

ABSTRAK

Teknik Permainan Terka Aksi Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang
(Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun
Ajaran 2012/2013)

Derinayu

0807396

Di dalam pembelajaran bahasa, kosakata merupakan hal yang sangat penting karena kosakata menunjang keempat kemampuan berbahasa yang harus dikuasai. Lemahnya kosakata akan menjadikan lemahnya seseorang dalam menguasai bahasa asing. Untuk itu, diperlukan teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kosakata siswa, salah satunya yaitu dengan menggunakan teknik permainan terka aksi. Permainan terka aksi merupakan permainan menerka gerakan (berupa aktivitas atau aksi) yang diperagakan oleh seseorang.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen murni (*True Eksperimen*). Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan terhadap dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan teknik permainan terka aksi dan kelas kontrol yang tidak menggunakan teknik permainan terka aksi. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest Posttest Control Group Design*. Sampel dari penelitian ini adalah 35 orang siswa kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan 35 orang siswa kelas XI IPA 3 sebagai kelas kontrol.

Berdasarkan hasil pengolahan data, diketahui bahwa sebelum diberikan *treatment* pada kelas eksperimen, t hitung $0,12 < t$ tabel $2,00$ (5%) dan $2,65$ (1%), yang artinya bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah diberikan *treatment* pada kelas eksperimen, t hitung $7,99 > t$ tabel $2,00$ (5%) dan $2,65$ (1%), yang berarti terdapat perbedaan kemampuan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sementara hasil angket menyatakan bahwa teknik permainan terka aksi cocok digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang karena dapat mempermudah siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang.

Keyword : kosakata, permainan terka aksi

Derinayu, 2013

**TEKNIK PERMAINAN TERKA AKSI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
(Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran
2012/2013)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ABSTRACT

Techniques Guess Games Action In Learning Vocabulary Japanese
(Students Against Experimental Study of Class XI SMA Negeri 1 Bandung in
Academic Year 2012/2013)

Derinayu
0807396

In the language learning, vocabulary is very important because the vocabulary to support the four language skills that must be mastered. Weak vocabulary will make a person weak in mastering a foreign language. For that, they need learning techniques that can improve students' vocabulary skills, one of which is by using the technique of playing guess the action. The game is an action game guess guessing the movement (in the form of an activity or action) that was exhibited by a person.

The research method used in this study is purely experimental (True experiments). Experimental research is a study of two groups, the experimental class that uses the technique of playing guess the action and control classes that do not use the technique ASKI guess game. The study design used was Pretest Posttest Control Group Design. Samples from this study were 35 students of class XI IPA 1 as the experimental class and 35 students of class XI IPA 3 as the control classes.

Based on the results of data processing, it is known that before the treatment given to the experimental class, t count $0.12 < t$ Table 2.00 (5%) and 2.65 (1%), which means that there is no significant difference in ability between the experimental class and grade control. After being given a treatment in the experimental class, $7.99 t$ count $> t$ table 2.00 (5%) and 2.65 (1%), which means that there are significant differences in ability between ekspermen classes and control classes. While the results of the questionnaire stated that the guess action game techniques suitable for use in vocabulary learning Japanese because it can facilitate students to remember vocabulary in Japanese.

Keyword: vocabulary, guess game action

Derinayu, 2013

**TEKNIK PERMAINAN TERKA AKSI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
(Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran
2012/2013)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu