

ABSTRAK

Anindita Febbi Rifanny. 2012. *Efektivitas Permainan Kartu UNO dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA Mutiara 17 Agustus Bekasi Utara Tahun Ajaran 2011/2012)*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kecenderungan siswa SMA Mutiara 17 Agustus Bekasi dalam mempelajari kosakata baru adalah dengan mengandalkan kepengajaran yang dilakukan oleh guru di depan kelas. Selain itu, sebagai bahasa yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa, membuat siswa malas, tidak bersemangat, tidak tertarik membuka buku apalagi mempelajari kosakata secara mandiri. Sehingga semakin menyulitkan siswa menguasai kosakata yang mereka pelajari. Untuk itu dibutuhkan suatu pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang mempunyai unsur permainan di dalamnya agar siswa cepat menguasai kosakata dan tidak mudah lupa dengan apa yang dipelajari. Mengatasi hal tersebut digunakanlah media permainan kartu *UNO* dalam pembelajaran kosakata. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa kelas X sebelum dan sesudah perlakuan, mengetahui efektivitas penggunaan media kartu *UNO*, dan terakhir mengetahui tanggapan siswa tentang permainan kartu *UNO* dalam pembelajaran kosakata. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true experimental* (eksperimen murni) dengan desain penelitian *true experimental design* dengan bentuk *pretest-posttest control group design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh adanya perlakuan (*treatment*) dengan membagi dua kelompok, kelompok eksperimen yang diberi perlakuan, dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Kemudian, sebelum perlakuan diberikan, untuk mengetahui kemampuan di kelas tersebut sama atau berbeda, maka kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi *pretest*. Setelah diketahui sama, diberikanlah perlakuan yakni pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan kartu *UNO* pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media kartu bergambar. Setelah perlakuan, kelas eksperimen dan kontrol diberikan *posttest*. Dari hasil tersebut, dari Uji-t diketahui t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_k diterima sehingga diketahui bahwa terdapat efektivitas media permainan kartu *UNO* dalam pembelajaran bahasa Jepang. Berdasarkan pengolahan data angket, diketahui bahwa media permainan kartu *UNO* dapat membangkitkan semangat dan motivasi sehingga membuat siswa ikut aktif lagi dalam belajar bahasa Jepang.

Kata Kunci: media permainan, kartu *UNO*, kosakata bahasa Jepang.