

**Efektivitas Media *Board Game* dalam
Pembelajaran Pola Kalimat Bahasa Jepang**
(Studi Eksperimen Terhadap Siswa SMK N 12 Jakarta Utara)



*Building
Future
Leaders*

SEPTIANA ALMAIDAH

2915076757

Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**JURUSAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2013

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Septiana Almaidah
No. Reg : 2915076757
Program Studi : Pendidikan
Jurusan : Bahasa Jepang
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Efektivitas Media *Board Game* dalam Pembelajaran Pola Kalimat Bahasa Jepang
(Studi Eksperimen terhadap Siswa SMK N 12 Jakarta Utara)

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji, dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I

Nia Setiawati, M.Pd
NIP. 197610252008122002

Penguji I

Dwi Astuti Retno Lestari, M.Si., M.Ed
NIP. 197101252006042001

Pembimbing II

Viana Meilani Prasetio, S.S
NIP. 197105302005012001

Penguji II

Tia Ristiawati, M.Hum
NIP. 197611132008012006

Ketua Penguji

Dwi Astuti Retno Lestari, M.Si., M.Ed
NIP. 197101252006042001

Jakarta, 31 Juli 2013
Dekan,

Dr. Aceng Rahmat, M.Pd
NIP. 195712141990031001

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Septiana Almaidah
No. Reg : 2915076757
Program Studi : Pendidikan
Jurusan : Bahasa Jepang
Judul Skripsi : Efektivitas Media *Board Game* dalam Pembelajaran Pola
Kalimat Bahasa Jepang
(Studi Eksperimen terhadap Siswa SMK N 12 Jakarta
Utara)

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya 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, 31 Juli 2013

Septiana Almaidah
NIM. 2915076757

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

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

Nama : Septiana Almaidah
No. Reg : 2915076757
Fakultas : Bahasa dan Seni
Jenis Karya : Skripsi
Judul : Efektivitas Media *Board Game* dalam Pembelajaran Pola Kalimat Bahasa Jepang
(Studi Eksperimen terhadap Siswa SMK N 12 Jakarta Utara)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty 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 ijin 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 tanggal 31 Juli 2013
Yang menyatakan,

Septiana Almaidah
NIM. 2915076757

ABSTRAK

Septiana Almaidah. 2013. *Efektivitas Media Board Game dalam Pembelajaran Pola Kalimat Bahasa Jepang (Studi Eksperimen terhadap Siswa SMK N 12 Jakarta Utara)*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang dan bahasa kedua lainnya memiliki beberapa kesulitan-kesulitan yang menjadi kendala siswa dalam mempelajari bahasa Jepang atau bahasa kedua lainnya. Hal inilah yang melatarbelakangi penulis untuk menerapkan media *board game* dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas penggunaan media *board game* dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang pada siswa SMK N 12 Jakarta Utara.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true experimental*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa SMK N 12 Jakarta, dan sampel penelitian berjumlah 80 orang siswa, 40 siswa sebagai kelas Kontrol dan 40 siswa sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini dilakukan sebanyak empat kali pertemuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes (*pretest* dan *posttest*) dan angket.

Berdasarkan hasil pengolahan data tes, diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 8,22 dan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 6,69. Dari nilai rata-rata tersebut diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 10,0262, sedangkan untuk nilai t_{tabel} dengan $db=79$ pada 5% sebesar 1,6 dan pada 1% sebesar 2,3. maka t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol Serta berdasarkan hasil *normalized gain* kelas eksperimen sebesar 0,66 yang masuk pada kriteria efektif.

Berdasarkan hasil pengolahan data angket, diketahui bahwa media *board game* memudahkan siswa dalam memahami pola kalimat dan mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang.

Kata kunci : media *board game*, pembelajaran, pola kalimat bahasa Jepang.

文型の授業に対する ボードゲームのメディアの結果
(北ジャカルタ第12 高等学校における実験研究)

Septiana Almaidah

概要

A. 背景

日本語を学ぶと、文型が一番大切なことである。文型を勉強するときに、文型の構造やじょうしや動詞と形容詞の変更などがわからなければならない。事実でも、学生者の困難になる。日本語とインドネシア語の文型の違いは日本語を勉強している困難を起こすことができる。

その困難を克服するために、学校に日本語の文型を勉強しているときに学生の困難を克服して、勉強の意志を高める勉強のメディアが必要だ。その一つの勉強のメディアはボードゲームのメディアを応用する。勉強のメディアとして、ボードゲームは簡単に学習の題材を理解するために、視覚の要素がある。ボードゲームで学生がもっと積極的な文を重ねるのが 練習することができる。

B. 問題提供

この研究に、かきしやは高校の日本語の文型の勉強にボードゲームのメディアを応用してみた。この研究の問題提供は 以下の通りである：

1. 北ジャカルタ第12高等学校に対して日本語の文型の授業の中にボードゲームのメディアを応用するの過程はどうであるか。
2. ボードゲームのメディアを使用したあと、北ジャカルタ第12高等学校の能力はどうであるか。
3. 北ジャカルタ第12高等学校に対して日本語の文型の授業の中にボードゲームのメディアを応用するの効果はどうであるか。

C. 解説

文型は勉強しなければならないひとつの一番大切なことだ。文型を勉強すると、学生が簡単に外来語を理解することができる。でも、日本語とインドネシア語の特徴の区別は文型を勉強しているときに、学生の困難になる。その他に、日本語のなかに難しい分かるの言葉や動詞と形容詞の変更があるから、勉強で学生の困難になることができる。その困難を克服するために、一つの方法は正確なメディアを使うことである。学生の興味を引くために、ゲームがあるメディアを使うことができる。

外国語を習うとき、ボードゲームがいいメディアだと思う。ボードゲームのメディアの使用は勉強に学生のどうきずけを高めて、文型を勉強するときに、困難を克服するために、先生の一つの選びになることができる。

Nugroho (2011)はボードゲームのメディアの使用がもっと積極的な意見を表現して、組に協力を高めて、勉強の困難を解決することができるだと言う。

したがって、それぞれの学習メディアは利点と欠点がある。この研究にボードゲームのメディアも利点と欠点がある。次はボードゲームの利点と欠点を説明する。ボードゲームの利点は：

1. 学習の題材で学生の参加を上げる。
2. もっと簡単に社会主義化をする。
3. 話すのために、学生の能力を上げる。
4. 準備をするのために、長い時間がかからない。
5. 広い所がかからない。
6. どこでもでボードゲームを使う。学生も家でこのメディアを使うことができる。
7. ボードゲームは面白い練習のバリエーション。
8. もっとスピリットするように、先生は休憩することができる。

ボードゲームの欠点は：

1. 先生に監視されていない場合、学生がうるさくなった。
2. このメディアに勉強の結果が知るために、長い時間がかかる。

本研究の方法は実験法である。対象は第12高等学校の学生である。サンプルは80人である。実験クラスは40人で、統制クラスは40人である。

使用した実験方法は*true-experimental*デザインである。研究器具はテストとアンケートである。その研究器具は二つのクラスにやらせたがアンケートが実験のクラスにやらせた。データの収集技法は記録メソッドをやらせた。データが実験クラスと統制クラスの予備テストと事後テストの結果、学習の有効生価値を計算した結果。

1. 予備テスト結果

	実験クラス	統制クラス
平均値	4,845	4,6225
標準偏差	0,7106	0,9210
標準誤差	0,1138	0,1475
測定の標準誤差 $x-y$	0,1865	

本研究の予備テストの結果に基づいて、トリートメントを行う前に、統制クラスの平均値は4,6225であり、実験クラスの平均値は4,845である。それで、実験クラス及び統制クラスの平均点の検証結果により、 $t_{\text{数}}$ は1,930であり、分布意度1%の $t_{\text{表}}$ は2,3であり、分布意度5%の $t_{\text{表}}$ は1,6である。ボードゲームのメディアのトリートメントが実行する前に、テストの平均値の結果の差がないということを示した。

2. 事後テストの結果

	実験クラス	統制クラス
平均値	8,22	6,69
標準偏差	0,6531	0,6960
標準誤差	0,1046	0,1114
測定の標準誤差 $x-y$	0,1526	

本研究の予備テストの結果に基づいて、トリートメントを行う前に、統制クラスの平均値は6,69であり、実験クラスの平均値は8,22である。それで、実験クラス及び統制クラスの平均点の検証結果により、 $t_{\text{数}}$ は10,0262であり、分布意度1%の $t_{\text{表}}$ は2,3であり、分布意度5%の $t_{\text{表}}$ は1,6である。ボードゲームのメディアのトリートメントが実行する前に、テストの平均値

の結果の差がないということを示した。これはテストの平均値結果の差があるということを示した。ボードゲームのメディアの使用するというトリートメントが実行した後、北ジャカルタ高校の一年生の日本語の文型の能力が向上するというを示した。つまり、日本語の文型の勉強におけるボードゲームのメディアの使用は有効である。

3. 学習の有効性価値の結果

実験クラスの normalized gain は0,66であり、有効性の基準から見れば、ボードゲームのメディア効果である。それから、統制クラスの normalized gain は0,39であり、有効性の基準から見れば、他のメディアは効果であるがボードゲームのメディアと比べてたらボードゲームのメディアのほうがもっと有効性があるという結果である。

4. 実験クラスのアンケートの調査に基づいて次の結果が分かった。

テストのほかには、実験のクラスにアンケートの調査もやらせた。アンケート調査は次の通りである。

1. 文型の学習にボードゲームのメディアを使用したあとで、ほとんどの文型の勉強は面白くて楽しい意見を出すこと。
2. ボードゲームのメディアは文型を作りやすくなる。
3. ボードゲームのメディアは文型の学習の困難を克服する。
4. ボードゲームで組に勉強は文型の学習を解決する。

D. 結論

研究結果のデータに基づいて、ボードゲームのメディアの使用するの文型の勉強の学習はパワーポイントのメディアより有意義影響を与える。

それはt得点の結果だとわかったら、実験のクラスの平均直は統制のクラス平均直より高いことが証明された。

アンケートの結果に基づいて、ボードゲームのメディアは文型を分りやすくなって、文型の勉強の困難を解決することができる。

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah hirrabil alamin. Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas Rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Efektivitas Media Board Game dalam Pembelajaran Pola Kalimat Bahasa Jepang (Studi Eksperimen Terhadap Siswa SMK N 12 Jakarta Utara).*”

Skripsi ini merupakan hasil penelitian yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas media *board game* yang diterapkan dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang untuk mengatasi kesulitan-kesulitan siswa dalam pola kalimat bahasa Jepang.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Bedjo Sujanto, M.Pd, selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta.
2. Bapak Dr. Aceng Rahmat, M.Pd, selaku dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta
3. Ibu Poppy Rahayu, M.Pd, selaku ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta
4. Ibu Dwi Astuti Retno Lestari, M.Si, M.Ed, selaku pembimbing akademik yang telah memberikan motivasi.
5. Ibu Nia Setiawati, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan hingga terselesaikan skripsi ini, terima kasih atas ilmu dan dorongan semangat yang telah diberikan.
6. Ibu Viana Meilani, S.S, selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan hingga terselesaikan skripsi ini, terima kasih atas ilmu dan dorongan semangat yang telah diberikan.
7. Seluruh dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.

8. Bapak Nofdika Zuhri, selaku guru mata pelajaran bahasa Jepang SMK N 12 Jakarta Utara yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
9. Kedua orang tua, adik serta keluarga besar tercinta yang telah memberikan dukungan, semangat, dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas semua perhatian yang diberikan.
10. Rizka, Vindi, Wilianto, Yuli, Andra, Ayu Cahya, Dinda serta semua teman-teman angkatan 2007 lainnya, terima kasih atas dukungan, masukan, serta dorongan semangat selama ini.
11. Siti Atena, Geys, Fresya, serta semua senior angkatan 2006 yang telah memberikan banyak dukungan dan semangat.
12. Ria Nurani, Emilia Sari, Krida Ayu, Dewi Indah, Apriliani Astri, dan Ayu Marhaeny yang selalu memberikan dorongan semangat kepada penulis, terimakasih banyak atas kasih sayang serta perhatian yang diberikan. Kalian sahabat terbaikku.
13. Seluruh siswa kelas X SMK N 12 Jakarta Utara.
14. Rekan-rekan dan semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sebagai penyempurnaan skripsi ini. Semoga apa yang telah diteliti dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, khususnya bagi mahasiswa Jurusan Bahasa Jepang.

Jakarta, 8 Juli 2013
Penulis

Septiana Almaidah

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI AKADEMIS	iii
ABSTRAK	iv
RESUME	v
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Lingkup Penelitian	8
G. Waktu dan Tempat	9
H. Kegunaan Penelitian	9
BAB II KERANGKA TEORI	11
A. Deskripsi Teoritis	

1. Definisi Efektivitas	11
2. Definisi Pembelajaran	12
3. Media	13
3.1 Definisi Media	13
3.2 Media Pembelajaran	13
3.3 Manfaat Media Pembelajaran	14
4. Permainan	15
4.1 Definisi Permainan	15
4.2 Permainan sebagai Pembelajaran	16
5. <i>Board Game</i>	17
5.1 <i>Board Game</i> sebagai Media Pembelajaran	17
5.2 Fungsi <i>Board Game</i> sebagai Media Pembelajaran	19
5.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>Board Game</i>	21
5.4 Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Board Game</i> dalam Penelitian	22
6. Perbedaan Pola Kalimat Bahasa Jepang dan Bahasa Indonesia	24
B. Penelitian Yang Relevan	27
C. Konsep	28
D. Rumusan Hipotesis	29
E. Definisi Istilah	29
F. Definisi Operasional	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
A. Metode dan Desain	31
B. Populasi dan Sampel	32
C. Variabel-variabel	33
D. Instrumen Penelitian	34
E. Teknik Analisis	35

1. Uji Validitas Soal	35
2. Teknik Analisis Data Tes	36
3. Teknik Analisis Data Angket	39
4. Teknik Analisis Perhitungan Nilai Efektifitas Pembelajaran ..	40
BAB IV HASIL PENELITIAN	42
A. Deskripsi Data	42
B. Hasil Pengujian	45
1. Pengolahan Data <i>Pre-test</i>	45
2. Pengolahan Data <i>Post-test</i>	48
3. Pengolahan Data Angket	51
4. Perhitungan Nilai Efektivitas Pembelajaran	61
C. Diskusi (Berbagai Kelemahan Penelitian)	63
BAB V PENUTUP	65
A. Kesimpulan	65
B. Implikasi	66
C. Saran	67

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
TABEL 3.1 Control Group Pretest-Posttest Design	32
TABEL 3.2 Tabel Penafsiran Data Angket	40
TABEL 3.3 Kriteria Efektivitas Pembelajaran	41
TABEL 4.1 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	43
TABEL 4.2 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	44
TABEL 4.3 Perhitungan Data <i>Pretest</i> Variabel X dan Y	45
TABEL 4.4 Hasil Pengolahan Data <i>Pretest</i>	47
TABEL 4.5 Perhitungan Data <i>Posttest</i> Variabel X dan Y	48
TABEL 4.6 Hasil Pengolahan Data <i>Posttest</i>	49
TABEL 4.7 Rentang Klasifikasi Pertanyaan 1	51
TABEL 4.8 Rentang Klasifikasi Pertanyaan 2	52
TABEL 4.9 Rentang Klasifikasi Pertanyaan 3	53
TABEL 4.10 Rentang Klasifikasi Pertanyaan 4	54
TABEL 4.11 Rentang Klasifikasi Pertanyaan 5	55
TABEL 4.12 Rentang Klasifikasi Pertanyaan 6	56
TABEL 4.13 Rentang Klasifikasi Pertanyaan 7	57
TABEL 4.14 Rentang Klasifikasi Pertanyaan 8	58
TABEL 4.15 Rentang Klasifikasi Pertanyaan 9	59
TABEL 4.16 Rentang Klasifikasi Pertanyaan 10	59
TABEL 4.17 Data Normalized Gain	62

DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1 Surat Permohonan Izin Penelitian
- LAMPIRAN 2 Daftar Absensi Kelas Eksperimen
- LAMPIRAN 3 Daftar Absensi Kelas Kontrol
- LAMPIRAN 4 Expert Judgement
- LAMPIRAN 5 Soal Pretest dan Kunci Jawaban
- LAMPIRAN 6 Prosedur Penilaian Soal Pretest
- LAMPIRAN 7 Pengolahan Data Hasil Pretest
- LAMPIRAN 8 RPP Kelas Eksperimen
- LAMPIRAN 9 RPP Kelas Kontrol
- LAMPIRAN 10 Soal Posttest dan Kunci Jawaban
- LAMPIRAN 11 Prosedur Penilaian Soal Posttest
- LAMPIRAN 12 Pengolahan Data Hasil Posttest
- LAMPIRAN 13 Angket
- LAMPIRAN 14 Media *Board Game*
- LAMPIRAN 15 Peraturan dalam Memainkan Media *Board Game*
- LAMPIRAN 16 Kartu Pertanyaan Media *Board Game*
- LAMPIRAN 17 Lembar Jawaban Media *Board Game*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Jepang menjadi salah satu bahasa asing yang populer saat ini. Jumlah peminatnya pun makin meningkat dari tahun ke tahun, termasuk peminat bahasa Jepang di Indonesia. Bahkan di Indonesia terdapat beberapa sekolah yang menjadikan bahasa Jepang sebagai mata pelajaran yang wajib dipelajari.

Dalam menguasai bahasa Jepang, unsur-unsur bahasa Jepang seperti huruf, kosakata dan tata bahasa wajib dipelajari. Dengan menguasai kosakata dan tata bahasa, pembelajar dapat memahami arti dan makna dari suatu kalimat, sehingga proses mengkomunikasikan ide, gagasan, pikiran, dan perasaan pun akan terjalin dengan baik dan lancar. Salah satu bagian dari tata bahasa yang sangat penting untuk dipelajari adalah pola kalimat. Dalam mempelajari bahasa asing, khususnya bahasa Jepang, terdapat kesulitan, karena adanya perbedaan yang signifikan dengan bahasa ibu yang didasari oleh berbagai hal. Salah satunya perbedaan pola kalimat. Pola kalimat pada setiap bahasa memiliki perbedaan. Salah satunya, bahasa Indonesia menggunakan pola kalimat Subjek – Predikat – Objek (SPO), berbeda dengan bahasa Jepang yang menggunakan pola kalimat Subjek – Objek – Predikat (SOP) (<http://midikun.blogspot.com/2012/08>).

