

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *APPLES TO APPLES* TERHADAP PEMBELAJARAN *BUNPOU*
(*Pre-Experimental* pada Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran
SMK Tridaya Jakarta Tahun Ajaran 2016/2017)



Siska Amelia

2915115672

Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk Memenuhi Salah
Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2017

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Siska Amelia
No. Reg : 2915115672
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Efektivitas Media Pembelajaran *Apples to Apples* terhadap Pembelajaran *Bunpou (Pre-Experimental)* pada Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Tridaya Jakarta Tahun Ajaran 2016/2017)

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji, dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I



Dra. Yuniarsih, M.Hum, M.Ed.
NIP. 196606042006042001

Pembimbing II



Nia Setiawati, M.Pd.
NIP. 197610252008122002

Penguji I



Nur Saadah Fitri Asih, M.Pd.
NIP. 197311162008012005

Penguji II



Eky Kusuma Hapsari, M. Hum.
NIP. 198205072005012002

Ketua Penguji



Nur Saadah Fitri Asih, M.Pd.
NIP. 197311162008012005

Jakarta, 30 Januari 2017

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Prof. Dr. Aceng Rahmat, M.Pd.
NIP. 195712141990031001

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Siska Amelia
No. Reg : 2915115672
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Efektivitas Media Pembelajaran *Apples to Apples* terhadap Pembelajaran *Bunpou* (*Pre-Experimental* pada Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Tridaya Jakarta Tahun Ajaran 2016/2017).

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 5 Februari 2017

Siska Amelia
No. Reg 2915115672

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Negeri Jakarta saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Siska Amelia
No. Reg : 2915115672
Fakultas : Bahasa dan Seni
Jenis Karya : Skripsi
Judul : Efektivitas Media Pembelajaran *Apples to Apples* terhadap Pembelajaran *Bunpou (Pre-Experimental)* pada Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Tridaya Jakarta Tahun Ajaran 2016/2017).

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty free Right*) atas karya ilmiah saya. Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lainnya **untuk kepentingan akademis** tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Jakarta
Pada tanggal 5 Februari 2017
Yang menyatakan,

Siska Amelia
No. Reg 2915115672

ABSTRAK

Siska Amelia. 2017. Efektivitas Media Pembelajaran *Apples to Apples* terhadap Pembelajaran *Bunpou* (*Pre-Experimental*) pada Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Tridaya Jakarta Tahun Ajaran 2016/2017). Skripsi, Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah yang muncul dalam pembelajaran bahasa Jepang siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Tridaya Jakarta. Berdasarkan hasil penelitian awal diketahui bahwa sekitar 50% siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Menurut Sutedi (2009:31) di dalam pembelajaran bahasa Jepang terdapat empat aspek keterampilan berbahasa diantaranya berbicara, mendengar, menulis dan membaca. Dari semua aspek keterampilan berbahasa Jepang tersebut, tata bahasa (*bunpou*) merupakan dasar dari pembelajaran bahasa Jepang, karena tanpa mempelajari *bunpou* seorang pembelajar tidak dapat memenuhi keempat aspek tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Apples to Apples* dalam pembelajaran *bunpou* siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Tridaya Jakarta.

Metode Penelitian yang digunakan adalah metode *Pre-Eksperimental*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *one group pretest-posttest design*. Sampel dalam penelitian ini adalah 16 orang siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Tridaya Jakarta tahun ajaran 2016/2017. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tulis dan non-tes (angket). Hasil data *post-test* yang diberikan setelah dilakukan *treatment* sebanyak empat kali dianalisis dengan dengan teknik kuantitatif.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 38,06 dan nilai rata-rata *posttest* 80,125, sehingga terdapat perbedaan nilai rata-rata sebesar 42,065. Dari nilai yang telah dihitung diperoleh hasil t_{hitung} 14,46, sementara t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% pada derajat kebebasan (db) = 30 sebesar 2,042. Sehingga t_{hitung} lebih besar t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$), yang berarti H_k diterima dan H_o ditolak. Kemudian setelah menghitung rata-rata *normalized gain*, diperoleh nilai sebesar 0,80 yang interpretasikan termasuk dalam kriteria sangat efektif.

Berdasarkan hasil angket diketahui bahwa 100% menyatakan bahwa media Pembelajaran *Apples to Apples* cocok untuk pembelajaran *bunpou*, 81,25 % menyatakan bahwa media *Apples to Apples* berpengaruh terhadap pembelajaran *bunpou*. Berdasarkan kedua data tersebut dapat disimpulkan terdapat efektivitas pada penerapan media *Apples to Apples* dalam pembelajaran *bunpou*.

Kata Kunci : Efektivitas, *Apples to Apples*, *Bunpou*

文法の授業として *Apples to Apples* によるメディアの効果
(2016/2017 年度のジャカルタの Tridayaya 専門高等学校管理局 2 年生における
Pre-Experimental)

ジャカルタ国立大学
シスカアメリア
Siskameliaa@gmail.com

概要

A. はじめに

大部分の学習者にとって、日本語を学ぶ事は簡単ではない。本研究を始めるまえにジャカルタの Tridayaya 専門高等学校二年生を対象とした 16 人のアンケート結果を見ると、学習者の 8, 50% は日本語が難しいと答えた。

Sutedi (2009:31) によると、言語学習には四つの要素がある。「聞く」「話す」「読む」「書く」と言った要素である。これら四つの要素のうち、文法は日本語学習の基礎である。文法を勉強する事なく学習が四つの要素を満たすことはできない。楽しくて学部事は退屈ではないように教育方法の変化が必要である。Sudjana と rifai (2009:2) によるとつまらなくて退屈な学習を面白い学習に向上させる方法の一つとして教育メディアの使用がある。

それは *Apples to Apples* というカードを使ったゲームである。研究者は文法の授業として *Apples to Apples* メディアの教育使って、学習者は自信を高めモチベーションを高められて、文法の授業が楽しくなる。

本研究の目的は二つであり、次の通りである。

- 1) Tridayaya 専門高等学校に文法の授業として *Apples to Apples* のメディアを導入し、その使用効果を知るためである。

- 2) tridaya 専門高等学校に文法の授業として *Apples to Apples* のメディアを導入し、学習者の印象を知るためである。

B. 研究方法

この研究は 2016 年 8 月 2 日から 2016 年 9 月 2 日まで行われた。研究の方法は Pre-experimental を使用した。本研究のデザインは *One Group Pretest-Posttest* である。研究の対象は ジャカルタの Tridaya 専門高等学校の 2 年生である。そして、サンプルは管理局の 2 年生である。サンプルを一つクラスだけ使えた。データの収集方法は事前テスト、事後テスト及び、アンケートを用いた。

C. 研究結果と分析

1. テストの分析は下図である。

テストの計算結果の表

	事前テスト	事後テスト
平均点	38.06	80.125
標準偏差	9.10	6.67
標準エラー	2.35	1.72
x-y 差の標準エラー	2.91	
t 数	14.46	
<i>normalized gain</i> 点数	0.80	

サンプルは 16 人で、自由度は 30 で、5%有意義の $t_{表}$ は 2.042 点のことになる。その表を見ると、 $t_{数}$ は $t_{表}$ より高い ($14.46 > 2.042$) ので、 H_0 が採用されているとなった。*Apples to Apples* の *normalized gain* 点数は 0.80 点で、非常に効果的なカテゴリーである。つまり、Tridaya 専門高等学校において文法の授業における *Apples to Apples* のメディアの使用は非常に効果的という意味である。

2. アンケートの分析である。

16 人の学習者に対するアンケートの調査に基づいて、次の結果になった。

- 1) 100% の学習者は「*Apples to Apples* のメディアは面白い」と答えた。
- 2) 81.25% の学習者は「*Apples to Apples* のメディアを用いたのは文法の授業に対して影響を与えた」と答えた。
- 3) 100% の学習者は「*Apples to Apples* のメディアは文法の授業に相当である」と答えた。
- 4) 100% の学習者は「*Apples to Apples* のメディアは日本語の授業に役に立つ」と答えた。
- 5) 93.75% の学習者は「*Apples to Apples* のメディアで文法の授業でもっと自信を持つ事ができる」と答えた。
- 6) 93.75% の学習者は「*Apples to Apples* のメディアでモチベーションを高められる」と答えた。
- 7) 100% の学習者は「*Apples to Apples* のメディアで文法の授業が楽しくなる」と答えた。
- 8) 100% の学習者は「*Apples to Apples* のメディア方法は簡単」と答えた。
- 9) 100% の学習者は「*Apples to Apples* のメディアは日本語の授業が学習者に活発になる」と答えた。

D. おわりに

本研究結果のデータに基づいて、文法の授業における *Apples to Apples* のメディアの使用は非常に効果的であることが t 数の数値から分かった。さらにアンケートの結果により、文法の授業における *Apples to Apples* の使用はモチベーション、自信が向上する事が確認できた。

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Efektivitas Media Pembelajaran Apples to Apples terhadap Pembelajaran Bunpou (Pre-Eksperimental pada Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Tridaya Jakarta)*” ini. Shalawat dan salam tak akan lupa terucap untuk Nabi yang senantiasa mencintai umatnya dengan selalu memberikan ajaran dan petuah, Rasulullah SAW.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat banyak kekurangan karena keterbatasan ilmu pengetahuan serta pengalaman dalam melakukan penelitian, pengumpulan, dan pengolahan data yang tersedia. Namun peneliti sudah berusaha sebaik mungkin dan memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saran dan kritik membangun akan diterima dengan senang hati dan lapang dada.

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan atas peran dan dukungan dari berbagai pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini, yaitu kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Aceng Rahmat, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Dra. Yuniarsih, M.Hum., M.Ed. selaku ketua Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta dan Dosen Pembimbing I yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian dan menulis skripsi ini, meluangkan waktunya untuk membimbing, memberi

banyak nasehat, arahan, masukan, saran serta semangat dalam penyusunan skripsi ini.

3. Ibu Nia Setiawati, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II dalam penulisan skripsi ini yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberi banyak nasehat, arahan, masukan, saran serta semangat dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Komara Mulya, M.Ed. dan Ibu Tia Ristiawati, M.Hum. selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing peneliti sejak awal kuliah hingga saat ini.
5. Seluruh dosen dan staf Jurusan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan dukungan dan saran, serta ilmu yang bermanfaat bagi peneliti, baik selama berkuliah di Jurusan Bahasa Jepang UNJ, maupun dalam menyusun skripsi ini.
6. Bapak Supriyadi, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMA Tridaya yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di SMK Tridaya.
7. Dian Annisa S.Pd selaku guru mata pelajaran bahasa Jepang SMK Tridaya Jakarta yang telah memberi kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian, serta seluruh guru serta para staf yang telah memberikan izin, kesempatan dan kemudahan serta banyak membantu peneliti dalam melakukan penelitian.
- C. Seluruh siswa SMK Tridaya yang telah bersedia mengisi angket awal penelitian, terutama kelas XI Administrasi Perkantoran yang bersedia di jadikan sampel penelitian dan menjalani penelitian dengan baik.
- D. Bapak Yasin dan Ibu Muhayati selaku kedua orang tua yang sangat peneliti cintai dan selalu memberikan doa, semangat, kesabaran, serta dukungan tiada henti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
- E. Keluarga penulis, atas segala bantuan yang tak ternilai harganya.
- F. Sinta Laksmi, Ginanda, Fety, Alfirah, Kak kero, Adit, Agung dan seluruh rekan-rekan jurusan Bahasa Jepang lainnya yang telah membantu penulis atas segala bentuk dukungannya, motivasi-motivasi, dan juga semangat bagi penulis selama pembuatan skripsi.

- G. Para pejuang skripsi yang sama-sama sedang menyelesaikan skripsi Isnaeni, Olla, serta teman-teman lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
- H. Seluruh teman-teman angkatan 2011 serta seluruh senpai dan kouhai Jurusan bahasa Jepang Universitas negeri Jakarta.
- I. Teman-teman semasa SMP dan SMA, Anne, Ismahana dan Ummi yang juga telah membantu dan memberikan dukungan untuk penulis selama proses pembuatan skripsi ini.

Jakarta, 7 Januari 2017

Peneliti

Siska Amelia

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI AKADEMIS.....	iii
ABSTRAK	iv
RESUME	v
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6

E. Kegunaan Penelitian	7
------------------------------	---

BAB II KERANGKA TEORI

A. Deskripsi Teori	9
1. Efektivitas	9
2. Media Pembelajaran	9
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
b. Karakteristik dan Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	10
c. Manfaat Media Pembelajaran.....	14
3. <i>Apples to Apples</i>	17
4. <i>Bunpou</i> (Tata Bahasa)	21
B. Penelitian yang Relevan	24
C. Kerangka Berfikir	25
D. Hipotesis Penelitian	26

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian	28
B. Lingkup Penelitian	28
C. Waktu dan Tempat	28
D. Metode dan Desain	29
E. Populasi dan Sampel	30
F. Variabel-variabel	31
G. Definisi Konseptual	31

H. Definisi Operasional	32
I. Instrumen Penelitian	32
1. Tes	33
2. Angket	33
J. Validitas dan Reliabilitas	34
K. Teknik Analisis Data	37

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	43
1. Deskripsi Sampel Penelitian.....	43
2. Deskripsi Pelaksanaan <i>Treatment</i>	43
3. Deskripsi nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	54
B. Hasil Pengujian Hipotesis	55
1. Pengolahan Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	55
2. Penghitung nilai Efektivitas Pembelajaran.....	58
3. Pengolahan Data Angket Pasca <i>Treatment</i>	59
C. Keterbatasan Penelitian	67

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	68
B. Implikasi.....	69
C. Saran.....	70

DAFTAR PUSTAKA	72
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Survei Lembaga Pendidikan Bahasa Jepang di Indonesia.
Tabel 1.2	Tingkat Kesulitan Bahasa Jepang.
Tabel 3.1	Jadwal Pelaksanaan Penelitian.
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Angket
Tabel 3.3	Klasifikasi Indeks Kesukaran.
Tabel 3.4	Klasifikasi Daya Pembeda.
Tabel 3.5	Kisi-kisi soal Pre-test dan Post-test.
Tabel 3.6	Aspek Penilaian Tes
Tabel 3.7	Kriteria Efektivitas
Tabel 3.8	Penafsiran Data Angket
Tabel 4.1	Tabel Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>
Tabel 4.2	Tabel Pengolahan Data <i>Posttest</i> dan <i>Pretest</i>
Tabel 4.3	Tabel Hasil Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>
Tabel 4.4	Data <i>normalized gain</i>
Tabel 4.5	Data <i>normalized Gain</i>
Tabel 4.6	Rentang Klasifikasi Pertanyaan Nomor 1
Tabel 4.7	Rentang Klasifikasi Pertanyaan Nomor 2
Tabel 4.8	Rentang Klasifikasi Pertanyaan Nomor 3
Tabel 4.9	Rentang Klasifikasi Pertanyaan Nomor 4
Tabel 4.10	Rentang Klasifikasi Pertanyaan Nomor 5
Tabel 4.11	Rentang Klasifikasi Pertanyaan Nomor 6
Tabel 4.12	Rentang Klasifikasi Pertanyaan Nomor 7

Tabel 4.13	Rentang Klasifikasi Pertanyaan Nomor 8
Tabel 4.14	Rentang Klasifikasi Pertanyaan Nomor 9
Tabel 4.15	Rentang Klasifikasi Pertanyaan Nomor 10
Tabel 4.16	Rentang Klasifikasi Pertanyaan Nomor 11
Tabel 4.17	Rentang Klasifikasi Pertanyaan Nomor 12

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Apples to Apples Original</i>
Gambar 2.2	<i>Big Picture Apples to Apples</i>
Gambar 4.1	<i>Big Picture Apples to Apples</i>
Gambar 4.2	<i>Apples to Apples Original</i>

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Analisis Butir Soal, Realibilitas dan Validitas

Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lampiran 3 Soal *Pretest* dan *Posttest*

Lampiran 4 Kunci Jawaban Soal *Pretest* dan *Posttest*

Lampiran 5 Angket Penelitian

Lampiran 6 Daftar nama Siswa

Lampiran 7 Surat Keterangan Permohonan Izin Penelitian

Lampiran 8 Kartu *Apples to Apples*

Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pembelajaran bahasa asing merupakan salah satu hal yang terpenting sekarang ini karena di jaman globalisasi sekarang ini kita dituntut untuk menguasai berbagai bahasa asing. Salah satu bahasa asing yang dipelajari di sekolah adalah bahasa Jepang. Berdasarkan survei sementara Lembaga Pendidikan bahasa Jepang di luar negeri yang dilakukan oleh The Japan Foundation pada tahun 2012 dalam majalah Nuansa edisi Oktober-November-Desember 2013 terbitan The Japan Foundation Jakarta, jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia berada pada tingkat ke-2 di dunia, yaitu 872.406 orang. Menurut survei tersebut jika dilihat dari tingkat pendidikannya, jumlah pembelajar bahasa Jepang adalah seperti tabel berikut.

