

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena rahmat dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi yang berjudul “Efektivitas Permainan *Match Card* Terhadap Peningkatan Penguasaan Bahasa Jepang Siswa Kelas X SMKN 3 Bandung” ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh ujian sidang sarjana pendidikan di Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Indonesia.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini, terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan berbagai masukan dan saran yang membangun dari para pembaca. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat yang berharga bagi pengembangan ilmu pendidikan maupun penelitian selanjutnya.

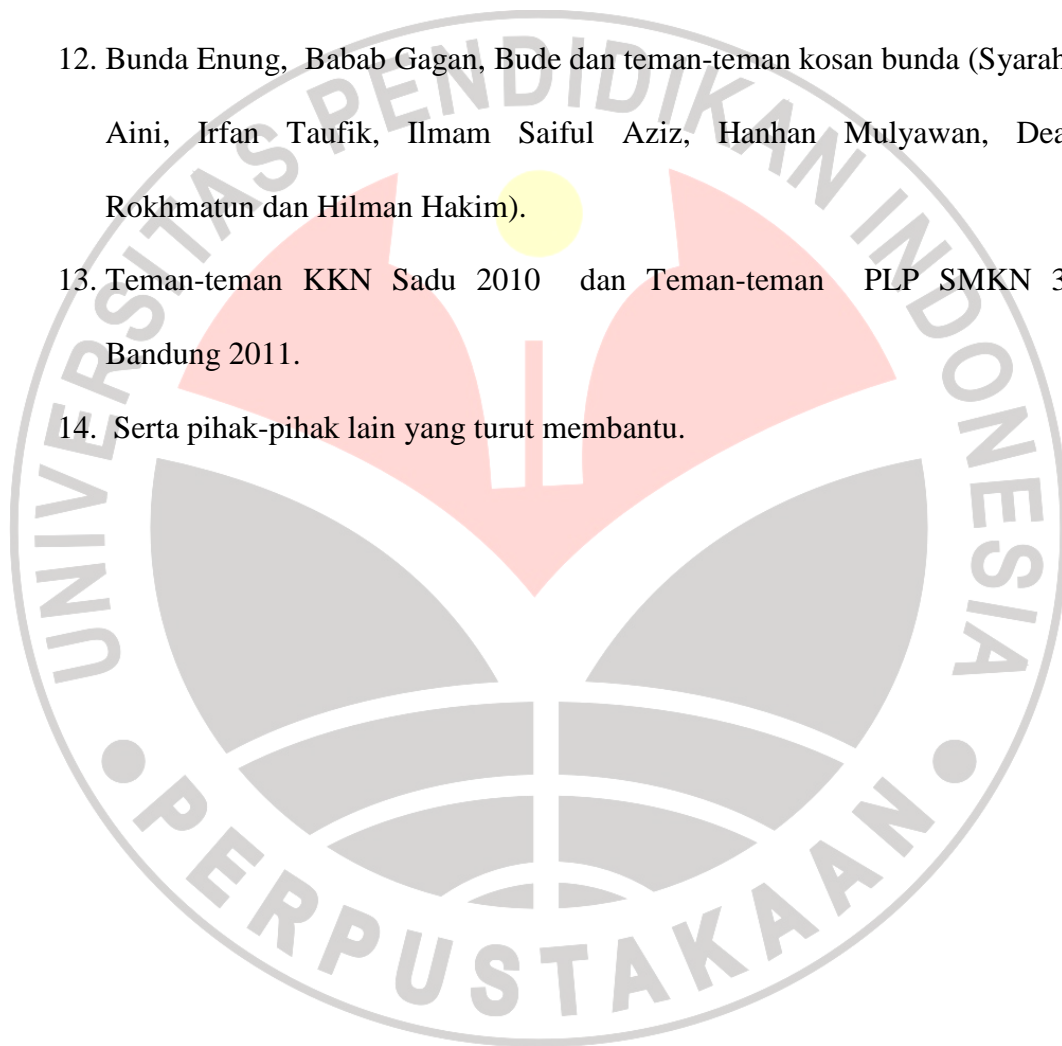
Bandung,
Juni 2011

Penulis

Ucapan Terima Kasih

1. Bapak Drs. Mulyana Adimihardja, M.Ed, sebagai ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Ibu Novia Hayati, M.Ed, selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan dorongan semangat dengan penuh kesabaran.
3. Bapak Dedi Sutedi, M.Ed. selaku pembimbing II atas bimbingannya.
4. Bapak Sudjianto, M.Hum selaku penguji
5. Ibunda (Nunung Nurhimah), Ayahanda (Cardiman), adik-adiku (Khaira dan Hanif) dan seluruh keluarga besar tercinta yang senantiasa mendukung dan mendoakan penulis.
6. Seluruh dosen dan guru yang telah mengajarkan saya ilmu bermanfaat yang tidak akan pernah terputus.
7. Orang-orang yang mencintai dan menyayangiku, Gian Prabharto, Chilvi Octavia Rizki, Dara Febrian, Ujang Mulyana, Tikah Sintiadewi, Iceu Rochayatiningsih, Yeni N. Hasanah, Annisa salma, Pipit Suhartini, DERSH dan yang lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
8. Bapak Lingga dan Ibu Evita selaku staf tata usaha yang telah banyak membantu.
9. Ibu Ira Mirawati, S.Pd dan Rina Hergisa, S.S selaku guru bahasa Jepang di SMKN 3 Bandung.
10. Siswi SMKN 3 Bandung kelas X AP 1 dan 6, siswi kelas X PM 4, dan siswi-siswi klub bahasa Jepang tahun ajaran 2010-2011.