Contoh : Saya makan nasi
 S P O

わたしは ごはんを たべます
 S O P

Selain perbedaan di atas, terdapat beberapa kesulitan dalam memahami pola kalimat bahasa Jepang. Kesulitan tersebut yaitu banyaknya kosakata bahasa Jepang yang mirip sehingga membuat para pembelajar merasa kesulitan dalam membedakannya. Selain itu, partikel dalam bahasa Jepang sangat banyak sehingga membuat para pembelajar tidak memahami pola kalimat tersebut. Perubahan bentuk kata kerja dan kata sifat dalam suatu kalimat pun menjadikan pembelajar kesulitan dalam menghafal dan mengubah perubahan bentuk tersebut. Bahkan dalam bahasa Jepang terdapat 2 jenis kata sifat, yaitu kata sifat yang berakhiran – na dan kata sifat yang berakhiran – i (zonapanda.blogspot.com/2013/02/pendahuluan-karakteristik-bahasa-jepang.html). Oleh karena itu, banyak para pembelajar bahasa Jepang menjadi salah dalam membuat sebuah kalimat bahasa Jepang yang benar.

Melihat kenyataan di atas, perlu dilakukan upaya untuk memudahkan peserta didik memahami pola kalimat bahasa Jepang. Salah satunya dengan pengembangan media pembelajaran yang efektif. Selain bertujuan agar lebih cepat menangkap dan mengingat materi yang telah diberikan, media pembelajaran pun terus dikembangkan agar menarik minat dan menghilangkan kejenuhan dalam belajar. Jika pendidik menginginkan agar tujuan pendidikan tercapai secara efektif dan efisien, maka penguasaan materi saja tidaklah cukup. Ia harus menguasai berbagai teknik atau metode

penyampaian yang tepat dalam proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan, setiap peserta didik memiliki minat, kreativitas, intelegensi, dan bakat yang berbeda. Latar belakang keluarga, sosial ekonomi, dan lingkungan yang membuat peserta didik memiliki perbedaan tersebut (Mulyasa, 2006 : 27).

Itulah sebabnya perlu adanya penerapan strategi aktif dan media yang menarik yang membuat pembelajaran menjadi lebih baik, karena media menjadi sarana dan salah satu alat untuk mencapai tujuan, tentunya dengan cara yang memungkinkan materi pelajaran dapat dikolaborasikan dengan strategi pengajaran yang tersusun dalam suatu kurikulum pendidikan.

Pada dasarnya, setiap media pembelajaran bertujuan untuk membantu memudahkan siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan di awal. Pemakaian media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dan meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran yang tidak bervariasi pun dapat membuat siswa bosan dan tidak berminat dalam mempelajari suatu materi.

Oleh karena itu, perlu adanya perubahan paradigma pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran bahasa Jepang. Bahasa Jepang bukanlah bahasa yang mudah untuk dipelajari dengan metode dan media yang biasa saja. Perlu teknik dan media khusus yang lebih menarik agar bahasa Jepang menjadi bahasa yang mudah dicerna oleh siapapun (<http://www.artikel.lpmpsumbar.org>). Dewasa ini siswa tidak diposisikan sebagai bejana kosong yang siap diisi, tetapi diposisikan sebagai subjek belajar. Sedangkan guru tidak lagi menduduki tempat sebagai sumber belajar,

melainkan sebagai fasilitator yang memfasilitasi siswa untuk dapat belajar dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Jadi, guru harus lebih kreatif, proaktif, inovatif, menyenangkan dan mendorong siswa menjadi aktif, baik fisik, mental-intelektual, maupun sosial untuk memahami materi pembelajaran sehingga substansi pembelajaran benar-benar bisa dihayati (Subagyo : 2011).

Salah satu upaya untuk melakukan perubahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran merupakan alat bantu kegiatan belajar mengajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menarik akan membuat siswa termotivasi untuk belajar dan akan meningkatkan hasil belajar. Pemanfaatan media akan berfungsi dengan maksimal jika dikombinasikan dengan metode atau teknik pembelajaran yang tepat, salah satunya adalah teknik permainan atau *games* di dalam pembelajaran.

Permainan atau *games* dalam pembelajaran adalah salah satu teknik untuk mempelajari keterampilan dari suatu materi tertentu dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Bell (1978) dalam Sukayati (2003 : 14) secara umum permainan cocok untuk membantu mempelajari fakta dan keterampilan. Tujuan utama digunakannya permainan atau *games* dalam pembelajaran adalah untuk memberikan motivasi kepada siswa. Pemanfaatan *games* sebagai teknik pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan materi pembelajaran. *Games* dapat mengembangkan sikap kerjasama, membangun sikap kepemimpinan dan sosial. *Games* dapat digunakan untuk mencari fakta,

menambah kosakata, keterampilan pemecahan masalah. Kebanyakan *games* mengembangkan aktivitas sosial terutama dalam kegiatan kelompok (<http://www.psb-psma.org>). Salah satu *games* yang mencakup semua itu adalah *board game*.

Board game merupakan satu jenis permainan yang salah satu komponennya adalah lembaran persegi seperti papan yang biasanya terbuat dari karton. Namun kata “*board game*” masih asing di telinga masyarakat Indonesia. Di dunia Indonesia, *board game* belum dapat dimanfaatkan secara optimal untuk membantu proses pembelajaran. Padahal *board game* dapat berpotensi sebagai sarana penyampaian informasi yang efektif (<http://www.kummara.com>). *Board game* sebagai media pembelajaran memiliki unsur-unsur visual yang membantu memahami materi pembelajaran. Selain itu, *board game* juga memiliki kartu pertanyaan seputar materi pembelajaran yang akan menjadikan tantangan bagi siswa, serta terdapat *reward and punishment* bagi pemainnya. *Reward* dalam penelitian ini yaitu hadiah jika pemain lebih dahulu sampai *finish* dan semua kalimat yang dibuat benar, serta hukuman berupa membuat 10 kalimat jika pemain melakukan kecurangan dan berbuat gaduh. Untuk itu, *board game* dapat membangkitkan semangat belajar siswa dan suasana belajar. Salah satu jenis *board game* adalah Ludo, Halma, dan Monopoli.

Selain itu, dengan menggunakan *board game* dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk berinteraksi, menjadikan siswa lebih aktif,

meningkatkan kerjasama dalam kelompok, belajar disiplin dan menghargai hak pemain lain dengan cara menunggu gilirannya bermain.

Sehubungan dengan latar belakang di atas, maka peneliti bermaksud meneliti media *board game* dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang di SMA dengan judul *Efektivitas Media Board Game dalam Pembelajaran Pola Kalimat Bahasa Jepang (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMK N 12 Jakarta)*.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi berbagai masalah sebagai berikut :

1. Apakah pengajar sudah mengadakan variasi penggunaan media dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang?
2. Bagaimana penerapan media *board game* dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang?
3. Apakah media *board game* dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang ?

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi hanya pada hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang dengan materi yang diambil dari buku *Sakura I* terhadap sampel siswa kelas X SMK N 12 Jakarta.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana proses penerapan media *board game* dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang di kelas X SMK N 12 Jakarta ?
2. Bagaimana tingkat kemampuan siswa dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang sebelum dan sesudah menggunakan media *board game* ?
3. Bagaimanakah efektivitas penggunaan media *board game* dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang bagi siswa kelas X SMK N 12 Jakarta ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses penerapan media *board game* dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang di kelas X SMK N 12 Jakarta.
2. Untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang sebelum dan sesudah menggunakan media *board game*.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *board game* dalam pembelajaran bahasa Jepang bagi siswa kelas X SMK N 12 Jakarta.

F. Lingkup Penelitian

Lingkup penelitian dalam penelitian ini adalah :

1. Ruang Lingkup Materi

Materi terkait dengan pola kalimat yang terdapat dalam buku pelajaran bahasa Jepang *Sakura I* bab 4 mengenai tempat tinggal dan nomor telepon, bab 5 mengenai kata tunjuk benda, bab 6 mengenai kepemilikan benda, dan bab 7 mengenai letak atau posisi benda. Materi yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah penggunaan media *board game* dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang yang merupakan penelitian eksperimen terhadap siswa kelas X SMK N 12 Jakarta. Permasalahan dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya adalah penggunaan media *board game*. Variabel terikatnya adalah pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang.

2. Ruang Lingkup Subjek

Subjek penelitian adalah sesuatu yang menjadi kajian pokok dalam penelitian. Subjek yang menjadi pokok dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK N 12 Jakarta, 40 orang kelas X AK (Akuntansi) sebagai kelas eksperimen dan 40 orang kelas X AP (Administrasi Perkantoran) sebagai kelas kontrol. Alasan pemilihan subjek penelitian yaitu karena sebelumnya peneliti pernah mengikuti PPL (Program Pengalaman Lapangan) di SMK N 12, dan diketahui bahwa di SMK N 12 tidak menggunakan berbagai media pembelajaran,

hanya menggunakan buku dan papan tulis dalam pembelajaran bahasa Jepang.

G. Waktu dan Tempat

Penelitian ini dilaksanakan sejak 29 Oktober hingga 7 Desember 2012 di SMK N 12 Jakarta yang terletak di Jalan Kebon Bawang XIV Tanjung Priok, Jakarta Utara.

H. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Dalam penelitian ini akan diketahui efektif atau tidaknya media *board game* dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang. Jika dalam penelitian ini media *board game* terbukti efektif, maka media ini dapat diterapkan dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang. Selain itu, penelitian ini akan memperkuat dan mendukung teori terkait dengan keefektifan media *board game* dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang. Penguatan dan dukungan terhadap teori tersebut dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan penelitian lanjutan dan penelitian dalam bidang lainnya.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi guru

Guru dapat mengaplikasikan media pengajaran bervariasi yang berorientasi pada keaktifan siswa dan dapat memperbaiki serta meningkatkan sistem pembelajaran di kelas.

b. Manfaat bagi siswa

Hasil penelitian ini akan bermanfaat bagi siswa yang bermasalah dalam mata pelajaran bahasa Jepang, khususnya dalam pemahaman pola kalimat bahasa Jepang. Siswa yang merasa kemampuannya kurang akan terbantu dengan adanya media yang bervariasi untuk meningkatkan keaktifan, kemampuan, serta respon siswa terhadap pembelajaran.

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Deskripsi Teoritis

1. Definisi Efektivitas

Efektivitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007 : 219) adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan, dalam hal ini efektivitas dapat dilihat dari tercapai tidaknya tujuan instruksional khusus yang telah dicanangkan.

Sedangkan dalam buku yang berjudul *Azas-Azas Organisasi Manajemen*, Handayaniingrat mengemukakan bahwa efektivitas adalah pengukuran dalam arti tercapainya sasaran atau tujuan yang telah ditentukan sebelumnya (1995 : 16). Arum pun mengemukakan hal yang sama, bahwa efektivitas merupakan suatu ukuran tentang pencapaian suatu sasaran atau tujuan yang tepat dan benar (2007 : 9).

Jadi efektivitas yang dimaksud dalam judul ini adalah penggunaan suatu media pembelajaran yang mampu memberikan hasil secara maksimal agar tercapainya tujuan yang telah ditentukan.

2. Definisi Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh guru sebagai pendidik sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau siswa. Pembelajaran menurut Hamalik (2002 : 57) adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sementara itu Pribadi menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam diri individu. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan suatu hal yang bersifat eksternal dan sengaja dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar internal dalam diri individu (2009 : 10)

Menurut Trianto pembelajaran merupakan proses interaksi dua arah dari guru dan peserta didik, di mana keduanya terjadi komunikasi yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang ditetapkan (2010 : 17). Dari beberapa definisi belajar menurut para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan sistematis yang dirancang sedemikian rupa yang membangun komunikasi antara peserta didik, pendidik, sumber belajar, dan lingkungan belajar untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar sehingga tercapainya tujuan yang telah ditetapkan.

3. Media

3.1 Definisi Media

Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Secara umum, media adalah perantara atau penyalur informasi dari sumber kepada penerima informasi (Danasasmita, 2009 : 119).

Sedangkan menurut Briggs media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta rangsangan siswa untuk belajar (dalam Sadiman, 2009 : 6). Sementara dalam buku *Strategi Belajar Mengajar* (2006 : 121), Djamarah menjelaskan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

3.2 Media Pembelajaran

Menurut Hanafiah dan Suhana dalam bukunya yang berjudul *Konsep Strategi Pembelajaran* (2009 : 59) media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar, dan tidak terjadinya verbalisme. Verbalisme adalah pengajaran yang mendidik anak untuk banyak menghafal (kbbi.web.id/verbalisme). Hanafiah dan Suhana menambahkan media pembelajaran merupakan alat bantu pendengaran dan penglihatan (*Audio Visual Aid*) bagi

peserta didik dalam rangka memperoleh pengalaman belajar secara signifikan (2009 : 59 – 60)

Sementara itu, Newby mendefinisikan media pembelajaran adalah media yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran atau mengandung muatan untuk membelajarkan seseorang (dalam Prawiradilaga, 2007 : 14)

Berbeda dengan yang dikemukakan oleh Nakanishi dalam bukunya *Jissen Nihongo Kyoujuhou* (1991 : 128) yaitu sebagai berikut:

教材というと、教科書だけを 考えてしまいがち あるが、教育の 目的を 達成するために 使うすべての メディアを 教材という。

(Bahan pengajaran bukan hanya buku teks, tetapi dapat dikatakan sebagai alat yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran).

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara untuk berkomunikasi antara pembelajar dan pengajar, dan bertujuan untuk mendukung kegiatan belajar-mengajar sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik.

3.3 Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (1990: 2) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut :

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan belajar.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

4. Permainan

4.1 Definisi Permainan

Freeman dan Munandar mendefinisikan permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional (dalam Ismail 2009 : 27)

Pada hakikatnya, permainan merupakan suatu rekreasi yang akan memberikan kesenangan. Menurut Bennet dalam bukunya *Teaching Through Play* (2005 : 74), permainan dipandang menyenangkan dan nikmat, sedangkan tugas itu serius dan berat.

Secara singkat, dalam buku *Shokyuu Nihongo Drill Toshite no Game Kyouzai 50* (1992 : 3), Kuriyama mengemukakan bahwa :

ゲームは授業に要素を持ち込み、授業を活性化する。

(Permainan mengaktifkan pelajaran dan membawa unsur bermain dalam pembelajaran).

Sedangkan Tanaka mendefinisikan permainan dalam buku *Nihongo Kyouiku no Houhou* (1988 : 153), sebagai berikut :

ゲームは外国語によるコミュニケーション体験を持たせるための非常に優れた教室活動といえることができる。

(Permainan merupakan kegiatan kelas yang sangat baik untuk dapat mempunyai pengalaman pribadi dalam berkomunikasi dengan bahasa asing).

Dari beberapa pendapat di atas mengenai definisi permainan, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang memberikan kesenangan, yang dapat mengaktifkan kegiatan belajar-mengajar, serta kegiatan yang dapat memberikan pengalaman berkomunikasi dalam pembelajaran bahasa asing, sehingga terdapat pemain yang kalah dan menang.

4.2 Permainan sebagai Pembelajaran

Penggunaan permainan dalam kegiatan belajar-mengajar dapat memotivasi siswa untuk belajar aktif, karena permainan dapat digunakan sebagai media yang efektif untuk melibatkan siswa agar berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Permainan juga dapat memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dengan perasaan senang dan dapat menumbuhkan kerjasama yang baik antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa lainnya.

Dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa, bermacam-macam jenis permainan dipaparkan sebagai berikut : 1) permainan

gambar, 2) permainan psikologis, contohnya yaitu permainan kokology, permainan yang berasal dari Jepang, yang dapat mengetahui emosi dan tingkah laku seseorang, 3) permainan sulap, 4) permainan dengan perhatian dan pembagian, 5) permainan dengan kartu dan papan, 6) permainan dengan bunyi, 7) permainan cerita, 8) permainan tebak kata, 9) permainan benar-salah, 10) permainan dengan daya ingat, 11) permainan tanya-jawab, 12) permainan teka-teki, 13) permainan serba aneka, 14) permainan dengan meringkas, 15) permainan huruf (Betteridge, 1994 : 8-113).

Dalam penelitian ini, *board game* merupakan jenis permainan dengan kartu dan papan yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran pola kalimat.

5. *Board Game*

5.1 *Board Game* sebagai Media Pembelajaran

Board game sudah banyak dimainkan dalam kebudayaan dan peradaban sepanjang sejarah. Sejumlah situs sejarah penting, artefak, dan dokumen memperlihatkan adanya permainan *board game* pada masa itu. Diantaranya adalah *board game* tertua, yaitu *senet* yang ditemukan pada masa pre-dinasti dan dinasti awal kerajaan mesir kuno, sekitar 3500-3100 SM (<http://m.tnol.co.id/komunitas/forum/22-games/4-sejarah-board-game.html>)

Board game adalah sejenis permainan yang menggunakan komponen yaitu lembaran persegi seperti papan yang biasanya terbuat dari karton, kartu pertanyaan seputar materi pembelajaran yang akan menjadi tantangan bagi siswa. Bahkan terdapat *board game* yang memiliki *reward and punishment* bagi pemainnya.

Di beberapa negara, khususnya di Indonesia *board game* belum dimanfaatkan secara optimal untuk membantu proses pembelajaran, padahal *board game* dapat menjadi sarana yang efektif dalam menyampaikan informasi (<http://www.kummara.com>). Dengan format yang mendorong pemainnya untuk saling berinteraksi, penyampaian informasi pun menjadi lebih dinamis, menarik, dan tidak membosankan. Hal ini dapat diperkuat dengan pendapat yang dikemukakan oleh Nugroho. Menurut Nugroho (2011), penggunaan *board game* menjadikan siswa lebih berani mengungkapkan pendapatnya dan aktif dalam pembelajaran, meningkatkan kerjasama dalam diskusi kelompok dan semangat memecahkan suatu persoalan yang muncul.

