

**PENGUNAAN APLIKASI *MARUBATSU*
DALAM PEMBELAJARAN
POLA KALIMAT BAHASA JEPANG DASAR DI SMA**

SKRIPSI



Oleh:

Putri Aulia Purnomo

1404168

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

**PENGUNAAN APLIKASI *MARUBATSU*
DALAM PEMBELAJARAN
POLA KALIMAT BAHASA JEPANG DASAR DI SMA**

Oleh

Putri Aulia Purnomo

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

© Putri Aulia Purnomo

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2019

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Skripsi ini tidak diperkenankan sebagian atau keseluruhan untuk diperbanyak,
digandakan tanpa seizin penulis

LEMBAR PERSETUJUAN

Putri Aulia Purnomo

**PENGUNAAN APLIKASI MARUBATSU DALAM PEMBELAJARAN
POLA KALIMAT BAHASA JEPANG DASAR
DI SMA**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I

Dra. Melia Dewi J, M.Hum., M.Pd.

NIP. 196105061987032001

Pembimbing II

Drs. Ahmad Dahidi, M.A.

NIP. 195802281983031004

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jepang

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

NIP.197206021996032001

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Marubatsu* untuk mempelajari kalimat dasar bahasa Jepang. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test post-test control group design* "Grup desain *pre-test* dan *post-test*". Metode penelitian ini adalah metode penelitian murni, ada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel penelitian ini adalah 30 siswa Sekolah Menengah Kejuruan Insan Mandiri. 15 siswa untuk kelas eksperimen dan 15 siswa untuk kelas kontrol. Peneliti menggunakan tes dan kuesioner untuk mendapatkan data penelitian ini. Menurut hasil analisis data, rata-rata nilai *pre-test* dari kelas eksperimen adalah 38,3, dan rata-rata kelas kontrol ditemukan 36,67. Juga, ditemukan bahwa skor t adalah 0,63, db adalah 28, skor t tabel adalah 5% (2,05), dan skor t tabel adalah 1% (2,76). Ditemukan bahwa rata-rata nilai *post-test* di kelas eksperimen adalah 82, dan kelas kontrol adalah 68. Lalu, ditemukan bahwa skor t adalah 5,9, db 28, skor tabel 5% (2,05) dan skor t tabel 1% (2,76). Berdasarkan hasil angket, sebagian besar peserta didik mengatakan aplikasi *Marubatsu* adalah aplikasi yang menarik. Aplikasi *Marubatsu* dapat meningkatkan kemampuan pola kalimat dasar untuk pelajar.

Kata kunci : Pola Kalimat Dasar Bahasa Jepang, Aplikasi Android, Aplikasi *Marubatsu*, Media

Abstract

The purpose of this research is to investigate the influence of the use of *Marubatsu* application to learn Japanese basic sentence. The design used in this research is pre-test post-test control group design "Group desain of pre-test and post-test". The method of this study is pure research method, there are experiment class and control class. The subject of this study is 30 students of Insan Mandiri vocational high school . 15 students for experimental class and 15 students for control classe We use test and questionnaire to obtain the data of this study. According to the results of the data analysis, the average of the pre-test of the experiment class was 38.3 points, and the average of the control class was found to be 36.67. Also, it was found that the t score was 0.63, db was 28, t table score was 5% (2.05), and t table score was 1% (2.76) . It was found that the average of the post-test in the experiment class was 82 points, and the control class was 68 points. Also, it was found that the t score was 5.9, db 28, the table score was 5% (2.05) and t table score was 1% (2.76). Based on the results of the questionnaire, most learners said the Marbatsu application is an interesting application. *Marubatsu* application has become increasingly basic sentence ability for learners.