Tabel 1.1
Survei Lembaga Pendidikan Bahasa Jepang di Indonesia

	1998	2003	2006	2009	2012
Pendidikan dasar				3.704	5.750
Pendidikan Menengah	35.410	61.723	224.304	682.548	835.938
Pendidikan Tinggi	11.110	13.881	17.777	19.676	22.076
Pendidikan non formal & Informal	7.496	9.617	10.638	10.426	8.642
Jumlah	54.016	85.221	272.719	716.353	872.406

Pada tabel di atas, yang digolongkan dalam tingkat pendidikan dasar yaitu SD sampai SMP, pendidikan menengah yaitu tingkat SMA sederajat, pada pendidikan tinggi yaitu universitas, lalu tingkat pendidikan non formal

dan informal yaitu lembaga kursus, pelatihan, kelompok belajar, majelis ta'lim, dan jalur pendidikan melalui keluarga dan lingkungan.

Dari hasil survei Lembaga Pendidikan Bahasa Jepang yang dilakukan oleh The Japan Foundation, tingkat pendidikan menengah mengalami peningkatan yang tinggi, tetapi tidak sedikit pembelajar bahasa Jepang pada tingkat pendidikan menengah yang mengeluh bahasa Jepang adalah mata pelajaran yang sulit.

Dari data yang diperoleh penyebaran angket mengenai minat pembelajaran bahasa Jepang yang telah disebarkan kepada 16 siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Tridaya tahun ajaran 2016/2017 adalah sebagai berikut.

Tabel 1.2
Tingkat Kesulitan Bahasa Jepang

Jawaban	F	Presentase
Sangat sulit	3	18,75
Sulit	8	50
Biasa saja	3	18,75
Mudah	2	12,5
Jumlah	16	100

Dari data tersebut, sebanyak 8 siswa (50%) menyatakan pelajaran bahasa Jepang sulit, sebanyak 3 siswa (18,75%) menyatakan bahasa Jepang biasa saja, sebanyak 3 siswa (18,75%) menyatakan bahasa Jepang sangat sulit dan sebanyak 2 siswa (12,5%) menyatakan bahwa bahasa Jepang mudah. Dari data di atas dapat disimpulkan, secara garis besar para siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Tridaya mengalami kesulitan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Menurut Sutedi (2009:31) di dalam

pembelajaran bahasa Jepang terdapat beberapa keterampilan diantaranya mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Dari semua aspek keterampilan berbahasa Jepang tersebut, *bunpou* atau tata bahasa merupakan dasar dari pembelajaran bahasa Jepang, karena tanpa mempelajari tata bahasa seorang pembelajar tidak dapat memenuhi keempat keterampilan tersebut. *Bunpou* merupakan salah satu hal penting dalam mempelajari bahasa Jepang. Sedangkan pembelajaran *bunpou* di sekolah selama ini kurang bervariasi. Misalnya media yang digunakan hanya berupa *power point* dan tidak diselingi penggunaan media yang lain. Penggunaan media yang masih kurang bervariasi menyebabkan pembelajaran di kelas terkesan monoton dan menjadi salah satu penyebab siswa cepat merasa bosan untuk mengikuti pelajaran.

Menurut Sudjana dan Rifa'i (2009:2) salah satu cara yang tepat untuk meningkatkan proses pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan adalah menggunakan media pembelajaran. Di dalam media pembelajaran terdapat beberapa jenis media pembelajaran. Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2010:34) membagi media menjadi 2 katagori, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Media tradisional meliputi visual diam yang diproyeksikan, visual yang tidak diproyeksikan, audio, penyajian multimedia, visual dinamis, media cetak, media permainan dan realita. Sedangkan media teknologi mutakhir meliputi media berbasis telekomunikasi dan media berbasis *microprocessor*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media

pembelajaran *Apples to Apples* yang masuk ke dalam media tradisional berupa grafis atau visual diam.

Apples to Apples merupakan sebuah permainan yang menggunakan kartu sebagai alat untuk bermain dan permainan *Apples to Apples* termasuk ke dalam *board game*. Ada dua jenis kartu dalam permainan ini yaitu kartu berwarna merah dan berwarna hijau, untuk kartu berwarna merah bertuliskan kata benda dan berwarna hijau untuk kata sifat. Di dalam penelitian ini, agar lebih cocok digunakan dalam pembelajaran *bunpou*, peneliti sedikit memodifikasi permainan *Apples to Apples*. Modifikasi permainan *Apples to Apples*, yang pertama pada kartu berwarna hijau terdapat gambar pada kedua kartu yang menjelaskan arti pada kosakata di setiap kartu, yang kedua pada kartu yang berwarna hijau tidak hanya tercantum kata sifat tetapi juga kata kerja, bilangan dan lain-lain. Penggunaan media *Apples to Apples* dipilih oleh peneliti untuk memotivasi siswa belajar bahasa Jepang, meningkatkan rasa percaya diri, dapat memacu siswa dalam berfikir dan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Selain itu ditegaskan oleh Smith (2006) dalam Hao (2014:30) bahwa *Apples to Apples* dibandingkan dengan permainan yang lain karena *Apples to Apples* tidak sulit untuk dimainkan, sehingga memudahkan siswa dalam menggunakan media tersebut dan mengurangi kecemasan siswa dalam belajar bahasa Jepang.

Dalam *Apples to Apples* siswa sendiri yang akan menentukan jawaban benar atau salah. Dalam permainan ini setiap siswa akan bergantian menjadi hakim dan tugas hakim adalah menentukan jawaban benar atau salah. Hakim

berasal dari bahasa Arab dari kata *hakam – yahkum – hakim* sama artinya dengan qadhi dari kata *qodi – yaqodi – qad* artinya memutuskan. Sedangkan menurut bahasa adalah orang yang bijaksana atau orang yang memutuskan perkara dan menetapkannya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia hakim adalah juri dan penilai (dalam perlombaan dan sebagainya). Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan hakim adalah seseorang yang mengambil keputusan. Menurut Suharnan (2005:194) ketika mengambil keputusan akan ada proses memilih dan menentukan berbagai kemungkinan yang ada.

Proses ketika menentukan pilihan merupakan salah satu faktor untuk mengembangkan rasa percaya diri pada siswa. Seperti yang dipaparkan Jamaris (Susanto, 2011:170) bahwa salah satu upaya mengembangkan kepercayaan diri anak dari segi perkembangan sosial emosial anak adalah memberikan kesempatan untuk menyatakan pendapatnya. Percaya diri menurut (Lie, 2003:4) berarti yakin akan kemampuannya untuk menyelesaikan suatu pekerjaan dan masalah. Dengan percaya diri, seseorang merasa dirinya berharga dan mempunyai kemampuan menjalani kehidupan, mempertimbangkan berbagai pilihan dan membuat keputusan sendiri. Menurut (Syaifullah, 2010:15) siswa yang memiliki rasa percaya diri akan antusias, memiliki tekad, proaktif, tekun, rajin dan pantang menyerah. Jika sudah tertanam rasa percaya diri pada siswa maka siswa merasa senang, tidak terbebani dan dengan perhatian akan mengikuti pelajaran bahasa Jepang. Karena hal tersebut bisa meningkatkan hasil belajar menjadi lebih baik.

Oleh karena itu berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *Efektivitas Media pembelajaran Apples To Apples terhadap Pembelajaran Bunpou (Pre-Experimental pada Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Tridaya Jakarta)*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang berhubungan dengan penelitian sebagai berikut:

1. Siswa merasa kesulitan dalam pembelajaran bahasa Jepang.
2. Pembelajaran *bunpou* penting untuk memenuhi aspek kebahasaan.
3. Kurangnya antusias dan motivasi siswa dalam belajar.
4. Perlu adanya variasi media pengajar agar siswa tidak mudah bosan.

C. Pembatasan masalah

Untuk menghindari perluasan makna dan pengaburan konsep, maka peneliti membatasi permasalahan yang meliputi:

1. Penelitian ini hanya meneliti efektivitas media pembelajaran *Apples to Apples* terhadap pembelajaran *bunpou*.
2. Penelitian ini hanya meneliti respon atau kesan yang dirasakan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Apples to Apples* pada pembelajaran *bunpou*.

D. Perumusan masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti, yaitu:

1. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *Apples to Apples* terhadap pembelajaran *bunpou*?
2. Bagaimana respon atau kesan yang dirasakan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Apples to Apples* pada pembelajaran *bunpou* ?

E. Kegunaan Penelitian

Setelah penelitian ini diselesaikan, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat, baik manfaat teoritis maupun manfaat secara praktis.

1. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi terhadap perkembangan dunia pendidikan terutama bagi pengembangan pengajaran bahasa Jepang sehingga dapat meningkatkan kemampuan bahasa Jepang siswa.

2. Manfaat secara praktis

Secara praktis, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembelajar, pengajar, institusi, peneliti dan peneliti lain. Bagi pembelajar, media pembelajaran *Apples to Apples* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri siswa terhadap pembelajaran *bunpou*. Selain itu, manfaat bagi pengajar adalah pengajar

diharapkan mampu untuk menambah keterampilan pengajar dalam mengajarkan *bunpou*, serta dengan menggunakan media pembelajar *Apples to Apples* ini pengajar dapat membuat siswa lebih kreatif dan aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan manfaat bagi institusi, penelitian ini dapat memperkenalkan media pembelajaran *Apples to Apples* sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran *bunpou*.

Adapun manfaat yang didapatkan bagi peneliti adalah untuk mendapatkan informasi mengenai hasil pembelajaran *bunpou* dengan menggunakan media pembelajaran *Apples to Apples*. Manfaat lainnya, bagi peneliti lain pun diharapkan dapat menjadi penelitian yang relevan, masukan dan sumber penelitian lanjutan.

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Deskripsi Teoritis

1. Efektivitas

Menurut Mulyasa (2003:82) efektivitas adalah kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Efektivitas menurut Handoko (2001:44) adalah kemampuan untuk memilih tujuan yang tepat untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Sedangkan menurut Prokopenko dalam Daryanto (2016:75) efektivitas merupakan suatu konsep yang sangat penting, karena mampu memberikan gambaran mengenai keberhasilan seseorang dalam mencapai sasarannya atau suatu tingkatan terhadap tujuan yang ingin dicapai. Sedangkan, sependapat dengan hal di atas, Etzioni dalam Simamora (2009:1) efektivitas adalah tingkat keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan atau sasaran.

Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa efektivitas adalah suatu konsep tentang keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasaran dalam melaksanakan tugas yang dituju.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar

(Arsyad, 2011:3). Mustiqon (2012:28) menyatakan media pembelajaran adalah alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit untuk dijelaskan secara verbal. Adapun, menurut Gagne dan Briggs (1975) dalam Hasnida (2014:34) menyatakan media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, televisi dan komputer.

Kobayashi (1998:97) menyatakan bahwa,

教具とは教室活動を支え、円滑に行われるのを助けるための道具。例えば黒板、絵教材、テープレコーダ、ビデオデッキなど

media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk memudahkan proses belajar mengajar di kelas. Contohnya, papan tulis, gambar, *tape recorder*, pemutar video, dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi dan memudahkan proses belajar mengajar agar tercapai tujuan pengajaran.

b. Karakteristik dan Jenis-jenis Media Pembelajaran

Karakteristik media berbeda-beda menurut tujuan atau maksud pengelompokannya. Karakteristik media sebagaimana diungkapkan oleh Kemp dalam Sadiman, dkk (2007:28) merupakan dasar penelitian media sesuai dengan situasi belajar tertentu.

Menurut Arsyad (2011:6) ciri-ciri umum yang terkandung dalam media pendidikan:

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang sekarang ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- 2) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- 3) Penekanan pada media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- 4) Media pendidikan memiliki pengertian alat waktu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam rangka proses pembelajaran.
- 6) Media pendidikan dapat digunakan secara massal.
- 7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Bretz (Sadiman, dkk. 2007:20-21) mengklasifikasikan media dalam delapan jenis yaitu:

- 1) Media audio visual gerak adalah media yang mengandung unsur suara, gambar, garis, simbol, dan gerak. Contohnya: televisi dan film.

- 2) Media audio visual diam adalah media yang unsurnya hanya suara, gambar, garis, dan simbol. Contohnya: film rangkai bersuara, film bingkai bersuara, dan buku ber-audio.
- 3) Media audio semi-gerak adalah media yang mengandung unsur suara, garis, simbol, dan gerak. Contohnya: *audio pointer*.
- 4) Media visual gerak adalah media yang mengandung unsur gambar, garis, simbol, dan gerak. Contohnya: film bisu.
- 5) Media visual diam adalah media yang mengandung unsur gambar, garis, dan simbol. Contohnya: *facsimile*, gambar, film rangkai, halaman cetak, dan *microfilm*.
- 6) Media semi-gerak adalah media yang unsurnya hanya garis, simbol, dan gerak. Contohnya: *teleautograph*.
- 7) Media audio adalah media yang unsurnya hanya suara saja. Contohnya: piringan radio dan pita audio.
- 8) Media cetak adalah media yang unsurnya hanya simbol saja. Contohnya: pita berlubang.

Sudjana dan Rifa'i (2009:3) juga mengelompokkan media pembelajaran menjadi beberapa jenis:

- 1) Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, atau diagram, poster, kartun dan komik.
- 2) Media 3 dimensi yakni dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, *mook up*, dan diagram.
- 3) Media proyeksi seperti slide film, strios, film, OHP, dan LCD.

Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2011:34) membagi media berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu media tradisional dan media teknologi muktahir.

Berikut ini beberapa jenis media tradisional, yaitu:

- 1) Visual diam yang diproyeksikan berupa proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*.
- 2) Visual yang tidak diproyeksikan berupa gambar, poster foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info.
- 3) Audio terdiri dari rekaman piring dan pita kaset.
- 4) Penyajian multimedia dibedakan menjadi slide plus suara dan multi *image*.
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan berupa film, televisi, video.
- 6) Media cetak seperti buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, makalah, dan *hand out*.
- 7) Media pembelajaran diantaranya teka-teki, simulasi, permainan.
- 8) Realita dapat berupa model, contoh, manipulatif (peta, miniatur, boneka).

Sedangkan media teknologi muktahir dibedakan menjadi:

- 1) Media berbasis telekomunikasi diantaranya adalah *teleconfrence* dan *distance learning*.
- 2) Media berbasis *microprocessor* terdiri dari CAI (*Computer Assisted Intruction*), *games*, *hypermedia*, *compact disc* (CD), dan pembelajaran berbasis *web* (*Web Based Learning*).

Berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran di atas, jika dikaitkan dengan *Apples to Apples* maka *Apples to Apples* masuk ke dalam media tradisional berupa grafis atau visual diam yakni media yang mengandung unsur gambar garis dan simbol.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjianto (2010:86) menyatakan bahwa secara garis besar, manfaat dari media pembelajaran adalah memberikan rangsangan atau motivasi bagi pembelajar agar dapat berpikir, menaruh perhatian, atau menaruh minat yang lebih dalam terhadap materi yang sedang dipelajarinya. Bagi guru media pembelajaran merupakan alat yang sangat ampuh agar proses perubahan pengetahuan yang diselenggarakannya berjalan lebih mudah dan lebih baik.

Secara umum menurut Daryanto (2016:5) media mempunyai manfaat antara lain:

- 1) Memperjelas informasi agar tidak terlalu verbalitas.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- 3) Menimbulkan semangat belajar, interaksi secara langsung antara siswa dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan bakat.
- 5) Memberikan rangsangan, pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Sudjana dan Rifa'i (2009:2) menjelaskan media pengajaran mempunyai manfaat antara lain:

- 1) Menumbuhkan motivasi belajar karena dengan menggunakan media, siswa akan lebih tertarik terhadap pelajaran yang sedang diberikan.
- 2) Memperjelas makna bahan/materi pengajaran sehingga lebih dipahami oleh siswa.
- 3) Metode mengajar guru tidak semata-mata melalui komunikasi verbal yaitu kata-kata sehingga siswa tidak cepat bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga melakukan kegiatan belajar lain seperti mengamati dan mendemonstrasikan sesuatu.