Sedangkan Jeffry dalam bukunya yang berjudul *A board game education* (2009 : 10) mengemukakan penggunaan *board game*, sebagai berikut:

The results of incorporating board game into the curriculum have been uniformly positive. Students increased their critical thinking, problem solving, analysis, reasoning, planning, and communication skills.

Penggunaan board game ke dalam kurikulum, memberikan hasil yang positif secara menyeluruh. Siswa dapat meningkatkan berpikir kritis,

pemecahan masalah, analisis, penalaran, perencanaan, dan kemampuan komunikasi.

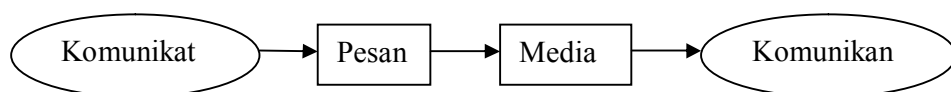
Selain itu, *board game* sebagai media nondigital dapat digunakan dimanapun tanpa terganggu keterbatasan fasilitas, sehingga tidak menghambat proses pembelajaran. Hal ini menjadikan *board game* sebagai salah satu media yang cocok digunakan di Indonesia, mengingat di Indonesia sering terjadi kekurangan fasilitas seperti di daerah terpencil.

Board game umumnya mengangkat tema yang spesifik dan menarik, dilengkapi dengan peraturan yang mendetail namun mudah untuk diikuti, mekanisme permainan yang menuntut adanya interaksi yang sering antar pemain.

Karakteristik utama dari *board game* adalah tema yang spesifik dan menarik dan mekanisme permainan yang menantang logika. Dua karakteristik tersebut dapat menjadikan *board game* memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai hiburan dan sebagai media belajar yang efektif dalam membangkitkan semangat belajar dan menyampaikan materi.

5.2 Fungsi *Board Game* sebagai Media Pembelajaran

Rusman (2009: 153) menggambarkan posisi media dalam proses pembelajaran sebagai berikut :



Dilihat dari posisi media dalam proses pembelajaran, pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran, disampaikan melalui media kepada komunikan.

Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2011 : 16-17), dalam bukunya yang berjudul *Media Pembelajaran* mengemukakan fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yakni :

- a) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran.
- b) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar.
- c) Fungsi kognitif media visual terlihat dari gambar yang memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi.
- d) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Berdasarkan pendapat di atas mengenai fungsi media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa fungsi media *board game* dalam pembelajaran, yaitu :

- a) Media *board game* membantu siswa dalam mengingat dan memahami materi pelajaran
- b) Penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran menjadikan guru lebih kreatif dalam menyajikan materi agar menarik perhatian siswa.
- c) Media *board game* dapat digunakan siswa untuk melatih kemampuannya tanpa didampingi guru.

5.3 Kelebihan dan Kekurangan *Board Game*

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Media *board game* pun memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media *board game* dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut (<http://blog.djarumbeasiswaplus.org/arnissilvia>):

- 1) Mendorong setiap siswa, baik yang biasa berani bicara di depan kelas maupun tipikal pemalu, untuk berbicara;
- 2) Tidak butuh waktu lama bagi guru untuk mempersiapkannya;
- 3) Tidak makan banyak tempat. Siswa dapat bermain dengan teman sebangkunya tanpa harus berpindah tempat;
- 4) Media ini dapat digunakan dimanapun dan dapat digunakan siswa untuk belajar di rumah;
- 5) Dengan tema yang disesuaikan, *board game* merupakan salah satu variasi latihan yang menyenangkan;

6) Dapat membuat guru duduk sejenak selama 10-15 menit, namun tetap memperhatikan kegiatan siswa belajar.

Selain itu, media ini pun memiliki kekurangan, yaitu (<http://blog.djarumbeasiswaplus.org/arnissilvia>) :

- 1) Biasanya siswa selalu meminta *game*. Untuk itu, guru harus menanamkan peraturan kelas bahwa *game* hanya akan dimainkan jika siswa berlaku baik selama pelajaran. Jika siswa tidak mentaati peraturan kelas, maka durasi bermain akan dikurangi;
- 2) Jika proses pembelajaran dengan menggunakan media ini tidak dimonitor oleh guru, maka akan terjadi kebisingan dalam kelas;
- 3) Membutuhkan waktu yang cukup banyak untuk melihat hasil belajar siswa dengan menggunakan media ini. Untuk itu, *board game* yang dibuat haruslah yang lebih singkat dan sederhana, namun dapat mencakup semua materi yang diajarkan. Sehingga tidak membutuhkan banyak waktu untuk melihat hasil belajar siswa.

5.4 Langkah-langkah Penggunaan Media *Board Game* dalam Penelitian

Langkah-langkah umum penggunaan media *board game*, yaitu sebagai berikut (<http://wapikweb.org/article>) :

- a) Membagikan *board game* dan perlengkapannya.
- b) Menentukan pemain pertama.
- c) Pemain pertama melempar dadu.

- d) Sesuai dengan dadu tersebut, siswa melangkahkan bidaknya. Siswa bermain sesuai dengan aturan bermain yang telah ditetapkan.
- e) Setelah pemain pertama selesai, dilanjutkan dengan pemain kedua, ketiga, dan seterusnya.
- f) Permainan berlangsung sampai waktu yang telah ditentukan habis.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan langkah-langkah penggunaan media *board game* dalam penelitian ini, sebagai berikut :

- 1) Guru membahas materi pelajaran secara singkat.
- 2) Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Jumlah siswa masing-masing kelompok minimal 4 orang, sesuai dengan sisi *board game* yang berjumlah 4.
- 3) Setiap kelompok diberikan satu set *board game* yang terdiri dari papan permainan dan kartu pertanyaan, dadu, dan bidak permainan.
- 4) Guru menjelaskan peraturan permainan dan waktu bermain.
- 5) Setiap kelompok memainkan *board game* sesuai dengan aturan main yang telah ditetapkan.
- 6) Siswa diwajibkan membuat kalimat secara tertulis sesuai dengan aturan bermain.
- 7) Guru dan siswa mengembalikan suasana kelas seperti semula ketika waktu telah habis.
- 8) Siswa menyerahkan tugas membuat kalimat kepada guru.
- 9) Guru memberikan hadiah atau pujian kepada pemain yang telah memenangkan permainan dan hukuman berupa perintah membuat

10 kalimat kepada siswa yang membuat keributan dan bermain dengan curang.

10) Guru memberikan penjelasan atau jawaban mengenai pertanyaan seputar materi yang diajarkan. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

6. Perbedaan Pola Kalimat Bahasa Jepang dan Bahasa Indonesia

Setiap bahasa memiliki kaidah-kaidah penggunaannya. Begitu pula bahasa Jepang. Kaidah-kaidah penggunaan suatu bahasa inilah yang dimaksud gramatika. Gramatika (*grammar*) dalam bahasa Indonesia lebih sering disebut tata bahasa (Sudjianto, 2004 : 22).

Katoo dalam Sudjianto (2007 : 133-134) mengungkapkan bahwa apabila kata-kata digabungkan maka akan membentuk unsur kalimat, lalu apabila unsur-unsur kalimat itu digabungkan maka akan membentuk sebuah kalimat. Di dalam pembentukan itu, di dalam masing-masing bahasa terdapat masing-masing aturannya. Aturan-aturan yang umum dan sistematis di dalam masing-masing bahasa itu disebut gramatika.

Pola kalimat adalah satu kesatuan yang terdiri dari klausa yang membentuk satuan gramatikal tertentu, yang sekurang-kurangnya terdiri dari unsur pembentuk inti kalimat yaitu subjek dan predikat.

Pola kalimat pada setiap bahasa memiliki perbedaan. Salah satunya, bahasa Indonesia menggunakan pola kalimat Subjek – Predikat – Objek

(SPO), berbeda dengan bahasa Jepang yang menggunakan pola kalimat Subjek – Objek – Predikat (SOP) (<http://midikun.blogspot.com/2012/08>).

Bukan hanya perbedaan struktur kalimat, struktur frasa pun berbeda. Struktur frasa bahasa Indonesia berpola Diterangkan-Menerangkan (DM), sedangkan bahasa Jepang berpola Menerangkan-Diterangkan (MD) (<http://www.wattpad.com/81474-bahasa-jepang-untuk-pemula>).

Contoh : sepatu merah

D M

赤い くつ

M D

Dalam mempelajari bahasa Jepang, keberadaan partikel pun membingungkan pembelajar. Dalam bahasa Indonesia, partikel berada di depan kata, yang disebut dengan *preposition*. Berbeda dengan partikel bahasa Jepang yang berada di belakang kata, disebut dengan *postposition* (<http://io.ppijepang.org/old/article>). Seperti yang dikemukakan Bleiler (1997 : 24), yaitu sebagai berikut:

Besides the tree basic particles of sentence structure (ga, wa, and o) and the two particles that indicate questions (ka, ne), Japanese has a very wide range of words that are equivalent in function to the English prepositions, adverbs, and conjunctions. All of these particles are placed after they modify, and for this reason are called postpositions, instead of prepositions.

Selain ketiga partikel dasar struktur kalimat (ga, wa, dan o) dan dua partikel yang menyatakan bentuk pertanyaan (ka dan ne), bahasa Jepang memiliki lingkup kata yang luas, yang fungsinya dapat dipadankan dengan preposisi, kata keterangan, dan kata sambung dalam bahasa Inggris. Dari semua partikel yang terletak setelah kata, untuk itu disebut postposisi, bukan preposisi.

Dalam buku *Basic Japanese Grammar* terdapat *postposition* bahasa Jepang yang sepadan dengan *preposition* dalam bahasa Indonesia, yaitu sebagai berikut :

- a) Partikel の sepadan dengan preposisi “dari”, yang menyatakan asal (Bleiler, 1997 : 24)
- b) Partikel から sepadan dengan preposisi “dari”, yang mengidentifikasi tempat atau waktu (Bleiler, 1997 : 26)
- c) Partikel まで sepadan dengan preposisi “sampai” atau “hingga” (Bleiler, 1997 : 26)
- d) Partikel に dalam bahasa Jepang sepadan dengan preposisi “di”, “pada”, dan “dengan”, yang mengidentifikasi waktu atau lokasi dan objek (Bleiler, 1997 : 26)
- e) Partikel へ dalam bahasa Jepang sepadan dengan preposisi “ke”, atau “kedalam”, yang mengidentifikasi gerakan (Bleiler, 1997 : 27)
- f) Partikel で sepadan dengan preposisi “dengan”, atau “di”, yang menyatakan alat dan lokasi (Bleiler, 1997 : 27)

Selain perbedaan diatas, kata sifat dalam bahasa Indonesia tidak diklasifikasikan, sedangkan dalam bahasa Jepang terdapat dua jenis kata sifat, yaitu kata sifat yang berakhiran – i dan kata sifat yang berakhiran – na (zonapanda.blogspot.com/2013/02/pendahuluan-karakteristik-bahasa-jepang.html). Bukan hanya itu, perubahan bentuk kata sifat dan kata kerja dalam suatu kalimat bahasa Jepang pun tidak terdapat dalam bahasa Indonesia (<http://www.wattpad.com/81474-bahasa-jepang-untuk-pemula>).

Jadi dapat disimpulkan bahwa perbedaan pola kalimat tersebut menjadikan pembelajar Indonesia sulit untuk memahami pola kalimat bahasa Jepang.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian oleh Wanti Fitriani (2011), Jurusan Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, dengan judul “Efektivitas Media *Board Game* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut dilakukan pada siswa kelas V-C di SDN Cibabat Mandiri 2 Bandung Tahun ajaran 2011/2012.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *board game* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek mengingat (C_1) dan memahami (C_2) mata pelajaran IPS. Pada hasil belajar aspek mengingat (C_1), kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata gain sebesar 3,49 sedangkan kelas kontrol sebesar 1,95. Pada hasil belajar aspek memahami (C_2), kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata gain sebesar 3,59 sedangkan kelas kontrol sebesar 2,05.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan media *board game* dapat memudahkan siswa dalam memahami, mengingat, dan mengaplikasikan pelajaran yang diberikan, serta membina siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

C. Konsep

Teori Tabularasa John Locke yang mengatakan bahwa seorang anak adalah seperti kertas kosong yang putih bersih dan siap untuk menunggu coretan-coretan gurunya, dengan kata lain anak adalah ibarat botol kosong yang siap diisi dengan segala ilmu pengetahuan dan kebijakan dari guru (dalam Sardiman, 2003 : 97-98).

Namun, teori tabularasa tersebut merupakan paradigma lama yang tidak sesuai lagi dengan tuntutan di dalam dunia pendidikan saat ini. Dengan perubahan tuntutan tersebut muncul teori-teori pembelajaran baru yang sesuai dengan pendidikan saat ini (dalam Sardiman, 2003 : 97-98).

Adapun teori yang mendukung penelitian ini adalah teori konstruktivisme. Dalam buku yang berjudul *Konsep Strategi Pembelajaran*, Hanafiah (2009 : 62) mengemukakan, pendekatan konstruktivisme dalam belajar merupakan salah satu pendekatan yang lebih berfokus kepada peserta didik sebagai pusat dalam proses pembelajaran.

Slavin mengemukakan bahwa dalam teori ini, guru tidak dapat hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan di benaknya (dalam Trianto, 2007 : 7). Konstruktivisme adalah suatu pendapat yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses dimana siswa secara aktif membangun sistem arti dan pemahaman terhadap realita melalui pengalaman dan interaksi mereka. (Trianto, 2007 : 7)

Berdasarkan uraian di atas, maka konsep media pembelajaran *board game* dalam penelitian ini merupakan salah satu cara untuk mengubah paradigma mengenai proses kehidupan belajar-mengajar, khususnya dalam pembelajaran bahasa Jepang.

D. Rumusan Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2006 : 62).

a. Hipotesis Kerja (H_k) :

Terdapat efektivitas penggunaan media *board game* dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang.

b. Hipotesis Nol (H₀) :

Tidak terdapat efektivitas penggunaan media *board game* dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang.

E. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman, maka perlu diberikan definisi dari istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini :

a. *Board game*

Board game adalah sejenis permainan yang menggunakan komponen yaitu lembaran persegi seperti papan yang biasanya terbuat dari karton,

kartu pertanyaan seputar materi pembelajaran yang akan menjadikan tantangan bagi siswa.

F. Definisi Operasional

a) Efektivitas

Efektivitas adalah dapat membawa hasil; berhasil guna (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005 : 127). Efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media *board game* dalam pembelajaran bahasa Jepang yang memberikan hasil secara maksimal terhadap kemampuan bahasa Jepang siswa.

b) *Board game*

Board game adalah sejenis permainan yang menggunakan komponen yaitu lembaran persegi seperti papan yang biasanya terbuat dari karton, kartu pertanyaan seputar materi pembelajaran yang akan menjadikan tantangan bagi siswa.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Desain

Penelitian ini disusun dengan menggunakan *true experimental design* atau yang biasa disebut dengan eksperimen murni. Dikatakan eksperimen murni, karena dalam desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel yang mempengaruhi jalannya eksperimen (Sugiono, 2011: 112). Tujuan metode ini yaitu untuk menyelidiki kemungkinan saling hubungan sebab akibat dengan cara menggunakan suatu perlakuan khusus kepada suatu kelompok eksperimen dan membandingkan hasilnya dengan suatu kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan khusus (Nazir, 1988 : 75).

Ciri khas dari penelitian eksperimen murni adalah adanya kelompok lain yang ikut mendapatkan pengamatan. Dengan adanya kelompok lain yang disebut kelompok pembanding atau kelompok kontrol ini, akibat yang diperoleh dari perlakuan dapat diketahui secara pasti karena dibandingkan dengan yang tidak mendapatkan perlakuan (Arikunto, 2006 : 86).

Pengontrolan dalam penelitian eksperimen dilakukan dengan cara memberikan perlakuan khusus kepada kelas eksperimen dengan menggunakan media *board game* pada pembelajaran bahasa Jepang, menghitung dan menganalisis hasil belajarnya, serta membandingkannya dengan kelas kontrol

yang tidak menggunakan media *board game* pada pembelajaran bahasa Jepang.

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*control group pretest – posttest*” yang bersumber pada Arikunto (2006 : 85), yaitu dengan cara menganalisis perlakuan (X) melalui nilai yang diperoleh dari pelaksanaan *pretest* (T₁) dan *posttest* (T₂). Pada desain ini diberikan tes awal dan tes akhir baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Desain penelitian disajikan pada tabel 3.1 berikut ini :

Tabel 3. 1
Control Group Pretest-Posttest Design

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	T ₁	X	T ₂
Kontrol	T ₁	-	T ₂

Keterangan :

T₁ : *pretest*

T₂ : *posttest*

X : pembelajaran dengan menggunakan media *board game*

- : pembelajaran tanpa menggunakan media *board game*

(Arikunto, 2008 : 85)

B. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian menurut Arikunto (1998:115) adalah keseluruhan subjek penelitian. Sedangkan menurut Hadi (1984:70) populasi penelitian

adalah seluruh individu yang akan dikenai sasaran generalisasi dan sampel-sampel yang akan diambil dalam suatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMK N 12 Jakarta Utara.

Sedangkan sampel penelitian menurut Arikunto (1998:117) adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK N 12 Jakarta Utara. Sampel diambil dengan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan atau tujuan tertentu (Sugiyono, 2011 : 85). Seseorang atau sesuatu diambil sebagai sampel karena peneliti menganggap bahwa seseorang atau sesuatu tersebut memiliki informasi yang diperlukan bagi penelitiannya.

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 80 orang siswa kelas X SMK N 12 Jakarta Utara yang diambil dari kelas X AK (Akutansi) sebagai kelas eksperimen dan X AP (Administrasi Perkantoran) sebagai kelas kontrol yang saat ini sedang mempelajari Bahasa Jepang di sekolah.

