

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Irvandy Imam Sudrajat
No. Reg : 2915081683
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa Jepang
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Efektivitas Media Software Permainan Nazotte Oboeru Otona no Kanji Renshu Kanzen Ban Terhadap Pembelajaran Kanji (Studi Eksperimen Terhadap Mahasiswa Tingkat I Jurusan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta Tahun Ajaran 2012/2013)

Pembimbing I

Nur Saadah Fitri Asih M.Pd
NIP. 197311162008012005

Pembimbing II

Viana Meilani Prasetio, S.S
NIP. 19710530200501200

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Irvandy Imam Sudrajat
No. Reg : 2915081683
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa Jepang
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Efektivitas Media Software Permainan Nazotte Oboeru Otona no Kanji Renshu Kanzen Ban Terhadap Pembelajaran Kanji (Studi Eksperimen Terhadap Mahasiswa Tingkat I Jurusan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta Tahun Ajaran 2012/2013)

Telah berhasil dipertahankan dan diterima untuk diuji sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I

Nur Saadah Fitri Asih M.Pd
NIP. 197311162008012005

Penguji I

Cut Erra Rismorlita, M.Si
NIP.197612282008122001

Pembimbing II

Viana Meilani Prasetio, S.S
NIP. 19710530200501200

Penguji II

Nia Setiawati, M.Pd
NIP.197610252009122002

Ketua Penguji

Cut Erra Rismorlita, M.Si
NIP. 197612282008122001

Jakarta, Dekan

Dr. Aceng Rahmat, M.Pd
NIP 19512141990031001

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Irvandy Imam Sudrajat
No. Reg : 2915081683
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa Jepang
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Efektivitas Media Software Permainan Nazotte Oboeru Otona no Kanji Renshu Kanzen Ban Terhadap Pembelajaran Kanji (Studi Eksperimen Terhadap Mahasiswa Tingkat I Jurusan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta Tahun Ajaran 2012/2013)

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari 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, Juli 2013

Irvandy Imam Sudrajat

NIM. 2915081683

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Irvandy Imam Sudrajat
No. Reg : 2915081683
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa Jepang
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Efektivitas Media Software Permainan Nazotte Oboeru Otona no Kanji Renshu Kanzen Ban Terhadap Pembelajaran Kanji (Studi Eksperimen Terhadap Mahasiswa Tingkat I Jurusan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta Tahun Ajaran 2012/2013)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalti 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 bulan Juli 2013

Yang menyatakan,

Irvandy Imam Sudrajat

ABSTRAK

Irvandy Imam Sudrajat. 2013, *Efektifitas Media Software Permainan Nazotte Oboeru Otona no Kanji Renshuu Kanzen-Ban Terhadap Pembelajaran Kanji (Studi Eksperimen Terhadap Mahasiswa Semester I Tahun Ajaran 2012/2013 Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Jakarta)*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Huruf kanji merupakan hal yang wajib untuk dipelajari dalam mempelajari bahasa Jepang. Banyaknya jumlah kanji serta cara bacanya yang beragam merupakan kendala dalam pembelajaran bahasa Jepang. Pentingnya mempelajari huruf kanji dapat dilihat dari banyaknya penelitian yang telah dilakukan tentang cara belajar huruf kanji, kemampuan penguasaan huruf kanji, dan juga soal-soal pada tes bahasa Jepang yang selalu menggunakan huruf kanji seperti pada *Examination for Japanese University (EJU)* dan *Japanese Language Proficiency Test (JLPT)*.

Tujuan penelitian ini adalah mencobakan *software* permainan *Nazotte Oboeru Otona no Kanji Renshuu Kanzen-Ban* dalam pembelajaran kanji untuk meningkatkan kemampuan penguasaan huruf kanji bahasa Jepang di tingkat perguruan tinggi. Dan untuk melihat sejauh mana efektifitas penggunaan media *software* permainan *Nazotte Oboeru Otona no Kanji Renshuu Kanzen-Ban* terhadap pembelajaran kanji.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimental *post-test only design*. Peneliti melihat hasil pembelajaran kanji kelas eksperimen sebelum dilakukan *treatment*. Kemudian peneliti memberikan *treatment* pada kelas eksperimen dengan menggunakan media *software* permainan *Nazotte Oboeru Otona no Kanji Renshuu Kanzen-Ban*. Setelah tiap *treatment* peneliti memberikan *post-test* kepada kelas eksperimen tersebut.

