

**EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN *HASHI*  
DALAM PEMBELAJARAN KALIMAT DASAR BAHASA JEPANG  
(Eksperimen pada Siswa SMA Labschool kelas XI)**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang



Disusun oleh:  
Melia Heni Nata  
0801224

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA JEPANG  
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2012**

**“EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN HASHI DALAM  
PEMBELAJARAN KALIMAT DASAR BAHASA JEPANG”**

**(Eksperimen pada Siswa SMA Labschool kelas XI)**

Oleh

Melia Heni Nata

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana  
pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni

© Melia Heni Nata 2012

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2012

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

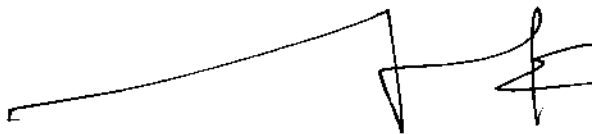
Judul : *"Efektivitas Teknik Permainan Hashi dalam Pembelajaran  
Kalimat Dasar Bahasa Jepang (Eksperimen pada Siswa SMA  
Labschool kelas XI)"*

Nama : Melia Heni Nata

NIM : 0801224

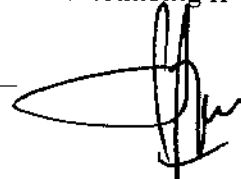
Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



**Dr. Wawan Danasasmita, M.Ed**  
NIP. 195201281982031002

Pembimbing II



**Dra. Neneng Sutjiati, M.Hum**  
NIP. 196011081986012001

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI



**Dra. Neneng Sutjiati, M.Hum**  
NIP. 196011081986012001



## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Efektivitas Teknik Permainan *Hashi* dalam Pembelajaran Kalimat Dasar Bahasa Jepang (Eksperimen pada siswa SMA Labschool kelas XI)” ini sepenuhnya karya saya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan plagiat dan karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sangsi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juli 2012

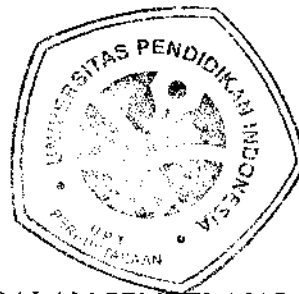
Yang membuat pernyataan,

  
METERAI  
TEMPEL  
PAJAK PENDAFTARAN BANGSA  
TOL  
51348ABF071185365  
ENAM RIBU RUPIAH  
6000  
DJP Melia Heni Nata

*(Handwritten signature)*



## ABSTRAK



### “EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN HASHI DALAM PEMBELAJARAN KALIMAT DASAR BAHASA JEPANG”

(Eksperimen pada Siswa SMA Labschool kelas XI)

Melia Heni Nata

0801224

Penelitian ini dilakukan karena masih kurangnya teknik pembelajaran yang menarik yang digunakan dalam pembelajaran kalimat bahasa Jepang, sementara itu sudah banyak metode maupun media yang digunakan untuk pembelajaran huruf kana maupun kosakata. Beranjak dari hal tersebut penulis menawarkan sebuah teknik pembelajaran yang dirasa tepat untuk digunakan dalam pembelajaran kalimat dasar. Teknik Pembelajaran tersebut adalah Teknik Permainan *Hashi*. Teknik Permainan *Hashi* ini pernah berhasil digunakan dalam penelitian Asyiah yang berjudul “Efektivitas Teknik Permainan *Hashi* dalam Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana.” Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis mencoba mengembangkan Teknik Permainan *Hashi* tersebut ke dalam pembelajaran kalimat dasar Bahasa Jepang.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas Teknik Permainan *Hashi* dalam pembelajaran kalimat dasar bahasa Jepang.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen murni. Desain eksperimen yang digunakan adalah “*Posttest Only Control Design*”. Adapun instrumen penelitian yang digunakan adalah tes dan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Labschool UPI tahun ajaran 2011/2012. Dan sampel yang digunakan adalah siswa Labschool kelas XI yang sedang belajar bahasa Jepang, selanjutnya diambil 15 orang kelas XI IPA 2 sebagai kelas eksperimen dan 15 orang kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol.