C. Variabel-variabel

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yaitu variabel yang merupakan rangsangan untuk mempengaruhi variabel yang lain (Sugiono, 2011: 61). Yang menjadi variabel bebas adalah penggunaan media *board game*. Variabel Terikat yaitu suatu jawaban atau hasil dari perilaku yang dirangsang (Sugiono, 2011: 61). Dalam hal ini yang menjadi variabel terikat adalah pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok (Arikunto, 2006: 150).

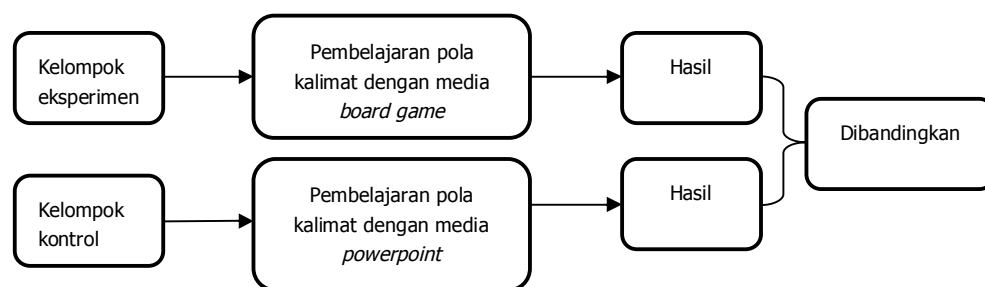
Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa *Pretest* dan *Posttest*. *Pretest* digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dilakukan pembelajaran. *Posttest* digunakan untuk mengukur kemampuan siswa setelah pembelajaran dilakukan. Materi yang diberikan dalam tes merupakan materi yang akan sampel pelajari. Soal dalam tes ini diambil dari buku *Sakura I*. Jumlah soal sebanyak 25 soal yang terdiri dari soal benar salah, menjodohkan dan isian.

2. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Tujuan digunakan angket dalam penelitian ini adalah untuk mengungkap minat belajar tentang bahasa Jepang dan media pembelajaran yang mereka sukai pada

proses belajar. Angket respon siswa dibuat untuk mengetahui tanggapan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media *board game*. Lembar angket diberikan kepada siswa setelah kegiatan pembelajaran selesai.

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian digambarkan sebagai berikut :



E. Teknik Analisis

Teknik analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Uji Validitas Soal

Menurut Danasasmita dan Sutedi (1996 : 8) bahwa valid adalah shahih, artinya suatu instrumen tes dikatakan valid jika instrumen tersebut dengan tepat dapat mengukur validitas instrumen tes. Pada penelitian ini, penulis berusaha mengkonsultasikan instrumen selain kepada dosen pembimbing skripsi juga pada dosen lain yang juga berkompeten untuk menilai valid atau tidaknya suatu instrumen, yang dinyatakan dalam surat pernyataan *expert-judgement*.

2. Teknik Analisis Data Tes

Pengolahan data yang digunakan adalah dengan cara teknik uji-t (t-tes). Setelah data yang berupa nilai didapat, kemudian data tersebut dianalisis dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut (Sutedi, 2009: 231) :

1. Mencari nilai rata-rata (mean) dari kedua variabel dengan menggunakan rumus :

$$Mx = \frac{\sum x}{N_1}$$

$$My = \frac{\sum y}{N_2}$$

Keterangan :

Mx = nilai rata-rata kelas eksperimen

$\sum x$ = jumlah seluruh nilai kelas eksperimen

N_1 = jumlah sampel kelas eksperimen

My = nilai rata-rata kelas kontrol

$\sum y$ = jumlah seluruh nilai kelas kontrol

N_2 = jumlah sampel kelas kontrol

2. Mencari standar deviasi dari variabel X dan Y dengan

menggunakan rumus :

$$Sdx = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N_1}}$$

$$Sdy = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}}$$

Keterangan :

Sdx = standar deviasi kelas eksperimen

Sdy = standar deviasi kelas kontrol

$\sum x$ = jumlah seluruh nilai kelas eksperimen

- N_1 = jumlah sampel kelas eksperimen
 Σy = jumlah seluruh nilai kelas kontrol
 N_2 = jumlah sampel kelas kontrol

3. Mencari standar error mean kedua variabel tersebut dengan menggunakan rumus :

$$SEM_x = \frac{sd_x}{\sqrt{N_1 - 1}}$$

$$SEM_y = \frac{sd_y}{\sqrt{N_2 - 1}}$$

Keterangan :

SEM_x = standar error nilai rata-rata kelas eksperimen

SEM_y = standar error nilai rata-rata kelas kontrol

sd_x = standar deviasi kelas eksperimen

sd_y = standar deviasi kelas kontrol

N_1 = jumlah sampel kelas eksperimen

N_2 = jumlah sampel kelas kontrol

4. Mencari standar error perbedaan mean X dan Y dengan menggunakan rumus :

$$SEM_{x,y} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2}$$

Keterangan :

$SEM_{x,y}$ = standar error perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kontrol

SEM_x = standar error nilai rata-rata kelas eksperimen

SEM_y = standar error nilai rata-rata kelas kontrol

5. Mencari nilai t hitung dengan menggunakan rumus (Sutedi, 2009 : 229) :

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{SEM_{x-y}}$$

Keterangan:

t_0 = t hitung

M_x = Nilai rata-rata kelas eksperimen

M_y = Nilai rata-rata kelas kontrol

SEM_{x-y} = standar error perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kontrol

6. Memberi interpretasi terhadap nilai t hitung
7. Uji Hipotesis

Pengujian Hipotesis pada penelitian ini adalah dengan :

1. Merumuskan Hipotesis Kerja (HK) : terdapat perbedaan signifikan antara variabel X dan variabel Y.
2. Merumuskan Hipotesis Nol (HO) : tidak terdapat perbedaan signifikan antara variabel X dan variabel Y.

Kebenaran dua hipotesis tersebut diuji dengan cara membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} , dengan terlebih dahulu menetapkan derajat kebebasan dengan menggunakan rumus :

$$df \text{ atau } db = (n_1 + n_2) - 1$$

Dengan menggunakan rumus tersebut maka diperoleh t_{tabel} pada taraf signifikan 5% atau 1%. Apabila t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan t_{tabel} ($t_{hitung} \leq t_{tabel}$) maka HO diterima dan HK ditolak,

dengan kata lain tidak ada pengaruh yang signifikan antara variabel X dan variabel Y. Dan apabila nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($t_{hitung} \geq t_{tabel}$) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan kata lain terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara variabel X dan variabel Y.

3. Teknik Analisa Data Angket

Teknik untuk mengolah data dari angket dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menjumlahkan setiap jawaban kuesioner.
2. Menyusun frekuensi jawaban.
3. Membuat tabel frekuensi.
4. Menghitung presentase frekuensi dari setiap jawaban dengan menggunakan rumus (Anas Sudjiono, 2004) :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = prosentase frekuensi dari setiap jawaban responden

f = frekuensi dari setiap jawaban responden

n = jumlah responden

5. Menafsirkan hasil angket dengan berpedoman pada tabel data berikut ini :

Tabel 3. 2
Tabel Penafsiran Data Angket

Prosentase	Jumlah Responden
0%	Tidak ada seorang pun
1% - 5%	Hampir tidak ada
6% - 25%	Sebagian kecil
26% - 49%	Hampir setengahnya
50%	Setengahnya
51% - 75%	Lebih dari setengahnya
76% - 95%	Sebagian besar
96% - 99%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya

(Anas Sudjiono, 2004)

4. Teknik Analisis Penghitungan Nilai Efektivitas Pembelajaran

Untuk menentukan tingkat keefektifan pembelajaran pada penelitian ini dapat digunakan rumus sebagai berikut :

$$(g) = \frac{T_2 - T_1}{S_m - T_1}$$

Keterangan :

g = normalized gain

T₁ = pretest

T₂ = posttest

S_m = skor maksimal

Setelah nilai g diketahui, maka tingkat keefektifitasan pembelajaran dapat diketahui dengan menginterpretasikan hasil g tersebut ke dalam tabel berikut ini:

Tabel 3. 3
Kriteria Efektivitas Pembelajaran

Rentang Normalized Gain	Kriteria Efektivitas
0,01 – 0,40	Kurang efektif
0,41 – 0,70	Efektif
0,71 – 1,00	Sangat efektif

(Anas Sudjiono, 2004)

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Pengumpulan data penelitian dilakukan di SMK N 12 yang terletak di Jalan Kebon Bawang XIV Tanjung Priok, Jakarta Utara. Sampel terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas X AK (Akuntansi) yang berjumlah 40 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas X AP (Administrasi Perkantoran) yang berjumlah 40 orang sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen berikan perlakuan dengan menggunakan media *powerpoint* dan *board game*, sedangkan pada kelas kontrol dengan media *powerpoint* saja.

Data-data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil instrumen tes dan angket. Tes berupa *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai pola kalimat bahasa Jepang sebelum dilaksanakan penelitian, sedangkan *posttest* diberikan sesudah dilaksanakan penelitian. Angket diberikan kepada mahasiswa kelas eksperimen untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang dengan media *board game*. Sebelum tes diberikan kepada sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlebih dahulu soal dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan juga 2 orang dosen lain yang berkompeten untuk menilai valid atau tidaknya instrumen soal tersebut.

Berikut adalah data hasil perolehan skor *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol :

Tabel 4.1
 Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Sampel	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	Sampel 1	6,9	9,3
2	Sampel 2	6,2	9,3
3	Sampel 3	6	9,3
4	Sampel 4	6	9,1
5	Sampel 5	5,6	9,1
6	Sampel 6	5,6	8,9
7	Sampel 7	5,3	9,3
8	Sampel 8	5,3	7,6
9	Sampel 9	5,3	8,4
10	Sampel 10	5,3	8,7
11	Sampel 11	5,3	8,2
12	Sampel 12	5,1	8,7
13	Sampel 13	5,1	8,7
14	Sampel 14	5,1	8,7
15	Sampel 15	5,1	7,6
16	Sampel 16	5,1	7,3
17	Sampel 17	5,1	8,4
18	Sampel 18	5,1	8,4
19	Sampel 19	4,9	8,4
20	Sampel 20	4,9	8,7
21	Sampel 21	4,9	8
22	Sampel 22	4,7	8
23	Sampel 23	4,7	7,3
24	Sampel 24	4,7	7,8
25	Sampel 25	4,7	7,8
26	Sampel 26	4,4	8
27	Sampel 27	4,4	7,8
28	Sampel 28	4,4	7,8
29	Sampel 29	4,4	8,9
30	Sampel 30	4,4	7,6
31	Sampel 31	4,2	7,6
32	Sampel 32	4,2	7,8
33	Sampel 33	4,2	8,9
34	Sampel 34	4	7,6
35	Sampel 35	4	7,6
36	Sampel 36	4	7,3
37	Sampel 37	3,8	7,6
38	Sampel 38	3,8	8,7
39	Sampel 39	3,8	7,3
40	Sampel 40	3,8	7,3
Σ		193,8	328,8
M		4,845	8,22

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa dari 40 orang siswa diperoleh skor total *pretest* 193,8 dan rata-ratanya 4,845, dengan skor tertinggi 6,9 dan skor terendah 3,8. Sedangkan skor total *posttest* 328,8 dan rata-ratanya 8,22, dengan skor tertinggi 9,3 dan skor terendah 7,3.

Tabel 4.2
Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

No	Sampel	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	Sampel 1	6,6	8
2	Sampel 2	6,2	8
3	Sampel 3	6,2	7,6
4	Sampel 4	6,2	7,6
5	Sampel 5	6,2	7,1
6	Sampel 6	6	7,6
7	Sampel 7	6	6,4
8	Sampel 8	5,6	8
9	Sampel 9	5,3	7,3
10	Sampel 10	5,3	7,3
11	Sampel 11	5,3	7,3
12	Sampel 12	5,1	5,8
13	Sampel 13	5,1	7,1
14	Sampel 14	4,9	7,6
15	Sampel 15	4,9	6,9
16	Sampel 16	4,7	6,9
17	Sampel 17	4,7	6,9
18	Sampel 18	4,4	6,7
19	Sampel 19	4,4	7,6
20	Sampel 20	4,4	6,4
21	Sampel 21	4,4	6,2
22	Sampel 22	4,2	6,4
23	Sampel 23	4,2	6,4
24	Sampel 24	4,2	6,4
25	Sampel 25	4,2	5,8
26	Sampel 26	4,2	6,2
27	Sampel 27	4	6,4
28	Sampel 28	4	6,2
29	Sampel 29	4	6,2
30	Sampel 30	3,8	5,8
31	Sampel 31	3,8	6,4

32	Sampel 32	3,8	6
33	Sampel 33	3,8	6
34	Sampel 34	3,8	6
35	Sampel 35	3,6	6
36	Sampel 36	3,6	6,2
37	Sampel 37	3,6	7,3
38	Sampel 38	3,6	5,8
39	Sampel 39	3,3	6
40	Sampel 40	3,3	5,8
Σ		184,9	267,6
M		4,6225	6,69

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa dari 40 orang siswa diperoleh skor total *pretest* 184,9 dan rata-ratanya 4,6225, dengan skor tertinggi 6,6 dan skor terendah 3,3. Sedangkan skor total *posttest* 267,6 dan rata-ratanya 6,69, dengan skor tertinggi 8 dan skor terendah adalah 5,8.

B. Hasil Pengujian

1. Pengolahan Data *Pretest*

Tabel 4.3
Perhitungan Data *Pretest* variabel X dan Y

No	X	Y	x	y	x^2	y^2
1	6,9	6,6	2,055	1,9775	4,223025	3,910506
2	6,2	6,2	1,355	1,5775	1,836025	2,488506
3	6	6,2	1,155	1,5775	1,334025	2,488506
4	6	6,2	1,155	1,5775	1,334025	2,488506
5	5,6	6,2	0,755	1,5775	0,570025	2,488506
6	5,6	6	0,755	1,3775	0,570025	1,897506
7	5,3	6	0,455	1,3775	0,207025	1,897506
8	5,3	5,6	0,455	0,9775	0,207025	0,955506
9	5,3	5,3	0,455	0,6775	0,207025	0,459006
10	5,3	5,3	0,455	0,6775	0,207025	0,459006
11	5,3	5,3	0,455	0,6775	0,207025	0,459006
12	5,1	5,1	0,255	0,4775	0,065025	0,228006

13	5,1	5,1	0,255	0,4775	0,065025	0,228006
14	5,1	4,9	0,255	0,2775	0,065025	0,077006
15	5,1	4,9	0,255	0,2775	0,065025	0,077006
16	5,1	4,7	0,255	0,0775	0,065025	0,006006
17	5,1	4,7	0,255	0,0775	0,065025	0,006006
18	5,1	4,4	0,255	-0,2225	0,065025	0,049506
19	4,9	4,4	0,055	-0,2225	0,003025	0,049506
20	4,9	4,4	0,055	-0,2225	0,003025	0,049506
21	4,9	4,4	0,055	-0,2225	0,003025	0,049506
22	4,7	4,2	-0,145	-0,4225	0,021025	0,178506
23	4,7	4,2	-0,145	-0,4225	0,021025	0,178506
24	4,7	4,2	-0,145	-0,4225	0,021025	0,178506
25	4,7	4,2	-0,145	-0,4225	0,021025	0,178506
26	4,4	4,2	-0,445	-0,4225	0,198025	0,178506
27	4,4	4	-0,445	-0,6225	0,198025	0,387506
28	4,4	4	-0,445	-0,6225	0,198025	0,387506
29	4,4	4	-0,445	-0,6225	0,198025	0,387506
30	4,4	3,8	-0,445	-0,8225	0,198025	0,676506
31	4,2	3,8	-0,645	-0,8225	0,416025	0,676506
32	4,2	3,8	-0,645	-0,8225	0,416025	0,676506
33	4,2	3,8	-0,645	-0,8225	0,416025	0,676506
34	4	3,8	-0,845	-0,8225	0,714025	0,676506
35	4	3,6	-0,845	-1,0225	0,714025	1,045506
36	4	3,6	-0,845	-1,0225	0,714025	1,045506
37	3,8	3,6	-1,045	-1,0225	1,092025	1,045506
38	3,8	3,6	-1,045	-1,0225	1,092025	1,045506
39	3,8	3,3	-1,045	-1,3225	1,092025	1,749006
40	3,8	3,3	-1,045	-1,3225	1,092025	1,749006
Σ	193,8	184,9	0	0	20,199	33,92975
M	4,845	4,6225	-	-	0,504975	0,8482

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil data *pretest* berupa *mean*, standar deviasi, standar error, dan standar error perbedaan *mean* X dan Y sebagai berikut :

Tabel 4.4
Hasil Pengolahan Data *Pretest*

	Kelas Eksperimen (X)	Kelas Kontrol (Y)
Mean	4,845	4,6225
Standar deviasi	0,7106	0,9210
Standar error	0,1138	0,1475
SEM _{x y}	0,1865	

Sumber: Data Lampiran

Berdasarkan tabel data perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa *mean* variabel X (kelas eksperimen) sebesar 4,845. Sedangkan *mean* variabel Y (kelas kontrol) sebesar 4,6225. Standar deviasi variabel X sebesar 0,7106. Sedangkan standar deviasi variabel Y sebesar 0,9210. Standar error variabel X sebesar 0,1138. Standar error variabel Y sebesar 0,1475. Standar error perbedaan *mean* kedua variabel (X dan Y) sebesar 0,1865. Setelah diperoleh data perhitungan, maka didapatkan *t hitung* sebagai berikut :

1. Mencari nilai *t hitung* dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}} = \frac{4,845 - 4,6225}{0,1865} = \frac{0,2225}{0,1865} = 1,1930$$

2. Memberikan interpretasi terhadap nilai *t hitung*

Hipotesa Nol (H₀) :

Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan Y.