Sadiman (2007:17-18) menambahkan bahwa manfaat dari pemakaian media dalam suatu program pembelajaran secara lebih rinci dapat kita lihat sebagai berikut:

- 1) Memperjelas pemberian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera seperti:
 - a) Objek yang terlalu besar – bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.
 - b) Objek yang berukuran kecil – dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
 - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan menggunakan *timelapse*, atau *highspeed photography*

- d) Peristiwa atau kejadian yang terjadi di masa lampau bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, maupun foto.
 - e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
 - f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat gambarkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 3) Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif para siswa. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:
- a) Menimbulkan semangat belajar.
 - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
 - c) Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Apalagi bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, yaitu dengan kemampuan dalam:
- a) Memberikan perangsang yang sama.

- b) Mempersamakan pengalaman.
- c) Menimbulkan persepsi yang sama.

Selain itu, menurut Hujair (2013:42) manfaat media pembelajaran, antara lain:

- a) Penyampaian pesan pembelajaran lebih berkualitas.
- b) Lebih menarik perhatian.
- c) Meningkatkan motivasi belajar.
- d) Bahan pengajaran lebih jelas, terstruktur dan logis.
- e) Metode pembelajaran dapat bervariasi.
- f) Menyenangkan dan tidak membosankan.
- g) Pembelajar banyak melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan manfaat-manfaat media di atas dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang sama, memotivasi, memperjelas materi yang akan disampaikan kepada siswa.

3. *Apples to Apples*

Apples to Apples adalah sebuah permainan dari negara Amerika Serikat. Permainan ini pertama kali diperkenalkan pada tahun 1998-1999 oleh sebuah perusahaan mainan yang bernama *Out of the Box Publishing Company*. Permainan *Apples to Apples* adalah sebuah permainan yang menggunakan kartu sebagai alat untuk bermain dan bergambar sebuah apel dengan bentuk yang lucu. Permainan *Apples to Apples* ini termasuk ke dalam *game board*. Dalam satu set kotak *Apples to Apples* terdapat dua jenis

kartu yaitu kartu berwarna merah dan berwarna hijau, untuk kartu berwarna merah bertuliskan kata benda yang berjumlah 324 kartu dan untuk kartu yang berwarna hijau untuk kata sifat yang berjumlah 108 kartu. Pada tahun 2002 *Apples to Apples* seri original memenangkan *Origin Award* untuk permainan kartu terbaik.

Terdapat beberapa model *Apples to Apples*, diantaranya:

1. *Party Box*
2. *Party Crate*
3. *Party Box Expansion One*
4. *Party Box Expansion Two*
5. *Junior*
6. *Kids*
7. *Bible Edition*
8. *Jewish Edition*
9. *Junior Jewish Edition*
10. *German Edition*
11. *Yiddish Edition*
12. *Disney Edition*
13. *British Isles Edition*
14. *Spanish edition*
15. *To Go*
16. *Family Edition*
17. *Sour Apples to Apples*

18. *Big Picture Apples to Apples*

Dari beberapa model *Apples to Apples* di atas penelitian ini menggunakan model *Big Picture Apples to Apples* dan cara mainnya sama seperti *Apples to Apples* pada umumnya.

Gambar 2.1
Apples to Apples Original



Gambar 2.2
Big Picture Apples to Apples



Cara permainan *Apples to Apples* :

- a. Keluarkan kartu *apples to apples* dari dalam kotak.
- b. Pilih pemain untuk menjadi hakim pertama.
- c. Hakim memberikan kartu berwarna merah kepada setiap pemain.
- d. Setelah setiap pemain mendapatkan kartu merah, hakim mengambil kartu berwarna hijau dan membacakan kosakata yang ada di dalam kartu dan meletakkannya di atas meja.
- e. Tiap-tiap pemain kecuali hakim harus mencocokkan kartu apel berwarna merah dengan kartu apel hijau yang disebutkan hakim.
- f. Setelah pemain memberikan kartu apel berwarna merah, hakim akan memutuskan kartu tersebut cocok atau tidak.
- g. Setelah hakim menentukan kartu apel merah yang cocok untuk kartu apel hijau, pemilik kartu merah akan mendapatkan kartu hijau dan bertanda memenangkan permainan pada putaran pertama.

(<http://www.com-www.com/applestoapples/> diakses pada 12 Juli 2016 pukul 20.20 WIB)

Dalam buku *Aktivitas Permainan dan Strategi Penilaian untuk Kelas Bahasa Asing* salah satu permainan untuk pembelajaran bahasa asing salah satunya adalah permainan *Apples to Apples* (Buttner, 2013:130). Selain itu pada salah satu *website* menyebutkan bahwa *Apples to Apples* termasuk *game board* pendidikan untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) yang dapat mendorong kreativitas dan membuat siswa untuk berfikir

(<http://www.learningliftoff.com/family-game-night-best-educational-boardgames-for-kids/#.WGddkFV97IU> diakses 12 Juli 2016 pukul 21.00 WIB).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan media pembelajaran *Apples to Apples* adalah media yang menggunakan kartu sebagai alat untuk bermain. Pada media ini siswa yang menjadi hakim akan menentukan jawaban pemain lain benar atau salah.

4. *Bunpou* (Tata Bahasa)

Menurut Sudjianto (1995:22) *bunpou* secara teoritis merupakan suatu sistem mengenai bentuk kata, urutan kata dan fungsi kata dalam kalimat. Selain itu Matsumoto (2010:3) *bunpou* atau tata bahasa 文法とはある言語において、正しい文を作る際に共有されているルールである。 ”Yang artinya *bunpo* adalah aturan yang digunakan dalam membuat kalimat yang benar dalam suatu bahasa”. Fujiwara (1999:19) juga mengungkapkan bahwa 文法というのは、語の形式や文の構成を説明する規則の集合である。 Yang artinya tata bahasa yaitu sekumpulan aturan yang menjelaskan susunan kalimat dan bentuk kata. Selain itu menurut Nagano dalam Hamzon (2010:1) *bunpou* adalah aturan yang berhubungan dengan struktur penyampaian bahasa.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *bunpou* adalah suatu sistem atau aturan yang menjelaskan struktur, bentuk, urutan dan fungsi kata dalam membuat kalimat yang benar.

Dalam tata bahasa Jepang terdapat beberapa bagian diantaranya kata, penggalan kalimat dan paragraf. Pada bagian-bagian tata bahasa tersebut tidak bisa berdiri sendiri tetapi mempunyai hubungan yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Paragraf merupakan kesatuan dari beberapa kalimat, kalimat adalah kesatuan beberapa penggalan-penggalan kalimat dan penggalan kalimat merupakan kesatuan dari pada beberapa kata. Hamzon (2010:1). Selain itu menurut Sudjianto (2004:136) dalam tata bahasa terdapat *tango*, *bunsetsu*, *bun*, *danraku* dan *bunshoo*. *Tango* (kata) adalah satuan terkecil yang membentuk kalimat. Menurut Iwabuchi dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:136) *tango* disebut dengan istilah *go*. *Go* adalah satuan terkecil di dalam kalimat yang memiliki arti tertentu diucapkan sekaligus dan memiliki aksentuasi tertentu. Dalam suatu kalimat, *go* secara langsung dapat membentuk *bunsetsu*. Menurut Hirai dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:138) *bunsetsu* ialah elemen atau unsur yang membentuk kalimat. *Bunsetsu* adalah satuan bahasa yang merupakan bagian-bagian kalimat atau satuan bahasa yang lebih besar dari pada *tango* (Sudjianto, 2004:139). Beberapa *bunsetsu* yang berkaitan bergabung menjadi kalimat (*bun*). Menurut Sudjianto dan Dahidi (2004:140) kalimat (*bun*) merupakan bagian yang mempunyai serangkaian makna yang ada di dalam wacana dan dibatasi dengan tanda titik. Menurut Kindaichi dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:143) *danraku* adalah bagian-bagian terbesar di dalam sebuah *bunshoo*. *Bunshoo* (wacana) adalah satuan bahasa yang paling besar dimulai dari awal (judul) sampai akhir suatu wacana sebagai mana layaknya karya tulis ilmiah

seperti surat kabar, majalah, karangan, disertasi, tesis dan lain-lain. *Bunshoo* adalah kumpulan kalimat secara keseluruhan yang memiliki kesimpulan (Kindaichi dalam Sudjianto, 2004:146).

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2004:149) selain *tango*, *bunsetsu*, *bun*, *danraku*, *bunshoo* juga terdapat kelas kata di dalam tata bahasa Jepang. Ada sepuluh kelas kata dalam bahasa Jepang, yaitu *doushi* (verba), *I-Keiyoushi* (adjektiva-i), *na-keiyoushi* (adjektiva-na), *meishi* (nomina), *rentaishi* (*prenomina*), *fukushii* (*adverbia*), *kandoushi* (interjeksi), *setsuzokushi* (konjungsi), *jodooshi* (verba bantu) dan *joushi* (partikel). Contoh partikel dalam bahasa Jepang adalah *ga*, *wo*, *ni*, *de*, *kara*, *made*, *to*, *no*, *wa* dan lain-lain. Partikel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ga*, *to* dan *wa*.

Menurut Sudjianto (2004:182) kalimat bahasa Jepang harus tersusun rapi berdasarkan struktur yang benar sesuai dengan aturan-aturan gramatika sehingga tidak boleh kalimat yang terdiri dari beberapa *bunsetsu* dibentuk secara sembarangan. Pada umumnya, kalimat memiliki beberapa unsur, yaitu subjek (S), predikat (P), objek (O) dan keterangan (K). Unsur-unsur tersebut terkandung juga dalam kalimat bahasa Jepang, fungsi tertentu dan berpotensi sebagai kalimat. Namun struktur dalam bahasa Jepang adalah S (subjek), K (keterangan), O (objek) dan P (predikat).

Berikut ini adalah contoh kalimat dalam bahasa Jepang.

わたし は とうきょう で とけい を かいました

S

K

O

P

Jika diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi :

Saya membeli jam di tokyo

S P O K

(3A Network, 2008: 48)

Dari teori-teori di atas bisa disimpulkan bahwa dalam tata bahasa Jepang atau *bunpou* terdapat *tango*, *bunsetsu*, *bun*, *danraku* dan *bunshoo*. Selain itu ada kelas kata yang terdiri *doushi* (verba), *I-Keiyoushi* (adjektiva-i), *na-keiyoushi* (adjektiva-na), *meishi* (nomina), *rentaishi* (prenomina), *fukushii* (adverbia), *kandoushi* (interjeksi), *setsuzokushi* (konjungsi), *jodooshi* (verba bantu) dan *joushi* (partikel).

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian oleh Yan Hao, *Faculty of Graduate and Professional Studies in Education, California State University, Sacramento*, dengan judul “*Apples to Apples*” *The Comparison of Play and Non-Play Intervention at a Chinese Elementary School*”. Penelitian yang dilakukan oleh Yan Hao di lakukan pada siswa SD berumur 10 sampai 12 tahun di kota Weinan, Shaanxi provinsi China. Metode penelitian menggunakan design *quasi* eksperimen *pretest* dan *posttest*. Sebanyak 36 siswa yang menjadi sampel penelitian. 18 sebagai kelas eksperimen dan 18 kelas kontrol. Penelitian dilakukan selama satu bulan.

Penelitian yang dilakukan Yan Hao menyimpulkan bahwa siswa-siswa yang berpartisipasi dalam kelas eksperimen menunjukkan peningkatan

yang cukup signifikan dilihat dari nilai *test* bahasa Inggris dan motivasi para siswa meningkat selama pembelajaran bahasa Inggris selama satu bulan.

Perbedaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian relevan adalah pelajaran yang diajarkan. Pada penelitian ini pembelajaran *bunpou* pada mata pelajaran bahasa Jepang tingkat SMK pada kelas XI Administrasi Perkantoran. Di dalam bahasa Jepang terdapat empat keterampilan yaitu membaca, menulis, mendengar dan berbicara. Dari semua aspek keterampilan berbahasa Jepang tersebut, *bunpou* merupakan dasar dari pembelajaran bahasa Jepang, karena tanpa mempelajari *bunpou* seorang pembelajar tidak dapat memenuhi keempat aspek tersebut. Selain itu pada penelitian ini, setelah permainan *Apples to Apples* selesai akan ada evaluasi bersama-sama guru dan siswa dari hasil siswa membuat kalimat dari *Apples to Apples*.

C. Kerangka Berfikir

Pada survei sementara Lembaga Pendidikan bahasa Jepang di luar negeri yang dilakukan oleh The Japan Foundation pada tahun 2012 pada tingkat pendidikan menengah yang memiliki kenaikan yang tinggi. Tetapi tidak sedikit pembelajar bahasa Jepang pada tingkat pendidikan menengah yang mengeluh bahasa Jepang adalah mata pelajaran yang sulit.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang terdapat beberapa keterampilan diantaranya mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Dari semua aspek keterampilan berbahasa Jepang tersebut, *bunpou* merupakan dasar dari

pembelajaran bahasa Jepang, karena tanpa mempelajari *bunpou* seorang pembelajar tidak dapat memenuhi keempat aspek tersebut. Agar pembelajaran *bunpou* lebih menarik dan tidak membosankan maka diperlukan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu cara yang tepat untuk meningkatkan proses belajar agar menarik dan tidak membosankan.

Apples to Apples merupakan salah satu media pembelajaran yang cocok agar proses belajar lebih menarik, tidak membosankan, memotivasi dan meningkatkan rasa percaya diri siswa. Pada saat bermain *Apples to Apples* siswa yang akan menentukan sendiri jawaban benar atau salah. Hal tersebut akan meningkatkan rasa percaya diri siswa. Selain itu pada saat proses mencocokkan kata pada kartu *Apples to Apples* siswa akan membuat kalimat dengan benar.

Jadi, diharapkan media pembelajaran *Apples to Apples* mampu meningkatkan proses belajar agar menarik, memotivasi dan meningkatkan rasa percaya diri siswa.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori dan konsep yang telah dijelaskan sebelumnya, ada dua hipotesis yang bisa dirumuskan dalam penelitian ini, yakni hipotesis kerja (h_k) dan hipotesis nol atau kosong (h_o). Adapun rumusannya sebagai berikut:

h_k : penggunaan media pembelajaran *Apples to Apples* sebagai media pembelajaran efektif dalam pembelajaran *bunpou*.

h_o : penggunaan media pembelajaran *Apples to Apples* sebagai media pembelajaran tidak efektif dalam pembelajaran *bunpou*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan, antara lain:

1. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Apples to Apples* terhadap pembelajaran *bunpou* di SMK Tridaya.
2. Untuk mengetahui respon atau kesan yang dirasakan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Apples to Apples* dalam pembelajaran *bunpou* di SMK Tridaya.

B. Lingkup penelitian

Dalam penelitian ini lingkup penelitian dibatasi pada efektivitas media pembelajaran *Apples to Apples* untuk pengajaran *bunpou* pada siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Tridaya Jakarta tahun ajaran 2016/2017.

C. Waktu dan Tempat

1. Waktu

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2016/2017 dari bulan Agustus 2016 - September 2016.

Tabel 3.1
Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Hari, Tanggal	Kegiatan	Bahasan
1.	Senin, 1 Agustus 2016	<i>Pretest</i>	Mengerjakan soal tertulis
2.	Selasa, 2 Agustus 2016	Perlakuan	<i>Watashi no kazoku</i>
3.	Selasa, 9 Agustus 2016	Perlakuan	<i>Ayu san no kazoku</i>
4.	Selasa, 23 Agustus 2016	Perlakuan	<i>Chichi wa kyôshi desu</i>
5.	Selasa, 30 Agustus 2016	Perlakuan	<i>Donna hito desu ka</i>
6.	Selasa, 6 September 2016	<i>Posttest</i> dan angket	Mengerjakan soal tertulis

2. Tempat penelitian

Penelitian dilakukan di SMK Tridaya Jakarta, Jalan Pangkalan Jati II no.19 Kelurahan Makasar, Kecamatan Cipinang Melayu 13620 Jakarta Timur.

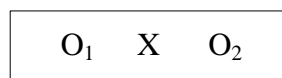
D. Metode dan Desain

Metode adalah cara yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai hasil yang baik seperti yang diinginkan (Kamus Umum Bahasa Indonesia, 2008). Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2012:2). Sedangkan metode penelitian adalah langkah kerja dan prosedur yang digunakan dalam kegiatan penelitian secara teratur dan sistematis, yang dimulai dari tahap perencanaan, pengumpulan data sampai pada tahap mengambil kesimpulan (Sutedi, 2009:45).

