

ABSTRAK

Vindi Oktavianda Azis. 2012. *Efektifitas Permainan Scramble dalam Pembelajaran Struktur Kalimat Bahasa Jepang di Sekolah Menengah Atas Negeri 81 Jakarta* ” Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Bahasa Jepang dan bahasa Indonesia memiliki perbedaan susunan struktur struktur kalimat, sehingga siswa sering merasa kesulitan dalam membuat seta memahami struktur kalimat bahasa Jepang. Hal inilah yang melatarbelakangi penulis untuk menerapkan permainan *scramble* dalam pembelajaran struktur kalimat bahasa Jepang di Sekolah Menengah Atas. Permainan *Scramble* dapat memberikan variasi terhadap teknik-teknik yang telah digunakan sebelumnya.

Untuk mengetahui efektivitas, peneliti telah mengadakan penelitian dengan desain *true experimental*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa Sekolah Menengah Atas 81 Jakarta Timur, dan sampel penelitian berjumlah 49 orang siswa, 23 siswa sebagai kelas Kontrol dan 26 siswa sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini dilakukan sebanyak empat kali pertemuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes (*post-test*), angket, dan observasi.

Berdasarkan hasil pengolahan data tes, diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 85,96 dan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 62,06. Dari nilai rata-rata tersebut diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 7,40, sedangkan untuk nilai t_{tabel} dengan $db = 48$ pada 5% sebesar 2,011. Maka t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil pengolahan data angket, diketahui bahwa permainan *scramble* dapat memudahkan siswa dalam memahami struktur kalimat bahasa Jepang serta membuat pembelajaran struktur kalimat bahasa Jepang menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Kata kunci : Permainan *scramble*, pembelajaran struktur kalimat bahasa Jepang.