3. Mencari signifikansi dengan derajat kebebasan (db)

$$db = (n_1 + n_2) - 1$$

$$db = (40 + 40) - 1$$

$$db = 79$$

4. Memberikan interpretasi dengan menggunakan *t* tabel

$t_{hitung} \leq t_{tabel}$: HO diterima dan HK ditolak

$t_{hitung} \geq t_{tabel}$: HK diterima dan HO ditolak

Dengan DB sebesar 79 maka taraf signifikansinya adalah sebagai berikut :

- Pada taraf signifikansi 5%, $t_{tabel} = 1,6$
- Pada taraf signifikansi 1 %, $t_{tabel} = 2,3$

Dengan demikian, t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} , maka HO diterima, sedangkan HK ditolak karena tidak ada perbedaan yang signifikan antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dilakukan penelitian.

2. Pengolahan Data *Posttest*

Tabel 4.5
Perhitungan Data *Posttest* variabel X dan Y

No	X	Y	x	y	x^2	y^2
1	9,3	8	1,08	1,31	1,1664	1,7161
2	9,3	8	1,08	1,31	1,1664	1,7161
3	9,3	7,6	1,08	0,91	1,1664	0,8281
4	9,1	7,6	0,88	0,91	0,7744	0,8281
5	9,1	7,1	0,88	0,41	0,7744	0,1681
6	8,9	7,6	0,68	0,91	0,4624	0,8281
7	9,3	6,4	1,08	-0,29	1,1664	0,0841
8	7,6	8	-0,62	1,31	0,3844	1,7161
9	8,4	7,3	0,18	0,61	0,0324	0,3721
10	8,7	7,3	0,48	0,61	0,2304	0,3721
11	8,2	7,3	-0,02	0,61	0,0004	0,3721
12	8,7	5,8	0,48	-0,89	0,2304	0,7921
13	8,7	7,1	0,48	0,41	0,2304	0,1681
14	8,7	7,6	0,48	0,91	0,2304	0,8281
15	7,6	6,9	-0,62	0,21	0,3844	0,0441

16	7,3	6,9	-0,92	0,21	0,8464	0,0441
17	8,4	6,9	0,18	0,21	0,0324	0,0441
18	8,4	6,7	0,18	0,01	0,0324	0,0001
19	8,4	7,6	0,18	0,91	0,0324	0,8281
20	8,7	6,4	0,48	-0,29	0,2304	0,0841
21	8	6,2	-0,22	-0,49	0,0484	0,2401
22	8	6,4	-0,22	-0,29	0,0484	0,0841
23	7,3	6,4	-0,92	-0,29	0,8464	0,0841
24	7,8	6,4	-0,42	-0,29	0,1764	0,0841
25	7,8	5,8	-0,42	-0,89	0,1764	0,7921
26	8	6,2	-0,22	-0,49	0,0484	0,2401
27	7,8	6,4	-0,42	-0,29	0,1764	0,0841
28	7,8	6,2	-0,42	-0,49	0,1764	0,2401
29	8,9	6,2	0,68	-0,49	0,4624	0,2401
30	7,6	5,8	-0,62	-0,89	0,3844	0,7921
31	7,6	6,4	-0,62	-0,29	0,3844	0,0841
32	7,8	6	-0,42	-0,69	0,1764	0,4761
33	8,9	6	0,68	-0,69	0,4624	0,4761
34	7,6	6	-0,62	-0,69	0,3844	0,4761
35	7,6	6	-0,62	-0,69	0,3844	0,4761
36	7,3	6,2	-0,92	-0,49	0,8464	0,2401
37	7,6	7,3	-0,62	0,61	0,3844	0,3721
38	8,7	5,8	0,48	-0,89	0,2304	0,7921
39	7,3	6	-0,92	-0,69	0,8464	0,4761
40	7,3	5,8	-0,92	-0,89	0,8464	0,7921
Σ	328,8	267,6	0	0	17,064	19,376
M	8,22	6,69			0,4266	0,4844

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil data *pretest* berupa *mean*, standar deviasi, standar error, dan standar error perbedaan *mean* X dan Y sebagai berikut :

Tabel 4.6
Hasil Pengolahan Data *Posttest*

	Kelas Eksperimen (X)	Kelas Kontrol (Y)
Mean	8,22	6,69
Standar deviasi	0,6531	0,6960
Standar error	0,1046	0,1114
e SEM _{x,y}	0,1526	

Sumber: Data Lampiran

Berdasarkan tabel data perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa *mean* variabel X (kelas eksperimen) sebesar 8,22. Sedangkan *mean* variabel Y (kelas kontrol) sebesar 6,69. Standar deviasi variabel X sebesar 0,6531. Sedangkan standar deviasi variabel Y sebesar 0,6960. Standar error variabel X sebesar 0,1046 . Sedangkan standar error variabel Y sebesar 0,1114. Standar error perbedaan *mean* kedua variabel (X dan Y) sebesar 0,1526. Setelah diperoleh data perhitungan, maka didapatkan *t hitung* sebagai berikut :

1. Mencari nilai *t hitung* dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}} = \frac{8,22 - 6,69}{0,1526} = \frac{1,53}{0,1526} = 10,0262$$

2. Memberikan interpretasi terhadap nilai *t hitung*

Hipotesa Kerja (HK) :

Terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan Y.

3. Mencari signifikansi dengan derajat kebebasan (db)

$$db = (n_1 + n_2) - 1$$

$$db = (40 + 40) - 1$$

$$db = 79$$

4. Memberikan interpretasi dengan menggunakan *t tabel*

$t_{hitung} \leq t_{tabel}$: HO diterima dan HK ditolak

$t_{hitung} \geq t_{tabel}$: HK diterima dan HO ditolak

Dengan DB sebesar 79 maka taraf signifikansinya adalah sebagai berikut :

- Pada taraf signifikansi 5%, $t_{\text{tabel}} = 1,6$
- Pada taraf signifikansi 1 %, $t_{\text{tabel}} = 2,3$

Dengan demikian, t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , maka H_0 diterima, sedangkan H_1 ditolak karena ada perbedaan yang signifikan antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dilakukan penelitian. Jadi, media *board game* efektif dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang.

3. Pengolahan Data Angket

Angket yang telah disebar terdiri dari 10 pertanyaan. Setiap butir pertanyaan dihitung persentasinya dengan rumus $P = \frac{f}{n} \times 100\%$,

kemudian ditafsirkan.

1. Pertanyaan nomor 1, “Apakah pelajaran Bahasa Jepang merupakan mata pelajaran yang sulit?”.

Tabel 4.7
Rentang klasifikasi Pertanyaan 1

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	26	65%
Tidak	14	35%

Penafsiran :

- ❖ Dilihat dari tabel 4.7, bahwa lebih dari setengah siswa (sebanyak 26 orang dengan persentase sebesar 65%) menyatakan mata pelajaran bahasa Jepang merupakan mata pelajaran yang sulit.

- ❖ Dilihat dari tabel 4.7, bahwa hampir setengah siswa (sebanyak 14 orang dengan persentase sebesar 35%) menyatakan mata pelajaran bahasa Jepang merupakan mata pelajaran yang tidak sulit.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahasa Jepang merupakan mata pelajaran yang sulit.

2. Pertanyaan nomor 2,” Apakah pola kalimat bahasa Jepang sulit dipahami?”.

Tabel 4.8
Rentang klasifikasi Pertanyaan 2

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	28	70%
Tidak	12	30%

Penafsiran :

- ❖ Dilihat dari 4.8, bahwa lebih dari setengah siswa (sebanyak 28 orang dengan persentase sebesar 70%) menyatakan pola kalimat bahasa Jepang sulit dipahami.
- ❖ Dilihat dari 4.8, bahwa hampir setengah siswa (sebanyak 12 orang dengan persentase sebesar 30%) menyatakan pola kalimat bahasa Jepang tidak sulit.

Dengan demikian dapat disimpulkan lebih dari setengah siswa menyatakan pola kalimat bahasa Jepang sulit dipahami, namun hampir setengah siswa menyatakan pola kalimat bahasa Jepang tidak sulit dipahami.

3. Pertanyaan nomor 3, "Apakah pembelajaran pola kalimat dengan media *board game* menarik?".

Tabel 4.9
Rentang klasifikasi Pertanyaan 3

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya, menarik	34	85%
Tidak begitu menarik	6	15%
Tidak menarik	0	0%

Penafsiran :

- ❖ Dilihat dari tabel 4.9, bahwa sebagian besar siswa (sebanyak 34 orang dengan persentase sebesar 85%) menyatakan pembelajaran pola kalimat dengan media *board game* menarik.
- ❖ Dilihat dari tabel 4.9, bahwa sebagian kecil siswa (sebanyak 6 orang dengan persentase sebesar 15%) menyatakan pembelajaran pola kalimat dengan media *board game* tidak begitu menarik.
- ❖ Dilihat dari tabel 4.9, bahwa tidak ada seorang siswa (sebanyak 0 orang dengan persentase sebesar 0%) yang menyatakan pembelajaran pola kalimat dengan media *board game* tidak menarik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pola kalimat dengan media *board game* menarik. Karena dengan format *board game* yang mendorong pemainnya untuk saling berinteraksi,

penyampaian informasi pun menjadi lebih dinamis, menarik, dan tidak membosankan.

4. Pertanyaan nomor 4.” Apakah pembelajaran pola kalimat dengan media *board game* dapat memudahkan anda memahami pola kalimat bahasa Jepang?”.

Tabel 4.10
Rentang klasifikasi Pertanyaan 4

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	34	85%
Tidak	6	15%

Penafsiran :

- ❖ Dilihat dari tabel 4.10, bahwa sebagian besar siswa (sebanyak 34 orang dengan persentase sebesar 85%) menyatakan pembelajaran pola kalimat dengan media *board game* dapat memudahkan siswa memahami pola kalimat bahasa Jepang.
- ❖ Dilihat dari tabel 4.10, bahwa sebagian kecil siswa (sebanyak 6 orang dengan persentase sebesar 15%) menyatakan pembelajaran pola kalimat dengan media *board game* tidak dapat memudahkan siswa memahami pola kalimat bahasa Jepang.

Dengan demikian dapat disimpulkan media *board game* dapat memudahkan siswa memahami pola kalimat bahasa Jepang. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Jeffry (2009 : 10), yaitu hasil

dari menggunakan *board game* ke dalam kurikulum, memberikan hasil yang positif secara menyeluruh. Siswa dapat meningkatkan berpikir kritis, pemecahan masalah, analisis, penalaran, perencanaan, dan kemampuan komunikasi.

Jadi, dengan adanya peningkatan dalam berpikir kritis, pemecahan masalah, analisis, penalaran, perencanaan, dan kemampuan berkomunikasi, dapat memudahkan siswa dalam memahami pola kalimat bahasa Jepang yang begitu rumit.

5. Pertanyaan nomor 5,” Apakah media *board game* cocok diterapkan dalam pelajaran bahasa Jepang?“.

Tabel 4.11
Rentang klasifikasi Pertanyaan 5

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	33	82,5%
Tidak	7	17,5%

Penafsiran :

- ❖ Dilihat dari tabel 4.11, bahwa sebagian besar siswa (sebanyak 33 orang dengan persentase sebesar 82,5%) menyatakan bahwa media *board game* cocok diterapkan dalam pelajaran bahasa Jepang.
- ❖ Dilihat dari tabel 4.11, bahwa sebagian kecil siswa (sebanyak 7 orang dengan persentase sebesar 17,5%) menyatakan bahwa

media *board game* tidak cocok diterapkan dalam pelajaran bahasa Jepang.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *board game* cocok diterapkan dalam pelajaran bahasa Jepang, namun sebagian kecil siswa menyatakan bahwa media *board game* tidak cocok diterapkan dalam pelajaran bahasa Jepang.

6. Pertanyaan nomor 6,” Apakah media *board game* membantu anda dalam memahami bagian-bagian kalimat bahasa Jepang?”.

Tabel 4.12
Rentang klasifikasi Pertanyaan 6

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	33	82,5%
Tidak	7	17,5%

Penafsiran :

- ❖ Dilihat dari tabel 4.12, bahwa sebagian besar siswa (sebanyak 33 orang dengan persentase sebesar 82,5%) menyatakan media *board game* dapat membantu siswa dalam memahami bagian-bagian kalimat bahasa Jepang.
- ❖ Dilihat dari tabel 4.12, bahwa sebagian kecil siswa (sebanyak 7 orang dengan persentase sebesar 23,08%) menyatakan media *board game* tidak dapat membantu siswa dalam memahami bagian-bagian kalimat bahasa Jepang.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *board game* dapat membantu siswa dalam memahami bagian-bagian kalimat bahasa Jepang.

7. Pertanyaan nomor 7,” Apakah media *board game* membantu anda dalam menyusun kalimat bahasa Jepang?”.

Tabel 4.13
Rentang klasifikasi Pertanyaan 7

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	35	87,5%
Tidak	5	12,5%

Penafsiran :

- ❖ Dilihat dari tabel 4.13, bahwa sebagian besar siswa (sebanyak 35 orang dengan persentase sebesar 87,5%) menyatakan bahwa media *board game* membantu siswa dalam menyusun kalimat bahasa Jepang.
- ❖ Dilihat dari tabel 4.13, bahwa sebagian kecil siswa (sebanyak 5 orang dengan persentase sebesar 12,5%) menyatakan bahwa media *board game* tidak membantu siswa dalam menyusun kalimat bahasa Jepang.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *board game* membantu siswa dalam menyusun kalimat bahasa Jepang.

8. Pertanyaan nomor 8, “Apakah belajar kelompok sangat membantu dalam memecahkan masalah dalam mempelajari pola kalimat bahasa Jepang?”.

Tabel 4.14
Rentang klasifikasi Pertanyaan 8

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	33	82,5%
Tidak	7	17,5%

Penafsiran :

- ❖ Dilihat dari tabel 4.14, bahwa sebagian besar siswa (sebanyak 33 orang dengan persentase sebesar 82,5%) menyatakan bahwa belajar dalam kelompok sangat membantu dalam memecahkan masalah dalam mempelajari pola kalimat bahasa Jepang.
- ❖ Dilihat dari tabel 4.14, bahwa sebagian kecil siswa (sebanyak 7 orang dengan persentase sebesar 17,5%) menyatakan bahwa belajar dalam kelompok tidak membantu dalam memecahkan masalah dalam mempelajari pola kalimat bahasa Jepang.

Dengan demikian dapat disimpulkan sebagian besar siswa menyatakan bahwa belajar dalam kelompok sangat membantu dalam memecahkan masalah dalam mempelajari pola kalimat bahasa Jepang.

9. Pertanyaan nomor 9, “Apakah media *board game* membantu anda termotivasi dalam mempelajari bahasa Jepang?”.

Tabel 4.15
Rentang klasifikasi Pertanyaan 9

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	34	85%
Tidak	6	15%

Penafsiran :

- ❖ Dilihat dari tabel 4.15, bahwa sebagian besar siswa (sebanyak 34 orang dengan persentase sebesar 85%) menyatakan bahwa media *board game* membuat siswa termotivasi dalam mempelajari bahasa Jepang.
- ❖ Dilihat dari tabel 4.15, bahwa sebagian kecil siswa (sebanyak 6 orang dengan persentase sebesar 15%) menyatakan bahwa media *board game* tidak membuat siswa termotivasi dalam mempelajari bahasa Jepang.

Dengan demikian dapat disimpulkan sebagian besar siswa menyatakan bahwa media *board game* membuat siswa termotivasi dalam mempelajari bahasa Jepang, dan sebagian kecil siswa menyatakan bahwa media *board game* tidak membuat siswa termotivasi dalam mempelajari bahasa Jepang.

10. Pertanyaan nomor 10, “Apakah media *board game* membantu anda berperan aktif dalam pembelajaran bahasa Jepang?”.

Tabel 4.16
Rentang klasifikasi Pertanyaan 10

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	35	87,5%
Tidak	5	12,5%

Penafsiran :

- ❖ Dilihat dari tabel 4.16, bahwa sebagian besar siswa (sebanyak 35 orang dengan persentase sebesar 87,5%) menyatakan bahwa media *board game* membantu siswa berperan aktif dalam pembelajaran bahasa Jepang.
- ❖ Dilihat dari tabel 4.16, bahwa sebagian kecil siswa (sebanyak 5 orang dengan persentase sebesar 12,5%) menyatakan bahwa media *board game* tidak membantu siswa berperan aktif dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *board game* membantu siswa berperan aktif dalam pembelajaran bahasa Jepang. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Nugroho (2011), penggunaan *board game* menjadikan siswa lebih berani mengungkapkan pendapatnya dan aktif dalam pembelajaran, meningkatkan kerjasama dalam diskusi kelompok dan semangat memecahkan suatu persoalan yang muncul.

Berdasarkan hasil pengolahan data angket yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan tanggapan responden mengenai pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang dengan media *board game* sebagai berikut:

Pendapat siswa mengenai mata pelajaran bahasa Jepang, khususnya pola kalimat bahasa Jepang yaitu lebih dari setengah siswa menyatakan

mata pelajaran bahasa Jepang, khususnya pola kalimat bahasa Jepang sulit dipahami.

Selanjutnya setelah media *board game* diterapkan dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang, sebagian besar siswa berpendapat bahwa dengan media *board game* pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang terasa lebih menarik, dapat memudahkan siswa memahami pola kalimat bahasa Jepang, membantu siswa dalam menyusun kalimat bahasa Jepang, memotivasi siswa dan membantu siswa aktif dalam pembelajaran bahasa Jepang, serta media *board game* cocok diterapkan dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang.

Dalam menerapkan media *board game*, belajar dalam kelompok dapat membantu siswa memecahkan masalah dalam mempelajari pola kalimat bahasa Jepang.

4. Perhitungan Nilai Efektivitas Pembelajaran

Untuk menentukan tingkat efektivitas pembelajaran, dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$(g) = \frac{T_2 - T_1}{S_m - T_1}$$

Keterangan :

g = normalized gain

T_1 = pretest

T_2 = posttest

S_m = skor maksimal

Setelah nilai g diketahui, maka tingkat keefektifitasan pembelajaran dapat diketahui dengan menginterpretasikan hasil g tersebut ke dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.17
Data Normalized Gain

Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Jumlah	26,49	Jumlah	15,48
<i>Mean</i>	0,66	<i>Mean</i>	0,39

Sumber: Data Lampiran

Penafsiran:

Berdasarkan tabel data, dapat ditarik kesimpulan bahwa media *board game* dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang pada kelas eksperimen memiliki kriteria efektif pada tabel kriteria efektivitas pembelajaran (lihat tabel 3.3) dengan nilai rata-rata *normalized gain* sebesar 0,66.