Dari hasil analisis tes diperoleh  $t$  hitung 2,67 dengan  $db$  28 dibandingkan dengan  $t$  tabel taraf signifikansi 5% = 2,05 dan 1% = 2,76. Berdasarkan hasil pengolahan data yang diperoleh maka dapat disimpulkan  $t$  hitung (2,67) >  $t$  tabel (2,05) pada taraf signifikansi 5% yang berarti bahwa hipotesis kerja ( $H_k$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_o$ ) ditolak. Hal tersebut berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga penggunaan Teknik Permainan *Hashi* terbukti efektif dalam pembelajaran kalimat dasar bahasa Jepang.

Berdasarkan pengolahan hasil angket yang diperoleh dapat diketahui bahwa siswa menyukai pembelajaran dengan menggunakan Teknik Permainan *Hashi* karena memudahkan siswa untuk memahami kalimat yang dianggap sulit untuk dipelajari.

Sebagai kesimpulan, penggunaan Teknik Permainan *Hashi* dalam pembelajaran kalimat dasar bahasa Jepang dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami kalimat dasar bahasa Jepang. Oleh karena itu, Teknik Permainan *Hashi* dapat dijadikan alternatif sebagai teknik pembelajaran kalimat dasar bahasa Jepang.

Kata kunci : Teknik Permainan *Hashi*, pembelajaran kalimat dasar

# 日本語の基本文の授業に *Hashi* のゲームのテクニックの効果 (*Labschool* の高等学校二年生に対する実験研究)

メリア・ヘニ・ナタ

0801224

## 要旨

日本語を勉強する場合は、日本語の文型が必要であるが、日本語の文型を分かりやすくするために適当な授業方法はまだ少ないと思う。そのため、適当な授業方法があると思ひ、それは *Hashi* のゲームのテクニックである。

本研究の目的は「(1) 実験クラスに対する *Hashi* のゲームのテクニックを使用した後に学習者の日本語の基本文の理解を知るためである；(2) 日本語の基本文の授業における *Hashi* のゲームのテクニックを使用した学習者の日本語の基本文の理解と、*Hashi* のゲームのテクニックを使用しなかった学習者の日本語の基本文の理解は有意差があるかどうかを知るためである；(3) 日本語の基本文の授業における *Hashi* のゲームのテクニックを使用したことに対する学習者の印象を知るためである。」

本研究の方法は実験法である。本研究のデザインは *Posttest Only Control Design* である。研究の対象者は 2011/2012 年度 *Labschool* の高等学校であり、サンプルは日本語を勉強している二年生である。それで、研究のサンプルは *random sampling* の技術を使用する。そのサンプルは実験クラスとして、自然科学のクラスの二年生 15 名で、コントロールのサンプルとして、社会学クラスの二年生 15 名である。

ポストテストを行なった後、実験クラスの平均点の結果は 8,6 点であり、コントロールクラスの平均点の結果は 7,8 点である。t 得点=2,67、それに  $db=28$ 、t 表(5%)=2,05、t 表(1%)=2,76 ということが分かった。T 得点は t 表より高いから、作業仮説は受け入れて、ゼロ仮説は拒否された。つまり、実験クラスの日本語の文の理解はコントロールクラスに比べると有意差があったのである。

そして、アンケートを分析した結果によると、学習者にとって *Hashi* のゲームのテクニックは面白く、日本語の基本文が分かりやすくなるといわれる。

データを分析した結果によると、本研究の結論は日本語の基本文の授業には *Hashi* のゲームのテクニックを使用した後、学習者の日本語の文の理解が上がるがあった。つまり、日本語の基本文の授業には *Hashi* のゲームのテクニックは効果的ということがわかった。

キーワード：*Hashi* のゲームのテクニック、基本文



## A. はじめに

日本語を勉強する場合は、日本語の文型が必要である。高校生にとって、通常、日本語の文型を分かりにくいと思われているが、日本語の文型を分かりやすくなるために適当な授業方法はまだ少ないと思う。さらに、日本語の文型を分かりやすくなるために適当な方法はまだ少ないと思う。そのため、適当な授業方法があると思ひ、それは *Hashi* のゲームのテクニックである。*Hashi* のゲームのテクニックは日本せいである。

