

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN *SHOW AND TELL* SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG**

**(Penelitian Eksperimen Murni SMA Pasundan 2 Bandung kelas XII)**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di

Departemen Pendidikan Bahasa Jepang



oleh:

Chyndanita Rizqy Ramadhany

1505192

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

**2019**

**LEMBAR HAK CIPTA**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN *SHOW AND TELL*  
SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA  
BAHASA JEPANG**

(Penelitian Eksperimen Murni SMA Pasundan 2 Bandung kelas XII)

Oleh

Chyndanita Rizqy Ramadhany

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

©Chyndanita Rizqy Ramadhany 2019

Universitas Pendidikan Indonesia

Desember

Hak cipta dilindungi undang-undang. Skripsi ini tidak boleh diperbanyak atau sebagian, dengan dicetak ulang, di fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

**LEMBAR PENGESAHAN**  
CHYNDANITA RIZQY RAMADHANY  
**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN *SHOW AND TELL* SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG**  
(Penelitian Eksperimen Murni SMA Pasundan 2 Bandung kelas XII)

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

**Dosen Pembimbing I**



**Dra. Melia Dewi J. M. Harun, M.Pd**

NIP. 19610501987032001

**Pembimbing II**

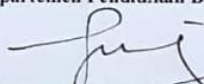


**Dr. Herniwati, S.Pd., M.Hum.**

NIP. 197206021996032001

**Mengetahui**

**Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jepang**



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

NIP. 1973120320011221001

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN *SHOW AND TELL* SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG**

**(Penelitian Eksperimen Murni SMA Pasundan 2 Kelas XII)**

**Chyndanita Rizqy Ramadhany**

**1505192**

**ABSTRAK**

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa Jepang. Namun, banyak pembelajar bahasa Jepang yang mengaku kesulitan dalam menguasai keterampilan berbicara. Salah satu penyebabnya adalah karena mereka tidak memiliki banyak pembendaharaan kosakata dan kurang percaya diri karena jarang berlatih. Oleh karena itu, peneliti memilih teknik permainan *Show and Tell* untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kemampuan keterampilan berbicara bahasa Jepang pembelajar sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan *Show and Tell*. Penelitian ini juga dilakukan untuk mengetahui adakah perbedaan antara pembelajar yang menggunakan teknik permainan *Show and Tell* dan yang tidak menggunakan teknik permainan *Show and Tell*. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui pendapat pembelajar mengenai teknik permainan *Show and Tell* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen murni dengan desain penelitian *pretest and posttest control group design*. Sampel dalam penelitian ini merupakan 60 siswa kelas XII SMA Pasundan 2 Bandung yang terbagi ke dalam dua kelas. Kelas eksperimen berjumlah 30 orang dan kelas kontrol berjumlah 30 orang. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan tes berupa wawancara dan angket. Berdasarkan hasil analisis data statistik, diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen pada *pretest* adalah 54,84. Sedangkan pada *posttest*, nilai rata-rata kelas eksperimen setelah menggunakan teknik permainan *Show and Tell* meningkat menjadi 80,86. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa nilai *t-hitung* 6,75 sedangkan *t-tabel* untuk db 59 adalah 2,00 (5%) dan 2,66 (1%). Sehingga, nilai *t-hitung* lebih besar daripada nilai *t-tabel* yang berarti bahwa  $H_0$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa teknik permainan *Show and Tell* efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang pembelajar. Selain itu, dari hasil angket diketahui bahwa sebagian besar responden memberikan tanggapan positif mengenai teknik permainan *Show and Tell* dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang.

Kata kunci: Efektifitas, *Show and Tell*, Keterampilan berbicara

# THE EFFECTIVENESS OF SHOW AND TELL GAME TECHNICHS TO IMPROVE STUDENT SPEAKING ABILITY

(The Experiment Research of The Third Grade of SMA PASUNDAN 2)