Hasil dari tes menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang cukup signifikan dilihat dari nilai rata-rata tes kelas eksperimen sebelum *treatment* dan hasil nilai rata-rata post-test. Nilai t_{hitung} sebesar 3.62, pada taraf signifikansi 5% diperoleh t_{tabel} sebesar 2.05. Dengan demikian maka $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka diketahui bahwa H_k diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan media *software* permainan *Nazotte Oboeru Otona no Kanji Renshuu Kanzen-Ban*.

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

- 1) Guru dapat menggunakan media *software* permainan sebagai media alternatif dalam pembelajaran agar pembelajaran jadi lebih menarik, dalam hal ini khususnya media *software* permainan *Nazotte Oboeru Otona no Kanji Renshuu Kanzen Ban* untuk pembelajaran huruf kanji.
- 2) Untuk para pembelajar dan peneliti seterusnya agar dapat mengembangkan kegunaan media ini dan juga menggunakan media ini sebagai referensi belajar maupun referensi untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih baik kedepannya.

Kata Kunci: Efektivitas, *Software*, Permainan, Kanji

漢字学習にたいする謎って覚える大人の漢字練習完全版というゲームソ

フトメディアの有効性

(2012/2013 年席のジャカルタ国立大学一年生における実験研究)

イルヴァンディ、イマム、スドラジャット

概要

A. 背景

漢字はひらがなとカタカナ以外に日本人が使われている字である。インドネシアに漢字は日本語学科の大学生が勉強しなければならないのに高校にあまり勉強されない。ですから、たくさん日本語学科の新入生は漢字のいっばいの読み方と書き方に適応つらいである。

この問題を解決するために、“謎って覚える大人の漢字練習完全版”というゲームソフトを試します。このゲームソフトは *NDS* のゲームソフトである。しかし、“*No\$GBA 2.6 + No\$Zoomer*”エミュレーターというコンピューターソフトでコンピューター、ラップトップ、*Smartphone* などで使えます。

この *media* は大学の漢字の勉強に試すことがいいと思います。そんなあわけて、本研究は漢字学習に謎って覚える大人の漢字練習完全版というゲームソフトメディアの有効性とタイトルをします。

B. 問題提供

1. “謎って覚える大人の漢字練習完全版” ゲームソフトを使用した学習者の漢字学習はどうであるか。
2. “謎って覚える大人の漢字練習完全版” ゲームソフトの有効性はどうであるか。
3. 漢字を学習するためのメディアとして “謎って覚える大人の漢字練習完全版” ゲームソフトを使用した学習者の意見はどうであるか。

C. 解説

本研究の方法は *quasi-experimental* である。研究のデザインは *post-test only design* である。トリットメンは五回行われ、一回めは百分に行わる。本研究の対象としては実験クラスとしてジャカルタ国立大学の 26 人の 2012/2013 年席の一年生である。

本研究の学習段階はまず、最初のトリットメンに謎って覚える大人の漢字練習完全版ゲームソフトメディアを配って、*Basic Kanji Book Vol.1* の第七課がこのゲームソフトメディアで練習する。次のトリットメンにまずは第七課の *posttest* をおこなわる。そして、謎って覚える大人の漢字練習完全版ゲームソフトメディアで第八課と半分の第九課を謎って覚える大人の漢字練習完全版ゲームソフトメディアで練習する。三番目と四番目のトリットメンも前のトリットメンと同じである。まずは先週の練習の *posttest* をして謎って覚える大人の漢字練習

完全版ゲームソフトメディアで練習する。三番目のトリートメンは半分の第九か
と半分の第十課を練習する。四番目のトリートメンは半分の第十課と第十一課を
練習する。

1. 事後テスト

	トリートメン後の点	トリートメン前の点
平均点	77.51	63.46
標準偏差	8.62	17.40
標準エラー	1.72	3.48
標準エラー x-y 平均点	3.88	
t 数	3.62	
t 表	2.05	

