

Abstrak

Efektivitas Teknik Permainan The Clues Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Cimahi Tahun Ajaran 2012/2013)

Dina Rohmatul Fazriyah
0801222

Di dalam pengajaran bahasa, kosakata mempunyai peranan penting. Bersamaan dengan perkembangan pengajaran bahasa khususnya bahasa Jepang, para pengajar selalu mencari berbagai teknik pengajaran yang sesuai dengan pembelajaran dan tujuan pengajaran. Teknik permainan the clues cocok digunakan sebagai teknik pembelajaran kosakata bahasa Jepang. The clues adalah sejenis permainan menebak suatu kosakata dengan memberikan kata kunci seputar kosakata tersebut.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen murni atau *true eksperimental design* yaitu eksperimen yang dilakukan dengan menggunakan dua kelompok sampel, kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dan kelompok kontrol sebagai kelompok pembanding. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest Posttest Control Group Design* dengan jumlah sampel kelompok eksperimen dan kelompok kontrol masing-masing berjumlah 15 orang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas teknik permainan the clues untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Dari hasil analisis data, diketahui bahwa sebelum diberikan treatment, maka nilai $t_{hitung} -1,84 < t_{tabel} 2,04$ (5%) dan $2,76$ (1%), yang artinya bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tetapi setelah diberikan treatment, maka $t_{hitung} 2,84 > t_{tabel} 2,04$ (5%) dan $2,76$ (1%), artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut berarti teknik permainan the clues efektif untuk meningkatkan kemampuan menghafal kosakata bahasa Jepang. Dari hasil data angket, siswa berpendapat teknik permainan the clues cocok digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Dengan permainan ini, kosakata bahasa Jepang yang dipelajari menjadi lebih mudah untuk dihafal.

Keyword : the clues, kosakata, efektivitas

Abstract

Effectiveness Of The Clues Game Technique To Improve Vocabulary Japanese Language
(Experimental research to the students of class XI of SMKN 1 Cimahi year study 2012/2013)

Dina Rohmatul Fazriyah
0801222

Vocabulary is really important in the learning of language. Conjunction with development of language teaching particularly Japanese language, the teacher are always looking for a variety of teaching techniques to appropriate the learning and teaching objective. Technique of the clues game suitable for use as a Japanese language vocabulary learning techniques. The clues is a kind of guessing game by giving the keyword about vocabulary.

The research method in this study is true experimental and the research design used in this study is Pretest Posttest Control Group Design. The sample of this study is 15 students to experimental class and 15 students to control class. This study intend to find out the effectiveness of the clues game technique to improve vocabulary Japanese language.

From the analysis of the data, before being given treatment, t count equal to $-1,84 < t$ table 2,04 (5%) and 2,76 (1%). There was no significant differences between experimental class and control class. Then after giving a treatment, t count equal to $2,84 > t$ table 2,04 (5%) and 2,76 (1%), because t count greater than t table it can be concluded that the use of the clues game in increasing of Japanese vocabulary is effective there a significant difference between experimental class and control class. It is strengthened by the results of the questionnaire suggest that almost all the students argue, if the clues game appropriate in learning Japanese language, especially vocabulary. More over, it can make students easier to remember and increase Japanese vocabulary.

Keyword : the clues, vocabulary, effectiveness