Penelitian eksperimen ini menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental*. Pada penelitian *Pre-Experimental* Emzir (2012: 96-97)

menyebutkan terdapat tiga bentuk desain *Pre-Experimental*, yaitu studi kasus satu tembakan (*the one shot case study*), satu kelompok pretes-postes (*one group pretest-posttest*) dan perbandingan kelompok statis (*the static-group comparison*). Dari ketiga desain tersebut peneliti menggunakan kelompok prates-postes (*the one group pretest-posttest*).

Dalam desain *the one group pretest-posttest* tidak terdapat kelompok kontrol atau kelas kontrol. Sebelum diberi perlakuan (*treatment*), kelompok sampel diberikan *pretest*, lalu setelah diberi *treatment* kemampuan kelompok akan kembali diukur dengan *posttest* untuk melihat keefektifan *treatment*. Bentuk ini dapat digambarkan seperti skema sebagai berikut:



Keterangan :

X : *Treatment* atau perlakuan yang dilakukan kepada sampel penelitian dengan menggunakan media pembelajaran *Apples to Apples*.

O_1 : nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan).

O_2 : nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan).

E. Populasi dan Sampel

Populasi dan keseluruhan objek penelitian, yaitu kelompok besar yang menjadi lingkup penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Tridaya Jakarta tahun ajaran 2016/2017.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Tridaya Jakarta tahun ajaran 2016/2017. Pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pada penelitian ini mempertimbangkan kelas tersebut adalah karena kelas XI Administrasi Perkantoran merasa kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang, peneliti mencoba agar siswa terus termotivasi, aktif, percaya diri dalam pembelajaran bahasa Jepang. Atas dasar pertimbangan itulah peneliti memilih siswa kelas XI SMK Administrasi Perkantoran Tridaya tahun ajaran 2016/2017.

F. Variabel- variabel

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut. Terdapat dua jenis variabel dalam penelitian ini, yaitu:

1. Variabel bebas atau variabel *independent* dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Apples to Apples*.
2. Variabel terikat atau variabel *dependent* dalam penelitian ini adalah *bunpou*.

G. Definisi Konseptual

Peneliti mendefinisikan judul dari penelitian ini agar tidak terdapat kesalahan pengertian. Definisi tersebut:

1. Media pembelajaran *Apples to Apples*

Media pembelajaran *Apples to Apples* adalah media yang menggunakan kartu sebagai alat untuk bermain untuk memudahkan proses belajar mengajar agar tercapai tujuan pengajaran.

2. *Bunpou*

Bunpou adalah suatu sistem atau aturan yang menjelaskan struktur, bentuk, urutan dan fungsi kata dalam membuat kalimat yang benar.

H. Definisi Operasional

Efektifitas media pembelajaran *Apples to Apples* adalah skor total yang diperoleh siswa setelah menjawab keseluruhan butir instrumen tes. Indikator penilaian tes *bunpou* adalah : (1) Partikel (2) struktur kalimat dan (3) kosakata. Tes *bunpou* disusun dalam bentuk tes objektif pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban (A, B, C, D).

I. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2012:102). Adapun instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Tes

Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan Arikunto (2012:67). Tes dalam penelitian ini bertujuan

untuk mengukur keefektifitas media pembelajaran *Apples to Apples* dalam *bunpou*.

Adapun tes bahasa Jepang yang digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam *bunpou* setelah menggunakan media pembelajaran *Apples to Apples*.

2. Angket

Angket atau *kuesioner* adalah bentuk instrumen non tes yang digunakan dalam penelitian ini. *Kuesioner* adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh responden. Dengan *kuesioner* responden dapat diketahui tentang keadaan/data diri, pengalaman, pengetahuan sikap atau pendapatkannya, dan lain-lain (Arikunto, 2012:42). Angket ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan responden mengenai penggunaan media pembelajaran *Apples to Apples* dalam pembelajaran *bunpou* di SMK Tridaya.

Angket diberikan kepada responden penelitian untuk mengetahui tanggapan pembelajar terhadap media pembelajaran *Apples to Apples* dalam pembelajaran *bunpou* di SMK Tridaya. Sebelum membuat soal angket, terlebih dahulu peneliti membuat kisi-kisi angket.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Angket

No	Aspek yang diukur	Indikator	No soal
1	Media pembelajaran <i>Apples to Apples</i>	1) Pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>Apples to Apples</i> terhadap motivasi, percaya diri serta keaktifan siswa. 2) Tanggapan siswa mengenai	2, 6, 8, 11 1, 3,

		penggunaan media pembelajaran <i>Apples to Apples</i> .	4,5, 7, 12
		3) Manfaat media pembelajaran <i>Apples to Apples</i>	9
		4) Variasi media pada pembelajaran <i>bunpou</i> .	10

J. Validitas dan Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2012:121) menyatakan penelitian yang valid adalah penelitian yang bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Sedangkan penelitian yang reliabel adalah bila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda.

Dalam penelitian ini validitas yang digunakan adalah pengujian validitas isi. Validitas isi merupakan validitas yang diperhitungkan melalui pengujian terhadap isi alat ukur dengan analisis rasional (Sitiatava: 2013: 172). Penelitian ini menggunakan pengujian validitas isi dikarenakan penelitian ini menggunakan instrumen tes, maka dilakukan perbandingan antara isi instrumen dengan materi yang telah diajarkan. Sitiatava (2013: 186) mengatakan suatu tes dapat dikatakan reliabel jika menunjukkan hasil yang dapat dipercaya dan tidak bertentangan.

Sebelum instrumen tes diberikan kepada sampel penelitian, terlebih dahulu soal dan tes tersebut diuji validitas dan realibitasnya kepada siswa SMA Sadikta kelas XI IPA 2.

Untuk mengetahui soal tes tersebut yang diberikan valid, juga harus diuji dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \cdot \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{n \sum x^2} \cdot \sqrt{n \sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan.

Setelah diketahui validitas dan realibitas soal tersebut, selanjutnya dilakukan analisis butir soal dengan rumus sebagai berikut:

1. Tingkat Kesukaran Soal

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Indeks kesukaran

B = Jumlah siswa yang menjawab soal dengan benar

JS= Jumlah seluruh siswa peserta tes

(Arikunto, 2012:224)

Tabel 3.3
Klasifikasi Indeks Kesukaran

Tingkat Kesukaran	Keterangan
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

2. Daya Pembeda

$$D = \frac{Ba}{Ja} - \frac{Bb}{Jb}$$

Keterangan :

D = Daya pembeda

Ba = Banyak peserta kelompok atas yang menjawab betul

Bb = Banyak peserta kelompok bawah yang menjawab betul

Ja = Banyak peserta kelompok atas

Jb = Banyak peserta kelompok bawah

(Arikunto, 2012:228)

Tabel 3.4
Klasifikasi Daya Pembeda

Daya Pembeda	Keterangan
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik sekali

Hasil uji validitas dan realibitas diketahui dari 32 soal tes terdapat 29 soal yang valid. Berikut kisi-kisi soal untuk *pretest* dan *posttest*.

Tabel 3.5
Kisi-kisi soal *Pre-test* dan *Post-test*

Indikator	Butir soal	Soal valid	Jumlah
Partikel	A. 1,2,3,4,5,6	A. 1,2,3,4,5,6	6
Struktur kalimat	B. 1,2,3,4	B. 1,2,3,4	8
	C. 1,2,3,4,5	C. 2,3,4	
	D. 3	D. 3	
Kosakata	D. 1,2,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,	D. 1,2,5,6,7,8,9,10,11,1	15

	15,16,17	2,13,14,15 ,16,17	
--	----------	----------------------	--

Tabel 3.6
Aspek Penilaian Tes

NO	ASPEK PENILAIAN <i>BUNPOU</i>	NILAI
1	Jawaban Benar	1 poin
2	Jawaban salah	0 poin

K. Teknik Analisis Data

Setelah memperoleh data dari seluruh sampel. Selanjutnya yang harus dilakukan dalam penelitian adalah menganalisis data tersebut. Dalam penelitian eksperimen data yang sudah terkumpul tersebut dijadikan dalam bentuk angka yang diolah menggunakan rumus-rumus statistik.

1. Analisis Data Tes

a. Mencari rata-rata (*mean*) dari kedua variabel

$$M_x = \frac{\sum x}{N_1}$$

$$M_y = \frac{\sum y}{N_2}$$

Keterangan :

M_x = Rata-rata variabel X

$\sum x$ = Jumlah variabel X

N_1 = Jumlah anggota variabel X

M_y = Rata-rata variabel Y

$\sum y$ = Jumlah variabel Y

N_2 = Jumlah anggota variabel Y

b. Mencari Standar Deviasi dari kedua variabel:

$$Sdx = \sqrt{\frac{\sum x^2}{n_1}}$$

$$Sdy = \sqrt{\frac{\sum y^2}{n_2}}$$

Keterangan :

Sdx = Standar deviasi variabel X

Sdy = Standar deviasi variabel Y

$\sum x$ = Jumlah variabel X

n_1 = Jumlah anggota variabel X

$\sum y$ = Jumlah variabel Y

n_2 = Jumlah anggota variabel

c. Mencari Standar *Error Mean* dari kedua variabel:

$$SEM_x = \frac{Sd_x}{\sqrt{n-1}}$$

$$SEM_y = \frac{Sd_y}{\sqrt{n-1}}$$

Keterangan :

SEM_x = Standar *error* variabel X

SEM_y = Standar *error* variabel Y

Sd_x = Standar deviasi variabel X

Sd_y = Standar deviasi variabel Y

N_1 = Jumlah anggota variabel X

N_2 = Jumlah anggota variabel Y

d. Mencari Standar *Error* perbedaan antara kedua variabel:

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

Keterangan :

SEM_{xy} = Standar *error* perbedaan mean X dan Y

SEM_x = Standar *error* variabel X

SEM_y = Standar *error* variabel Y

e. Mencari t-hitung

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

Keterangan:

t = t hitung

M_x = *Mean* variabel X

M_y = *Mean* variabel Y

SEM_{x-y} = Standar *error* perbedaan *mean* X dan Y

f. Menguji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini adalah dengan:

h_k : terdapat perbedaan signifikan antara variabel X dan variabel Y.

h_o : tidak terdapat perbedaan signifikan antara variabel X dan variabel Y.

Kebenaran dua hipotesis tersebut diuji dengan cara membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} , dengan terlebih dahulu menetapkan derajat kebebasan dengan menggunakan rumus:

$$Df \text{ atau } db = (n_1 + n_2) - 2$$

Dengan menggunakan rumus tersebut maka diperoleh t_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Apabila t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan t_{tabel} ($t_{hitung} \leq t_{tabel}$) maka H_0 diterima dan H_k ditolak, dengan kata lain tidak ada pengaruh yang signifikan antara variabel X dan variabel Y. Apabila nilai T_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($t_{hitung} \geq t_{tabel}$) maka H_0 ditolak dan H_k diterima, dengan kata lain terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara variabel X dan variabel Y.

g. Menganalisis perhitungan nilai efektivitas pembelajaran

Untuk menghitung keefektifan pembelajar pada penelitian ini dapat digunakan rumus sebagai berikut :

$$(g) = \frac{T_2 - T_1}{S_m - T_1}$$

Keterangan :

g = *normalized gain*

T1 = *pretest*

T2 = *posttest*

S_m = Skor maksimal

Setelah nilai g diketahui, maka tingkat keefektifan pembelajaran dapat diketahui dengan menginterpretasikan hasil g tersebut ke dalam tabel berikut.

Tabel 3.7
Kriteria Efektivitas

Interval normalized Gain	Kriteria
0,01-0,40	Kurang efektif
0,41-0,70	Efektif
0,71-1,00	Sangat efektif

2. Analisis Data Angket

Hasil angket diolah dengan cara melakukan skoring dan tabulasi data. Angket yang dibuat adalah angket tertutup maka penskoran menjadi lebih mudah, karena pilihan jawaban yang tertera di dalam angket sudah dikelompokkan sesuai dengan kriteria masing-masing. Untuk menganalisis data angket yang digunakan sebagai *instrument* dalam penelitian, peneliti menggunakan rumus analisis data angket sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Presentase frekuensi dari setiap jawaban responden.

f = Frekuensi dari setiap jawaban responden.

n = Jumlah responden.

Tabel 3.8
Penafsiran Data Angket

Persentase	Jumlah Responden
0%	Tidak ada seorang pun
1%-5%	Hampir tidak ada
6%-25%	Sebagian kecil
26%-49%	Hampir setengahnya
50%	Setengahnya
51%-75%	Lebih dari setengah
76%-95%	Sebagian besar
96%-99%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Sampel Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2016/2017 di SMK Tridaya Jakarta Timur. Sampel penelitian adalah siswa kelas XI Administrasi Perkantoran yang sedang mempelajari bahasa Jepang yang berjumlah 16 siswa.

2. Deskripsi Pelaksanaan *Treatment*

Tahap-tahap pelaksanaan *treatment* menggunakan media pembelajaran *Apples to Apples* pada kelas eksperimen:

a. Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal berlangsung 5 menit. Rincian pelaksanaan, sebagai berikut:

- 1) Mengucapkan salam.
- 2) Mengabsen kehadiran mahasiswa.
- 3) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen dalam kemampuan kognitif.
- 4) Menjelaskan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti berlangsung selama 70 menit. Rincian pelaksanaan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Peneliti menampilkan *power point* dan meminta siswa mengamati tema pembelajaran.
- 2) Mengenalkan kosakata dan pola kalimat.
- 3) Peneliti menjelaskan cara bermain *Apples to Apples*.
- 4) Peneliti memberikan kartu *Apples to Apples* kepada masing-masing kelompok.
- 5) Siswa bermain *Apples to Apples* selama 20 menit.
- 6) Setelah selesai bermain *Apples to Apples*, siswa akan menuliskan kalimat yang benar dan salah di papan tulis untuk dibahas bersama-sama.

c. Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir berlangsung selama 5 menit. Rincian pelaksanaan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa dan peneliti mengulangi pokok-pokok pelajaran yang baru saja dipelajari.
- 2) Menyampaikan rencana pertemuan berikutnya.

Selain tahapan dalam pembelajaran menggunakan *Apples to Apples*, ada sedikit modifikasi dari *Apples to Apples* itu sendiri, yaitu modifikasi yang akan dilakukan dalam *Big Picture Apples to Apples*

adalah pada kartu dan proses permainan. Modifikasinya sebagai berikut :

- a. Pada kartu berwarna hijau juga terdapat gambar untuk menjelaskan arti kata yang terdapat di setiap kartu.
- b. Pada kartu yang berwarna hijau tidak hanya tercantum kata sifat tetapi juga kata kerja, bilangan dan lain-lain.
- c. Setiap pemain yang membuat kalimat, kalimat yang dibuat akan dicatat oleh hakim untuk nantinya akan dibahas bersama-sama setelah permainan selesai.

Selanjutnya permainan ini sama dengan permainan *Apples to Apples* pada umumnya.

Gambar 4.1
Big Picture Apples to Apples



Gambar 4.2
Apples to Apples Pembelajaran Bunpou



Cara permainan *Apples to Apples*:

- a. Di dalam *Apples to Apples* terdapat dua kartu. Yang pertama kartu berwarna merah yang tercantum kata benda dan kartu berwarna hijau yang tercantum kata kerja, sifat ataupun bilangan.
- b. Dalam satu kelompok terdiri dari tiga sampai empat orang.

- c. Salah satu dari anggota kelompok akan bergantian menjadi hakim.
- d. Untuk menentukan hakim dengan cara hompimpa.
- e. Setelah hakim ditentukan, hakim akan membagikan kartu yang berwarna merah sebanyak dua sampai tiga kartu kepada masing-masing pemain.
- f. Lalu, ketika semua pemain mendapat kartu, hakim akan mengambil kartu berwarna hijau.
- g. Hakim akan menyebutkan kata dan meletakkan kartu yang berwarna hijau di atas meja.
- h. Pemain yang lebih dulu meletakkan tangannya di atas kartu berwarna hijau yang akan membuat kalimat.
- i. Setelah membuat kalimat, hakim akan menulis jawaban tersebut benar atau salah di kertas.
- j. Pemain yang membuat kalimat dengan benar akan mendapatkan kartu berwarna hijau.
- k. Setelah permainan selesai, salah satu pemain di setiap kelompok akan menuliskan kalimat yang benar dan salah di papan tulis untuk dibahas bersama-sama.

