

**PENGARUH MEMORY GAME BERBASIS WEB DALAM
PEMBELAJARAN JARAK JAUH TERHADAP PENINGKATAN
KEMAMPUAN MENGINGAT KOSAKATA**

SKRIPSI

Diajukan sebagai bagian dari persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana
pendidikan Departemen Pendidikan Bahasa Jepang



Oleh:

Yulyani Susilawati

1703847

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2021**

Yulyani Susilawati, 2021
*PENGARUH MEMORY GAME BERBASIS WEB DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH TERHADAP
PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGINGAT KOSAKATA*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**PENGARUH MEMORY GAME BERBASIS WEB DALAM
PEMBELAJARAN JARAK JAUH TERHADAP PENINGKATAN
KEMAMPUAN MENINGAT KOSAKATA**

Oleh
Yulyani Susilawati

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Departemen Pendidikan Bahasa Jepang

© Yulyani Susilawati 2021

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2021

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian
Dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

PENGARUH MEMORY GAME BERBASIS WEB DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGINGAT KOSAKATA

Disusun oleh:

Yulyani Susilawati

Menyetujui,

Pembimbing I,



Pembimbing II,



Dra. Hj. Melia Dewi J., M.Hum., M.Pd.
NIP 196105061987032001

Dr. Susi Widianti, M.Pd., M.A.
NIP 197312032003122001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jepang,



Dr. Susi Widianti, M.Pd., M.A.

NIP197312032003122001

Yulyani Susilawati, 2021

**PENGARUH MEMORY GAME BERBASIS WEB DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH TERHADAP
PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGINGAT KOSAKATA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**PENGARUH MEMORY GAME BERBASIS WEB DALAM
PEMBELAJARAN JARAK JAUH TERHADAP PENINGKATAN
KEMAMPUAN MENGINGAT KOSAKATA**

Yulyani Susilawati

1703847

ABSTRAK

Dalam penerapan pembelajaran jarak jauh (PJJ) siswa mengalami gangguan belajar diantaranya kesulitan mengingat serta memahami materi yang diajarkan secara mandiri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh dari penerapan media *memory game* berbasis *web* terhadap kemampuan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang pada penerapan metode pembelajaran jarak jauh (PJJ). Metode yang digunakan adalah eksperimen murni dengan desain *pretest-posttest control group*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti lintas minat bahasa Jepang kelas 11 SMAN 24 Bandung tahun ajaran 2020/2021 berjumlah 107 orang. Dengan sampel berjumlah 20 orang yang dibagi menjadi 10 orang sampel pada kelas eksperimen dan 10 orang sampel untuk kelas kontrol. Data diperoleh melalui angket serta tes secara daring melalui *google form*. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa media *memory game* berbasis *web* berpengaruh meningkatkan kemampuan mengingat kosakata siswa. Hal ini didasarkan pada kenaikan perolehan *mean* kelas eksperimen yaitu *pretest* sebesar 58 dan *post-test* sebesar 84. Kemudian, dari hasil uji hipotesis diperoleh nilai *t* hitung lebih besar daripada nilai *t* tabel pada taraf signifikansi 5% ($2,41 > 2,10$) pada perolehan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kata kunci: kosakata, *memory game*, pembelajaran jarak jauh.

THE EFFECT OF WEB-BASED MEMORY GAMES IN DISTANCE LEARNING ON IMPROVING VOCABULARY REMEMBERING ABILITY

Yulyani Susilawati

1703847

ABSTRACT

In the application of distance learning, students experience some learning disorders including difficulty remembering and understanding the material being taught. The purpose of this study is to determine the effect of the application of web-based memory game media on student's ability to remember Japanese vocabulary in the application of distance learning methods. The method used is experimental, with pretest-posttest control group design. The population in this study are 107 students from SMAN 24 Bandung who took Japanese cross-interest subject in grade 11 for the academic year 2020/2021. The sample amounted to 20 people. Then, those are divided into 10 samples in the experimental class and 10 samples for the control class. The data is obtained through questionnaires and online tests via google form. Based on the results of the study, it was found that web-based memory game media had an effect on increasing students' vocabulary remembering abilities. This is based on the acquisition of the average value of the experimental class from the pretest score of 58 which increased to the posttest score of 84. Then, from the results of hypothesis testing, it was obtained that the t-count value was bigger than the t-table value at the significance level of 5% ($2.41 > 2.10$) in the posttest score acquisition of the experimental class and the control class.

Keywords: vocabulary, memory game, distance learning.

