

# EFEKTIVITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN *MISSING LETTER* DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

( Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMAN 2 Bandung

Tahun Ajaran 2012/2013 )

Sintya Miraz Tifhani

0902514

## ABSTRAK

Kosakata merupakan aspek yang penting dalam keterampilan berbahasa Jepang. Pada kenyataannya, pembelajar sering menemukan kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Jepang, khususnya dalam mengingat. Oleh karena itu, dibutuhkan teknik pembelajaran yang dapat mengatasi masalah tersebut seperti melalui teknik permainan *Missing Letter*.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas dari teknik permainan *Missing Letter* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang serta tanggapan siswa mengenai teknik permainan *Missing Letter* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Penelitian ini menggunakan *Quasi Experiment* dengan desain eksperimen yaitu *One Grup Pretest Posttest Design*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 2 Bandung sebanyak 35 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes sebanyak 40 soal dan angket sebanyak 12 soal.

Dari hasil ana test, diketahui hasil  $\mu_x$  (0,06)  $\mu_y$  (0,09). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari hasil pembelajaran kosakata setelah menggunakan teknik permainan *Missing Letter*. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa teknik permainan *Missing Letter* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Selain itu, dari hasil angket diketahui sebagian besar responden memberikan respon positif pada teknik permainan *Missing Letter*.

Kata kunci : Efektivitas, Kosakata, *Missing Letter*

日本語の語彙の理解を高めるための「Missing Letter」のゲームの技術の使用の効果  
(2012/2013 年度バンドン第二国立高等学校の一年生に対する Quasi Experiment の研究)

シンチャ。ミラズ。チフハニ

0902514

要旨

日本語技能において語彙はとても大事である。事実上に、日本語の語彙を習得する場合、難しいことはよく見つけた。特に語彙を覚えることである。この問題を乗り越えるため、適当な学習技術が必要である。その一つは「Missing Letter」のゲームの技術の使役を使用する。

本研究の目的は日本語の語彙の学習指導に対する日本語の語彙の理解を高めるための「Missing Letter」のゲームの技術の使役の使用の効果を知るためである。それに日本語の語彙の理解を高めるための「Missing Letter」のゲームの技術の使役に対して、学習者の反応を知るためである。

本研究の方法は *Quasi Experiment* 法で、デザインは *One Grup Pretest Posttest Design* である。サンプルはバンドン第二国立高等学校の一年生で、35 人である。データの収集はテストが 40 問とアンケート 12 問を使用する。

ANA TEST から、 $\mu_x$  は (0,06) と  $\mu_y$  は (0,09) である。つまり、日本語の語彙の学習の結果によると、「Missing Letter」のゲームの技術の使用は有意義な影響があるということが分かる。それから、日本語の語彙の理解を高めるための「Missing Letter」のゲームの技術の使役は効果である。それにより、学習者は日本語の語彙を学習するうちに、「Missing Letter」のゲームの技術に対してポジティブな反応を示す。

キーワード : 効果、語彙、*Missing Letter*