このテクニックはアシイアーさんで、ひらがなの能力をさがるため *Hashi* のゲームの技術の効果的のことを研究したことがある。それに、この論文の研究は開けたいと思ひ、ひらがなではなくて、基本文のために研究するつもりである。そのため、この論文の題名は『日本語の基本文の授業で *Hashi* のゲームのテクニックの効果的 (*Labschool* の高校二年生に対する実験研究)』である。

## B. 研究の問題

1. 実験クラスに対する *Hashi* のゲームのテクニックを使用した後に学習者の日本語の基本文の理解はどうであるか。
2. 日本語の基本文の授業における *Hashi* のゲームのテクニックを使用した学習者の日本語の基本文の理解と、*Hashi* のゲームのテクニックを使用しなかつた学習者の日本語の基本文の理解は有意味差があるか。
3. 日本語の基本文の授業における *Hashi* のゲームのテクニックを使用したことに対する学習者の印象はどうであるか。

### C. 本研究の目的

本研究の目的は次のようである：

1. 実験クラスに対する *Hashi* のゲームのテクニックを使用した後に学習者の日本語の基本文の理解を知るためである。
2. 日本語の基本文の授業における *Hashi* のゲームのテクニックを使用した学習者の日本語の基本文の理解と、*Hashi* のゲームのテクニックを使用しなかった学習者の日本語の基本文の理解は有意差があるかどうかを知るためである。
3. 日本語の基本文の授業における *Hashi* のゲームのテクニックを使用したことに対する学習者の印象を知るためである。

### D. 研究の方法

本研究に用いるされた研究の方法は実験法ということである。本研究のデザインは *Posttest Only Control Design* である。このデザインは実験クラスに対する *Hashi* のゲームのテクニックを使用した結果、コントロールに対する *Hashi* のゲームのテクニックを使用しなかった結果の間に、異なりを見るためである。研究の対象者は 2011/2012 年度 Labschool の高等学校であり、サンプルは日本語を勉強している二年生である。それで、研究のサンプルは *random sampling* の技術を使用する。そのサンプルは実験クラスとして、自然科学のクラスの二年生 15 名で、コントロールのサンプルとして、社会学クラスの二年生 15 名である。本研究はデータを得るために、テスト及びアンケートである。テストは一回だけ行い、ポストテストである。ポストテストは日本語の授業した後を行う。このポストテストは *Hashi* のゲームのテクニックを使った後の結果を知るためである。また、

アンケートは *Hashi* のゲームのテクニックに対する学習者の印象や感想を知るためである。研究のデザインは次のようである。

X	0	T1	X1
Y	0	T2	Y2

説明：

X : 実験クラス

Y : コントロールクラス

0 : 授業の前の能力 (まだ授業しないから、能力は0と呼ばれている)

T1 : 実験クラスの授業に *Hashi* のゲームのテクニックを使用する

T2 : コントロールクラスの授業に *Hashi* のゲームのテクニックを使用しない

X1 : 実験クラスのポストテスト

X2 : コントロールクラスのポストテスト

## E. データの分析

### ■ テストのデータの分析

#### 1. t 得点を計算する表を作る

No.	X	Y	x	y	$x^2$	$y^2$
1.						
2.						
3.						
.....						
$\Sigma$						
M						

2. 平均点を計算する公式

$$M_x = \frac{\sum x}{N_1} \qquad M_y = \frac{\sum y}{N_2}$$

3. 標準偏差を計算する公式

$$Sd_x = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N_1}} \qquad Sd_y = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}}$$

4. エラー標準偏差を計算する公式

$$SEM_x = \frac{Sd_x}{\sqrt{N_1 - 1}} \qquad SEM_y = \frac{Sd_y}{\sqrt{N_2 - 1}}$$