遠隔教育における語彙を覚える能力を上がるためウェブベースのメモリーゲームの影響

ユリヤニ・スシラワティ

1703847

要旨

遠隔教育の利用では、生徒が勉強されている学習教材を覚えると理解することも困難になって、学習問題を引き起こす。この研究の目的はウェブベースのメモリーゲームメディアの活用が、遠隔教育における生徒の日本語の語彙を覚える能力がどのように影響を与えるか調べる。使用される研究方法は実験的で、テスト前後のコントロールグループの研究デザインを使っている。この研究の口数は、2020・2021学年度にバンドン24高校の二年生で日本語のクロスインタレスト授業を勉強した107人の生徒。それから、研究のサンプルは20人で、実験クラスでは10人のサンプル、コントロールクラスにも10人のサンプルに分けられる。データは、オンラインでグーグルフォームにアンケートとテストから取得している。研究結果からして、ウェブベースのメモリーゲームメディアのは、生徒にとって語彙の覚える能力を向上させるの影響がある。これは、実験クラスによって得られた平均点数の増加、つまり、58のプレテストと84のポストテストに基づいている。次に、仮説検定の結果から、実験クラスとコントロールクラスのポストテストの取得において、tカウント値が5%の有意水準に、tテーブル値と比べると、tテーブルのほうが大きいから ($2.41 > 2.10$)。

キーワード：語彙、メモリーゲーム、遠隔教育。

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	4
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR TABEL.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
はじめに.....	Error! Bookmark not defined.
BAB I	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan dan Batasan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	Error! Bookmark not defined.
BAB II.....	Error! Bookmark not defined.
KAJIAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
2.1 Landasan Teori	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Kosakata.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Pembelajaran Jarak Jauh	Error! Bookmark not defined.
2.1.4 Permainan <i>Memory Game</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2 Penelitian terdahulu	Error! Bookmark not defined.
BAB III	Error! Bookmark not defined.
METODOLOGI	Error! Bookmark not defined.
3.1 Metode Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2 Desain Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.

Yulyani Susilawati, 2021

PENGARUH MEMORY GAME BERBASIS WEB DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH TERHADAP

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENINGAT KOSAKATA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.3	Populasi dan Sampel	Error! Bookmark not defined.
3.3.1	Populasi.....	Error! Bookmark not defined.
3.3.2	Sampel.....	Error! Bookmark not defined.
3.4	Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.1	Tes	Error! Bookmark not defined.
3.4.2	Angket.....	Error! Bookmark not defined.
3.5	Prosedur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.5.1	Tahap Persiapan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.5.2	Tahap Pelaksanaan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.5.3	Tahap Setelah Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.6	Uji Kelayakan Instrumen.....	Error! Bookmark not defined.
3.6.1	Uji Validitas Tes	Error! Bookmark not defined.
3.6.2	Uji Reliabilitas tes	Error! Bookmark not defined.
3.7	Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.7.1	Teknik Analisis Data Tes	Error! Bookmark not defined.
3.7.2	Teknik Analisis Data Angket	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.	
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.	
4.1	Deskripsi Data	Error! Bookmark not defined.
4.2	Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
4.2.1	Analisis data tes.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.2	Analisis Data Angket	Error! Bookmark not defined.
4.3	Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
BAB V	Error! Bookmark not defined.	
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	Error! Bookmark not defined.	
5.1	Simpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2	Implikasi.....	Error! Bookmark not defined.
5.3	Rekomendasi	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	9	
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.	

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Amirullah. (2015). *Populasi dan Sampel*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Angesti, Arum. (2011). *Nihongo no Kaiwa Belajar Percakapan Bahasa Jepang Untuk Pemula*. Yogyakarta: Cahaya Atma.
- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Dauviller, C. Dan Hillerich, D.I. (2004). *Spiele im Deutschunterricht*. München: Goethe Institut.
- Hartono, Arcita H.P. (2015). *Pengaruh Olahraga Aerob Rutin terhadap Memori Jangka Pendek Mahasiswa FK UNDIP yang di Ukur dengan Scenery Picture Memory Test*. Universitas Dipenogoro: Semarang.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Republik Indonesia. (2012). *Permendikbud No. 24 tentang Pendidikan Jarak Jauh Pada Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Riduwan. (2008). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riyana, Cepi. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Sudjianto dan Dahidi. (2018). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Keisant Blanc
- Sudijono, Anas. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Sudijono, Anas. (2008). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sumiharsono, Rudy., dan Hasbiyatul Hasanah. (2018). *Media Pembelajaran.* Jember: CV. Pustaka Abadi.

Sutedi, Dedi. (2018). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang.* Bandung: UPI Press dengan Humaniora Utama Press.

Yaumi, Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran.* Jakarta: Prenadamedia Group.