

Abstrak

Efektivitas Penerapan Permainan Tradisional “Gagarudaan” Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Terhadap Siswa Kelas XI IPA 4 SMA Negeri 1 Lembang Tahun Ajaran 2012/2013)

(Yopa Faizal Reza 0805959)

Kosakata merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa, khususnya dalam pembelajaran bahasa asing. Ketika seorang pembelajar bahasa asing mempunyai perbendaharaan kosakata yang mencukupi, maka hal tersebut akan menunjang keberhasilannya dalam mempelajari bahasa tersebut.

Bersamaan dengan perkembangan pengajaran bahasa asing khususnya bahasa Jepang, para pengajar selalu mencari berbagai teknik pengajaran yang sesuai dengan pembelajaran dan tujuan pengajaran. Permainan tradisional “gagarudaan” ini merupakan permainan yang menguji daya intelektual pemain tentang pengetahuan umum yang dalam hal ini lebih dikonsentrasikan khusus untuk kosakata. Cara memainkannya yaitu dengan cara seluruh pemainnya membentuk sebuah lingkaran kemudian mereka membolak-balikan telapak tangan sambil menyebutkan kata “*garuda aya lima*” yang artinya garuda ada lima. Penggunaan permainan tradisional “gagarudaan” yang diterapkan dalam bahasa Jepang ini dapat membantu dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pre-eksperimental yang dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan permainan tradisional gagarudaan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pre-test post-test* dengan jumlah sampel berjumlah 20 orang.

Hasil dari analisis data, diperoleh nilai mean *pre-test* adalah 4,95 dan nilai mean dari *post-test* adalah 7,54. Dengan demikian terdapat peningkatan setelah diberikan *treatment* yaitu sebesar 2,59. Dan didapatkan nilai t_{hitung} dari nilai *pre-test* dan *post-test* sebesar 15,23. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai $15,23 > 2,09$ untuk 5% dan $15,23 > 2,86$ untuk 1%, berarti permainan tradisional gagarudaan efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang. Hal tersebut diperkuat dengan hasil angket yang menyatakan bahwa hampir seluruh siswa berpendapat teknik permainan tradisional “gagarudaan” efektif digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata.

Keyword : permainan tradisional “gagarudaan”, penguasaan, kosakata bahasa Jepang

The Effectiveness Of The Application Of The Gagarudaan Traditional Game To
Improving Japanese Vocabulary Mastery
(Research Students Against Class XI IPA 4 SMA Negeri 1 Lembang
Academic Year 2012/2013)

Yopa Faizal Reza
0805959

Vocabulary is a very important element in language learning, especially in learning a foreign language. When a foreign language learner has sufficient vocabulary, then it will support the success in learning the language.

Along with the development of foreign language teaching in particular Japanese, the teachers are always looking for a variety of teaching techniques to suit the learning and teaching purposes. Gagarudaan is a game that tests the players intellectual skill, general knowledge and more concentrated in specific vocabulary. The play rule is all players form a circle and then they flipped their hand while mentioning phrase "gagarudaan aya lima". The application of traditional games "gagarudaan" which adopted in Japanese can help to improving Japanese vocabulary.

The method that used in this research is a Pre-Experimental method. There is four times treatment in order to know about the effectiveness of the application of the gagarudaan traditional game to improving Japanese vocabulary mastery. The research design used was One Group Pre-test Post-test Design with a sample about 20 people.

From the result of the analysis data it is known that the application of the traditional game gagarudaan to increase Japanese vocabulary, gave significant effect to the students. This is proven by the success of the application of the traditional game gagarudaan to the student which resulted in a score of 15.33 of " t_{count} " which bigger than the value of significance 2.09 of the " t_{table} " at the level 5% and 2.86 at the level of 1% on the value of $DB = 19$. In addition, the result of the questionnaires suggest that almost all sample found the application of the gagarudaan traditional game is effectively used to improving Japanese vocabulary mastery.

Keyword: traditional games "gagarudaan", mastery, Japanese vocabulary mastery

日本語の語彙の習得を高めるための
ガガルダアンの伝統的なゲームの効果
(2012/2013 年度の SMAN 1 レンバンの二年生に対して実験)

ヨパ ファイザル レザ
0805959

要旨

言語を学習するために、語彙は必要なものである。外国語の学習高上するために教師はいろいろな教授法と、学習の目的に合わせる方法を探す。とくに、外国語の学習のためである。コミュニケーションが順調になれるように、学習者の語彙習得は大いっぽである。日本語学習のはったすとともに、教師は学習目標にむいている学習テクニックを作成して見ている。ガガルダアンの伝統的なゲームというテクニックは学習者のちりよくを取り調べるゲームである。日本語の語彙のためである。

ゲームしかったはどのようにするをさいしょ、プレーヤーは全部丸めて、手のひらを裏に動いて、” Garuda aya lima” と言うことになっている。日本語の学習にガガルダアンという伝統的なゲームを用いれば、日本語の語彙習熟を発達できるとかんがえている。

本研究の方法は実験法で、4回で実験を行った。研究の目的は日本語の語彙の習得を高めるために、伝統的なガガルダアンのゲームを効果を知るためである。研究のデザインは *Pre - Experiment One Group Pretest-Posttest Design* ことを使用させる。それで、実験クラスでは20名対象をした。

分析の結果は次のことが明らかになった。プレテストとポストテストの t 得点は 15,23 > t 表= 2,09 (5%) と 2,86 (1%) という結果が出ておらった。この結果を見ると、伝統的なガガルダアンのゲームを使用するのは日本語の語彙の習得の向上に対して結果があることが明らかになった。

そのことはアンケートの結果を基づく、全ての学習者は語彙の学習するために、伝統的なガガルダアンのゲームを使用することが適当だと言える。

キーワード : 伝統的なガガルダアンのゲーム, 語彙, 習得