Di dalam media *Apples to Apples*, menuntut semua pemain untuk turut serta dan membuat kalimat secara komunikatif. Ketika siswa membuat suatu kalimat atau percakapan, secara tidak langsung siswa lain mendengarkan kalimat yang dibuat oleh siswa tersebut beberapa kali dan

membuat para siswa lain menjadi mengerti dan lebih paham karena diulang dan membantu penambahan dan mengingat pola kalimat dan kosakata .

Dalam *Apples to Apples* siswa sendiri yang akan menentukan jawaban benar atau salah. Dalam permainan ini setiap siswa akan bergantian menjadi hakim dan tugas hakim adalah menentukan jawaban benar atau salah. Ketika menjadi hakim siswa akan belajar mengambil keputusan dan berpendapat. Ketika mengambil keputusan akan ada proses memilih dan menentukan berbagai kemungkinan yang ada (Suharnan, 2005:194) dan harus berani mengambil resiko dengan apa yang dipilih.

Proses ketika menentukan pilihan merupakan salah satu faktor untuk mengembangkan rasa percaya diri pada siswa. Seperti yang dipaparkan Jamaris (2011:170) menyebutkan salah satu upaya mengembangkan kepercayaan diri anak dari segi perkembangan sosial emosial anak adalah memberikan kesempatan untuk menyatakan pendapatnya. Percaya diri menurut (Lie, 2003:4) berarti yakin akan kemampuannya untuk menyelesaikan suatu pekerjaan dan masalah. Dengan percaya diri, seseorang merasa dirinya berharga dan mempunyai kemampuan menjalani kehidupan, mempertimbangkan berbagai pilihan dan membuat keputusan sendiri. Menurut (Syarifullah, 2010:15) siswa yang memiliki rasa percaya diri akan antusias, memiliki tekad, proaktif, tekun, rajin dan pantang menyerah. Jika sudah tertanam rasa percaya diri

pada siswa maka siswa merasa senang, tidak terbebani dan dengan perhatian akan mengikuti pelajaran bahasa Jepang.

Sementara untuk keperluan penelitian, siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Tridaya Jakarta yang menjadi sampel dalam penelitian dengan menggunakan media *Apples to Apples* sebanyak empat kali pertemuan ditambah satu kali *pretest*, satu kali *posstest* dan angket.

Berikut deskripsi kegiatan pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan media pembelajaran *Apples to Apples* pada siswa kelas XI Administrasi Perkantoran, SMK Tridaya sebanyak 16 orang siswa yang dilaksanakan dari tanggal 1 Agustus sampai 6 September dari pertemuan pertama sampai pertemuan keenam:

1) Pertemuan pertama

Pertemuan pertama pada hari Senin, 1 Agustus 2016 diisi dengan pemberian soal *pretest* dengan jumlah siswa seluruhnya 16 orang. Soal *pretest* merupakan tes pilihan ganda yang dilaksanakan bersama-sama dengan waktu mengerjakan 30 menit.

Saat memasuki kelas guru mempersiapkan siswa untuk memulai tes. Guru memberikan pengarahan kepada siswa agar mengerjakan masing-masing dalam pengerjaan soal *pretest* karena tidak akan mempengaruhi nilai akademik. Namun ada beberapa siswa yang berusaha untuk melihat jawaban kepada teman yang berada disampingnya. Guru menegaskan kembali agar mengerjakan test masing-masing tanpa melihat jawaban teman. Setelah ditegaskan

kembali barulah para siswa mengerjakan *test* dengan tertib hingga waktu mengerjakan berakhir.

2) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua pada hari Selasa, 2 Agustus 2016 yang merupakan *treatment* pertama setelah dilaksanakannya *pretest*. Mata pelajaran bahasa Jepang pada kelas XI Administrasi Perkantoran berlangsung setiap hari Selasa pada pukul 10.45-12.05. Pada pertemuan kedua dihadiri oleh seluruh siswa yang berjumlah 16 orang.

Pelaksanaan pembelajaran mengikuti RPP yang telah disusun sebelumnya. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Apples to Apples*. Para siswa terlihat antusias dengan media pembelajaran *Apples to Apples* dan ingin segera menggunakan *Apples to Apples*. Pada pertemuan ini, materi yang dipelajari yaitu, pelajaran 16 mengenai *watashi no kazoku*. Guru menjelaskan kosakata dan pola kalimat yang berkaitan dengan *watashi no kazoku* menggunakan *power point*. Pada pertemuan ini ternyata para siswa belum mendapatkan buku pegangan bahasa Jepang sehingga guru harus menunggu siswa mencatat setiap selesai menjelaskan. Waktu untuk menjelaskan materi menjadi bertambah sehingga guru mempersingkat waktu melatih kosakata agar tidak melebihi waktu pembelajaran.

Selanjutnya siswa memainkan media *Apples to Apples*. Pengajar membuat kelompok yang terdiri dari 1 kelompok 3 sampai 4

orang lalu menjelaskan cara bermain dengan menggunakan media *Apples to Apples*. Siswa dengan mudah memahami cara bermain menggunakan *Apples to Apples*. Setelah kelompok ditentukan, guru membagikan kartu *Apples to Apples* kepada setiap kelompok namun ternyata ada satu kelompok yang tidak lengkap mendapatkan kartu. Akhirnya guru mengintruksikan kepada siswa untuk mengecek kembali kartu yang sudah dibagikan dan ternyata ada kelompok yang mendapatkan kartu lebih. Kelompok yang mendapatkan kartu lebih memberikan kartu kepada kelompok yang tidak lengkap mendapatkan kartu sehingga semua kelompok mendapatkan kartunya masing-masing dan siap untuk memulai permainan. Proses ketika siswa mulai berlatih membuat kalimat dengan *Apples to Apples*, siswa terlihat masih ada yang kurang percaya diri ketika membuat kalimat dan menentukan kalimat yang dibuat benar atau salah sehingga bertanya kepada guru dan teman sekelompok untuk membuat kalimat. Namun setelah beberapa putaran siswa sudah terlihat percaya diri membuat kalimat dan menentukan jawaban benar atau salah. Berbeda dengan penelitian relevan, pada penelitian ini setelah berlatih membuat kalimat dengan *Apples to Apples* setiap perwakilan kelompok akan menulis di papan tulis kalimat yang mereka buat dengan menggunakan media *Apples to Apples* untuk dievaluasi bersama-sama. Pada saat siswa menulis kalimat di papan tulis keadaan kelas menjadi gaduh namun masih tetap terkontrol dan pada saat menulis kalimat

siswa menulis secara sembarangan sehingga terlihat tidak rapih. Setelah semua perwakilan kelompok menulis, guru dan siswa mengevaluasi bersama-sama. Setelah proses belajar siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari pada hari tersebut lalu guru menyampaikan rencana pertemuan berikutnya.

3) Pertemuan ketiga

Pada pertemuan ketiga, yaitu selasa 9 Agustus 2016 pukul 10.45-12.05. Pada pertemuan ini, materi yang dipelajari yaitu, pelajaran 17 mengenai *Ayu san no kazoku*. Pada pertemuan ini siswa yang hadir hanya 11 orang sehingga peneliti harus membuat kelompok kembali berdasarkan tempat duduk siswa.

Pelaksanaan pembelajaran tetap mengikuti RPP yang telah dibuat dan dalam pelaksanaanya pun tidak jauh berbeda dengan pertemuan kedua. Pada pertemuan ketiga ini semua siswa sudah memiliki buku pegangan bahasa Jepang sehingga guru tidak harus menunggu siswa untuk mencatat semua penjelasan dari guru.

Agar pembelajaran terlaksana lebih baik ada beberapa perbaikan yang dilakukan oleh guru. Perbaikan yang dilakukan diantaranya guru sudah memisahkan kartu *Apples to Apples* dan mengecek kembali sebelum pembelajaran bahasa Jepang dimulai agar tidak terjadi kembali salah satu dari kelompok ada yang tidak lengkap mendapatkan kartu lalu guru mengintruksikan siswa agar menulis di

papan tulis dengan rapih dari kelompok pertama hingga kelompok terakhir ditulis secara berurutan.

Hasil dari perbaikan yang dilakukan adalah pelaksanaan kegiatan menjadi lebih kondusif, pengevaluasian kalimat yang dibuat dengan menggunakan media *Apples to Apples* yang di tulis di papan tulis menjadi lebih rapih dan lebih mudah dibahas bersama-sama.

4) Pertemuan keempat

Pada pertemuan keempat, yaitu Selasa, 23 Agustus 2016 pukul 10.45-12.05. Karena pada tanggal 16 Agustus 2016 diadakan untuk persiapan Hari Kemerdekaan Indonesia 17 Agustus sehingga penelitian diundur selama satu minggu. Pada pertemuan ini seluruh siswa hadir yang berjumlah 16 orang sehingga untuk pembagian kelompok sesuai dengan pertemuan kedua. Materi yang dipelajari yaitu *chichi wa kyoushi desu*.

Pelaksanaan pembelajar tetap mengikuti RPP yang telah dibuat dan dalam pelaksanaanyapun tidak jauh berbeda dengan pertemuan kedua dan ketiga Pada pertemuan keempat ini siswa terlihat sudah terbiasa dengan penggunaan media *Apples to Apples*. Terlihat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan semua siswa aktif dalam proses belajar.

5) Pertemuan kelima

Pada pertemuan kelima, yaitu Selasa, 30 Agustus 2016 pukul 10.45-12.05. Pada pertemuan ini, seluruh siswa hadir yang berjumlah 16 orang. Materi yang dipelajari yaitu *donna hito desu ka*.

Pelaksanaan pembelajar tetap mengikuti RPP yang telah dibuat dan dalam pelaksanaanyapun tidak jauh berbeda dengan pertemuan kedua, ketiga dan keempat.

6) Pertemuan ke enam

Pada pertemuan keenam yang merupakan pertemuan terakhir, dilaksanakan pada tanggal 6 September 2016 diisi dengan pemberian soal *posttest* dan angket. Pada pertemuan ini, guru memberikan pengarahan kepada siswa mengenai cara pengerjaan soal *posttest* dan pengisian angket. Siswa mengerjakan soal *posttest* dan angket dengan tertib. Dengan diperoleh hasil *posstest* dan anget, lengkaplah data yang diperlukan untuk penelitian peneliti.

Berikut merupakan kelebihan yang ditemukan selama penelitian ini dilakukan:

1. Suasana kelas menjadi lebih menyenangkan.
2. Terjadi interaksi sesama teman.
3. Meningkatkan aktifitas para siswa.
4. Meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran *bunpou*.
5. Meningkatkan rasa percaya diri siswa.
6. Melatih berani mengambil keputusan.
7. Memotivasi siswa ketika belajar.

Kelemahan yang ditemukan selama penelitian ini dilakukan :

1. Beberapa siswa masih ada yang kurang percaya diri dengan apa yang mereka sampaikan.
2. Beberapa siswa masih ada yang mengandalkan jawaban dari teman.
3. Perlu adanya persiapan dahulu sebelum mempraktekan media ini.

3. Deskripsi nilai *pretest* dan *posttest*

Berikut ini adalah deskripsi nilai hasil *pretest* dan *posttest* selama melakukan penelitian.

Tabel 4.1
Tabel Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama	Nilai	
		<i>Posttest</i> (x)	<i>Pretest</i> (y)
1	A	88	44
2	B	88	41
3	C	81	41
4	D	66	25
5	E	84	47
6	F	75	48
7	G	72	34
8	H	75	41
9	I	88	25
10	J	81	38
11	K	81	47
12	L	81	34
13	M	72	18
14	N	78	31
15	O	91	47
16	P	81	48
	Jumlah Σ	1282	609
	Rata-rata	80,13	38,06

Bedasarkan tabel di atas, diketahui bahwa dari 16 orang siswa diperoleh rata-rata *pretest* sebesar 38,06 dengan nilai terendah 18 dan tertinggi 48. Sementara dari *posttest* diperoleh nilai rata-rata 80,13, dengan nilai terendah 66 dan tertinggi 91.

B. Hasil pengujian hipotesis

1. Pengolahan Data *Pretest* dan *Posttest*

Tabel 4.2
Tabel Pengolahan Data *Posttest* dan *Pretest*

No	Nama	X	Y	X	Y	x^2	y^2
1	A	88	44	7,875	5,9375	62,01563	35,25391
2	B	88	41	7,875	2,9375	62,01563	8,628906
3	C	81	41	0,875	2,9375	0,765625	8,628906
4	D	66	25	-14,125	-13,0625	199,5156	170,6289
5	E	84	47	3,875	8,9375	15,01563	79,87891
6	F	75	48	-5,125	9,9375	26,26563	98,75391
7	G	72	34	-8,125	-4,0625	66,01563	16,50391
8	H	75	41	-5,125	2,9375	26,26563	8,628906
9	I	88	25	7,875	-13,0625	62,01563	170,6289
10	J	81	38	0,875	-0,0625	0,765625	0,003906
11	K	81	47	0,875	8,9375	0,765625	79,87891
12	L	81	34	0,875	-4,0625	0,765625	16,50391
13	M	72	18	-8,125	-20,0625	66,01563	402,5039
14	N	78	31	-2,125	-7,0625	4,515625	49,87891
15	O	91	47	10,875	8,9375	118,2656	79,87891
16	P	81	48	0,875	9,9375	0,765625	98,75391
Jumlah S		1282	609	0		711,75	1324,938
Rata-rata		80,125	38,06				

Keterangan :

X = nilai *posttest*

Y = nilai *pretest*

Berdasarkan data diatas maka pengolahan data dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Menghitung rata-rata (*mean*) X dan Y

$$\Sigma x = 1282$$

$$M_x = \frac{\Sigma X}{N_1} = \frac{1282}{16} = 80,125$$

$$\Sigma Y = 1282$$

$$M_Y = \frac{\Sigma Y}{N_1} = \frac{609}{16} = 38,0625$$

- b. Menghitung standar deviasi

$$Sdx = \sqrt{\frac{\Sigma x^2}{n_1}} = \sqrt{\frac{711,75}{16}} = 6,6697 = 6,67$$

$$Sdy = \sqrt{\frac{\Sigma y^2}{n_2}} = \sqrt{\frac{1324,938}{16}} = 9,10007 = 9,10$$

- c. Menghitung standar *error* x dan y

$$SEM_x = \frac{sdx}{\sqrt{n_1-1}} = \frac{6,67}{\sqrt{16-1}} = \frac{6,67}{3,87} = 1,72$$

$$SEM_y = \frac{sdy}{\sqrt{n_2-1}} = \frac{9,10}{\sqrt{16-1}} = \frac{9,10}{3,87} = 2,35$$

- d. Menghitung standar *error* perbedaan *mean* x dan y

$$SEM_{xy} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2} = \sqrt{1,72^2 + 2,35^2} \\ = 2,91$$

Tabel 4.3
Tabel Hasil Data *Pretest* dan *Posttest*

	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>
<i>Mean</i>	80,13	38,06
Standar Deviasi	6,67	9,10
Standar <i>Error</i>	1,72	2,35
SEM _{xy}	2,91	

e. Menghitung nilai t_{hitung} dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}} = \frac{80,13 - 38,06}{2,91} = \frac{42,07}{2,91} = 14,46$$

f. Uji hipotesis

1. Merumuskan Hipotesis Kerja (H_k) : terdapat perbedaan signifikan antara variabel X dan variabel Y.
2. Merumuskan Hipotesis Nol (H_o) : tidak terdapat perbedaan signifikan antara variabel X dan variabel Y.

Menguji kebenaran hipotesis di atas dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} . Untuk mengetahui nilai t_{tabel} maka terlebih dahulu dicari derajat kebebasannya (db) sebagai berikut:

$$\begin{aligned} Db &= (N_1 + N_2) - 2 \\ &= (16 + 16) - 2 \\ &= 30 \end{aligned}$$

$T_{hitung} \leq t_{tabel}$: H_o diterima dan H_k ditolak

$T_{hitung} > t_{tabel}$: H_k diterima dan H_o ditolak

Dengan db sebesar 30, maka pada taraf signifikansi 5% t_{tabel} adalah 2,042. Kemudian jika dibandingkan dengan t_{hitung} sebesar 14,46, berarti t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) sehingga H_k diterima dan H_o ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Apples to Apples* terhadap pembelajaran *bunpou* terbukti sangat efektif.