11. Sahabat-sahabat Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang UPI 2007 terutama Friska T. Amelia, Lutfi Balqis, Siti Andina, Widyani Eka Rosmana, Siti Nurseha, Dwi Irani Ramon, Rekha Della, Asri Risnawati, Rifqi Zakiya, Jeni Putra serta sahabat-sahabat kelas B 2007. Senpaigata dan kouhaitachi JPBJ UPI.
12. Bunda Enung, Babab Gagan, Bude dan teman-teman kosan bunda (Syarah Aini, Irfan Taufik, Imam Saiful Aziz, Hanhan Mulyawan, Dea Rokhmatun dan Hilman Hakim).
13. Teman-teman KKN Sadu 2010 dan Teman-teman PLP SMKN 3 Bandung 2011.
14. Serta pihak-pihak lain yang turut membantu.



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan dan Batasan Masalah	3
1.2.1 Rumusan Masalah	3
1.2.2 Batasan Masalah	4
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.3.1 Tujuan Penelitian	4
1.3.2 Manfaat Penelitian	5
1.4 Anggapan Dasar	5
1.5 Hipotesis	6
1.6 Definisi Operasional	6
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORITIS	10
2.1 Permainan Sebagai Metode Pembelajaran.....	10
2.1.1 Definisi Belajar	10
2.1.2 Definisi Pembelajaran	11
2.1.3 Definisi Permainan	12
2.2 Kosakata	15
2.1.1 Pengertian Kosakata	15

2.1.2	Kelas Kata Dalam Bahasa Jepang	16
2.1.3	Jenis-jenis <i>Meishi</i> (Nomina)	18
2.1.4	Manfaat Penguasaan Kosakata	20
2.3	Permainan Dalam Pembelajaran Kosakata	21
2.4	Permainan <i>Match card</i> sebagai Salah Satu Metode Pembelajaran Kosakata	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		29
3.1	Metode Penelitian	29
3.2	Populasi dan Sampel	30
3.2.1	Populasi Penelitian	30
3.2.1	Sampel	31
3.3	Instrumen Penelitian	31
3.1.1	Tes	32
3.1.2	Angket	33
3.4	Teknik Pengumpulan Data	35
3.5	Teknik Pengolahan Data	38
3.5.1	Uji Validitas Soal	38
3.5.2	Uji Reliabilitas Soal	39
3.5.3	Analisis Butir Soal	41
3.5.3.1	Tingkat Kesukaran	41
3.5.3.2	Daya Pembeda	43
3.5.3.3	Analisis Distraktor	46
3.5.4	Analisis Data Tes	47

3.5.5	Pengujian Hipotesis	48
3.5.6	Analisis Efektivitas Permainan <i>Match Card</i>	48
3.5.7	Analisis Data Angket	49
3.6	Tahap-Tahap Penelitian	50
BAB IV	ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN	54
4.1	Pretest	54
4.1.1	Hasil Pretest	54
4.1.2	Pengujian Hipotesis Pretest	58
4.2	Posttest	63
4.2.1	Hasil Posttest	63
4.2.2	Pengujian Hipotesis Posttest	67
4.3	Analisis Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	71
4.4	Analisis Pretest Posttest Kelas Kontrol	78
4.5	Angket	83
4.6	Analisis Efektivitas Permainan <i>Match Card</i>	90
4.7	Pembahasan	94
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	96
5.1	Kesimpulan	96
5.2	Saran-Saran	97
	DAFTAR PUSTAKA	99
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel

3.1	Desain Pretest Posttest	30
3.2	Kisi-kisi Soal Pretest	33
3.3	Kisi-kisi Angket	34
3.4	Daftar Kosakata Bahasa Jepang <i>Futsu meishi</i>	36
3.5	Klasifikasi Reliabilitas	41
3.6	Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda	42
3.7	Tingkat Kesukaran Soal Menjodohkan	43
3.8	Klasifikasi Tingkat Kesukaran	44
3.9	Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda	45
3.10	Daya Pembeda Soal Menjodohkan	45
3.11	Klasifikasi Daya Pembeda	47
3.12	Analisis Distraktor Soal Pilihan Ganda	47
3.13	Klasifikasi Analisis Distraktor	48
3,14	Kriteria Efektivitas Pembelajaran	51
3.15	Klasifikasi Perhitungan Persentasi Angket	51

3.16	Jadwal Pelaksanaan Penelitian	52
4.1	Daftar nilai Pretes Kelas Eksperimen dan Kontrol	55
4.2	Penafsiran Standar Penilaian UPI	57
4.3	Hasil Analisis “Uji t” Pretest	59
4.4	Data Persiapan Analisis Pretest	60
4.5	Daftar nilai Posttest kelas Eksperimen dan Kontrol.....	64
4.7	Hasil Analisis “Uji t” Posttest	68
4.8	Data Persiapan Analisis Posttest	69
4.10	Hasil Analisis “Uji t” Pretest Posttest Kelas Eksperimen	75
4.11	Data Persiapan Analisis Pretest Posttest Kelas Eksperimen ...	76
4.12	Data Persiapan Analisis Efektivitas Permainan	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar		
4.1	Nilai Pretest Kelas Eksperimen	57
4.2	Nilai Pretest Kelas Kontrol	57
4.3	Nilai Postest Kelas Eksperimen	66
4.4	Nilai Postest Kelas Kontrol	66
4.5	Perkembangan <i>Mean</i> Kelas Eksperimen	72