**Chyndanita Rizqy Ramadhany**

**1505192**

## ABSTRACT

Speaking ability is one of the language skills that must be mastered by Japanese learners. Yet there are a lot of Japanese learners who still find it hard to master speaking skill. One of the reasons is that they do not have sufficient vocabularies and lack of self-confident due to rarely practice. That is the reason why the writer has chosen *Show and Tell* game technics to encourage them to improve their Japanese speaking ability. The purpose of the research are firstly to investigate how learners' Japanese speaking ability before and after using *show and tell* game technics, secondly to investigate the differences between the group of learners who apply *show and tell* game technics and the learners who do not apply *show and tell* game technics, and to obtain learners' opinion toward *Show and Tell* game technics. The research is an experiment research with *pre-test* and *post-test control group* research design. The sample of the research is the third grade students of SMA Pasundan 2 which is divided into two groups namely; 30 students for experiment group and 30 students for control group. The data for the research is obtained by the technics of interview and questionnaire. The result of the research has proven that the statistics data analysis shows that the average score of pre-test of experiment group is 54.84 while for the post-test is 54,84. The average score of pre-test of experiment group has increased being 80,86 after being given treatment show and tell game technics. From the data, it is known that  $t_{count} = 6.75$  and  $t_{tabel}$  for db 59 is 2.00 (5%) and 2,66 (1%).therefore the value for  $t_{count} >$  the value of  $t_{tabel}$ , it means that  $H_0$  is accepted. From the statistics data, it can be conclude that the *Tell and Show* Game Technics can effectively improve learner's speaking skill ability. Besides that, from the analysis of questionnaire data, it can be conclude that mostly respondents give positive responses related to *Show and Tell* game technics to improve learners. Japanese speaking ability.

Keywords: Effectivity, *Show and Tell*. *Speaking Ability*

# 日本語で話す能力を向上する為の *Show and Tell* テクニックの協働学習の使用効果

(Pasundan 2 Bandung 高等学校の三年生に対する実験研究)

チンダニタ リズキ ラマダニー

1505192

## 要旨

一つの納めなければならない能力は日本語学習者には話す能力である。しかし、学習者によって日本語を話すことが難しいと考えられる学習者はまだ多い。その問題の要因として、多く学習者が単語がまだ少ないことや、自信がないことが挙げられる。それは日本語で話す練習が不足している場合もある。研究者は日本語を話す能力を向上すべく、*Show and Tell* のテクニックを選択した。本研究の目的は、*Show and Tell* テクニック使用前後の学習者の話す能力の差異を明らかにすることと、*Show and Tell* テクニックの協働学習の使用しなかった学習の相違点を理解することである。さらに、*Show and Tell* テクニック学習についての学習者の意見を調べる。本研究には、純粋研究方法で、*Pretest and Posttest Control Group Desain* を使用した。本研究の対象者は、60名のPasundan 2 Bandung 高等学校の三年生を対象者を、二つ類に分ける。分け方としては、実験クラスは30名、コントロールクラスは30名である。本研究のデータの得る手法は、面接とアンケートのテストを使用した。データの分析によると、*Show and Tell* テクニックの協働学習を使用する前に、事前テストの平均的は54,84点であった。*Show and Tell* テクニックの協働学習を使用した後で、事後テストの平均的は80,86点になった。そのデータで、 $t$  計算は6,75で、 $df = 59$  の $t$  表は2,00 (5%)と2,66 (1%)である。 $t$  計算の点は $t$  表の点より高いので $H_0$  は受け入れた。それに従って、*Show and Tell* テクニックの協働学習の使用は日本語で話す能力に効果があると結論した。アンケートの結果によると、日本語の話す能力を向上させるために *Show and Tell* テクニックの協働学習の使用は大半の学習者良い反応得た。

キーワード :*Show and Tell* 、効果、話能力

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR HAK CIPTA</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>viii</b>
<b>要旨</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xx</b>
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	<b>xxi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xxii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.2.1 Rumusan Masalah.....	3
1.2.2 Batasan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Sistematika Pembahasan .....	5
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>7</b>
2.1 Keterampilan Berbicara.....	7
2.1.1 Pengertian Berbicara dan Kemampuan Berbicara.....	7
2.1.2 Tujuan Berbicara.....	8
2.2 Berbicara Bahasa Jepang di SMA .....	9
2.2.1 Penilaian Keterampilan Berbicara Bahasa Jepang di SMA.....	9
2.3 Media Pembelajaran .....	12
2.3.1 Definisi Media Pembelajaran.....	12
2.3.2 Fungsi, dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran .....	13
2.3.3 Macam-macam Media Pembelajaran.....	16
2.4 Permainan sebagai Media dalam Pembelajaran di kelas .....	18