A. Penghitung nilai Efektivitas Pembelajaran

Untuk menghitung keefektifan pembelajar pada penelitian ini dapat digunakan rumus sebagai berikut :

$$(g) = \frac{T_2 - T_1}{S_m - T_1}$$

Keterangan :

g = *normalized gain*

T_1 = *pretest*

T_2 = *Posttest*

S_m = Skor maksimal

Hasil penghitung nilai g akan diinterpretasikan sesuai dengan katagori yang terdapat pada tabel 3.6, kemudian dianalisis. Dari penghitungan nilai g diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.4
Data *normalized gain*

No	Nama	Nilai		Gain
		<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	
1	A	88	44	0,9361
2	B	88	41	0,94
3	C	81	41	0,8
4	D	66	25	0,6212
5	E	84	47	0,8409
6	F	75	48	0,6279
7	G	72	34	0,6666
8	H	75	41	0,68
9	I	88	25	0,9545
10	J	81	38	0,8333
11	K	81	47	0,7727

12	L	81	34	0,8245
13	M	72	18	0,7397
14	N	78	31	0,7833
15	O	91	47	1
16	P	81	48	0,7674
	Jumlah □	1282	609	12,7881
	Rata-rata	80,13	38,06	0,7992

Tabel 4.5
Data *normalized Gain*

Nilai Gain	12,79
Normalized Gain	0,80

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Apples to Apples* untuk pembelajaran *bunpou* memiliki kriteria efektif dengan nilai rata-rata *normalized gain* sebesar 0,80.

B. Pengolahan Data Angket Pasca *Treatment*

Data Angket diolah dengan cara menghitung presentase tiap jawaban dari setiap nomor. Hasil presentase akan diinterpretasikan sesuai dengan katagori yang terdapat pada tabel 3.7, kemudian dianalisis.

Berikut adalah interpretasi pengolahan data angket :

Pertanyaan nomor 1: Media pembelajaran *Apples to Apples* menarik

Tabel 4.6
Rentang Klasifikasi Pertanyaan nomor 1

Jawaban	F	Presentasi
a. Ya	16	100
b. Tidak	0	0.00
Jumlah	16	100

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa (100%) menjawab media pembelajaran *Apples to Apples* menarik dan tidak seorangpun (0%) menjawab media pembelajaran *Apples to Apples* tidak menarik. Hal ini sesuai dengan pernyataan Hujair (2013:42) bahwa salah satu manfaat media pembelajaran adalah lebih menarik perhatian siswa.

Pertanyaan: Media pembelajaran *Apples to Apples* dapat memotivasi belajar siswa.

Tabel 4.7
Rentang Klasifikasi Pertanyaan nomor 2

Jawaban	F	Presentasi
a. Ya	15	93.75
b. Tidak	1	6.25
Jumlah	16	100

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian kecil (6,25%) siswa merasa media *Apples to Apples* tidak memotivasi dan sebagian besar (93,75%) siswa media pembelajaran *Apples to Apples* dapat memotivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sudjana dan Rifa'i (2009: 2) bahwa manfaat media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar karena siswa akan lebih tertarik terhadap pelajaran yang diberikan.

Pertanyaan: Dengan media pembelajaran *Apples to Apples* pembelajaran *bunpou* menjadi lebih menyenangkan.

Tabel 4.8
Rentang Klasifikasi Pertanyaan nomor 3

Jawaban	F	Presentasi
a. Ya	16	100
b. Tidak	0	0.00
Jumlah	16	100

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa (100%) menjawab media pembelajaran *Apples to Apples* menjadikan pembelajaran *bunpou* menjadi lebih menyenangkan dan tidak seorangpun (0%) menjawab dengan media pembelajaran *Apples to Apples* tidak menjadikan pembelajaran *bunpou* menjadi lebih menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Hujair (2013:42) bahwa salah satu manfaat media pembelajaran adalah menyenangkan dan tidak membosankan.

Pertanyaan: Cara menggunakan media pembelajaran *Apples to Apples* mudah.

Tabel 4.9
Rentang Klasifikasi Pertanyaan nomor 4

Jawaban	F	Presentasi
a. Ya	16	100
b. Tidak	0	0.00
Jumlah	16	100

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa (100%) menjawab cara menggunakan media pembelajaran *Apples to Apples* mudah dan tidak seorangpun (0%) menjawab cara menggunakan media pembelajaran *Apples to Apples* tidak mudah.

Hal ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Smith (2006) dalam Hao (2014:30) bahwa *Apples to Apples* dibandingkan dengan permainan lain tidak sulit untuk dimainkan, sehingga memudahkan siswa dalam menggunakan media tersebut dan mengurai kecemasan siswa dalam belajar.

Pertanyaan: Media pembelajaran *Apples to Apples* cocok untuk pembelajaran *bunpou*.

Tabel 4.10
Rentang Klasifikasi Pertanyaan nomor 5

Jawaban	F	Presentasi
a. Ya	16	100
b. Tidak	0	0.00
Jumlah	16	100

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa (100%) menjawab Media pembelajaran *Apples to Apples* cocok untuk pembelajaran *bunpou* dan tidak seorangpun (0%) menjawab media pembelajaran *Apples to Apples* tidak cocok untuk pembelajaran *bunpou*.

Pertanyaan: Dengan menggunakan *Apples to Apples* membuat rasa lebih percaya diri dalam belajar *bunpou*.

Tabel 4.11
Rentang Klasifikasi Pertanyaan Nomor 6

Jawaban	F	Presentasi
a. Ya	15	93.75
b. Tidak	1	6.25
Jumlah	16	100

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian kecil (6,25%) siswa merasa media *Apples to Apples* tidak membuat rasa lebih percaya diri dan sebagian besar (93,75%) siswa media pembelajaran *Apples to Apples* membuat rasa lebih percaya diri dalam belajar *bunpou*. Hal ini dikarenakan ketika bermain media *Apples to Apples* siswa akan menjadi hakim yang akan menentukan jawaban benar atau salah. Siswa akan menyatakan pendapatnya. Seperti yang dipaparkan Jamaris (Susanto, 2011:170) menyebutkan salah satu upaya mengembangkan kepercayaan diri anak dari segi perkembangan sosial anak adalah memberikan kesempatan untuk menyatakan pendapatnya.

Pertanyaan: Menggunakan media pembelajaran *Apples to Apples* membuat saya bermain bukan belajar.

Tabel 4.12
Rentang Klasifikasi Pertanyaan Nomor 7

Jawaban	F	Presentasi
a. Ya	2	12.5
b. Tidak	14	87.5
Jumlah	16	100

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian kecil (12,5%) siswa merasa media *Apples to Apples* membuat siswa bermain dan sebagian besar (87,5%) siswa media pembelajaran *Apples to Apples* tidak membuat mereka bermain melainkan belajar.

Pertanyaan: Media pembelajaran *Apples to Apples* berpengaruh terhadap pembelajaran *bunpou*.

Tabel 4.13
Rentang Klasifikasi Pertanyaan Nomor 8

Jawaban	F	Presentasi
a. Ya	13	81.25
b. Tidak	3	18.75
Jumlah	16	100

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar (81,25%) siswa merasa media *Apples to Apples* berpengaruh dan sebagian kecil (18,75%) siswa merasa media pembelajaran *Apples to Apples* tidak berpengaruh terhadap pembelajaran *bunpou*.

Pertanyaan: Media pembelajaran *Apples to Apples* bermanfaat bagi pembelajaran bahasa Jepang.

Tabel 4.14
Rentang Klasifikasi Pertanyaan Nomor 9

Jawaban	F	Presentasi
a. Ya	16	100
b. Tidak	0	0.00
Jumlah	16	100

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa (100%) menjawab media pembelajaran *Apples to Apples* bermanfaat bagi pembelajaran bahasa Jepang dan tidak seorangpun (0%) menjawab dengan media pembelajaran *Apples to Apples* tidak bermanfaat bagi pembelajaran bahasa Jepang.

Pertanyaan: Media pembelajaran *Apples to Apples* bisa menjadi salah satu variasi media untuk pembelajaran *bunpou*.

Tabel 4.15
Rentang Klasifikasi Pertanyaan Nomor 10

Jawaban	F	Presentasi
a. Ya	16	100
b. Tidak	0	0.00
Jumlah	16	100

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa (100%) menjawab media pembelajaran *Apples to Apples* bisa menjadi salah satu variasi media pembelajaran *bunpou* dan tidak seorangpun (0%) menjawab dengan media pembelajaran *Apples to Apples* tidak bisa menjadi salah satu variasi media untuk pembelajaran *bunpou*.

Pertanyaan: Dengan media pembelajaran *Apples to Apples* membuat siswa aktif dalam pembelajaran bahasa Jepang

Tabel 4.16
Rentang Klasifikasi Pertanyaan Nomor 11

Jawaban	F	Presentasi
a. Ya	16	100
b. Tidak	0	0.00
Jumlah	16	100

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa (100%) menjawab media pembelajaran *Apples to Apples* membuat siswa aktif dalam pembelajaran bahasa Jepang dan tidak seorangpun (0%) menjawab media pembelajaran *Apples to Apples* tidak membuat siswa aktif dalam pembelajaran bahasa Jepang. Hal ini sesuai dengan pernyataan Hujair (2013:42) manfaat menggunakan media pembelajar adalah pembelajar akan banyak melakukan kegiatan belajar. Ketika siswa

melakukan banyak kegiatan secara tidak langsung siswa akan aktif dalam pembelajaran.

Pertanyaan: Saya mengalami kesulitan jika tidak menggunakan media pembelajaran *Apples to Apples* dalam mempelajari *bunpou*.

Tabel 4.17
Rentang Klasifikasi Pertanyaan Nomor 12

Jawaban	F	Presentasi
a. Ya	4	25
b. Tidak	12	75
Jumlah	16	100

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian kecil (25%) siswa merasa cukup kesulitan dan sebagian besar (75%) siswa merasa tidak kesulitan jika tidak menggunakan media pembelajaran *Apples to Apples* dalam mempelajari *bunpou*.

Interpretasi data :

Berdasarkan hasil analisis data dan angket, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Apples to Apples* untuk pembelajaran *bunpou* dapat dikatakan sangat efektif. Hal ini efektif karena media pembelajaran *Apples to Apples* mudah digunakan dalam permainan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Smith (2006) dalam Hao (2014) bahwa *Apples to Apples* dibandingkan dengan permainan lain tidak sulit untuk dimainkan sehingga memudahkan siswa dalam menggunakan media tersebut dan mengurangi kecemasan siswa dalam belajar. Lalu *Apples to Apples* dapat memotivasi siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sudjana dan Rifa'i

(2009:2) bahwa manfaat media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar karena siswa akan lebih tertarik terhadap pelajaran yang diberikan. Selain itu media *Apples to Apples* dapat meningkatkan rasa percaya diri pada siswa. Hal ini dikarenakan ketika bermain media *Apples to Apples* siswa akan menjadi hakim yang akan menentukan jawaban benar atau salah. Siswa akan menyatakan pendapatnya. Seperti yang dipaparkan Jamaris (Susanto, 2011:170) menyebutkan salah satu upaya mengembangkan kepercayaan diri anak dari segi perkembangan sosial anak adalah memberikan kesempatan untuk menyatakan pendapatnya.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ada beberapa kendala yang peneliti temukan diantaranya sebagai berikut :

- a. Pada *treatment* pertama ternyata para siswa belum mendapatkan buku pegangan bahasa Jepang sehingga guru harus harus menunggu siswa mencatat setiap selesai menjelaskan.
- b. Pada *treatment* kedua siswa yang hadir hanya sebelas orang dengan beresalasan sakit sehingga guru harus membuat ulang kelompok baru.
- c. Penelitian ini sempat tertunda satu minggu dikarenakan kegiatan sekolah sebelum peringatan hari kemerdekaan 17 Agustus. Walaupun penelitian tertunda selama satu minggu, namun penelitian tetap berjalan dengan lancar

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian yang berjudul efektivitas media pembelajaran *Apples to Apples* terhadap pembelajaran *bunpou* pada siswa kelas XI Administrasi Perkantoran dimulai pada tanggal 1 Agustus sampai 6 September 2016.

Adapun proses menggunakan media *Apples to Apples* dalam pembelajaran *bunpou*. Pertama siswa dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen. Satu kelompok terdiri dari tiga sampai empat orang. Setiap anggota kelompok akan bergantian menjadi hakim, untuk menentukan hakim dengan cara hopimpa, setelah hakim ditentukan, hakim akan membagikan kartu berwarna merah kepada masing-masing pemain, lalu ketika semua pemain telah mendapat kartu, hakim akan mengambil kartu berwarna hijau, pemain yang lebih dulu meletakkan tangannya di atas kartu berwarna hijau yang akan membuat kalimat, setelah membuat kalimat, hakim akan menulis jawaban tersebut benar atau salah di kertas, lalu memutuskan jawaban tersebut benar atau salah, setelah permainan selesai, salah satu pemain dari setiap kelompok akan menuliskan kalimat yang benar dan salah di papan tulis untuk dibahas bersama-sama. Media ini digunakan karena membuat suasana kelas lebih menyenangkan, memotivasi, meningkatkan percaya diri dan siswa berpartisipasi secara aktif.

Keefektifitasan media *Apples to Apples* dapat dilihat berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 38,06 dan nilai rata-rata *posttest* 80,125, sehingga terdapat perbedaan nilai rata-rata sebesar 42,065. Dari nilai yang telah dihitung diperoleh hasil t_{hitung} 14,46, sementara t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% pada derajat kebebasan $(db) = 30$ sebesar 2,042. Sehingga t_{hitung} lebih besar t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$), yang berarti H_k diterima dan H_o ditolak. Kemudian setelah menghitung rata-rata *normalized gain*, diperoleh nilai sebesar 0,80 yang interpretasikan termasuk dalam kriteria sangat efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Apples to Apples* dalam pembelajaran *bunpou* terbukti sangat efektif.

Berdasarkan hasil dari pengolahan dan penginterpretasian data angket, diperoleh respon siswa yang positif terhadap penggunaan media *Apples to Apples* pada pembelajaran *bunpou*. Penggunaan media tersebut 100% cocok untuk pembelajaran *bunpou*, 93,75% menyatakan media pembelajaran *Apples to Apples* dapat memotivasi belajar siswa dan 93,75% menyatakan media pembelajaran *Apples to Apples* membuat rasa lebih percaya diri dalam pembelajaran *bunpou*.

B. Implikasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Apples to Apples* ini sangat efektif terhadap pembelajaran *bunpou*. Berdasarkan manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian, diharapkan penelitian ini

dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan pengajaran bahasa Jepang yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa Jepang siswa. Selain itu, tidak menutup kemungkinan diadakan penelitian lanjutan untuk mengembangkan media pembelajaran *Apples to Apples* ini lebih baik lagi.

C. Saran

Selama menjalankan proses penelitian ini, peneliti melihat kekurangan dan kelebihan dari segi media dan penulis sendiri, untuk itu saran untuk media pembelajaran *Apples to Apples* dalam pembelajaran bahasa Jepang adalah sebagai berikut :

1. Untuk pengajar
 - a. Media ini tidak hanya bisa diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang tetapi bisa juga diterapkan di pembelajaran mata pelajaran lain.
 - b. Buku yang digunakan untuk proses pembelajaran tidak hanya Buku Pelajaran Bahasa Jepang I bisa juga untuk buku pembelajaran lainnya.
 - c. Pengajar diharapkan menjelaskan langkah-langkah secara detail dan jelas kepada siswa
 - d. Pengajar harus memperhatikan para siswa ketika mereka sedang bermain media *Apples to Apples* agar mengetahui keaktifan selama berlangsungnya permainan.

2. Untuk siswa, harus lebih percaya terhadap diri sendiri dalam pembuatan kalimat, tidak perlu menanyakan kepada teman terlebih dahulu.