トリートメンを行った後、実験クラスのトリートメン後の点の平均点は 77.51
点になって、トリートメン後の点の平均点は 63.46 点になった。t 数の結
果は 3.62 点で、t 表 5%=2.06 点である。t 数は(3.62>2.05) t 表よりもっと
高い。

つまり漢字学習に迷って覚える大人の漢字練習完全版ゲームソフトメディ
アは有効だという結果である。

2. アンケートと

実験クラスに配ったアンケートの結果は次の通りである。

- a. 謎って覚える大人の漢字練習完全版というゲームソフトメディアは学習者の漢字の勉強の興味を向上することができる。
- b. 謎って覚える大人の漢字練習完全版というゲームソフトメディアは学習者の漢字の勉強を助けられることである。
- c. 謎って覚える大人の漢字練習完全版というゲームソフトメディアは学習者が漢字の書き方をもっと分かることができる。
- d. 謎って覚える大人の漢字練習完全版というゲームソフトメディアは学習者が漢字の読み方をもっと分かることができる。

D. 結論

研究の結果のデータに基づいて、謎って覚える大人の漢字練習完全版というゲームソフトは学習メディアを使用されたのは漢字学習に効果的である。謎って覚える大人の漢字練習完全版ゲームソフトを使用した学習者はほとんどこのメディアについて簡単に使えて、いいメディアと思います。このメディアは学習者の漢字の勉強の興味を向上することができて、学習結果も向上することができる。

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas rahmat, karunia dan hidayahnya, kepada Nabi Muhammad SAW atas suri tauladannya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Media Software Permainan Nazotte Oboeru Otona no Kanji Renshuu Kanzen Ban Terhadap Pembelajaran Kanji (studi Eksperimen terhadap Mahasiswa Tingkat I Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta Tahun Ajaran 2012/2013”).

Penulis 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 saya mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya atas peran dan dukungan dari berbagai pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini, yaitu diantaranya:

1. Bapak Dr. Aceng Rahmat, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Poppy Rahayu, M.Pd, selaku ketua Jurusan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Nur Saadah Fitri Asih M.Pd selaku pembimbing akademik sekaligus selaku Dosen Pembimbing I dalam penulisan skripsi ini yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan saran dalam penyusunan skripsi ini sehingga memperoleh hasil yang maksimal.
4. Ibu Viana Meilani Prasetio, S.S, selaku Dosen Pembimbing II dalam penulisan skripsi ini sekaligus Dosen mata kuliah Hyouki I yang telah memberikan waktunya untuk membimbing serta memberikan masukan dan saran dalam penelitian ini sehingga memperoleh hasil yang maksimal.

5. Seluruh dosen dan staf Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan dukungan dan saran serta ilmu yang bermanfaat bagi peneliti dalam menyusun skripsi ini.
6. Keluarga Ibu, Ayah, dan Kakak saya tercinta. Terima kasih atas doa, semangat dan dukungannya.
7. Nadira Irdiana, terima kasih atas semangat, dukungan, kasih sayang yang selalu diberikan selama penulisan skripsi ini.
8. Teman-teman seperjuangan Ramadhina, Kero Dian Annisa, Eka Winda, David, Septry, Faridah, Zul Fadli, Carlos, Tria, Rizu, Nurmelia, Dinda, dan semua yang namanya tidak dapat saya sebutkan satu per satu. Terima kasih atas segala doa, dukungan, semangat, saran, dan informasi yang telah diberikan.
9. Seluruh mahasiswa Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta angkatan 2006-2012. Terima kasih atas dukungan dan kebersamaannya.
10. Terima kasih pada para siswa siswi SMK NUSTAR yang selalu memberi saya semangat dan dukungan dengan keceriaan kalian.
11. Keluarga besar Teater Mahasiswa Enjuku baik para anggota, pengurus, dan Kaikiri sensei selaku penasehat Enjuku. Terima kasih atas segala semangat, pelajaran, dan dukungan yang diberikan.