2.4.1 Hakikat Permainan atau Definisi Bermain dan Permainan .....	19
2.4.2 Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Asing.....	21
2.5 Teknik Permainan Show and Tell .....	22
2.5.1 Pengertian Show and Tell .....	22
2.5.2 Penerapan Teknik Permainan Show and Tell .....	22
2.5.3 Manfaat Teknik Permainan Show and Tell .....	23
2.5.4 Kelebihan Teknik Permainan Show and Tell .....	25
2.5.5 Kekurangan Teknik Permainan Show and Tell .....	26
2.6 Penelitian Terdahulu.....	26
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
3.1 Metode Penelitian dan Desain Penelitian .....	27
3.1.1 Metode Penelitian .....	27
3.1.2 Desain Penelitian .....	31
3.2 Populasi dan Sampel .....	32
3.2.1 Populasi.....	32
3.2.2 Sampel .....	33
3.3 Instrument Penelitian.....	34
3.3.1 Tes (Lisan) .....	34
3.3.2 Non Tes (Angket) .....	36
3.4 Prosedur Penelitian.....	37
3.4.1 Tahap Awal (Persiapan Penelitian).....	37
3.4.2 Tahap Pelaksanaan.....	38
3.4.3 Tahap Akhir .....	43
3.5 Analisis Data .....	43
3.5.1 Pengolahan Data Statistik .....	43
3.5.2 Pengolahan Data Angket .....	47
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>49</b>
4.1 Temuan.....	49
4.1.1 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	47
4.2 Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran.....	51
4.2.1 Pemberian Pretest .....	51
4.2.2 Proses Pembelajaran .....	54
4.2.3 Pemberian <i>Posttest</i> .....	75
4.3 Analisis Data .....	78



4.3.1 Analisis Data <i>Pretest</i> .....	78
4.3.2 Analisis Data <i>Posttest</i> .....	86
4.3.3 Analisis Data Instrument Non-test.....	91
4.4 Pembahasan .....	98
<b>BAB V_SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>107</b>
5.1 Kesimpulan.....	107
5.2 Implikasi .....	108
5.3 Rekomendasi .....	108
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>109</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR PUSTAKA

- Angkowo, r., & kosasih, a. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit PT Grasindo.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Baker, J., & Westrup, H. (2003). *Essential Speaking Skills: A Handbook for English Language Teacher*. London: Continuum.
- Barnabas, B., & Yukiarti, Y. (2013). *Tes Keterampilan Berbicara*. Bandung: SPs UPI.
- Dananjaya, U. (2017). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Danim, S. (2002). *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Dharma, S. (2008). *Pendekata, Jenis dan Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Ditjen PMPTK.
- H.A.R, T. (2013). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Iskandarwassid, & Suhendar, D. (2015). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Muhammad. (2014). *Metode Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mujib, F. (2011). *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Musaba, Z. (2015). *Terampil Berbicara (Teori dan Pedoman Penerapannya)*. Yogyakarta: CV. Aswaja Pressindo.
- Musfiroh, T. (2008). *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo.
- Musfiroh, T. (2011). Show and Tell Edukatif Untuk Pengembangan Empati, Afiliasi-resolusi Konflik, dan Kebiasaan Positif Anak Usia Dini. *Jurnal Kependidikan*.

- Setiyaningsih, I. (2015). *Terampil Berbicara (Pengetahuan dan Praktik)*. Klaten: PT. Macanan Jaya Cemerlang.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Sudjana, N. (2005). *Dasar-dasar Proses/Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjiono, A. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sutedi, D. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama Press.
- Sutikno, S. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Prospect.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar Penelitian Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Thobroni, M., & Mumtaz, F. (2011). *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan*. Jakarta: Katahati.
- Torang, S. (2012). *Metode Riset Struktur dan Prilaku Organisasi*. Bandung: Alfabeta.
- Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.
- Zhu, D. (2012). Using Games to Improve Student's Communicative Ability. *Journal of Language Teaching and Research*, Vol. 3, No. 4, 801-805.