

## ABSTRAK

Mahardiani Indah Kusuma Wardani. 2013. *Pengaruh Penggunaan Teknik Permainan Gesture dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kata Kerja Bahasa Jepang (Penelitian di Kelas X SMAN 30 Jakarta Pusat)*. Skripsi, Jurusan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi pembelajaran yang kurang kondusif dan pasif pada pelajaran bahasa Jepang, serta siswa mengalami kendala mempelajari kata kerja bahasa Jepang. Kegiatan mempelajari kata kerja bahasa Jepang menjadi salah satu hal yang sulit dan membosankan. Hasil belajar siswa pada saat ujian tengah semester belum memuaskan. Hal ini ditunjukkan oleh perolehan nilai hasil belajar siswa pada saat ujian tengah semester.

Untuk mengatasi masalah tersebut dicobakan cara dengan teknik permainan *gesture*. Penggunaan teknik permainan ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kata kerja bahasa Jepang pada siswa. Cara alternatif ini juga diharapkan berguna untuk mengatasi rasa bosan siswa sehingga meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan teknik permainan *gesture* dalam meningkatkan hasil belajar kata kerja bahasa Jepang serta untuk mengetahui bagaimanakah pendapat siswa mengenai teknik permainan tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif *pre experimental design*, dengan sampel berjumlah 30 orang yaitu terdiri dari gabungan siswa-siswi tiga kelas X-4, X-5, X-6 SMA Negeri 30 Jakarta Pusat. Sampel yang digunakan hanya satu kelas, yaitu kelas eksperimen saja.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes dan angket. Tes berupa pretes dan postes masing-masing dilakukan sebanyak satu kali, yaitu berupa tes pilihan ganda dan esai. Setelah dirata-ratakan diperoleh nilai rata-rata pretes sebesar 78,4 dan nilai rata-rata postes sebesar 87,9. Setelah dilakukan Uji-t diketahui nilai  $t_{hitung}$  lebih besar daripada nilai  $t_{tabel}$  ( $4,32 > 2,04$ ), dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_k$  diterima sehingga diketahui bahwa terdapat hasil yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar kata kerja bahasa Jepang.

Berdasarkan pengolahan hasil data angket, diketahui bahwa teknik permainan *gesture* membantu siswa dalam mempelajari kata kerja bahasa Jepang. Siswa menganggap menggunakan teknik permainan *gesture* menyenangkan dan menimbulkan semangat serta motivasi siswa untuk belajar aktif di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *gesture* memberikan efek yang signifikan pada hasil belajar siswa, serta dapat membuat siswa belajar aktif di dalam kelas.

Kata Kunci: Pengaruh, Teknik Permainan *Gesture*, Hasil Belajar Kata Kerja.