATE JAPANESE BASIC
VOCABULARY**

Annis Wahidatul Hasanah

1503525

ABSTRACT

Vocabulary is one of the supporting four language skills, there are speaking skills, writing skills, listening skills, and reading skills. However, in learning Japanese vocabulary, most of student have difficulty to remembering the vocabulary. Therefore the writer tries to apply the Hot Seat game technique by using image media in learning basic Japanese vocabulary. The purpose of this study is to improve the mastery of basic Japanese vocabulary. The method used is an experimental research method. The sample of this study was 30 trainees at LPK Mulia Mandiri Indonesia, 15 of them were the experimental class and 15 were the control class. After being given a different treatment in each class, there is a significant improvement. From the results of data analysis obtained t count of 2.404 with db = 29 (t table at the significance level of 5% = 2.04 and 1% = 2.76). Because t arithmetic is greater than t table then the working hypothesis (H_k) is accepted. Based on the results of the questionnaire analysis obtained, the majority of students responded positively to the Hot Seat game technique using drawing media. So this game technique can be used in learning Japanese basic vocabulary.

Keyword : Hot Seat game, Japanese vocabulary learning

日本語の単語能力を向上するための絵メディアによる *HOT SEAT* ゲーム・テクニックの使用

アニス・ワヒダトゥル・ハサナー

1503525

要旨

単語技能においては話す技能と書く技能と聞く技能と読む技能の4つの言語技能をサポートしている。しかし、日本語の単語を勉強する時、学習者はその単語を覚えるのが困難である。したがって、学習者は日本語の単語を勉強して *Hot Seat* のゲーム法を使用とした。この研究の目的は日本語の単語能力を向上するためである。使用している方法は事前的な研究方法である。本研究は純粋研究で、実験クラスとコントロールクラスがある。この研究のサンプルは LPK Mulia Mandiri Indonesia の実習生で、15人が実験クラスと15人がコントロールクラスである。各クラスで別の実験を与える後、大幅な結果がある。データ分析結果によると、 $df = 29$ で2.404のt得点が得られた（有意水準5%のt表は2.04と1%のt表は2.76）。t得点はt表よりもっと高いので、仮説が受けられた。得られたアンケート分析結果に基づき、学生の大半は絵メディアを使用した *Hot Seat* ゲームの手法に積極的に回答した。したがって、このゲームテクニックは、日本の基本的な語彙の学習に使用することができる。

キーワード：単語技能、*Hot Seat* ゲーム

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
要旨.....	ix
SINOPSIS.....	x
DAFTAR ISI.....	xviii
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR GRAFIK	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan dan Batasan Masalah	4
1.2.1 Rumusan Masalah	4
1.2.2 Batasan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Struktur Organisasi	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Belajar dan Pembelajaran.....	7
2.2 Pembelajaran Aktif.....	8
2.3 Teknik Pembelajaran.....	9
2.3.1 Pengertian Teknik Pembelajaran.....	9
2.3.2 Jenis Teknik Pembelajaran.....	9
2.4 Teknik Permainan <i>Hot Seat</i>	10
2.4.1 Teknik Permainan dalam Pembelajaran Bahasa	10

2.4.2	Permainan <i>Hot Seat</i>	11
2.5	Penguasaan Kosakata	13
2.5.1	Pengertian Kosakata Dasar	13
2.5.2	Penguasaan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa.....	14
2.6	Media Gambar	15
2.7	Penelitian Terdahulu	16
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Desain Penelitian	18
3.2	Populasi dan Sampel.....	19
3.2.1	Populasi.....	19
3.2.2	Sampel.....	19
3.3	Instrumen Penelitian.....	20
3.3.1	Tes	20
3.3.2	Angket.....	22
3.4	Uji Kelayakan Instrumen Penelitian.....	23
3.5	Prosedur Penelitian.....	23
3.5.1	Tahap Persiapan Penelitian	23
3.5.2	Tahap Pelaksanaan Penelitian.....	23
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
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Temuan.....	40
4.1.1	Deskripsi Data	40
4.2	Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran	42
4.2.1	Pemberian <i>Pre-test</i>	42
4.2.2	Pemberian <i>Treatment</i>	43
4.2.2.1	Kelas Eksperimen.....	43
4.2.2.2	Kelas Kontrol.....	45
4.2.3	Pemberian <i>Post-test</i>	46
4.3	Analisis Data Pretest dan Posttest	47