Saya menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam proposal penelitian ini, karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman peneliti. Namun dengan niat yang kuat, motivasi dan semangat saya berusaha untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada, dan hal itu tidak terlepas dari bantuan pihak-pihak lain. Untuk itu saya mengharapkan kritik dan saran.

Jakarta, Agustus 2013

Irvandy Imam Sudrajat

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI AKADEMIS.....	iv
ABSTRAK.....	v
RESUME.....	vii
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1. Latar Belakang.....	1
2. Identifikasi Masalah.....	4
3. Pembatasan Masalah.....	5
4. Perumusan Masalah.....	5
5. Tujuan Penelitian.....	6
6. Lingkup Penelitian.....	7
7. Waktu dan Tempat Penelitian.....	7
8. Kegunaan Penelitian.....	8
	10

BAB II KERANGKA TEORI.....	
1. Deskripsi Teoritis.....	10
a. Pembelajaran.....	10
1. Pengertian Pembelajaran.....	10
b. Media Pembelajaran.....	11
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
2. Tujuan dan manfaat media pembelajaran.....	13
3. Jenis-jenis media pembelajaran.....	15
c. Pembelajaran Kanji.....	18
d. Software Permainan Sebagai Media Pembelajaran.....	21
1. Pengertian software.....	21
2. Kategori software.....	22
e. Permainan.....	24
f. Software Permainan Kanji.....	26
g. Software permainan Nazotte oboeru otona no kanji renshuu kanzen ban sebagai media pembelajaran	26
2. Penelitian yang Relevan.....	29
3. Konsep.....	31
4. Perumusan Hipotesis.....	33
5. Definisi Operasional.....	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	36
1. Metode dan Desain.....	36
2. Populasi dan Sampel.....	38
	38

3. Variabel Penelitian.....	
4. Instrumen Penelitian.....	39
5. Teknik Analisis Data.....	41
1. Teknik Pengumpulan Data.....	41
2. Pengolahan Data Tes.....	41
3. Pengolahan Data Angket	44
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	46
1. Deskripsi Data.....	46
2. Pengolahan data tes.....	61
3. Pengolahan data angket	64
4. Diskusi.....	71
BAB V PENUTUP.....	74
1. Kesimpulan.....	74
2. Implikasi.....	76
3. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	78
LAMPIRAN	

Daftar Tabel

- Tabel 3.1 : Tabel penafsiran data angket
- Tabel 4.1 : Tabel Hasil Post-Test Kelas eksperimen
- Tabel 4.2 : Hasil rekapitulasi angket pertanyaan 1
- Tabel 4.3 : Hasil rekapitulasi angket pertanyaan 2
- Tabel 4.4 : Hasil rekapitulasi angket pertanyaan 3
- Tabel 4.5 : Hasil rekapitulasi angket pertanyaan 4
- Tabel 4.6 : Hasil rekapitulasi angket pertanyaan 5
- Tabel 4.7 : Hasil rekapitulasi angket pertanyaan 6
- Tabel 4.8 : Hasil rekapitulasi angket pertanyaan 7
- Tabel 4.9 : Hasil rekapitulasi angket pertanyaan 8
- Tabel 4.10 : Hasil rekapitulasi angket pertanyaan 9
- Tabel 4.11 : Hasil rekapitulasi angket pertanyaan 10
- Tabel 4.12 : Hasil rekapitulasi angket pertanyaan 11

Daftar Lampiran

1. Surat izin penelitian
2. Surat keterangan skripsi
3. *Expert Judgement*
4. RPP treatment pertemuan pertama
5. RPP treatment pertemuan kedua
6. RPP treatment pertemuan ketiga
7. RPP treatment pertemuan keempat
8. Contoh - contoh soal *Post-test*
9. Kunci jawaban *post-test*
10. Contoh angket penelitian
11. Contoh media *software* permainan *Nazotte Oboeru Otona no Kanji Renshuu*
Kanzen Ban
12. Rekapitulasi hasil *post-test* per bab