5. 標準偏差の連合を計算する公式

$$SEM_{xy} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2}$$

6. t得点を計算する公式

$$t_o = \frac{M_x - M_y}{SEM_{x-y}}$$

7. t得点に対する解釈

$$db = (N_1 + N_2) - 2$$

t得点 > t表 Hk (作業仮説)は受け入れた

t得点 < t表 Hk (作業仮説)は拒否された

■ アンケートのデータの分析

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

アンケートのデータは解釈に用いられる手引きは次の表に示している。

0%	いない
1% - 5%	ほとんどいない
6% - 25%	一部いる
26% - 49%	半分以下
50%	半分
51% - 75%	半数以上
76% - 95%	かなり多い
96% - 99%	ほとんど全部
100%	全部

#### F. 結果及び解釈

	実験クラス	コントロールクラス
平均点 ( $M_x / M_y$ )	8,6	7,8
標準偏差 ( $Sdx / Sdy$ )	0,7733	0,8267
エラー標準偏差( $SEM_x / SEM_y$ )	0,2	0,22
標準偏差の連合 ( $SEM_{xy}$ )	0,3	
t 得点 ( $t_o$ )	2,67	
t 表、db=28	2,05 (5%) と 2,76 (1%)	

上記の表に基づき、日本語の基本文の授業に *Hashi* のゲームのテクニックを使用した後、実験クラスの平均的の結果は 8,6 点である。一方、コントロールクラスの平均的の効果は 7,8 点である。そして、インドネシア教育大学の評価基準に基づき、実験クラスの日本語の文の理解は非常に良いカテゴリで、コント

ロールクラスの日本語の文の理解も非常に良いカテゴリである。それなのに、実験クラスのポストテストの平均点の結果はコントロールクラスのポストテストの平均点の結果より高いということが分かった。

計算の結果に基づき、 $t$  得点=2,67、それに  $db=28$ 、 $t$  表(5%)=2,05、 $t$  表(1%)=2,76 ということが分かった。T 得点は  $t$  表より高いから、作業仮設は受け入れて、ゼロ仮設は拒否された。つまり、*Hashi* のゲームのテクニックを使用した実験クラスの日本語の文の理解は *Hashi* のゲームのテクニックを使用しなかったコントロールクラスの日本語の文の理解と有意味の違いがあったのである。

一方、アンケートを分析した結果によると、日本語の部法がむずかしいが、半部以上学習者は授業に *Hashi* のゲームのテクニック使用が日本語の文法が分かりやすく、面白かったといわれる。そして、学習者は日本語の文の理解が上がったといわれる。つまり、学習者は *Hashi* のゲームのテクニックを気になるのである。

## G. おわりに

データを分析した結果によると、本研究の結論は次のようである。

1. 実験クラスに対する授業に *Hashi* のゲームのテクニックを使用した後、学習者の日本語の基本文の理解の平均点は 8,6 点である。一方、コントロールクラスに対する授業に *Hashi* のゲームのテクニックを使用しなかった後、日本語の基本文の理解の平均点は 7,8 点である。インドネシア教育大学の評価基準解釈によると、二つのクラスの平均点は日本語の基本文の理解は非常に良いカテゴリであるが、コントロールクラスより実験クラスのほうが高いということが分かった。

2. データの分析の結果によると、T得点はt表より高い(2,67>2,05)から、作業仮設は受け入れて、ゼロ仮設は拒否された。つまり、日本語の基本文の授業をした後、実験クラスとコントロールクラスは有意味差があるということである。
3. アンケートのデータの分析によると、半部以上学習者は授業に *Hashi* のゲームのテクニック使用が日本語の基本文が分かりやすくなり、面白かったといわれる。それに、学習者は *Hashi* のゲームのテクニックで日本語の基本文が早く理解できるということである。

## 参考文献

- Asyiah, Anita Nur. 2010. *Efektivitas Teknik Permainan Hashi dalam Meningkatkan Penguasaan Huruf (Studi Eksperimen terhadap Siswa MA YI Rajamandala Kelas X)*. Bandung: Tidak diterbitkan.
- Danasamita, Wawan, dan Dedi S. 1996. *Evaluasi Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Program Pendidikan Bahasa Jepang IKIP.
- Matsura, Kenji. 1994. *Nihongo-Indoneshia Jiten*. Kyoto: Kyoto Sangyo University Press.
- Sudjana. 1983. *Metoda dan Teknik Kegiatan Belajar Partisipatif*. Bandung: Theme
- Sudrajat, Akhmad. 2008. *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model Pembelajaran*. [www.psb-psma.org](http://www.psb-psma.org)
- Sutedi, Dedi. 2009. *Pengantar Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: -
- Tarigan, Hendry G. 1989. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Depdikbud.





## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmaanirrahiim*

Alhamdulillah segala puji syukur kepada penguasa langit dan bumi, Allah Yang Maha Baik. Yaa Hayyu Yaa Qoyyuum birahmatika astagiits. Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurah untuk guru terbaik sepanjang peradaban, Rasulullah SAW.

Andaikan bukan karena ridho dan kehendak-Nya maka skripsi ini tidak akan pernah ada. Namun inilah ketetapan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ***“Efektivitas Teknik Permainan Hashi dalam Pembelajaran Kalimat Dasar Bahasa Jepang (Eksperimen pada Siswa SMA Labschool kelas XI)”***.

Terima kasih untuk semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini, sekecil apapun itu mudah-mudahan Allah membalas dengan yang jauh lebih indah. Atas keterbatasan yang ada maka saran dan kritik dari para pembaca sangat penulis harapkan agar menjadi evaluasi dan hikmah baru bagi kebaikan bersama.

Semoga hadirnya skripsi ini dapat menjadi jalan kebaikan bagi penulis maupun bagi sebanyak-banyak umat. Aamiin.

Bandung, Juli 2012

Penulis

## UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah. Puji dan syukur hanya untuk Allah SWT yang telah menolong dan meridhoi sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul "*Efektivitas Teknik Permainan Hashi dalam Pembelajaran Kalimat Dasar Bahasa Jepang (Eksperimen pada siswa SMA Labschool kelas XI)*". Shalawat dan salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, keluarga, sahabat dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Kepada semua pihak yang menjadi jalan kebaikan selama penyusunan skripsi ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua tersayang, bue dan pae yang senantiasa mendoakan setiap waktu dan mengorbankan banyak hal untuk kesuksesan putra putrinya, begitu juga Yoogy Handi Nata adikku tersayang, terima kasih atas semua pengorbanannya, mudah-mudahan Allah menyayangi dan meridhoi.
2. Dr. Wawan Danasasmita, M.Ed, selaku pembimbing I terima kasih atas bimbingan, motivasi, saran-saran, nasihat, dan ilmu yang bermanfaat selama penulis menyusun skripsi ini.
3. Dra. Neneng Sutjiati, M.Hum, selaku ketua jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS sekaligus sebagai dosen pembimbing II terima kasih atas bimbingan dan kesempatan mendapat ilmu selama penulis menempuh kuliah.
4. Dra. Renariah, M Hum, selaku sekretaris jurusan yang telah sabar membimbing dan membantu untuk kelancaran skripsi penulis.
5. Seluruh Dosen, staff pengajar, staff administrasi Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
6. Ustadz Adam Ar-Rasyid yang telah menjadi sosok seorang kakak dengan berbagai ilmu yang diajarkan terima kasih atas ilmu dan kesabarannya

membimbing penulis dikala jatuh bangun, jazakallah atas doa dan semangatnya.