DAFTAR PUSTAKA

- 3A Network. 2008. *Minna No Nihongo I*. Surabaya : International Multicultural Activity Foundation (IMAF) Press.
- Anita, Lie. 2003. *101 Cara Menumbuhkan Percaya Diri Anak*. Jakarta: PT. Elek Media Kumpulan Do Gramatika.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- AH Sanaky, Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Buttner, Amy. 2013. *Aktivitas Permainan dan Strategi Penilaian untuk Kelas Bahasa*. Jakarta: Indeks.
- Daryanto (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Rajagrafindo Persada.
- E. Mulyasa (2003). *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Handoko. (2001). *Efektivitas Organisasi*. Jakarta: Erlangga.
- Isao, Matsumoto. 2010. *Bunpou wo Oshieru*. Tokyo: Kokusai Kouryuu Kikin.
- Jamaris, Martini. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak. Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*. UNJ Jakarta.
- Kobayashi, Mina. 1998. *Yoku Wakaru Kyoujuhou*. Tokyo: Aruku.
- Madkur, Muhammad Salam. 1993. *Peradilan Dalam islam*. Surabaya: PT. Bina Ilmu.
- Majalah Nuansa edisi Oktober-November-Desember 2013* terbitan dari The Japan Foundation Jakarta.
- Masanori, Fujiwara. 1999. *Yoku Wakaru Bunpou*. Tokyo: Keishikigaisha.
- Mustiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

- Putra, Sitiatava Rizema. 2013. *Desain Evaluasi Belajar Berbasis Kinerja*. Jogjakarta: Diva Press.
- Sadiman, Arief. Dkk. 2007. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatan)*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Simamora, Roymond. 2009. *Buku Ajar Pendidikan Keperawatan*. Jakarta : EGC.
- Situmorang, Hamzon. 2010. *Pengantar Lingustik Bahasa Jepang*. Medan: USU Press.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rifa'i. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjipto. 1995. *Gramatika Bahasa Jepang Modern Seri A*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sudjipto. 2004. *Gramatika Bahasa Jepang Modern*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sudjipto dan Ahmad Dahidi. 2004. *Pengantar Lingustik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sudjipto. 2010. *Metodologi Pengajaran Keterampilan Bahasa Jepang*. Bekasi: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharnan. 2005. *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi.
- Sutedi, Dedi. 2009. *Pengantar Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: UPI.
- Syaifullah, Ach. 2010. *Tips Bisa Percaya Diri*. Jogjakarta: Gerai Ilmu.
- Yan Hao, 2014. "Apples to Apples" *The Comparison of Play and Non-Play Intervention at a Chinese Elementary School*". Presented to the faculty of Graduate and Professional Studies in Education California State University, Sacramento.
- https://en.wikipedia.org/wiki/Apples_to_Apples di akses pada 12 Juli 2016 pukul 20.00 WIB.
- <http://www.com-www.com/applestoapples/> diakses pada 12 Juli 2016 pukul 20.20 WIB.

<http://www.learningliftoff.com/family-game-night-best-educational-boardgames-for-kids/#.WGddkFV97IU> diakses 12 Juli 2016 pukul 21.00 WIB

Tabel analisis item

No	Subjek	A						B				C						
		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2
1	d	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	
2	m	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	
3	n	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	
4	m	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	
5	d	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	
6	h	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	
7	a	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	
8	r	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	
9	f	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	
10	n	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	
11	r	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	
12	y	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
13	a	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
14	r	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	
15	n	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
16	a	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	
17	n	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	
18	a	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
19	a	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	
20	p	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	
21	w	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	
22	s	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
23	v	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	
24	s	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	
25	m	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	
26	j	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	
27	a	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	
28	s	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	
29	l	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	
30	f	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	
31	m	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	
32	i	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	
33	m	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	
34	r	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	
35	s	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	
36	k	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	
37	a	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	
38	s	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	
39	y	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
40	g	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
	benar	36	25	23	33	32	28	15	25	22	33	36	27	25	22	26	30	21
	salah	4	15	17	7	8	12	25	15	18	7	4	13	15	18	14	10	19
	js	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
		0,9	0,62	0,57	0,82	0,8	0,7	0,37	0,65	0,55	0,82	0,9	0,67	0,62	0,55	0,65	0,75	0,52
		mudah	sedang	sedang	mudah	mudah	sedang	sedang	sedang	sedang	mudah	mudah	sedang	sedang	sedang	sedang	mudah	sedang

ΣXiYj	857	648	576	807	794	680	393	624	553	811	839	676	623	562	628	738	531
ryx	0,491	0,634	0,413	0,574	0,639	0,364	0,414	0,442	0,409	0,614	0,258	0,511	0,434	0,479	0,296	0,497	0,413
R tabel	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312
Keterangan	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	TIDAK VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	TIDAK VALID	VALID
	cukup	tinggi	cukup	cukup	tinggi	rendah	cukup	cukup	cukup	tinggi	rendah	cukup	cukup	cukup	rendah	cukup	cukup

D																total	
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17			
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	26	676	
1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	19	361	
0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	22	484	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	729	
1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	22	484	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	26	676	
1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	10	100	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	841	
0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	676	
1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	25	625	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	784	
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	28	784	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	784	
1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	12	144	
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31	961	
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	29	841	
0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	9	81	
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	784	
1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	17	289	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	841	
1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	27	729	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	900	
1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	26	676	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	676	
0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	6	36	
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	29	841	
1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	22	484	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	29	841	
0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	17	289	
0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	20	400	
0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	18	324	
0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	17	289	
1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	18	324	
0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	20	400	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	24	576	
0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	15	225	
0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	18	324	
0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	17	289	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	30	900	
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	30	900	
26	33	27	32	33	31	36	31	24	33	37	28	35	25	20	910	22368	
14	7	13	8	7	9	4	9	16	7	3	12	5	15	20		828100	
40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40			
0.65	0.82	0.67	0.8	0.82	0.77	0.9	0.77	0.6	0.82	0.92	0.7	0.87	0.62	0.5			
sedang	mudah	sedang	mudah	mudah	mudah	mudah	mudah	sedang	mudah	mudah	sedang	mudah	sedang	sedang			

646	772	665	765	815	777	856	745	600	800	872	716	841	644	514
0,443	0,217	0,420	0,358	0,655	0,666	0,478	0,369	0,427	0,502	0,445	0,668	0,524	0,602	0,457
0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312
VALID	TIDAK VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID
cukup	rendah	cukup	rendah	tinggi	tinggi	cukup	rendah	cukup	cukup	cukup	tinggi	cukup	tinggi	cukup

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SMK TRIDAYA JAKARTA
Mata Pelajaran : BAHASA JEPANG
Kelas / Semester : XI/ 1
Pertemuan Ke- : 2 (BAB 16 – WATASHI NO KAZOKU)
Alokasi Waktu : 2 X 40 MENIT

A. Standar Kompetensi :

Membaca : memahami informasi sederhana berupa kosakata tulis mengenai keluarga sendiri.

B. Kompetensi Dasar :

Membaca : 1. Mengidentifikasi bunyi, ujaran (kata) dengan menjodohkan, mencocokkan dan membedakan secara tepat.
2. Memperoleh informasi secara umum maupun rinci dari pembentukan kosakata secara tepat.

C. Indikator

1. Menafsirkan makna kata/ungkapan sesuai konteks.
2. Melafalkan kata/frasa /kalimat dengan tepat.
3. Menentukan kosakata yang tepat sesuai konteks.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa menguasai kosakata, ungkapan, mengenai keluarga sendiri dan jumlah orang
2. Siswa mampu menyusun kalimat tentang keluarga sendiri dengan benar.

E. Materi Pembelajaran

Keluarga

No.	Kosakata	Arti
1.	Kazoku	Keluarga
2.	Kyôdai	Saudara
3.	Sofu	Kakek
4.	Sobo	Nenek
5.	Chichi	Ayah
6.	Haha	Ibu
7.	Ani	Kakak laki-laki
8.	Ane	Kakak perempuan
9.	Otôto	Adik laki-laki
10.	Imôto	Adik perempuan
11.	Watashi	Saya

Jumlah orang

No	Kosakata	Bahasa Jepang
1.	Hitori	Satu orang
2.	Futari	Dua orang
3.	San-nin	Tiga orang
4.	Yo-nin	Empat orang
5.	Go-nin	Lima orang
6.	Roku-nin	Enam orang
7.	Shichi-nin	Tujuh orang
8.	Hachi-nin	Delapan orang
9.	Kyû-nin	Sembilan orang
10.	Jû-nin	Sepuluh orang

	<p>kosakata yang ditunjuk oleh guru lalu siswa menebak arti pada gambar yang ditunjuk oleh guru.</p> <p>Siswa setiap baris bergantian menyebutkan kosakata yang ditunjuk oleh guru di <i>power point</i>. Setelah itu secara acak guru akan menanyakan secara individu.</p> <p>4. Pengenalan pola kalimat menggunakan media <i>power point</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> - KB(jumlah orang) <i>kazoku / kyôdai desu</i>. - KB (saudara kandung) <i>ga</i> KB (jumlah orang)<i>imasu</i>. <p>5. Latihan pola kalimat menggunakan media <i>Apples to Apples</i>.</p> <p>6. Setelah latihan pola kalimat mengenai keluarga menggunakan media <i>Apples to Apples</i>, perwakilan siswa dari setiap kelompok akan menuliskan kalimat yang telah mereka buat dan dibahas bersama-sama</p>	<p>15'</p> <p>20</p> <p>10'</p>
Akhir	<p>1. Siswa dan guru mengulangi pokok-pokok pelajaran yang baru saja dipelajari.</p> <p>2. Menyampaikan rencana pertemuan berikutnya.</p>	5'

G. Alat/bahan/ Sumber belajar

1. Alat/bahan

- a. *Apples to Apples*
- b. *Power Point*

2. Sumber belajar

- a. Evi Lusiana,dkk.hal 65-67. *Buku Pelajaran Bahasa Jepang I*.

H. Nilai Karakter

1. Mandiri
2. Tekun

Jakarta, Agustus 2016

Mengetahui,

Guru Pengampu

Dian Annisaa, S.Pd

Pengajar

Siska Amelia

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SMK TRIDAYA JAKARTA
Mata Pelajaran : BAHASA JEPANG
Kelas / Semester : XI/ 1
Pertemuan Ke- : 3 (BAB 17 – AYU SAN NO KAZOKU)
Alokasi Waktu : 2 X 40 MENIT

A. Standar Kompetensi :

Membaca : memahami informasi sederhana berupa kosakata tulis mengenai keluarga orang lain.

B. Kompetensi Dasar :

Membaca : 1. Mengidentifikasi bunyi, ujaran (kata) dengan menjodohkan, mencocokkan dan membedakan secara tepat.
2. Memperoleh informasi secara umum maupun rinci dari pembentukan kosakata secara tepat.

C. Indikator

1. Menafsirkan makna kata/ungkapan sesuai konteks.
2. Melafalkan kata/frasa /kalimat dengan tepat.
3. Menentukan kosakata yang tepat sesuai konteks.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menyebutkan jumlah saudara dan keluarga orang lain dengan benar.
2. Siswa mampu membuat kalimat tentang saudara dan keluarga orang lain dengan benar.

E. Materi Pembelajaran

Keluarga orang lain

No.	Kosakata	Arti
1.	Ojiisan	Kakek
2.	Obâsan	Nenek
3.	Otôsan	Ayah
4.	Okâsan	Ibu
5.	Oniisan	Kakak laki-laki
6.	Onêsan	Kakak perempuan
7.	Otôtosan	Adik laki-laki
8.	Imôtosan	Adik perempuan

Jumlah orang

No	Kosakata	Bahasa Jepang
1.	Hitori	Satu orang
2.	Futari	Dua orang
3.	San-nin	Tiga orang
4.	Yo-nin	Empat orang
5.	Go-nin	Lima orang
6.	Roku-nin	Enam orang
7.	Shichi-nin	Tujuh orang
8.	Hachi-nin	Delapan orang
9.	Kyû-nin	Sembilan orang
10.	Jû-nin	Sepuluh orang

Pola kalimat

No.	Pola Kalimat	Arti
1.	KB (orang) wa KB (saudara orang lain) ga	Ayu mempunyai 2

	<p>4. Pengenalan pola kalimat menggunakan media <i>power point</i>.</p> <p>- KB (saudara orang lain) <i>ga</i> KB (jumlah orang) <i>imasu</i>.</p> <p>5. Latihan pola kalimat menggunakan media <i>Apples to Apples</i>.</p> <p>6. Setelah latihan pola kalimat mengenai keluarga orang lain menggunakan media <i>Apples to Apples</i>, perwakilan siswa dari setiap kelompok akan menuliskan kalimat yang telah mereka buat dan dibahas bersama-sama.</p>	<p>15'</p> <p>20</p> <p>15'</p>
Akhir	<p>1. Siswa dan guru mengulangi pokok-pokok pelajaran yang baru saja dipelajari.</p> <p>2. Menyampaikan rencana pertemuan berikutnya.</p>	<p>5'</p>

G. Alat/bahan/ Sumber belajar

1. Alat/bahan

- a. *Apples to Apples*
- b. *Power Point*

2. Sumber belajar

- a. Buku "Pelajaran Bahasa Jepang I"

H. Nilai Karakter

1. Mandiri
2. Tekun

Jakarta, Agustus 2016

Mengetahui,

Guru Pengampu

Dian Annisaa, S.Pd

Pengajar

Siska Amelia

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
KELAS EKSPERIMEN**

Nama Sekolah : SMK TRIDAYA JAKARTA
Mata Pelajaran : BAHASA JEPANG
Kelas / Semester : XI/ 1
Pertemuan Ke- : 4 (BAB 18 – CHICHI WA KYÔSHI DESU)
Alokasi Waktu : 2 X 40 MENIT

A. Standar Kompetensi :

Membaca : memahami informasi sederhana berupa kosakata tulis mengenai usia dan pekerjaan atau profesi

B. Kompetensi Dasar :

Membaca : a. Mengidentifikasi bunyi, ujaran (kata) dengan menjodohkan, mencocokkan dan membedakan secara tepat.
b. Memperoleh informasi secara umum maupun rinci dari pembentukan kosakata secara tepat.

C. Indikator

- a. Menafsirkan makna kata/ungkapan sesuai konteks.
- b. Melafalkan kata/frasa /kalimat dengan tepat.
- c. Menentukan kosakata yang tepat sesuai konteks.

D. Tujuan Pembelajaran

- a. Siswa menguasai kosakata, ungkapan, mengenai usia dan pekerjaan atau profesi.
- b. Siswa mampu menyusun kalimat tentang usia dan pekerjaan atau profesi dengan benar.

E. Materi Pembelajaran

Angka

No.	Kosakata	Arti
1.	Jû	10
2.	Ni- Jû	20
3.	San- Jû	30
4.	Yon- Jû	40
5.	Go- Jû	50
6.	Roku- Jû	60
7.	Nana- Jû	70
8.	Hachi- Jû	80
9.	Kyû- Jû	90
10.	Hyaku	100

Usia

No	Kosakata	Arti
1.	Is-sai	Satu tahun
2.	Ni-sai	Dua tahun
3.	San-sai	Tiga tahun
4.	Yon-sai	Empat tahun
5.	Go-sai	Lima tahun
6.	Roku-sai	Emam tahun
7.	Nana-sai	Tujuh tahun
8.	Has-sai	Delapan tahun
9.	Kyû-sai	Sembilan tahun
10.	Jus-sai	Sepuluh tahun
11.	Hatachi	20 tahun
12.	Nan-sai?	Berapa umur kamu?

Status

No	Kosakata	Arti
1.	Kômuin	Pegawai negeri
2.	Kaishain	Pegawai perusahaan
3.	Ginkôin	Pegawai bank
4.	Gunjin	Tentara
5.	Enjinia	Insinyur
6.	Keisatsukan	Polisi
7.	Isha	Dokter
8.	Kyôshi	Guru
9.	Nôka	Petani
10.	Ryôshi	Nelayan
11.	Shufu	Ibu rumah tangga
12.	Shôgakusê	SD
13.	Chûgakusê	SMP
14.	Kôkôsê	SMA
15.	Daigakusê	Mahasiswa

Tempat

No	Kosakata	Arti
1.	Resutoran	Restoran
2.	Mise	Toko
3.	Kissaten	Cafe

Pola kalimat

No.	Pola Kalimat	Arti
1.	KB(orang) wa KB (status) desu. Contoh : <i>Chichi wa gunjin desu.</i>	Ayah saya seorang tentara.
2.	KB(jenis status) o yatte imasu	Ibu saya membuka

	Contoh : <i>Haha wa resutoran o yatte imasu</i>	usaha restoran
--	---	----------------

F. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

(2 X 40 menit)

Kegiatan	Uraian	Alokasi Waktu (menit)
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengucapkan salam dan berdoa. 2. Apersepsi dengan menanyakan keadaan siswa. 3. Mengabsen kehadiran siswa. 	5'
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menampilkan <i>power point</i> dan meminta siswa untuk mengamati mengenai apa tema pembelajaran hari ini. Guru menanyakan mengenai apa tema pembelajaran hari ini lalu siswa menjawab hal yang mereka ketahui. 2. Mengenalkan kosakata melalui media <i>power point</i> mengenai usia dan status pekerjaan. Guru mengucapkan dan siswa mengulangi kosakata yang ditunjuk oleh guru lalu siswa menebak arti pada gambar yang ditunjuk oleh guru. Siswa setiap baris bergantian menyebutkan kosakata yang ditunjuk oleh guru di <i>power point</i>. Setelah itu secara acak guru akan menanyakan secara individu. 4. Pengenalan pola kalimat menggunakan media <i>power point</i>. - KB(orang) wa KB (bilangan) <i>sai desu</i>. 	<p>5'</p> <p>15'</p> <p>15'</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - KB (orang) <i>wa</i> KB (status) <i>desu</i>. - KB (jenis usaha) <i>o yatte imasu</i>. <p>5. Latihan pola kalimat menggunakan media <i>Apples to Apples</i>.</p> <p>6. Setelah latihan pola kalimat mengenai keluarga menggunakan media <i>Apples to Apples</i>, perwakilan siswa dari setiap kelompok akan menuliskan kalimat yang telah mereka buat dan dibahas bersama-sama.</p>	<p>20</p> <p>15'</p>
Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru mengulangi pokok-pokok pelajaran yang baru saja dipelajari. 2. Menyampaikan rencana pertemuan berikutnya. 	5'

G. Alat/bahan/ Sumber belajar

1. Alat/bahan

- a. *Apples to Apples*
- b. *Power Point*

2. Sumber belajar

- a. Evi Lusiana, dkk. hal 65-67. *Buku Pelajaran Bahasa Jepang I*.