Keywords : Japanese Basic Sentence, Android Applicaation, *Marubatsu* Application, Media

日本語の基礎文型を学習ためにマルバツのアプリケーションの使用

(Insan Mandiri の専門高校の三年生に対する実験研究)

Putri Aulia Purnomo

1404168

要旨

本研究の目的は、日本語の基礎文型能力を学習するためにマルバツのアプリケーションの使用の影響を調査することである。本研究で使用されるデザインは *pre-test post-test control group design* 「事前テストと事後テストのグループデザイン」である。本研究の方法は純粋研究方法で、実験クラス及びコントロールクラスがある。本研究対象者は 30 名の Insan Mandiri の 3 年生である。実験クラスとして 15 名、コントロールクラスとして 15 名である。本研究のデータを得るために、テストとアンケートを使用する。データの分析の結果によって、実験クラスの事前テストの平均的は 38.3 点であり、コントロールクラスの平均的は 36.67 だと分かった。また、*t* 得点は 0.63 点で、*db* は 28、*t* 表は 5%(2.5)ということも分かった。実験クラスの事後テストの平均的は 82 点であり、コントロールクラスは 68 点だと分かった。また、*t* 得点は 5.9 点で、*db*28、表は 5%(2.5)ということも分かった。アンケートの結果に基づき、ほとんどの学習者はマルバツのアプリケーションは面白いアプリケーションと述べた。マルバツのアプリケーション方法を学習者に基礎文型能力が向上するようになった。

キーワード: 基礎文型、アンドロイドのアプリケーション、マルバツのアプリケーション、メディア。

A. はじめに

Samsuri (1985, hlm.53) によると、文は単語から形成された。文型は日本語の言葉バンクによると、(1) 文 (センテンス) の構成上の類型。しばしば現われて学習上重要なものを基本文型という。(2) 表記などの面から見た文の形態。学習者によると、インドネシアの文型の日本語の文型は違うため、日本語の文型は難しいである。インドネシアの文型は(主語+述語+各語)である。しかし、日本語の文型は(主語+各語+述語)である。

学習者は文型を楽しく学習ために、面白いであり、近代的なメディア画必要である。そのような問題を解決するために、マルバツアプリケーションを使用する。この時代にスマホはさまざまな使用であるため、ほとんどの人とスマホを持っている。それで、スマホのアプリケーションでが学習するのは理想的な解決である。Miangah dan Nezarat (2012, hlm. 15) によると、*M-Learning* では学習はどこでも及びいつでもするため、理想的な解決になった。マルバツアプリケーションはどこでも使えるため、練習するが増える。それで、基礎文型力も向上するようになった。

前述したことにより、筆者は *Insan Mandiri* の 専門高校における日本語の文型能力を向上するためのマルバツアプリケーションの使用について興味がある。それに、この論文は「日本語の基礎文型を学習ためにマルバツのアプリケーションの使用 *Insan Mandiri* の専門高校の三年生に対する実験研究」という題名にした。

B. 研究の問題

本研究の問題は以下の通りである。

1. マルバツのアプリケーションを使用する前に、及びマルバツアプリケーションを使用した後の違いはどうであるか。
2. マルバツのアプリケーションを使用した学習者の意見はどうであるか。

C. 研究の目的

本研究の目的は以下の通りである。

1. 学習者がマルバツのアプリケーションを使用する前の文型能力、及びマルバツのアプリケーションを使用した後の文型能力の間に差を知るためである。
2. マルバツのアプリケーションを使用した学習者の意見を知るためである。

D. 研究方法

本研究で使用されるデザインは *pre-test post-test control group design* 「事前テストと事後テストのグループデザイン」である。本研究の方法は純粋研究方法で、実験クラス及びコントロールクラスがある。本研究対象者は 30 名 *Insan Mandiri* の 3 年生である。実験クラスとして 15 名、コントロールクラスとして 15 名である。本研究のデータを得るために、テストとアンケートを使用する。本研究は五回に行った。テストはマルバツのアプリケーション方法を使用する前に実験クラスの文型能力及びコントロールクラスの文型能力を分かるためにする。それに、マルバツのアプリケーション方法を使用した後の文型能力を分かるためにする。学習者は事後テストを行った後、マルバツのアプリケーション方法の利用した後の意見を知るために、実験クラスにアンケート調査を配った。アンケートは 10 の問題がある。

E. 先行研究

本研究の先行研究は、2017 年に *Muhammad Ahyar* さんは「N4 レベル漢字の読む能力に対するロールプレイングゲーム漢字クロニクルの使用」について研究した。このゲームは学生の家ですることができ、気づかれず、漢字を楽しく学習

することができる。その研究の結果に基づき、このゲームした後、積極的な応答の間に差がある。そのことは事前テストと事後テストによって証明されている。また、学習のために、ロールプレイングゲーム漢字クロニクルの使用したのは有意義な成果があるということが明らかになった。