7. Keluarga SMM Swalayan Sehati Daarut Tauhiid Bandung yang telah memberi banyak kesempatan kepada penulis untuk lebih banyak berkarya dan belajar banyak hal. Terima kasih atas semua kebaikannya.
8. Rekan-rekan yang senasib sepenanggungan di tempat arubaito, yang bersama-sama menyusun skripsi maupun tugas akhir bersama penulis, Syifa Nur Asyifa, Oo Rohudin, Herlina Yani, Sayidah Dini. Mudah-mudahan cepat selesai dan dilancarkan semua urusannya.
9. Sahabat-sahabat di ROHIS HIMABAJA yang telah bersama berjuang menggapai ridho-Nya dan menebar manfaat walau hanya satu ayat yang kita punya.
10. Teman-teman seperjuangan Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang 2008, senpai maupun kohai yang telah bersama-sama menuntut ilmu untuk meraih masa depan yang lebih cerah.
11. Ibu Ema Siti Marhamah selaku guru bahasa Jepang yang telah banyak membantu selama penelitian di SMA Labschool, begitu juga murid-muridku XI IPA 2 dan XI IPS 2.
12. Sahabat TOA yang tetap setia mendoakan dan memberi kabar walau jarak telah memisahkan kita.
13. Widia Ningsi terimakasih telah mengingatkan dikala saudaranya khilaf.
14. Rachmi Alendra, S.Pd, jazakillah atas motivasi, doa, dan semangatnya untuk wisuda S1 dan S2 dibulan dan tahun yang sama.
15. Fitria Riza Umami sebagai teman yang bersama berjuang untuk menyelesaikan skripsi sampai lulus bersama dengan penulis. Mudah-mudahan kelulusan ini membawa berkah untuk semuanya.
16. Ricki Yuliardi, S.Pd dan Muhammad Mukhtar, S.Pd, terima kasih atas keikhlasannya berbagi ilmu untuk adik-adik tingkat akhir dalam pelatihan skripsi.
17. Murobbi dan teman-teman liqo yang telah mentarbiyah penulis selama ini terimakasih atas motivasi, semangat, doa dan canda tawanya.

18. Saudara-saudariku yang mendoakan penulis baik secara langsung maupun diam-diam terima kasih doa adalah hadiah indah yang penulis terima.

Kepada semua pihak yang telah ikhlas menjadi jalan kebaikan bagi penulis baik secara terang-terangan maupun tersembunyi, mudah-mudahan Allah membalas dengan hadiah yang jauh lebih baik.

Bandung, Juli 2012

Penulis



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xx</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan dan Batasan Masalah .....	4
1. Rumusan Masalah .....	4
2. Batasan Masalah.....	4
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	5
1. Tujuan Penelitian .....	5
2. Manfaat Penelitian .....	6
D. Definisi Operasional .....	7
E. Hipotesis .....	8
F. Metode dan Teknik Penelitian .....	9
1. Metode Penelitian .....	9
2. Teknik Penelitian .....	9
G. Populasi dan Sampel .....	10
H. Instrumen Penelitian .....	11

I. Variabel Penelitian .....	11
J. Sistematika Penulisan .....	12
 <b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Teknik Pembelajaran Bahasa .....	13
1. Jenis Teknik Pembelajaran Bahasa .....	13
2. Teknik Permainan dalam Pembelajaran Kalimat .....	15
B. Permainan <i>Hashi</i> .....	17
1. Teknik Permainan <i>Hashi</i> dalam Pembelajaran Kalimat .....	20
C. Kalimat Dasar Bahasa Jepang .....	26
D. Hasil Penelitian Terdahulu .....	31
 <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Metode Penelitian .....	33
B. Variabel Penelitian .....	35
C. Populasi dan Sampel .....	35
1. Populasi .....	35
2. Sampel .....	35
D. Instrumen Penelitian .....	36
1. Tes .....	36
2. Angket .....	38
E. Pengumpulan Data .....	40
F. Pengolahan Data .....	41
1. Pengolahan Data Hasil Tes .....	41
2. Pengolahan Data Angket .....	44
G. Rancangan Eksperimen .....	45
 <b>BAB IV ANALISIS DAN INTERPRETASI DATA</b>	
A. Laporan Penelitian .....	48
B. Proses Belajar Mengajar .....	48
1. Laporan Penelitian Kelas Eksperimen .....	48



a. Perlakuan Pertama .....	48
b. Perlakuan Kedua .....	50
c. Perlakuan Ketiga .....	51
d. Pertemuan Keempat ( <i>Posttest</i> ) .....	52
2. Laporan Penelitian Kelas Kontrol .....	53
a. Perlakuan Pertama .....	53
b. Perlakuan Kedua .....	54
c. Perlakuan Ketiga .....	55
d. Pertemuan Keempat ( <i>Posttest</i> ) .....	55
C. Pengolahan Data Test .....	56
1. Pengolahan data <i>Posttest</i> .....	56
D. Data Hasil Angket .....	60
E. Pembahasan .....	67

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan.....	70
B. Saran .....	72