4.3.1	Analisis Data Pretest.....	47
4.3.2	Analisis Data Posttest	49
4.3.3	Analisis Data Angket	51
4.4	Pembahasan	63
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		
5.1	Simpulan	68
5.2	Implikasi.....	68
5.3	Rekomendasi.....	69
DAFTAR PUSTAKA		70
LAMPIRAN		
RIWAYAT HIDUP PENULIS		

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianika, N. (2018). *Buku Ajar Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Badudu, Z. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat Departemen Pendidikan Nasional*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Boyle, S. (2011). *Teaching Toolkit : An Introduction to Games based Learning*. Ireland: UCD Teaching and Learning/Resource.
- Chaer, A. (2011). *Ragam Bahasa Ilmiah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dahar, R. (2011). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga Indra-Irawan.
- Djiwando, S. (2011). *Tes Bahasa Pegangan bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: PT Indeks.
- Elnada, Z.M. (2015). *The Effectiveness of Using Hot Seating Strategy on Enhancing Student-Teacher's Speaking Skills at Al-Azhar University-Gaza*. (Skripsi). Faculty of Education. Al-Azhar University, Gaza.
- Gasong, D. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama).
- Ismail, U. (2017). *Hot Seat*. [Online]. Diakses dari <http://escs1prambanan.blogspot.com/2017/02/normal-0-false-false-false-in-x-none-x.html>
- Jannah, A. (2018). *Konsep Dasar Belajar Aktif dan Contoh Model Pembelajaran Inovatif*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Jawa Timur.
- Jatmiko, A. (2019). *Joyful English Games For SMP/MTs*. Kendal: Ahsyara Media Indonesia.

Karjak. (2017). Peningkatan Motivasi dan kemampuan menulis Berita Melalui Media Gambar pada Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 9 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016. *Konvergensi*, 20 (5), 42.

Kartakusumah, B. (2006). *Pemimpin Adihulung Genealogi Kepemimpinan Kontemporer*. Jakarta: Penerbit Teraju PT Mizan Publika.

Lestari, A.S. (2018). Meningkatkan Kreativitas dan Kemampuan Menulis Cerita Fabel dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Gambar Seri Bagi Siswa Kelas VII D SMP Negeri 5 Surakarta Semeser 2 Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan "Dwijaya Utama"*, 39 (9). 18.

Machmudah, U. & Abdul, W.R. (2008). *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Malang Press.

Martawijaya, A.M. (2016). *Model Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal*. Makassar: CV. Masagena.

Nababan. (1993). *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.

Oktaviani, G.D. (2016). Teknik *Hot Seat* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jepang. (Skripsi). Pendidikan Bahasa Jepang. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Popham & Baker (1992). *Teknik Mengajar Secara Sistematis*. Jakarta: PT.

Rineka Cipta.

Prastowo, A. (2017). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 untuk SD/MI*. Jakarta: Kencana.

Rachmawati & Anwar. (2018). Implementing Hot Seat Game to Teach Vocabulary as a Part Of Speaking Activities at Senior High School. *Journal of English Language Teaching*, 7 (3), 112. Doi: [Ejournal.unp.ac.id](http://ejournal.unp.ac.id).

Safitri, L. (2017). Efektivitas Teknik Permainan *Hot Seat* dalam Pembelajaran Kosakata bahasa Jerman. (Skripsi). Pendidikan Bahasa Jerman. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

- Saifuddin. (2018). *Pengelolaan Pembelajaran Teoretis dan Praktis*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Sato, dkk. (2017). 使用頻度に基づく日本語語彙サイズテストの開発 — 50,000 語レベルまでの測定の試み— (Development of a 50,000-word-level Japanese vocabulary size test based on written-corpus frequency data). *国際教養学研究 (International Liberal Arts Research)*, 1. 16.
- Slameto. (1991). *Proses Belajar Mengajar dalam Sistem Kredit Semester (SKS)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjianto & Ahmad, D. (2017). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sudjiono, A. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sutedi, D. (2009). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- _____. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Suyono & Hariyanto. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Rosdakarya Remaja.
- Tarigan, H.G. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- _____. (2013). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Thobroni, M. & Arif M. (2013). *Belajar dan Pembelajaran (Pemngembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional)*. Yogyakarta: A-Ruzz Media.

Warsono & Hariyanto. (2013). *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Wilkins, D.A. (1972). *Linguistics in Language Teaching*. Australia: Edward Arnold.

Yasumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Grup.