Sedangkan untuk media *powerpoint* dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang pada kelas kontrol memiliki kriteria kurang efektif pada tabel kriteria efektivitas pembelajaran (lihat tabel 3.3) dengan nilai rata-rata *normalized gain* sebesar 0,39.

Dari hasil analisis data diketahui bahwa kemampuan siswa kelas eksperimen sebelum diberikan pengajaran dengan media *board game* memiliki nilai rata-rata sebesar 4,845. Sedangkan kemampuan siswa kelas kontrol sebelum dilakukan penelitian memiliki nilai rata-rata sebesar 4,6225.

Diketahui nilai $db=79$, dan nilai t_{hitung} sebesar 1,1930. Sedangkan nilai signifikansi yang seharusnya dicapai jika $db=79$, adalah 1,6 pada taraf signifikansi 5% dan 2,3 taraf signifikansi 1%. Dengan demikian berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Namun, setelah dilakukan pengajaran pola kalimat bahasa Jepang dengan menggunakan media lain pada kelas kontrol, kemampuan siswa tersebut memiliki nilai rata-rata 6,69. Sedangkan setelah dilakukan pengajaran pola kalimat bahasa Jepang dengan menggunakan media *board game*, nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen meningkat menjadi 8,22.

Jika nilai $db=79$, adalah 1,6 pada taraf signifikansi 5% dan 2,3 taraf signifikansi 1%. Dan diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 10,0262. Dengan demikian terlihat adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa pada kelas kontrol setelah dilakukan pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang dengan media lain, dan kemampuan siswa pada kelas eksperimen setelah dilakukan pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang dengan media *board game*.

C. Diskusi (Berbagai Kelemahan Penelitian)

Pada saat penulis melakukan penelitian pada kelas X-AK (Akuntansi) sebagai kelas eksperimen di SMK N 12 Jakarta Utara, penulis memiliki beberapa kesulitan yang menjadi kelemahan dalam penelitian ini. Kelemahan pada penelitian ini antara lain:

1. Waktu yang digunakan setelah jam istirahat, sehingga menyebabkan siswa tidak tepat waktu masuk kelas.
2. Sulit mengawasi siswa dalam belajar kelompok dengan media permainan seperti ini.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah penulis melakukan penelitian tentang media *board game* dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang pada kelas X AK (Akuntansi) dan kelas X AP (Administrasi Perkantoran) di SMK N 12 Jakarta Utara, maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diterapkan media *powerpoint* dan *board game* pada kelas eksperimen dan media *powerpoint* pada kelas kontrol. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 6,69 sedangkan kelas eksperimen sebesar 8,22 sehingga diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 10,0262 lebih besar dari t_{tabel} dengan diketahui $db = 79$, maka $t_{tabel} 5\% = 1,6$ dan $1\% = 2,3$. Hasil tersebut berbeda dengan hasil perolehan *pretest* sebelum diterapkan media *board game* pada kelas eksperimen. Nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 4,6225 serta kelas eksperimen sebesar 4,845. Sehingga diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 1,1930 lebih kecil dari t_{tabel} dengan diketahui $db = 79$, maka $t_{tabel} 5\% = 1,6$ dan $1\% = 2,3$, maka

dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

2. Pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang dengan media *board game* terbukti lebih efektif dibandingkan dengan media *powerpoint*. Hal ini terbukti dari nilai *normalized gain* untuk media *powerpoint* sebesar 0,38 yang termasuk ke dalam kriteria kurang efektif pada tabel kriteria efektivitas pembelajaran (lihat tabel 3.3). Sedangkan *normalized gain* untuk media *board game* sebesar 0,66 yang termasuk ke dalam kriteria efektif pada tabel kriteria efektivitas pembelajaran (lihat tabel 3.3).
3. Berdasarkan data hasil angket yang telah disebar kepada 40 responden, pembelajaran pola kalimat dengan media *board game* terasa lebih menarik, dapat memudahkan siswa memahami pola kalimat bahasa Jepang, membantu siswa dalam menyusun kalimat bahasa Jepang, memotivasi siswa dan membantu siswa aktif dalam pembelajaran bahasa Jepang, serta media *board game* cocok diterapkan dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang. Dalam menerapkan media *board game*, belajar dalam kelompok dapat membantu siswa memecahkan masalah dalam mempelajari pola kalimat bahasa Jepang.

B. Implikasi

Setiap siswa memiliki kendala yang berbeda-beda di dalam mengikuti pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang. Salah satunya siswa kesulitan di

dalam membuat kalimat bahasa Jepang. Media *board game* merupakan salah satu media yang dirancang untuk mengatasi kesulitan-kesulitan di dalam memahami pola kalimat bahasa Jepang.

Salah satu cara untuk mengatasi kesulitan-kesulitan dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang yaitu dengan melakukan latihan membuat kalimat setelah pengajar menjelaskan fungsi pola kalimat beserta contoh kalimatnya. Contoh kegiatan latihannya yaitu masing-masing siswa mampu membuat kalimat yang benar sesuai dengan pola kalimatnya, tanpa melihat buku/ teks bacaan.

Dengan diterapkannya media *board game*, pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang dapat menjadi lebih mudah karena dari kegiatan latihan tersebut, siswa mampu membuat kalimat yang berkaitan dengan gambar atau kosakata yang tertera di media *board game* tersebut, baik itu kalimat positif, kalimat negatif, ataupun kalimat tanya, sehingga siswa tidak monoton dalam membuat kalimat.

C. Saran

1. Bagi Pembelajar

Dengan menggunakan media *board game* diharapkan dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya pembelajaran pola kalimat sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik.

2. Bagi Pengajar

Media *board game* dapat dijadikan media pembelajaran alternatif dalam pengajaran bahasa Jepang, khususnya dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang, karena dapat memudahkan siswa dalam memahami pola kalimat serta mengatasi kesulitan dalam mempelajari pola kalimat bahasa Jepang.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Media *board game* dapat digunakan sebagai variasi media pembelajaran dalam mata pelajaran lainnya untuk meningkatkan hasil belajar, khususnya hasil belajar dalam mata pelajaran bahasa, terutama dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek edisi revisi V*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Arum, Wahyu Sri Ambar. 2007. *Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan*. Jakarta : Multi Karya Mulia.
- Bennett, Neville. 2005. *Teaching Through Play*. Jakarta : PT. Grasindo.
- Betteridge. 1994. *Games For Language Learning*. New York : University Press Cambridge.
- Bleiler, Everett F. 1997. *Basic Japanese Grammar*. Jepang : Kondansha International.
- Danasmita, Wawan. 2009. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bandung : Rizki Press
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zein. 2006. *Strategi Belajar Mengajar Edisi Revisi*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Fitriyani, Wanti. (2011). *Efektivitas Media Board Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*. Skripsi UPI Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Hadi, Sutrisno. 1984. *Bimbingan Menulis Skripsi, Tesis*. Yogyakarta : Psikologi, Gama.
- Hamalik, Oemar. 2002. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Hanafiah, Nanang. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung : Refika Aditama.
- Handyaningrat, Soewarno. 1995. *Azas-azas Organisasi Manajemen*. Jakarta : CV Mas Agung.

- Hinebaugh, Jeffrey P. 2009. *A Board Game Education*. New York : R&L Education.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta : Pro-U Media.
- Kuriyama, Masako. 1992. *Shokyu Nihongo, Doriru Toshite no Ge-mu Kyouzai 50*. Tokyo : ALC Press
- Mulyasa, E. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Nakanishi. 1991. *Jissen Nihongo Kyoujyuhou*. Jepang : Babel Press.
- Nazir, Mohamad. 1988. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Nugroho, Eko. (2011). *Bermain Sebuah Cara Belajar Kreatif*. [Online]. Tersedia: <http://interaktif.indonesiakreatif.net/index.php/id/news/read/bermain-sebuah-cara-belajar-kreatif>. [05 April 2011]
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2007. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Dian Rakyat.
- Rusman. (2009). *Manajemen Kurikulum*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sardiman, A.M. 2003. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Subagio. (2011). *Implementasi Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran*. [Online]. Tersedia: http://subagio-subagio.blogspot.com/2010_03_01_archive.html [18 Mei 2011]
- Sudjana, N dan Rivai, A. 1990. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Bandung.
- Sudjianto. 2004. *Gramatika Bahasa Jepang Modern Seri A*. Jakarta : Kesaint Blanc.
- Sudjianto dan Ahmad Dahidi. 2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta : Kesaint Blanc.

Sudjiono, Anas. 2004. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sukayati. (2003). *Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Dinas Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Pusat Pengembangan Penataran Guru (PPPG) Matematika Yogyakarta.

Sutedi, Dedi. 2009. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.

Tanaka. 1988. *Nihongo Kyouiku no Houhou – Kousu (Dezain no Jissai)* . Jepang : Taishuukan Shoten.

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.

Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Perpustakaan Nasional (Katalog dalam Terbitan).

(<http://www.psb-psma.org>) diakses pada Mei 2011

(<http://midikun.blogspot.com/2012/08>) diakses pada Juni 2012

(zonapanda.blogspot.com/2013/02/pendahuluan-karakteristik-bahasa-jepang.html) diakses pada 26 Juli 2013

(<http://www.artikel.lpmpsumbar.org>) diakses pada Juni 2012

(<http://www.kummara.com>) diakses pada Juli 2013

(kbbi.web.id/verbalisme) diakses pada Juli 2013

(<http://m.tnol.co.id/komunitas/forum/22-games/4-sejarah-board-game.html>) diakses pada Juli 2013

(<http://blog.djarumbeasiswaplus.org/arnissilvia>) diakses pada November 2012

(<http://wapikweb.org/article>) diakses pada November 2012

(<http://www.wattpad.com/81474-bahasa-jepang-untuk-pemula>) diakses pada Juli 2013

(<http://io.ppijepang.org/old/article>) diakses pada Juli 2013

LAMPIRAN



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 12 JAKARTA
(SMKN 12 JAKARTA)



BIDANG KEAHLIAN : *BISNIS DAN MANAJEMEN*
Jalan Kebon Bawang XV Tg. Priok, Jakarta Utara Telp./Fax : 43932785 / 43913815

Nomor : *445/H39.12/PL/2012*
Lamp : -
Perihal : **Izin Penelitian untuk Skripsi**

Yth:
Kepala Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan
Universitas Negeri Jakarta
Bp. Drs. Syaifullah
di -
Jakarta

Dengan hormat,
Sehubungan dengan surat saudara tanggal 27 Agustus 2012 Nomor:
4445/H39.12/PL/2012 perihal Permohonan Izin Penelitian untuk Skripsi

Nama	:	Septiana Almaidah
Nomor Registrasi	:	2915076757
Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas	:	Bahasa dan Seni
Untuk mengadakan	:	Penelitian untuk Skripsi
Di	:	SMK Negeri 12 Jakarta Jl. Kebon Bawang XIV Tanjung Priok Jakarta Utara

Pada dasarnya kami tidak keberatan dan menerima permohonan tersebut.
Demikian untuk diketahui. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Jakarta, 8 Oktober 2012



YEYET ROSILAWATI, S.Pd
NIP/NRK. 196307291986022002 / 131957

SMK N 12 JAKARTA UTARA
Jl. Kebon Bawang XV Tg. Priok Jakarta Utara
DAFTAR ABSENSI KELAS EKSPERIMEN

No	Nama	L/P	TM 1	TM 2	TM 3	TM 4
1	Asyamsyah Dhuha	P	●	●	●	●
2	Bellanisa Alfi	P	●	●	●	●
3	Dewi Agustin	P	●	●	●	●
4	Erna Sulistyowati	P	●	●	●	●
5	Erviani	P	●	●	●	●
6	Fitri Febriyanti	P	●	●	●	●
7	Herlina Octavia	P	●	●	●	●
8	Irfa Madzrifah	P	●	●	●	●
9	Ismi Ihsanniyah	P	●	●	●	●
10	Isnaini Khasanah	P	●	●	●	●
11	Kezia Zipora L	P	●	●	●	●
12	Khanza Dhiya S	P	●	●	●	●
13	Luthfiyani Farida D	P	●	●	●	●
14	Muhammad Rosidi	L	●	●	●	●
15	Ning Ratih Fauziah	P	●	●	●	●
16	Noer Aini Sandra D	P	●	●	●	●
17	Nopember Ajie G	L	●	●	●	●
18	Novianti	P	●	●	●	●
19	Novita	P	●	●	●	●
20	Nur Maya Linda	P	●	●	●	●
21	Nur Syifa Putri	P	●	●	●	●
22	Petronella Jouvanca	P	●	●	●	●
23	Puspitha Sari	P	●	●	●	●
24	Putri Pujiyanti	P	●	●	●	●
25	Rezky Irmayanti	P	●	●	●	●
26	Rizki Suryandari	P	●	●	●	●
27	Septianingsih	P	●	●	●	●
28	Siti Aisah	P	●	●	●	●
29	Siti Anamah	P	●	●	●	●
30	Siti Nurhasanah	P	●	●	●	●
31	Siti Saidah	P	●	●	●	●
32	Susanti	P	●	●	●	●
33	Tri Wahyuningsih	P	●	●	●	●
34	Triefany Maryanti	P	●	●	●	●
35	Ummu Latifah	P	●	●	●	●
36	Vina Malia	P	●	●	●	●

37	Wardatul Hamro	P	•	•	•	•
38	Winda Triana	P	•	•	•	•
39	Yulpiana Ismaniar	P	•	•	•	•
40	Yuni Setyowati	P	•	•	•	•

SMK N 12 JAKARTA UTARA
Jl. Kebon Bawang XV Tg. Priok Jakarta Utara
DAFTAR ABSENSI KELAS KONTROL

No	Nama	L/P	TM 1	TM 2	TM 3	TM 4
1	Alvri Anggi R	P	●	●	●	●
2	Anggi Pratiwi	P	●	●	●	●
3	Annisa Septya Q	P	●	●	●	●
4	Annisa Verawati A.D	P	●	●	●	●
5	Arinie Arachman	P	●	●	●	●
6	Ayu Dwi Ningsih	P	●	●	●	●
7	Ayu Lestari	P	●	●	●	●
8	Berliana	P	●	●	●	●
9	Davina Ramadhanti	P	●	●	●	●
10	Dea Ayu Tirafah	P	●	●	●	●
11	Desi Andriyani	P	●	●	●	●
12	Devi Safitri	P	●	●	●	●
13	Dewi Febrianti	P	●	●	●	●
14	Dyah Ayu Lestari	P	●	●	●	●
15	Ellin Septyana	P	●	●	●	●
16	Fannia Firdyanti	P	●	●	●	●
17	Glorya Yolanda	P	●	●	●	●
18	Husnul Khotimah	P	●	●	●	●
19	Iklimah	P	●	●	●	●
20	Intan Suci Ananda	P	●	●	●	●
21	Lia Shobaryah	P	●	●	●	●
22	Maysaroh	P	●	●	●	●
23	M. Wahyu Pratama	L	●	●	●	●
24	Mudrikah	P	●	●	●	●
25	Nina Diana	P	●	●	●	●
26	Nur Mukharomah	P	●	●	●	●
27	Prabowo	L	●	●	●	●
28	Putri Aprilia	P	●	●	●	●
29	Putri Dian P.S	P	●	●	●	●
30	Rabbiatull Addawiyah	P	●	●	●	●
31	Ratu Ketaton	P	●	●	●	●
32	Rizki Ayu Pramesti	P	●	●	●	●
33	Rizky Sriyani Bugis	P	●	●	●	●
34	Sifa U Rahmah	P	●	●	●	●
35	Siyfa Fadhilah	P	●	●	●	●
36	Siti Annisa	P	●	●	●	●
37	Siti Laelatunnisa	P	●	●	●	●

38	Sinta Imelda	P	•	•	•	•
39	Ulfatunnadiyah	P	•	•	•	•
40	Yuni Sulistiani	P	•	•	•	•

EXPERT JUDGEMENT

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Frida Philiyanti, M.Pd

NIP : 197409132009122002

Bersedia memberikan “Expert-Judgement” atas instrument penelitian yang berjudul “EFEKTIVITAS MEDIA BOARD GAME DALAM PEMBELAJARAN POLA KALIMAT BAHASA JEPANG (Studi Eksperimen terhadap Siswa SMK N 12 Jakarta Utara)”, oleh mahasiswa :

Nama : Septiana Almaidah

NIM : 2915076757

Berdasarkan hasil penelitian, saya menyatakan bahwa instrumen tersebut layak untuk digunakan.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk penulisan skripsi.

Jakarta, 8 Juli 2013

Penilai

(Frida Philiyanti, M. Pd)

NIP. 197409132009122002

EXPERT JUDGEMENT

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tia Ristiawati, M. Hum

NIP : 197611132008012006

Bersedia memberikan “Expert-Judgement” atas instrument penelitian yang berjudul “EFEKTIVITAS MEDIA BOARD GAME DALAM PEMBELAJARAN POLA KALIMAT BAHASA JEPANG (Studi Eksperimen terhadap Siswa SMK N 12 Jakarta Utara)”, oleh mahasiswa :

Nama : Septiana Almaidah

NIM : 2915076757

Berdasarkan hasil penelitian, saya menyatakan bahwa instrumen tersebut layak untuk digunakan.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk penulisan skripsi.