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>
-----------------------------	-----------

## **LAMPIRAN - LAMPIRAN**

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penerapan Teknik Permainan Hashi .....	21
Tabel 3.1	Kisi-kisi Tes .....	37
Tabel 3.2	Kisi-kisi Angket .....	39
Tabel 3.3	Tabel Persiapan .....	41
Tabel 3.4	Makna dari Simbol Statistika .....	43
Tabel 3.5	Penafsiran Analisis Angket .....	45
Tabel 3.6	Tabel Prosedur Penelitian .....	46
Tabel 4.1	Tabel Hasil Posttest .....	57
Tabel 4.2	Penafsiran Nilai Angket .....	60
Tabel 4.3	Presentasi Jawaban Angket No.1 .....	61
Tabel 4.4	Presentasi Jawaban Angket No.2 .....	61
Tabel 4.5	Presentasi Jawaban Angket No.3 .....	62
Tabel 4.6	Presentasi Jawaban Angket No.4 .....	62
Tabel 4.7	Presentasi Jawaban Angket No.5 .....	63

Tabel 4.8	Presentasi Jawaban Angket No.6 .....	64
Tabel 4.9	Presentasi Jawaban Angket No.7 .....	65
Tabel 4.10	Presentasi Jawaban Angket No.8 .....	65
Tabel 4.11	Presentasi Jawaban Angket No.9 .....	66
Tabel 4.12	Presentasi Jawaban Angket No.10 .....	67

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Keadaan awal permainan <i>Hashi</i> .....	20
Gambar 2.2 Keadaan akhir permainan <i>Hashi</i> .....	20
Gambar 2.3 Keadaan awal Teknik Permainan <i>Hashi</i> pada pembelajaran kalimat	24
Gambar 2.4 Keadaan akhir Teknik Permainan <i>Hashi</i> pada pembelajaran kalimat	25



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dianalisis dan diinterpretasikan maka pada bab ini penulis akan memaparkan kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi tentang jawaban dari rumusan masalah yang diperoleh dari hasil penelitian. Sedangkan saran berisi tentang rekomendasi yang akan diperlukan bagi kegiatan pembelajaran selanjutnya. Berikut ini adalah kesimpulan dan saran dari hasil penelitian ini:

#### A. Kesimpulan

Dari hasil analisis dan interpretasi hasil penelitian maka didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan pembelajaran yang dilakukan pada kelas XI IPA 2 sebagai kelas eksperimen yaitu pembelajaran dengan menggunakan Teknik Permainan Hashi maka diperoleh nilai rata-rata kelas adalah 8,6. Sementara pembelajaran yang dilakukan pada kelas kontrol tanpa menggunakan Teknik Permainan Hashi yaitu pada kelas XI IPS 2 diperoleh nilai rata-rata kelas adalah 7,8. Sehingga dari hasil *posttest* baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol terdapat perbedaan yaitu nilai pada kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol.

2. Dari hasil nilai *posttest* yang diperoleh bahwa nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih baik daripada nilai rata-rata kelas kontrol. Kemudian setelah dianalisis dengan menggunakan perhitungan statistik diperoleh *t hitung* sebesar 2,67 yang kemudian dibandingkan dengan *t tabel* dengan db 28 pada taraf signifikansi 5% yaitu 2,05 maka disimpulkan bahwa nilai *t hitung* > *t tabel*. Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis kerja ( $H_k$ ) diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dengan kata lain bahwa pembelajaran dengan menggunakan Teknik Permainan Hashi efektif dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kalimat bahasa Jepang siswa.
3. Berdasarkan hasil data angket yang diberikan pada siswa, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Teknik Permainan Hashi efektif membantu siswa SMA Labschool UPI untuk memahami kalimat dasar bahasa Jepang. Kemudian sebagian besar minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Teknik Permainan Hashi cukup tinggi karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sehingga Teknik Pembelajaran Hashi dapat dijadikan sebagai alternatif untuk pembelajaran bahasa Jepang, khususnya pada pembelajaran kalimat bahasa Jepang.

