

**PERMAINAN BANANA TREE DALAM PEMBELAJARAN FUTSUU MEISHI
BAHASA JEPANG PADA SISWA SMA
(Studi Eksperimen terhadap Siswa Kelas X SMAN 13 Bandung)**

**AFRILIA RAHMANI ROBIAH
0906466**

ABSTRAK

Di dalam sebuah pembelajaran bahasa Jepang untuk dapat mempermudah pembelajar dalam mengingat kosakata, menggunakan metode pembelajaran yang kreatif sangat diperlukan. Salah satunya dapat menggunakan metode permainan *Banana Tree*. *Banana Tree* merupakan sebuah permainan menilai yang dasar, dan dapat digunakan dalam berbagai tujuan untuk mengulang pelajaran atau berlatih mengenai kosakata baru.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan kosakata jenis *futsuu meishi* siswa sebelum dan setelah menggunakan permainan *Banana Tree*. Selain itu untuk mengetahui efektifitas dari penggunaan permainan *Banana Tree* dalam pembelajaran kosakata jenis *futsuu meishi* bahasa Jepang serta untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan permainan *Banana Tree*.

Penelitian ini menggunakan metode *Pre-experimental* dengan desain *One-group Pretest-post Test Design*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 13 Bandung sebanyak 20 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes (*pretest* dan *post-test*) dan angket.

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui nilai rata-rata *pretest* siswa sebelum diberi *treatment* adalah sebesar 5,62 dan nilai rata-rata *post-test* siswa setelah diberi *treatment* mengalami peningkatan menjadi 8,13. Nilai *t-hitung* sebesar 6,46 kemudian dibandingkan dengan nilai *t-tabel*, yaitu 2,09 (5%) dan 2,86 (1%). Dengan demikian, karena *t-hitung* lebih besar dari *t-tabel* hal ini menunjukkan ada perbedaan antara hasil *pretest* (sebelum diberikan *treatment*) dengan hasil *post-test* (setelah diberikan *treatment*) sehingga hipotesis kerja (H_k) diterima dan permainan *Banana Tree* terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Selain itu, dari hasil analisis angket diketahui pembelajar memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan permainan *Banana Tree*.

Kata kunci : Permainan *Banana Tree*, *Futsuu Meishi*, Kosakata

Afrilia Rahmani R, 2014

Permainan Banana Tree Dalam Pembelajaran Futsuu Meishi Bahasa Jepang Pada Siswa Sma : Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X Sman 13 Bandung

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

BANANA TREE GAME IN JAPANESE' S *FUTSUU MEISHI* LEARNING AT HIGH SCHOOL STUDENTS

AFRILIA RAHMANI ROBIAH
0906466

ABSTRACT

In the Japanese language learning to facilitate the learners for remembering vocabulary, using creative methods of learning is needed. One is to use a Banana Tree Game. This game is basically a scoring game, and can be used in various different ways. Banana Tree Game is one variation using the ball and music game good for review session, or even for practicing new vocab.

This study aim is to know the Japanese's *futsuu meishi* skills of students before and after using Banana Tree Game. And also figuring out the level of efficiency of using Banana Tree Game in the Japanese's *futsuu meishi* learning and the students responses toward the game.

This study is done using Pre-experiment method with One Group Pretest-post Test Design. The sample of this study is 20 student of grade X SMAN 13 Bandung academic year 2013/2014. The instruments used tests (pretest and posttest) and questionnaire.

Based on the result of data analysis, the pretest average mark before being given the treatment is 5,62 and the posttest average mark after the treatment becomes 8,13. The value of *t*-hitung 6,46 compared with *t*-tabel 2,09 (5%) and 2,86 (1%) it means *t*-hitung is higher than *t*-tabel so the hypothesis is acceptable and Banana Tree Game is proven effective in helping the students to raise Japanese vocabularies. And also based on the result of questionnaire, almost all respondents give a positive respon of Banana Tree Game using.

Keyword : Banana Tree Game, *Futsuu meishi*, vocabullary

Afrilia Rahmani R, 2014

Permainan Banana Tree Dalam Pembelajaran Futsuu Meishi Bahasa Jepang Pada Siswa Sma : Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X Sman 13 Bandung

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