Jakarta, 8 Juli 2013

Penilai

(Tia Ristiawati, M. Hum)

NIP. 197611132008012006

Pretest

I. Berilah tanda (O) jika kalimat di bawah ini benar dan (X) jika salah !

(1 x 5)

1. Amel san wa Surabaya ni sunde imasu. ()
2. Yamada san no nôto wa doko arimasu ka. ()
3. Hon wa indonesia go nan desu ka. ()
4. Enpitsu wa fudebako no naka ni arimasu. ()
5. Kore wa nan desu ka. ()

II. Jodohkanlah pertanyaan dengan jawabannya di bawah ini ! (1 x 5)

- | | |
|--|---|
| 1. Nia san no kaban wa doko ni arimasu ka. | <ul style="list-style-type: none">• Mita san no hon desu.• Tsukue no ue ni arimasu. |
| 2. Sore wa nan desu ka. | <ul style="list-style-type: none">• Jakarta ni sunde imasu. |
| 3. Denwa bangô wa nan ban desu ka. | <ul style="list-style-type: none">• Keshigomu desu.• Penggaris wa nihon go de nan desu ka. |
| 4. Dare no hon desu ka. | <ul style="list-style-type: none">• 021-439-2540 desu. |
| 5. Suzuki san wa doko ni sunde imasu ka. | <ul style="list-style-type: none">• Kore wa watashi no jisho dewa arimasen. |

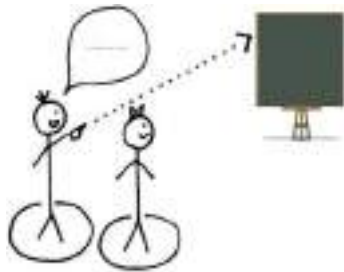
III. Isilah titik-titik di bawah ini sesuai dengan kata yang tersedia di dalam kolom ! (1 x 10)

1. Tas wa de bag desu.
2. Watashi no wa 0254-236-8015 desu.
3. no hon wa doko ni arimasu ka.
4. Kore wa no enpitsu desu ka.
5. Andra san wa Bandung ni

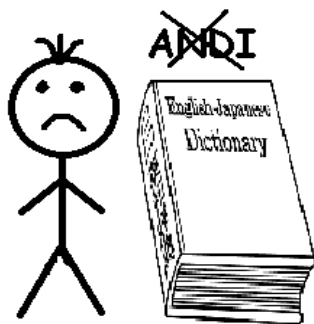
6. Kore wa desu.
7. Jisho wa indonesia go de desu.
8. Kore wa watashi no hon
9. Kaban wa tsukue no ni arimasu.
10. Kabin wa doko ni ka.

Tara san	Sunde imasu	Penghapus	Arimasu
Dare	Shita	Denwa bangô	Pen
Kamus	Dewa arimasen	Eigo	Imasu

IV. Buatlah kalimat sesuai gambar di bawah ini ! (5 x 5)



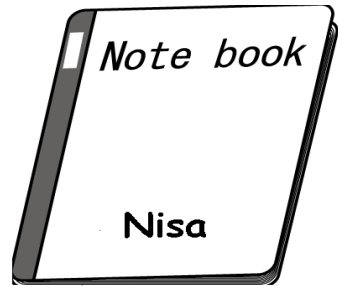
1.



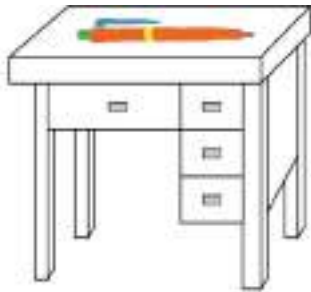
2.



3. Eigo de



4.



5.

Kunci Jawaban Pretest

I.

1. Amel san wa Surabaya ni sunde imasu. (O)
2. Yamada san no nôto wa doko arimasu ka. (X)
3. Hon wa indonesia go nan desu ka. (X)
4. Enpitsu wa fudebako no naka ni arimasu. (O)
5. Kore wa nan desu ka. (O)

II.

- | | |
|--|---|
| 1. Nia san no kaban wa doko ni arimasu ka. | • Mita san no hon desu. |
| 2. Sore wa nan desu ka. | • Tsukue no ue ni arimasu. |
| 3. Denwa bangô wa nan ban desu ka. | • Jakarta ni sunde imasu. |
| 4. Dare no hon desu ka. | • Keshigomu desu. |
| 5. Suzuki san wa doko ni sunde imasu ka. | • Penggaris wa nihon go de nan desu ka. |
| | • 021-439-2540 desu. |
| | • Kore wa watashi no jisho dewa arimasen. |

III.

1. Tas wa eigo de bag desu.
2. Watashi no denwa bangô wa 0254-236-8015 desu.
3. Tara san no hon wa doko ni arimasu ka.
4. Kore wa dare no enpitsu desu ka.
5. Andra san wa Bandung ni sunde imasu.
6. Kore wa pen desu.
7. Jisho wa indonesia go de kamus desu.
8. Kore wa watashi no hon dewa arimasen .
9. Kaban wa tsukue no shita ni arimasu.
10. Kabin wa doko ni arimasu ka.

IV.

1. Are wa kokuban desu.
2. Kore wa andi san no jisho dewa arimasen.
3. Buku wa eigo de book desu.
4. Kore wa Nisa san no nôto desu.
5. Pen wa tsukue no ue ni arimasu.

Kriteria Penilaian Pretest

➤ **Penilaian untuk Essai**

No	Jawaban	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Are wa kokuban desu.	kalimat sempurna sesuai dengan gambar.	5
	Kokuban wa are desu.		
	Are kokuban desu.	kalimat yang dibuat benar, namun 1 buah kosakata yang digunakan tidak sesuai dengan gambar, dan kurangnya 1 partikel/ partikel tersebut tidak sesuai dengan kalimat.	4
	Kore/ sore wa kokuban desu.		
	Kokuban desu.	kurangnya 2 partikel/ 2 kosakata dan jika di dalam kalimat tersebut terdapat kalimat yang posisinya terbalik.	3
	Kore/ sore kokuban desu.		
	Are wa	Jika kalimat tersebut hanya terdiri dari 1 frasa.	2
	Are	Jika terdapat satu kata yang benar.	1
	Kokuban		
2.	Kore wa andi san no jisho dewa arimasen.	kalimat sempurna sesuai dengan gambar.	5
	Sore/ are wa andi san no jisho dewa arimasen.		
	Andi san no jisho dewa arimasen		
	Kore wa andi san no jisho desu.	kalimat yang dibuat benar, namun 1 buah kosakata yang digunakan tidak sesuai dengan gambar, dan kurangnya	4
	Kore wa andi/ watashi no		

	jisho dewa arimasen.	1 partikel/ partikel tersebut tidak sesuai dengan kalimat.		
	Kore wa andi san no hon dewa arimasen.			
	Kore andi san jisho dewa arimasen. / Kore andi no jisho dewa arimasen.	kurangnya 2 partikel/ 2 kosakata dan jika di dalam kalimat tersebut terdapat kalimat yang posisinya terbalik.	3	
	Kore wa andi san jisho desu./ Kore wa andi no jisho desu.			
	Kore wa andi san.	Jika kalimat tersebut hanya terdiri dari 1 frasa.	2	
	Jisho dewa arimasen.			
	Andi jisho desu.			
	Andi san hon dewa arimasen.			
	Andi san/ andi.	Jika terdapat satu kata yang benar.	1	
	Kore wa/ kore.			
	Jisho.			
	Dewa arimasen.			
3.	Buku wa eigo de book desu.	kalimat sempurna sesuai dengan gambar.	5	
	Eigo de buku wa book desu.			
	Buku eigo de book desu./ Buku wa eigo book desu.	kalimat yang dibuat benar, namun 1 buah kosakata yang digunakan tidak sesuai dengan gambar, dan kurangnya 1 partikel/ partikel tersebut tidak sesuai dengan kalimat.	4	
	Buku wa eigo de hon desu.			
	Buku eigo book desu.	kurangnya 2 partikel/ 2 kosakata dan jika di dalam kalimat tersebut terdapat kalimat yang posisinya terbalik.	3	
	Eigo de book desu.			
	Buku wa eigo desu.			
	Buku wa book desu.			
		Buku wa.	Jika kalimat tersebut hanya terdiri dari	2

	Eigo de.	1 frasa.	
	Book desu.		
	Buku/ eigo/ book.	Jika terdapat satu kata yang benar.	1
4.	Kore wa Nisa san no nôto desu.	kalimat sempurna sesuai dengan gambar.	5
	Sore/ are wa Nisa san no nôto desu.		
	Nisa san no nôto desu.		
4.	Kore wa Nisa san no nôto dewa arimasen.	kalimat yang dibuat benar, namun 1 buah kosakata yang digunakan tidak sesuai dengan gambar, dan kurangnya 1 partikel/ partikel tersebut tidak sesuai dengan kalimat.	4
	Kore wa Nisa/ watashi no nôto desu.		
	Kore wa Nisa san no hon desu.		
3	Kore Nisa san nôto desu./ Kore wa Nisa nôto desu.	kurangnya 2 partikel/ 2 kosakata dan jika di dalam kalimat tersebut terdapat kalimat yang posisinya terbalik.	3
	Kore wa Nisa san nôto dewa arimasen./ Kore wa Nisa no nôto dewa arimasen.		
2	Kore wa Nisa san. nôto desu.	Jika kalimat tersebut hanya terdiri dari 1 frasa.	2
	Nisa nôto desu.		
	Kore wa/ kore.		
1	Nisa san/ nisa.	Jika terdapat satu kata yang benar.	1
	Nôto.		
5.	Pen wa tsukue no ue ni arimasu.	kalimat sempurna sesuai dengan gambar.	5
	Tsukue no ue ni pen wa arimasu.		
4	Pen tsukue no ue ni	kalimat yang dibuat benar, namun 1	4

arimasu/ Pen wa tsukue ue ni arimasu/ Pen wa tsukue no ue arimasu.	buah kosakata yang digunakan tidak sesuai dengan gambar, dan kurangnya 1 partikel/ partikel tersebut tidak sesuai dengan kalimat.	
Enpitsu wa tsukue no ue ni arimasu/ Pen wa isu no ue ni arimasu/ Pen wa tsukue no shita/ naka ni arimasu.		
Pen wa tsukue no ue ni imasu.	kurangnya 2 partikel/ 2 kosakata dan jika di dalam kalimat tersebut terdapat kalimat yang posisinya terbalik.	3
Pen Tsukue no ue arimasu/ Tsukue no ue ni arimasu.		
Pen wa tsukue ni arimasu.		
Pen wa.	Jika kalimat tersebut hanya terdiri dari 1 frasa.	2
Tsukue no ue.		
Pen arimasu.		
Pen/ tsukue/ ue/ arimasu.	Jika terdapat satu kata yang benar.	1

Pengolahan Data Hasil Pretest

X = Kelas Eksperimen

Y = Kelas

Kontrol

No	X	Y	x	y	x ²	y ²
1	6,9	6,6	2,055	1,9775	4,223025	3,910506
2	6,2	6,2	1,355	1,5775	1,836025	2,488506
3	6	6,2	1,155	1,5775	1,334025	2,488506
4	6	6,2	1,155	1,5775	1,334025	2,488506
5	5,6	6,2	0,755	1,5775	0,570025	2,488506
6	5,6	6	0,755	1,3775	0,570025	1,897506
7	5,3	6	0,455	1,3775	0,207025	1,897506
8	5,3	5,6	0,455	0,9775	0,207025	0,955506
9	5,3	5,3	0,455	0,6775	0,207025	0,459006
10	5,3	5,3	0,455	0,6775	0,207025	0,459006
11	5,3	5,3	0,455	0,6775	0,207025	0,459006
12	5,1	5,1	0,255	0,4775	0,065025	0,228006
13	5,1	5,1	0,255	0,4775	0,065025	0,228006
14	5,1	4,9	0,255	0,2775	0,065025	0,077006
15	5,1	4,9	0,255	0,2775	0,065025	0,077006
16	5,1	4,7	0,255	0,0775	0,065025	0,006006
17	5,1	4,7	0,255	0,0775	0,065025	0,006006
18	5,1	4,4	0,255	-0,2225	0,065025	0,049506
19	4,9	4,4	0,055	-0,2225	0,003025	0,049506
20	4,9	4,4	0,055	-0,2225	0,003025	0,049506
21	4,9	4,4	0,055	-0,2225	0,003025	0,049506
22	4,7	4,2	-0,145	-0,4225	0,021025	0,178506
23	4,7	4,2	-0,145	-0,4225	0,021025	0,178506
24	4,7	4,2	-0,145	-0,4225	0,021025	0,178506
25	4,7	4,2	-0,145	-0,4225	0,021025	0,178506
26	4,4	4,2	-0,445	-0,4225	0,198025	0,178506
27	4,4	4	-0,445	-0,6225	0,198025	0,387506
28	4,4	4	-0,445	-0,6225	0,198025	0,387506
29	4,4	4	-0,445	-0,6225	0,198025	0,387506
30	4,4	3,8	-0,445	-0,8225	0,198025	0,676506
31	4,2	3,8	-0,645	-0,8225	0,416025	0,676506
32	4,2	3,8	-0,645	-0,8225	0,416025	0,676506
33	4,2	3,8	-0,645	-0,8225	0,416025	0,676506

34	4	3,8	-0,845	-0,8225	0,714025	0,676506
35	4	3,6	-0,845	-1,0225	0,714025	1,045506
36	4	3,6	-0,845	-1,0225	0,714025	1,045506
37	3,8	3,6	-1,045	-1,0225	1,092025	1,045506
38	3,8	3,6	-1,045	-1,0225	1,092025	1,045506
39	3,8	3,3	-1,045	-1,3225	1,092025	1,749006
40	3,8	3,3	-1,045	-1,3225	1,092025	1,749006
Σ	193,8	184,9	0	0	20,199	33,92975
M	4,845	4,6225			0,504975	0.8482

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil data *pretest* berupa *mean*, standar deviasi, standar error, dan standar error perbedaan *mean* X dan Y sebagai berikut :

1. Mencari nilai rata-rata (*mean*)

$$M_x = \frac{\Sigma x}{N_1} = \frac{193,8}{40} = 4,845$$

$$M_y = \frac{\Sigma y}{N_2} = \frac{184,9}{40} = 4,6225$$

2. Mencari standar deviasi

$$Sdx = \sqrt{\frac{\Sigma x^2}{N_1}} = \sqrt{\frac{20,199}{40}} = \sqrt{0,504975} = 0,7106$$

$$Sdy = \sqrt{\frac{\Sigma y^2}{N_2}} = \sqrt{\frac{33,92975}{40}} = \sqrt{0,8482} = 0,9210$$

3. Mencari standar error

$$SEM_x = \frac{Sd_x}{\sqrt{N_1 - 1}} = \frac{0,7106}{\sqrt{40 - 1}} = \frac{0,7106}{\sqrt{39}} = \frac{0,7106}{6,2450} = 0,1138$$

$$SEM_y = \frac{Sd_y}{\sqrt{N_2 - 1}} = \frac{0,9210}{\sqrt{40 - 1}} = \frac{0,9210}{\sqrt{39}} = \frac{0,9210}{6,2450} = 0,1475$$

4. Mencari standar error perbedaan mean

$$SEM_{x,y} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2} = \sqrt{0,0130 + 0,0218} = \sqrt{0,0348} = 0,1865$$

Setelah diperoleh data perhitungan, maka didapatkan *t hitung* sebagai berikut :

5. Mencari nilai t hitung dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{M_x - M_y}{SEM_{x-y}} = \frac{4,345 - 4,6225}{0,1865} = \frac{0,2225}{0,1865} = 1,1930$$

6. Memberikan interpretasi terhadap nilai t hitung

Hipotesa Nol (HO) :

Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan Y.

7. Mencari signifikansi dengan derajat keberhasilan (db)

$$db = (n_1 + n_2) - 1$$

$$db = (40 + 40) - 1$$

$$db = 79$$

8. Memberikan interpretasi dengan menggunakan t tabel

$t_{hitung} \leq t_{tabel}$: HO diterima dan HK ditolak

$t_{hitung} \geq t_{tabel}$: HK diterima dan HO ditolak

Dengan DB sebesar 79 maka taraf signifikansinya adalah sebagai berikut :

- Pada taraf signifikansi 5%, $t_{tabel} = 1,6$
- Pada taraf signifikansi 1 %, $t_{tabel} = 2,3$

Dengan demikian, t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} , maka HO diterima, sedangkan HK ditolak karena tidak ada perbedaan yang signifikan antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dilakukan penelitian.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(Kelas Eksperimen)

Sekolah	:	SMK N 12
Mata Pelajaran	:	Bahasa Jepang
Materi	:	Tempat tinggal dan nomor telepon
Kelas/Semester	:	X / I
Pertemuan ke-	:	
Alokasi Waktu	:	(2 X 45 menit)

A. Standar Kompetensi	:	1. Berbicara Mengungkapkan informasi sederhana secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog. 2. Menulis Mengungkapkan informasi sederhana secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog
B. Kompetensi Dasar	:	1.1 Menyampaikan informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun dan tepat. 1.2 Melakukan dialog sederhana dengan lancar dan tepat yang mencerminkan kecakapan berkomunikasi santun. 2.1 Mengungkapkan berbagai informasi secara tertulis dalam kalimat istirahat sederhana sesuai konteks, yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frase dalam kalimat dengan huruf dan struktur yang tepat.
C. Indikator	:	

- Dapat menyebutkan angka yang tidak beraturan, yang sesuai dengan nomor telepon
- Dapat menanyakan dan menginformasikan tentang tempat tinggal dan nomor telepon

D. Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat melafalkan huruf, kata, frasa dengan tepat.
2. Siswa dapat menanyakan dan menginformasikan materi kepada orang lain dalam bahasa Jepang.
3. Siswa dapat menjawab dengan benar sesuai konteks baik lisan maupun tulisan.
4. Siswa dapat menyusun kalimat sederhana dengan tepat baik lisan maupun tulisan.