## B. Saran

Setelah melaksanakan eksperimen tentang efektifitas Teknik Permainan Hashi dalam pembelajaran kalimat dasar bahasa Jepang pada SMA Labschool UPI, penulis memberikan saran atau masukan sebagai berikut:

### 1. Bagi peneliti

Disadari bahwa dalam penelitian ini terdapat banyak kekurangan sehingga saran ini pun ditujukan kepada peneliti sendiri agar kedepannya bisa diambil pelajaran dan tidak terjadi kesalahan yang sama. Saran tersebut antara lain adalah mengenai penyajian Teknik Permainan Hashi dalam pembelajaran kalimat sebaiknya dibuat beberapa pengecoh berupa kosakata/partikel tambahan di setiap pulau atau bisa juga dibuat pengecoh dengan membuat dua pola kalimat dalam satu kali permainan. Hal ini dibuat agar siswa lebih benar-benar berfikir dan belajar dalam memainkan permainan ini dan tidak sekedar permainan yang hanya menggabungkan pulau dengan garis biasa saja.

### 2. Bagi pengajar

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan guru/dosen dapat mempertimbangkan Teknik Permainan Hashi untuk dijadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya pembelajaran kalimat dasar bahasa Jepang. Selain itu Teknik Permainan Hashi ini dapat pula dicoba untuk diterapkan pada pembelajaran kalimat yang lebih kompleks dalam pembelajaran bahasa Jepang.



### 3. Bagi siswa

Untuk menghilangkan kejenuhan dalam mempelajari bahasa asing dalam hal ini adalah mempelajari bahasa Jepang dan untuk meningkatkan kemampuan memahami kalimat lebih baik maka diharapkan keefektifan Teknik Permainan Hashi dapat terus diterapkan.

### 4. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya dapat mengembangkan lagi Teknik Permainan Hashi ini dalam pembelajaran kalimat bahasa Jepang yang lebih kompleks. Hal ini penulis harapkan agar Teknik Permainan Hashi ini benar-benar terasa kemanfaatannya untuk pembelajaran bahasa Jepang.
- b. Kemudian saran kedua adalah ada baiknya bekerjasama dengan orang yang mahir dalam pembuatan sistem permainan pada komputer sehingga Teknik Permainan Hashi ini tidak hanya dapat dilakukan dengan kertas dan alat tulis saja namun bisa dimanfaatkan dan di akses bagi pembelajar bahasa Jepang dimanapun berada. Hal ini akan lebih bisa membuat pembelajaran bahasa Jepang semakin menyenangkan karena tampilan atau gambar yang tersedia pada komputer jauh lebih menarik dibandingkan hanya dengan menggunakan kertas dan alat tulis saja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asyiah, Anita Nur. 2010. *Efektivitas Teknik Permainan Hashi dalam Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana (Studi Eksperimen terhadap Siswa MA YI Rajamandala Kelas X)*. Bandung: Tidak diterbitkan.
- Chaer, Abdul. 2003. *Linguistik Umum*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya
- Danasamita, Wawan, dan Dedi S. 1996. *Evaluasi Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Program Pendidikan Bahasa Jepang IKIP.
- Emir. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Iskandarwassid, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002)
- Kamus Besar Jepang-Indonesia Kenji Matsura (1994)
- Nasir, Mohammad.1998. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Pratiwi, Eriska Amrina, dkk: *Makalah Penyelesaian Game Puzzle Hashiwokakero dengan Teknik Solving Hashi dan Depth First Search*.
- Sadiman, Arief S, dkk. 1984. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

- Silitonga, Mangasa. 1988. *Pengantar Tata Bahasa Transformasi*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Sudjana. 1983. *Metoda dan Teknik Kegiatan Belajar Partisipatif*. Bandung: Theme
- Sudrajat, Akhmad. 2008. *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model Pembelajaran*. [www.psb-psma.org](http://www.psb-psma.org)
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sukmadinata. Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sutedi, Dedi. 2009. *Pengantar Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: -
- Tamara, Gisca: *Makalah Penggunaan Teknik Heuristik dan Algoritma Rumut-Balik untuk Pemecahan Masalah Pada Permainan Hashiwokakero*.
- Tarigan, Hendry G. 1989. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Depdikbud.