F. 研究の結果

1. テストの分析

データの分析の結果によって、実験クラスの事前テストの平均的は 38.3 点であり、コントロールクラスの平均的は 36.67 だと分かった。また、 t 得点は 0.63 点で、 db は 28、 t 表は 5%(2.5)ということも分かった。 t 得点は t 表よりもっと底いので、作業の仮説が受けられなかった。実験クラスとコントロールクラスの間で文型能力の差がないという意味である。

実験クラスの事後テストの平均的は 82 点であり、コントロールクラスは 68 点だと分かった。また、 t 得点は 5.9 点で、 db は 28、 t 表は 5%(2.5)ということも分かった。また、 t 得点は t 表よりもっと高いので、作業の仮説が受けられた。つまり、実験クラスとコントロールクラスの間で文型能力の差があるという意味である。

また、実験クラスの平均的点はコントロールクラスの平均的点より高いと結果に基づき、マルバツのアプリケーションは学習者の日本語の文型能力を向上させることが認められる。

2. アンケートの分析

アンケートの結果に基づき、ほとんどの学習者はマルバツのアプリケーションは面白いアプリケーションと述べた。マルバツのアプリケーションを学習者に文型能力が

向上するようになった。それに、マルバツのアプリケーションは使いやすいので、学習者は日本語の文型能力も向上した。

G. 終わりに

1. 結論

アプリケーション方法の研究のデータの分析の効果に基づき、研究の実験は次のようである。

—事前テストの効果に基づき、アプリケーションを使用する前、実験クラスとしての学習者の基礎文型力はかなり底いということである。一方、事後テストに基づき、実験クラスとしての文型能力が上がるということである。つまり、マルバツアプリケーションで文型能力を向上することができるということが分かった。

—事前テストの効果に基づき、 t 得点は t 表よりもっと高いということが分かった。つまり、マルバツアプリケーションを使用する学習者(実験クラス) とマルバツアプリケーションを使用する学習者(コントロールクラス)の文型能力の間に差があるということが分かった。

アンケートの結

果に基づき、ほとんどの学習者はマルバツのアプリケーションは面白いアプリケーションと述べた。マルバツのアプリケーションを学習者に文型能力が向上するようになったと解答した。それに、マルバツのアプリケーションは使いやすいと解答した。

2. 今後の課題

マルバツアプリケーションの使用の研究のデータの分析の効果に基づき、本研究の今後の課題では、このアプリケーションは楽しく学習であり、マルバツアプリケーションは文型能力を向上するようになった。テストの分析

の結果によって、実験クラスの平均的点はコントロールクラスの平均的点より高いであり。アンケートの結果に基づき、ほとんどの学習者はマルバツのアプリケーションは面白いアプリケーションと述べた。それで、マルバツのアプリケーションを学習者に文型能力が向上するようになった。

H. 参考文献

Miangah, TM. Amin Nezarat. (2012). *Mobile-Assisted Language Learning*. (Online). International Journal of Distributed and Parallel Systems. 3. 309

Samsuri. (1985). *Analisis Bahasa*. Jakarta : Airlangga

<http://kotobank.jp/word/文型-623095>

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMAKASIH	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
YOUSHI	viii
SINOPSIS	ix
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4
1. Manfaat Teoritis	4
2. Manfaat Praktis	4
F. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	6
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	6
2. Manfaat Media Pembelajaran	6
3. Hal yang Harus Diperhatikan Memilih Media	8
4. Jenis Media Pembelajaran	9
B. <i>E-Learning</i>	10
1. Pengertian <i>E-Learning</i>	10
2. Manfaat <i>E-Learning</i>	11
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>E-Learning</i>	12
4. <i>M-Learning</i>	13
C. Aplikasi Marubatsu.....	14
1. Android.....	16
2. Game Edukasi	17
3. Strategi Pembelajaran Aplikasi Maruatsu	17
D. Pola Kalimat dalam Bahasa Jepang	21
1. Pola Kalimat Bahasa Jepang	21
2. Pembelajaran Pola Kalimat Bahasa Jepang Dasar	22
E. Penelitian Terdahulu	24
BAB III METODE PENELITIAN	26