H. Nilai Karakter

1. Mandiri
2. Tekun

Jakarta, Agustus 2016

Mengetahui,

Guru Pengampu

Dian Annisaa, S.Pd

Pengajar

Siska Amelia

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SMK TRIDAYA JAKARTA
Mata Pelajaran : BAHASA JEPANG
Kelas / Semester : XI/ 1
Pertemuan Ke- : 5 (BAB 19 – DONNA HITO DESU KA)
Alokasi Waktu : 2 X 40 MENIT

A. Standar Kompetensi :

Membaca : memahami informasi sederhana berupa kosakata tulis mengenai keluarga sendiri.

B. Kompetensi Dasar :

Membaca : a. Mengidentifikasi bunyi, ujaran (kata) dengan menjodohkan, mencocokkan dan membedakan secara tepat.
b. Memperoleh informasi secara umum maupun rinci dari pembentukan kosakata secara tepat.

C. Indikator

1. Menafsirkan makna kata/ungkapan sesuai konteks.
2. Melafalkan kata/frasa /kalimat dengan tepat.
3. Menentukan kosakata yang tepat sesuai konteks.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa menguasai kosakata, ungkapan, mengenai sifat dan gambaran fisik seseorang.

2. Siswa mampu menyusun kalimat tentang sifat dan gambaran fisik dengan benar.

E. Materi Pembelajaran

Sifat

No.	Kosakata	Arti
1.	Yasashii	Baik
2.	Kibishii	Galak/ disiplin
3.	Majime (na)	Serius
4.	Omoshiroi	Menarik

Gambaran fisik

No	Kosakata	Bahasa Jepang
1.	Hansamu (na)	Tampan
2.	Kirê (na)	Cantik
3.	Kawaii	Lucu
4.	Se ga takai	Tinggi badan
5.	Se ga hikui	Pendek badan
6.	Kami ga nagai	Berambut panjang
7.	Kami ga mijikai	Berambut pendek
8.	Futotte imasu	Berbadan gemuk
9.	Yasete imasu	Berbadan Kurus

Pola kalimat

No.	Pola Kalimat	Arti
1.	KB(orang) wa (sifat/gambaran fisik) desu. Contoh : Imôto ga kirê desu.	

F. Metode/Model Pembelajaran

	<p>4. Pengenalan pola kalimat menggunakan media <i>power point</i>.</p> <p>- KB(orang) wa (sifat/gambaran fisik) <i>desu..</i></p> <p>5. Latihan pola kalimat menggunakan media <i>Apples to Apples</i>.</p> <p>6. Setelah latihan pola kalimat mengenai <i>donna hito desu ka</i> menggunakan media <i>Apples to Apples</i>, perwakilan siswa dari setiap kelompok akan menuliskan kalimat yang telah mereka buat dan dibahas bersama-sama.</p>	<p>10'</p> <p>20</p> <p>10'</p>
Akhir	<p>1. Siswa dan guru mengulangi pokok-pokok pelajaran yang baru saja dipelajari.</p> <p>2. Menyampaikan rencana pertemuan berikutnya.</p>	5'

H. Alat/bahan/ Sumber belajar

1. Alat/bahan

- a. *Apples to Apples*
- b. *Power Point*

2. Sumber belajar

- a. Evi Lusiana,dkk.hal 65-67. *Buku Pelajaran Bahasa Jepang I*.

I. Nilai Karakter

1. Mandiri

2. Tekun

Jakarta, Agustus 2016

Mengetahui,

Guru Pengampu

Pengajar

Dian Annisaa, S.Pd

Siska Amelia

Nama :

Kelas :

A. Jawablah dengan partikel yang tepat !

1. Imôto ____ gakuê desu.
a. wa b. no c. de d. o
2. Haha wa resutoran ____ yatte imasu.
a. wa b. ga c. ni d. o
3. Ani ____ hitori imasu.
a. de b. ga c. o d. ni
4. Watashi ____ 18 sai desu.
a. ni b. ga c. wa d. o
5. Onîsan ____ nan sai desu ka.
A. ga b. wa c. ni d. o
6. Ani ____ kaishain desu.
a. o b. de c. wa d. ni

B. Susunlah kata-kata berikut menjadi kalimat yang benar !

1. kazoku/ nin/ desu/ yo
a. Yo nin kazoku desu.
b. Yo kazoku nin desu.
c. Kazoku yo nin desu.
d. Yo nin desu kazoku.
2. desu/ kazoku/ nan/ desu ka / nin
a. Kazoku nan nin desu ka.
b. Nan nin kazoku desu ka.
c. Nan kazoku nin desu ka.
d. Nan desu ka kazoku nin.
3. futari / ga / onêsan/ imasu/ andi san/ wa
a. Futari onêsan ga andi san wa imasu.
b. Andi san wa futari ga onêsan imasu.
c. Futari andi san ga onêsan wa imasu.
d. Andi san wa onêsan ga futari imasu.

4. jû go sai/ desu/ wa/ watashi
- Jû go sai desu watashi wa.
 - Jû go sai wa watashi desu.
 - Watashi wa desu jû go sai.
 - Watashi wa jû go sai desu.

C. Lengkapilah kalimat rumpang di bawah ini !

- A-san : Onîsan wa nan sai desu ka ?
B-san : 1 wa 13 sai desu.
a. Imôto
b. Okâsan
c. Ani
d. Chichi
- A-san : Otôsan no shigoto wa 2 desu ka?
B-san : Chichi wa enjinia desu.
a. doko
b. nan
c. dare
d. nan sai
- A-san : Okâsan wa 3 desu ka?
B-san : Haha wa kirei desu.
a. nan sai
b. donna hito
c. nan nin
d. dare

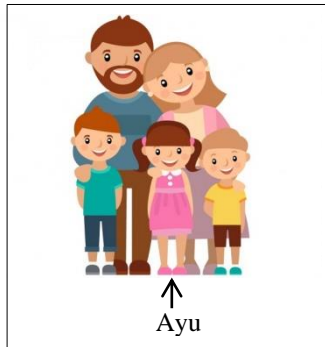
D. Perhatikan gambar di bawah, kemudian jawablah dengan benar sesuai dengan pertanyaan !

Untuk soal nomor 1-2



- Ada berapa anggota keluarga pada gambar di samping ?
a. Roku nin desu.
b. Go nin desu.
c. Yo nin desu.
d. Hachi nin desu.
- Dewi san wa nan nin kyôdai desu ka?
a. Futari desu.
b. Hitori desu.
c. Yo nin desu.
d. Go nin desu.

3. Ayu san wa nan nin kyôdai desu ka ?



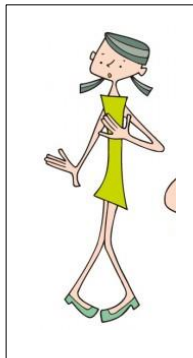
- Ayu san wa onîsan ga futari to otôto san ga hitori imasu.
- Ayu san wa onîsan ga hitori to otôto san ga hitori imasu.
- Ayu san wa futari ga onîsan to hitori ga otôto san imasu.
- Ayu san wa hitori ga onîsan to futari ga otôto san imasu.

4. Kalimat yang cocok pada gambar di bawah adalah...



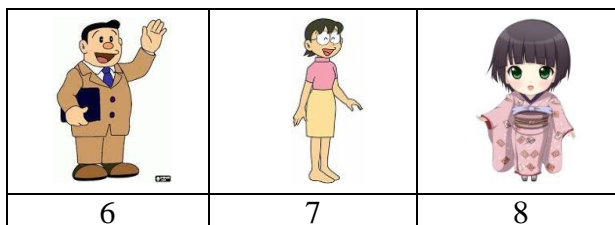
- Chichi wa nôka desu.
- Haha wa nôka desu.
- Chichi wa keisatsukan desu.
- Haha wa keisatsukan desu.

5. Kalimat tepat yang menggambarkan ciri fisik orang berikut ini adalah...



- Dewi san wa se ga hikui desu.
- Dewi san wa yasete imasu.
- Dewi san wa kami ga nagai desu.
- Dewi san wa hansamu desu.

Untuk soal nomor 6-8




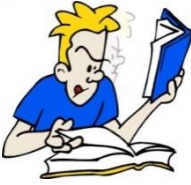
Pilihlah kalimat yang cocok pada gambar di atas !

- Chichi wa futotte imasu.
 - Chichi wa yasete imasu.
 - Chichi wa kirei desu.
 - Chichi wa kami ga nagai desu.

- c. Haha wa nôka desu.
- d. Haha wa shôgakusê desu.

13. a. Budi san wa shôgakusê desu.
- c. Budi san wa kyôshi desu.
 - d. Budi san wa enjinia desu.
 - e. Budi san wa nôka desu.

Untuk soal nomor 14-15

 <p>Andi</p>	 <p>Budi</p>
14	15

Pilihlah kalimat yang tepat yang menggambarkan sifat orang di atas ini !

14. a. Andi san wa omoshiroi desu.
- b. Andi san wa yasashii desu.
 - c. Andi san wa majime desu.
 - d. Andi san wa kibishii desu.

15. a. Budi san wa omoshiroi desu.
- b. Budi san wa yasashii desu.
 - c. Budi san wa majime desu.
 - d. Budi san wa kibishii desu.

16. Kalimat yang tepat pada gambar di bawah ini adalah...



- a. Andi san wa kirei desu.
- b. Andi san wa hansamu desu.
- c. Andi san wa kami ga nagai desu.
- d. Andi san wa me ga chiisai desu.

Kunci Jawaban

- A.** 1. a
2. d
3. b
4. c
5. b
6. c

- B.** 1. a
2. b
3. d
4. d

- C.** 1. c
2. b
3. b

- D.** 1. a
2. a
3. b
4. c
5. b

6. a
7. c
8. a
9. d
10. a

11. b
12. a
13. d
14. b
15. C

16. b

- E.** 1. a
2. a
3. d

ANGKET PENELITIAN

Keterangan :

1. Angket ini bertujuan untuk penelitian skripsi yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran *Apples to Apples* terhadap Pembelajaran *Bunpou*”
2. Angket ini bersifat rahasia dan jawaban dari angket ini tidak akan mempengaruhi nilai akademis.
3. Bacalah dengan teliti apabila ada yang tidak dipahami dapat ditanyakan langsung ke penyebar angket.
4. Berilah tanda ceklis pada jawaban yang menurut anda tepat dan jangan lupa untuk menuliskan nama dan kelas.

Nama :

Kelas :

Berilah tanda (√) untuk menjawab pertanyaan di bawah ini!

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Media pembelajaran <i>Apples to Apples</i> menarik		
2.	Media pembelajaran <i>Apples to Apples</i> dapat memotivasi belajar siswa		
3.	Dengan media pembelajaran <i>Apples to Apples</i> pembelajaran <i>bunpou</i> menjadi lebih menyenangkan		
4.	Cara menggunakan media pembelajaran <i>Apples to Apples</i> mudah		
5.	Media pembelajaran <i>Apples to Apples</i> cocok untuk pembelajaran <i>bunpou</i>		
6.	Dengan menggunakan <i>Apples to Apples</i> membuat rasa lebih percaya diri dalam belajar <i>bunpou</i> .		

7	Menggunakan media pembelajaran <i>Apples to Apples</i> membuat saya bermain bukan belajar		
8	Media pembelajaran <i>Apples to Apples</i> berpengaruh terhadap pembelajaran <i>bunpou</i> .		
9	Media pembelajaran <i>Apples to Apples</i> bermanfaat bagi pembelajaran bahasa Jepang		
10	Media pembelajaran <i>Apples to Apples</i> bisa menjadi salah satu variasi media untuk pembelajaran <i>bunpou</i> .		
11	Dengan media pembelajaran <i>Apples to Apples</i> membuat siswa aktif dalam pembelajaran bahasa Jepang		
12	Saya mengalami kesulitan jika tidak menggunakan media pembelajaran <i>Apples to Apples</i> dalam mempelajari <i>bunpou</i> .		

DAFTAR NAMA SISWA

No.	Nama
1	Afifah Farah A
2	Anggita Oktavia W
3	Annisa Fadillah
4	Diana Rospita
5	Dini Farah R
6	Febby Yunus
7	Irma Oktafiyani
8	Mutiara Afriyanti
9	Nabila Az-zahra P
10	Novita Tri Rahayu
11	Nurul Janah
12	Ratri Sabriyanti
13	Restania
14	Santi Rahmawati
15	Yuwanita Setiawati
16	Annisa



*Building
Future
Leaders*

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PR I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982
BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI : 4752180
Bagian UHTP : Telepon. 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian HUMAS : 4898486
Laman : www.unj.ac.id

Nomor : 0008/UN39.12/KM/2017 3 Januari 2017
Lamp. : -
Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian
untuk Penulisan Skripsi

Yth Kepala SMK Tridaya Jakarta
Jl. Pangkalan Jati II
Jakarta Timur

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

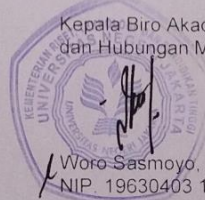
Nama : Siska Amelia
Nomor Registrasi : 2915115672
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta
No Telp/HP : 083870174262

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :

"Efektifitas Media Pembelajaran Apples to Apples Terhadap Pembelajaran Bunpou (Pre-Experimental Pada Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Tridaya Jakarta Tahun Ajaran 2016/2017)"

Atas perhatian dan kerjasama Saudara kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Akademik, Kemahasiswaan,
dan Hubungan Masyarakat



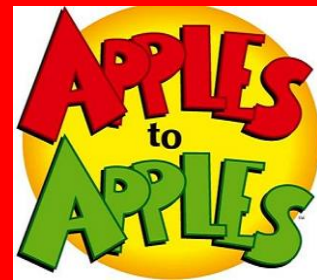
Woro Sasmoyo, SH
NIP. 19630403 198510 2 001

Tembusan :
1 Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
2 Kaprog Pendidikan Bahasa Jepang

KARTU APPLES TO APPLES

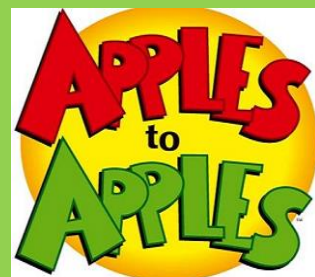


Ane



2

Futari



DOKUMENTASI PENELITIAN



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Siska Amelia. Dilahirkan di Jakarta pada tanggal 1 Maret 1993. Anak ke-empat dari pasangan Muhayati dan Yasin. Pendidikan formal yang pernah di tempuh adalah Taman Kanak-Kanak Al-Hakim Jakarta Timur Tahun 1998. SDN Lubang Buaya 11 Pagi tahun 1999-2005, kemudian masuk SMPN 157 Jakarta Timur dan lulus pada tahun 2008, melanjutkan pendidikan ke SMK Islam PB.Soedirman 2 Jakarta Timur dan lulus pada tahun 2011. Setelah menyelesaikan wajib belajar sembilan tahun, pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan kejenjang Universitas yaitu di Universitas Negeri Jakarta, Fakultas Bahasa dan Seni, Jurusan Bahasa Jepang dan lulus pada tahun 2017. Mengajar ekstrakurikuler bahasa Jepang di SMP Labschool Cibubur.