

No. Reg. 2915081685

ABSTRAK

Amanda Vintia. 2013. *Efektivitas Media Permainan Karuta dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Terhadap Mahasiswa Semester 1 Tahun Ajaran 2012/2013 Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta*. Skripsi, Jurusan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Untuk dapat melakukan kegiatan komunikasi dengan bahasa diperlukan penguasaan kosakata dalam jumlah yang cukup atau memadai. Penguasaan kosakata yang lebih banyak memungkinkan kita untuk menerima dan menyampaikan informasi yang lebih luas dan kompleks. Dalam pembelajaran bahasa Jepang, penguasaan kosakata pada tingkat dasar sangat penting untuk menjadi dasar yang kuat untuk penguasaan kosakata pada tingkat selanjutnya dan meningkatkan kemampuan dalam membuat kalimat. Akan tetapi banyaknya jumlah kosakata yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa Jepang tentunya akan menjadi kesulitan terutama bagi pembelajar yang masih berada di tingkat dasar.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang adalah media permainan *Karuta*. Dengan media ini lingkungan belajar akan menjadi menyenangkan sehingga memungkinkan siswa dapat menyerap pelajaran dengan baik. Dengan bermain pula siswa tidak hanya menyerap informasi tapi juga bekerja dengan informasi tersebut, sehingga ketika informasi tersebut diterima berulang kali maka dapat menjadi ingatan jangka panjang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media permainan *Karuta* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang khususnya pada mahasiswa semester 1 Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta. Untuk mencapai tujuan tersebut dilakukan penelitian dengan mengajarkan kosakata bahasa Jepang kepada mahasiswa dengan menggunakan media permainan *Karuta* serta memberikan tes hasil belajar.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen yaitu metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *posttest only control design* yaitu dengan membandingkan kelompok pertama yang diberi perlakuan (kelas eksperimen) dan kelompok kedua yang tidak mendapat perlakuan (kelas kontrol). Sampel penelitian berjumlah 32 siswa, dengan rincian 16 siswa kelas B reguler sebagai kelas eksperimen dan 16 siswa kelas A reguler sebagai kelas kontrol. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif. Tes hasil belajar dianalisis dengan teknik

kuantitatif menggunakan data hasil *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Setelah dilakukan analisis data diperoleh hasil penelitian bahwa penggunaan media permainan *Karuta* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang khususnya pada mahasiswa semester 1 Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta, terbukti efektif dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil uji hipotesis yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$, , dimana nilai $t_{hitung} = 4,02$ dan $t_{tabel} 5\% = 2,04$ $t_{tabel} 1\% = 2,75$.

Kata Kunci: Efektivitas, *Karuta*, Kosakata Bahasa Jepang