A. Metode Penelitian	26
B. Desain Penelitian	26
C. Partisipan.....	28
D. Populasi dan Sampel.....	28
1. Populasi	28
2. Sampel	28
E. Instrumen Penelitian.....	29
1. Tes.....	29
2. Non Tes.....	30
F. Prosedur Penelitian	31
1. Tahap Persiapan.....	31
2. Tahap Pelaksanaan.....	31
3. Tahap Akhir	60
G. Analisis Statistik	60
1. Persiapan Data Tabel.....	60
2. Teknik Pengolahan Data Statistik.....	61
3. Teknik Pengolahan Data Angket	63

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Penelitian	66
1. Deskripsi Data	66
2. Deskripsi Proses Belajar Mengajar	69
B. Analisis Data Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	81
1. Analisis Data Hasil <i>Pre-test</i>	81
2. Analisis Data Hasil <i>Post-test</i>	87
3. Analisis Data Angket	92
C. Pembahasan	103

BAB V SIMPULAN, SARAN, DAN IMPLIKASI

111

A. Simpulan.....	111
B. Saran.....	112
C. Implikasi.....	112

DAFTAR PUSTAKA

114

LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, Michael. 2013. *Michael Allen's Guide to E-learning*. Canada : John Wiley & Sons.
- Anwar Sutoyo. (2009). *Pemahaman Individu, Observasi, Checklist, Interviu, Kuesioner dan Sosiometri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Attewell, Jill, dkk. (2009). *The impact of mobile learning Examining what it means for teaching and learning*. London: LSA.
- Darmadi, Hamid. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Darmansyah, S T. (2010). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara
- Endraswara, Suwardi. 2003. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Widayatama.
- Hadi, Sutrisno. (1982). *Metodologi Reseach*, Jilid I. Yogyakarta : YP. Fakultas Psikologi, UGM.
- Hadjar, Ibnu. (1999). *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Iwabuchi, Tadasu.(1989). *Nihon Bunpoo Yoogo Jiten*. Tokyo: Sanseido
- Miangah, TM, Amin Nezarat . (2012) . *Mobile-Assisted Language Learning*. (Online). International Journal of Distributed and Parallel Systems. 3. 309-319.

<https://pdfs.semanticscholar.org/2902/cf4ef0284cb407e986ec2cbcd96c7ddbfeb8.pdf>. Diakses tanggal 1 Oktober 2018

Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta

Narbuko, Cholid, H. Abu Achmadi. (2007). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.

Nursalam dan Ferry Efendi. 2008. *Pendidikan dalam Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.

Pranoto, Alvin. 2009. *Sains & teknologi*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama

Prensky, Marc. (2012). *From digital natives to digital wisdom: hopeful essays for 21st century learning*. India: Corwin Press.

Quinn, C. (2000). *M-Learning: Mobile, Wireless, in Your Pocket Learning*. (Online). <http://www.linezine.com/2.1/features/cqmmwiyp.htm>. diakses 7 Oktober 2018

Samsuri. (1985). *Analisis Bahasa*. Jakarta: Airlangga.

Santrock, John. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta : PT. Erlangga.

Sudjana, N, Rival A. (2007) *Media Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo Offset

Sudjana, Nana. (1995). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.

Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.

Sudjianto & Ahmad Dahidi. (2014). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta Pusat: Kesaint Blanc

Sudjianto.(2007). *Gramatika Bahasa Jepang Modern*. Jakarta : Kesaint Blanc.

Sukardi. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan : Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

- Suryabrata, Sumadi. (2011). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sutedi, Dedi. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung : Humaniora.
- Syamsuddin dan Damayanti. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wahono, Romi S. (2009). *7 langkah mudah membuat multimedia pembelajaran* . (Online). [http://romisatriawahono.net/2008/03/03/7-langkah – mudah - membuat – multimedia – pembelajaran](http://romisatriawahono.net/2008/03/03/7-langkah-mudah-membuat-multimedia-pembelajaran). Diakses tanggal 1 Oktober 2018
- Wiersma, W. & Jurs, S. G. (1990). *Educational measurement and testing (2nd ed.)*. Boston, MA: Allyn and Bacon.
- Wikipedia. (2009). *Android (system operasi)*. (Online). [https://id.wikipedia.org/wiki/Android_\(sistem_operasi\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi)). Diakses 7 Oktober 2018
- Zaini, Hisyam, dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif* . Yogyakarta : Center for Teaching Staf Development (CTSD) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.