

## ABSTRAKSI

### Efektivitas Teknik Permainan *Missing Letter* Terhadap Kemampuan Kosakata Dasar Bahasa Jepang

(Penelitian Eksperimen Kuasi Terhadap Siswa SMA Laboratorium Percontohan UPI Tahun Ajaran 2013-2014)

Okta Probawati

0801213

Di dalam mempelajari bahasa Jepang, kosakata adalah salah satu aspek dasar yang harus dikuasai dalam proses belajar mengajar. Tidak mudah bagi pembelajar bahasa Jepang untuk mengingat kosakata meskipun hanya sekedar kosakata dasar. Untuk itu diperlukan sebuah teknik dalam pembelajaran kosakata yang membuat pembelajar lebih mudah untuk mengingat, misalnya teknik permainan *Missing Letter*. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan *One Group Pretest Posttest design*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas teknik permainan *Missing Letter* terhadap kemampuan kosakata dasar bahasa Jepang dan tanggapan siswa mengenai teknik permainan tersebut. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Laboratorium Percontohan UPI dengan sampel kelas X tahun ajaran 2013-2014 sebanyak 40 orang. Untuk memperoleh data, peneliti menggunakan instrumen tes dan angket.

Dari hasil analisis data, sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) nilai rata-rata siswa sebesar 53,45 dan nilai rata-rata *posttest* yang diberikan setelah perlakuan sebesar 87,18. Sehingga diperoleh selisih antara nilai *posttest* dan *pretest* sebesar 33,73. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan *Missing Letter* efektif. Hal tersebut diperkuat dengan hasil angket yang menyatakan bahwa hampir seluruh siswa berpendapat, jika teknik permainan *Missing Letter* menarik dalam pembelajaran bahasa Jepang terutama kosakata. Selain itu dapat memudahkan dalam mengingat kosakata dan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.

Dede Hendriansyah, 2013

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN *MISSING LETTER* TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSAKATA DASAR BAHASA JEPANG : Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA Laboratorium Percontohan UPI Tahun Ajaran 2013/2014

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Kata kunci : *Missing Letter, One Group Pretest Posttest design.*



**Dede Hendriansyah, 2013**

**EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN MISSING LETTER TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSAKATA  
DASAR BAHASA JEPANG : Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA Laboratorium  
Percontohan UPI Tahun Ajaran 2013/2014**

Universitas Pendidikan Indonesia | [Repository.upi.edu](http://Repository.upi.edu) | [Perpustakaan.upi.edu](http://Perpustakaan.upi.edu)

## ABSTRACT

Okta Probowati

0801213

In case of learning the Japanese language, a vocabulary is the basic aspect that people must be mastered in the learning process. Actually, it is not easy for student to remember the Japanese vocabulary even just a basic vocabulary. It required a learning technique that makes student easy to remember the vocabulary, for example is *Missing Letter* Game. This research used a quasi-experimental method with one group pretest-posttest design. The purpose of this research is to determine the effectiveness of *Missing Letter* technique toward the Japanese language basic vocabulary skills and students techniques regarding the game. The population in this research is students' who study at Laboratorium Percontohan UPI Senior High School X grade batch 2013-2014 with samples 40 peoples. To obtain the data, researcher used test instruments and questionnaires.

Based on data analysis, before the researcher give a treatment to the students', average test score of students' is 53.45 and the average value posttest after treatment is 87.18. From that number the researcher get the difference between pretest and posttest values is 33.73. It can be concluded that the using of *Missing Letter* is very effective. It is strengthened by the results of a questionnaire which states that almost all of the students arguing if a *Missing Letter* technique are an exciting game in Japanese language learning, especially in vocabulary. Moreover, *Missing Letter* game can make the students easier to remember vocabulary and mastering of Japanese language vocabulary.

Keywords: *Missing Letter, one group pretest posttest design.*

Dede Hendriansyah, 2013

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN *MISSING LETTER* TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSAKATA DASAR BAHASA JEPANG : Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA Laboratorium Percontohan UPI Tahun Ajaran 2013/2014

Universitas Pendidikan Indonesia | [Repository.upi.edu](http://Repository.upi.edu) | [Perpustakaan.upi.edu](http://Perpustakaan.upi.edu)