* Karakter siswa yang diharapkan : Rasa Ingin Tahu

Bersahabat/ Komunikatif

Disiplin

Kerja Keras

E. Materi Pembelajaran :

1. Pengenalan kosakata

でんわばんごう ; なんばん ; どこ ; すんでいます

2. Pengenalan pola kalimat baru

1) でんわばんごうはKB (nomor) です。

2) Q: でんわばんごうはなんばんですか。

A: でんわばんごうはKB (nomor) です。

3) KB (orang)はKB (tempat)にすんでいます。

4) Q: KB (orang)はどこにすんでいますか。

A: KB (tempat)にすんでいます。

F. Metode Pembelajaran : Ceramah bervariasi, drill

G. Skenario/Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan Belajar	Metode	Media	Waktu
1.	<p>Kegiatan awal,</p> <p>Apersepsi :</p> <p>a. Guru menyapa siswa dan melakukan absensi.</p> <p>b. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari hari ini.</p> <p>Motivasi :</p> <p>a. Guru bertanya kepada siswa tentang tempat tinggal dan nomor telepon</p> <p>b. Guru menjelaskan target pembelajaran hari ini</p>	Ceramah		<p>5 menit</p> <p>2 menit</p> <p>2 menit</p> <p>1 menit</p>
2.	<p>Kegiatan inti,</p> <p>Eksplorasi :</p> <p>a. Guru memperkenalkan kosakata yang akan dipelajari hari ini</p> <p>b. Guru mengenalkan pola kalimat : でんわ ばんごう は KB (nomor) です。</p> <p>Elaborasi :</p> <p>c. Guru mendrill pola kalimat tersebut</p> <p>Eksplorasi :</p> <p>d. Guru mengenalkan pola kalimat : KB (orang) は KB (tempat) に すんでいます。</p> <p>Elaborasi :</p> <p>e. Guru mendrill pola kalimat tersebut</p>	<p>Ceramah</p> <p>Drill</p> <p>Ceramah</p> <p>Drill</p>	<p>Gambar</p> <p>Gambar</p>	<p>3 menit</p> <p>5 menit</p> <p>7 menit</p> <p>5 menit</p> <p>10 menit</p>
3.	Kegiatan akhir,			

	a. Siswa melakukan latihan dalam kelompok		Board Game	50 menit
	b. Mengulang materi yang sudah diajarkan.			

H. Alat dan Sumber Belajar

Sumber Belajar : Buku Sakura 1

Alat Pembelajaran : White board, Gambar, Board Game

I. Aspek Penilaian :

Kognitif : Kemampuan membuat kalimat

Psikomotor : Aktif dalam kegiatan menggunakan board game

Afektif : Memperhatikan penjelasan guru, penjelasan/perkataan siswa lain.

Jakarta, 5 November 2012

Pengajar

Septiana Almaidah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(Kelas Eksperimen)

Sekolah	:	SMK N 12
Mata Pelajaran	:	Bahasa Jepang
Materi	:	Kata tunjuk benda
Kelas/Semester	:	X / I
Pertemuan ke-	:	
Alokasi Waktu	:	(2 X 45 menit)

A. Standar Kompetensi : 1. Berbicara

Mengungkapkan informasi sederhana secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog.

2. Menulis

Mengungkapkan informasi sederhana secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog

B. Kompetensi Dasar : 1.1 Menyampaikan informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun dan tepat.

1.2 Melakukan dialog sederhana dengan lancar dan tepat yang mencerminkan kecakapan berkomunikasi santun.

2.1 Mengungkapkan berbagai informasi secara tertulis dalam kalimat istirahat sederhana sesuai konteks, yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frase dalam kalimat dengan huruf dan struktur yang tepat.

C. Indikator :

- Dapat menyebutkan benda beserta kata tunjuk benda

- Dapat menanyakan dan menginformasikan tentang benda dan kata tunjuk benda

D. Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat melafalkan huruf, kata, frasa dengan tepat.
2. Siswa dapat menanyakan dan menginformasikan materi kepada orang lain dalam bahasa Jepang.
3. Siswa dapat menjawab dengan benar sesuai konteks baik lisan maupun tulisan.
4. Siswa dapat menyusun kalimat sederhana dengan tepat baik lisan maupun tulisan.

* Karakter siswa yang diharapkan : Rasa Ingin Tahu

Bersahabat/ Komunikatif

Disiplin

Kerja Keras

E. Materi Pembelajaran :

1. Pengenalan kosakata benda

ほん ; ノート ; じしょ ; きょうかしょ ; ふでばこ ; ものさし ;
えんぴつ ; ペン ; ボールペン ; けしゴム ; かばん ; とけい

2. Pengenalan kata tunjuk benda

これ ; それ ; あれ

3. Pengenalan pola kalimat baru

1) これ/ それ/ あれは KB (benda) です。

2) Q: これ/ それ/ あれは なんですか。

A: これ/ それ/ あれは KB (benda) です。

3) KB1 (benda) は KB2 (nama bahasa) で KB3 (benda) です。

4) Q: KB1 (benda) は KB2 (nama bahasa) で なんですか。

A: KB1 (benda) は KB2 (nama bahasa) で KB3 (benda) です。

F. Metode Pembelajaran : Ceramah bervariasi, drill

G. Skenario/Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan Belajar	Metode	Media	Waktu
1.	<p>Kegiatan awal,</p> <p>Apersepsi:</p> <p>a. Guru menyapa siswa dan melakukan absensi.</p> <p>b. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari hari ini.</p> <p>Motivasi:</p> <p>a. Guru bertanya kepada siswa tentang benda-benda di sekolah</p> <p>b. Guru menjelaskan target pembelajaran hari ini</p>	Ceramah		<p>3 menit</p> <p>2 menit</p> <p>2 menit</p> <p>1 menit</p>
2.	<p>Kegiatan inti,</p> <p>Eksplorasi :</p> <p>a. Guru memperkenalkan kosakata yang akan dipelajari hari ini</p> <p>Elaborasi :</p> <p>b. Guru mendrill kosakata tersebut</p> <p>Eksplorasi :</p> <p>c. Guru mengenalkan pola kalimat : これ/それ/あれは KB (benda) です。</p> <p>Elaborasi :</p> <p>d. Guru mendrill pola kalimat tersebut</p> <p>Eksplorasi :</p> <p>e. Guru mengenalkan pola kalimat : KB1 (benda) は KB2 (nama bahasa) で KB3 (benda) です。</p> <p>Elaborasi :</p>	<p>Ceramah</p> <p>Drill</p> <p>Ceramah</p> <p>Drill</p> <p>Ceramah</p>	<p>Realia</p> <p>Realia</p> <p>Realia</p> <p>Realia</p> <p>Realia</p>	<p>10 menit</p> <p>10 menit</p> <p>5 menit</p> <p>5 menit</p> <p>5 menit</p>

	f. Guru mendrill pola kalimat tersebut	Drill		7 menit
3.	Kegiatan akhir, a. Siswa melakukan latihan dalam kelompok b. Mengulang materi yang sudah diajarkan.		Board Game	40 menit

H. Alat dan Sumber Belajar

Sumber Belajar : Buku Sakura 1

Alat Pembelajaran : White board, benda sekitar, board game

I. Aspek Penilaian :

Kognitif : Kemampuan membuat kalimat

Psikomotor : Aktif dalam kegiatan menggunakan board game

Afektif : Memperhatikan penjelasan guru, penjelasan/perkataan siswa lain.

Jakarta, 12 November 2012

Pengajar

Septiana Almaidah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(Kelas Eksperimen)

Sekolah	:	SMK N 12
Mata Pelajaran	:	Bahasa Jepang
Materi	:	Kepemilikan Benda
Kelas/Semester	:	X / I
Pertemuan ke-	:	
Alokasi Waktu	:	(2 X 45 menit)

A. Standar Kompetensi : 1. Berbicara

Mengungkapkan informasi sederhana secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog.

2. Menulis

Mengungkapkan informasi sederhana secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog

B. Kompetensi Dasar : 1.1 Menyampaikan informasi secara lisan dengan

lafal yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun dan tepat.

1.2 Melakukan dialog sederhana dengan lancar dan tepat yang mencerminkan kecakapan berkomunikasi santun.

2.1 Mengungkapkan berbagai informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks, yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frase dalam kalimat dengan huruf dan struktur yang tepat.

C. Indikator :

- Dapat menyebutkan benda yang telah diajarkan

- Dapat menanyakan dan menginformasikan tentang kepemilikan benda

D. Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat melafalkan huruf, kata, frasa dengan tepat.
2. Siswa dapat menanyakan dan menginformasikan materi kepada orang lain dalam bahasa Jepang.
3. Siswa dapat menjawab dengan benar sesuai konteks baik lisan maupun tulisan.
4. Siswa dapat menyusun kalimat sederhana dengan tepat baik lisan maupun tulisan.

* Karakter siswa yang diharapkan : Rasa Ingin Tahu

Bersahabat/ Komunikatif

Kerja Keras

E. Materi Pembelajaran :

1. Pengenalan kosakata

だれ ; ではありません

2. Pengenalan pola kalimat baru

1) これ/それ/あれは KB (orang) の KB (benda) です。

2) Q: これ/それ/あれはだれの KB (benda) ですか。

A: これ/それ/あれは KB (orang) の KB (benda) です。

3) これ/それ/あれは KB (orang) の KB (benda) ではありません。

4) Q: これ/それ/あれは KB (orang) の KB (benda) ですか。

A: はい、これ/それ/あれは KB (orang) の KB (benda) です。

いいえ、これ/それ/あれは KB (orang) の KB (benda) ではありません。

F. Metode Pembelajaran : Ceramah bervariasi, drill

G. Skenario/Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan Belajar	Metode	Media	Waktu
1.	Kegiatan awal, Apersepsi:			

	<p>c. Guru menyapa siswa dan melakukan absensi.</p> <p>d. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari hari ini.</p> <p>Motivasi:</p> <p>c. Guru bertanya kepada siswa tentang benda-benda di sekolah yang telah dipelajari minggu lalu</p> <p>d. Guru menjelaskan target pembelajaran hari ini</p>	Ceramah		3 menit
			Realia	2 menit
				1 menit
2.	<p>Kegiatan inti,</p> <p>Eksplorasi :</p> <p>a. Guru memperkenalkan kosakata yang akan dipelajari hari ini</p> <p>Eksplorasi :</p> <p>b. Guru mengenalkan pola kalimat : これ/それ/あれは KB (orang) の KB (benda) です。</p> <p>Elaborasi :</p> <p>c. Guru mendrill pola kalimat tersebut</p> <p>Eksplorasi :</p> <p>d. Guru mengenalkan pola kalimat : これ/それ/あれは KB (orang) の KB (benda) ではありません。</p> <p>Elaborasi :</p> <p>e. Guru mendrill pola kalimat tersebut</p>	Ceramah		2 menit
		Ceramah	Realia	5 menit
		Drill	Realia	15 menit
		Ceramah	Realia	5 menit
		Drill	Realia	15 menit
3.	<p>Kegiatan akhir,</p> <p>a. Siswa melakukan latihan dalam kelompok</p> <p>b. Mengulang materi yang sudah diajarkan.</p>		Board Game	40 menit

H. Alat dan Sumber Belajar

Sumber Belajar : Buku Sakura 1

Alat Pembelajaran : White board, benda sekitar, board game

I. Aspek Penilaian :

Kognitif : Kemampuan membuat kalimat

Psikomotor : Aktif dalam kegiatan menggunakan board game

Afektif : Memperhatikan penjelasan guru, penjelasan/perkataan siswa lain.

Jakarta, 19 November 2012

Pengajar

Septiana Almaidah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(Kelas Eksperimen)

Sekolah	:	SMK N 12
Mata Pelajaran	:	Bahasa Jepang
Materi	:	Letak/ Posisi Benda
Kelas/Semester	:	X / I
Pertemuan ke-	:	
Alokasi Waktu	:	(2 X 45 menit)

A. Standar Kompetensi	:	1. Berbicara Mengungkapkan informasi sederhana secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog.
		2. Menulis Mengungkapkan informasi sederhana secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog
B. Kompetensi Dasar	:	1.1 Menyampaikan informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dalam Kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun dan tepat. 1.2 Melakukan dialog sederhana dengan lancar dan tepat yang mencerminkan kecakapan berkomunikasi santun. 2.1 Mengungkapkan berbagai informasi secara tertulis dalam kalimat istirahat sederhana sesuai konteks, yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frase dalam kalimat dengan huruf dan struktur yang tepat.
C. Indikator	:	 – Dapat menyebutkan benda yang ada di dalam kelas dan letak benda

- Dapat menanyakan dan menginformasikan tentang letak/ posisi benda

D. Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat melafalkan huruf, kata, frasa dengan tepat.
2. Siswa dapat menanyakan dan menginformasikan materi kepada orang lain dalam bahasa Jepang.
3. Siswa dapat menjawab dengan benar sesuai konteks baik lisan maupun tulisan.
4. Siswa dapat menyusun kalimat sederhana dengan tepat baik lisan maupun tulisan.

* Karakter siswa yang diharapkan : Rasa Ingin Tahu

Bersahabat/ Komunikatif

Kerja Keras

E. Materi Pembelajaran :

1. Pengenalan kosakata benda yang ada di dalam kelas
 いす ; つくえ ; カレンダー ; ごみばこ ; しゃしん ; かびん ;
 こくばん ; こくばんけし
2. Pengenalan kosakata letak/ posisi benda
 うえ ; なか ; した ; どこ ; あります
3. Pengenalan pola kalimat baru
 - 1) KB (benda) は KB (tempat/ benda) の KB (posisi) にあります。
 - 2) Q : KB (benda) はどこにありますか。
 A : KB (benda) は KB (tempat/ benda) の KB (posisi) にあります。

F. Metode Pembelajaran : Ceramah bervariasi, drill

G. Skenario/Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan Belajar	Metode	Media	Waktu
1.	Kegiatan awal, Apersepsi:			
	a. Guru menyapa siswa dan melakukan absensi.	Ceramah		3 menit
	b. Guru menjelaskan materi yang akan			2 menit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(Kelas Kontrol)

Sekolah	:	SMK N 12
Mata Pelajaran	:	Bahasa Jepang
Materi	:	Tempat tinggal dan nomor telepon
Kelas/Semester	:	X / I
Pertemuan ke-	:	
Alokasi Waktu	:	(2 X 45 menit)

A. Standar Kompetensi	:	1. Berbicara Mengungkapkan informasi sederhana secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog. 2. Menulis Mengungkapkan informasi sederhana secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog
B. Kompetensi Dasar	:	1.1 Menyampaikan informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun dan tepat. 1.2 Melakukan dialog sederhana dengan lancar dan tepat yang mencerminkan kecakapan berkomunikasi santun. 2.1 Mengungkapkan berbagai informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks, yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frase dalam kalimat dengan huruf dan struktur yang tepat.
C. Indikator	:	

- Dapat menyebutkan angka yang tidak beraturan, yang sesuai dengan nomor telepon
- Dapat menanyakan dan menginformasikan tentang tempat tinggal dan nomor telepon

D. Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat melafalkan huruf, kata, frasa dengan tepat.
2. Siswa dapat menanyakan dan menginformasikan materi kepada orang lain dalam bahasa Jepang.
3. Siswa dapat menjawab dengan benar sesuai konteks baik lisan maupun tulisan.
4. Siswa dapat menyusun kalimat sederhana dengan tepat baik lisan maupun tulisan.

* Karakter siswa yang diharapkan : Rasa Ingin Tahu

Bersahabat/ Komunikatif

Disiplin

Kerja Keras

E. Materi Pembelajaran :

1. Pengenalan kosakata

でんわばんごう ; なんばん ; どこ ; すんでいます

2. Pengenalan pola kalimat baru

1) でんわばんごうはKB(nomor)です。

2) Q: でんわばんごうはなんばんですか。

A: でんわばんごうはKB(nomor)です。

3) KB(orang)はKB(tempat)にすんでいます。

4) Q: KB(orang)はどこにすんでいますか。

A: KB(tempat)にすんでいます。

F. Metode Pembelajaran : Ceramah bervariasi, tanya-jawab, drill

G. Skenario/Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan Belajar	Metode	Media	Waktu
1.	<p>Kegiatan awal,</p> <p>Apersepsi :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru menyapa siswa dan melakukan absensi. b. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari hari ini. <p>Motivasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru bertanya kepada siswa tentang tempat tinggal dan nomor telepon b. Guru menjelaskan target pembelajaran hari ini 	Ceramah		<p>5 menit</p> <p>2 menit</p> <p>2 menit</p> <p>1 menit</p>
2.	<p>Kegiatan inti,</p> <p>Eksplorasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru memperkenalkan kosakata yang akan dipelajari hari ini b. Guru mengenalkan pola kalimat : でんわばんごうはKB (nomor)です。 <p>Elaborasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> c. Guru mendrill pola kalimat tersebut <p>Eksplorasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> d. Guru mengenalkan pola kalimat : KB (orang)はKB (tempat)にすんでいます。 <p>Elaborasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> e. Guru mendrill pola kalimat tersebut 	<p>Ceramah</p> <p>Tanya Jawab</p> <p>Ceramah</p> <p>Tanya Jawab</p>	<p>Powerpoint</p> <p>Powerpoint</p>	<p>5 menit</p> <p>10 menit</p> <p>15 menit</p> <p>15 menit</p> <p>25 menit</p>
3.	<p>Kegiatan akhir,</p> <p>Konfirmasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Siswa mengulang materi yang sudah diajarkan 	Ceramah		10 menit

H. Alat dan Sumber Belajar

Sumber Belajar : Buku Sakura 1

Alat Pembelajaran : White board, Powerpoint

I. Aspek Penilaian :

Kognitif : Kemampuan membuat kalimat

Psikomotor : Aktif dalam kegiatan tanya-jawab

Afektif : Memperhatikan penjelasan guru, penjelasan/perkataan siswa lain.

Jakarta, 5 November 2012

Pengajar

Septiana Almaidah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(Kelas Kontrol)

Sekolah	:	SMK N 12
Mata Pelajaran	:	Bahasa Jepang
Materi	:	Kata tunjuk benda
Kelas/Semester	:	X / I
Pertemuan ke-	:	
Alokasi Waktu	:	(2 X 45 menit)

A. Standar Kompetensi : 1. Berbicara

Mengungkapkan informasi sederhana secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog.

2. Menulis

Mengungkapkan informasi sederhana secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog

B. Kompetensi Dasar : 1.1 Menyampaikan informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun dan tepat.

1.2 Melakukan dialog sederhana dengan lancar dan tepat yang mencerminkan kecakapan berkomunikasi santun.

2.1 Mengungkapkan berbagai informasi secara tertulis dalam kalimat istirahat sederhana sesuai konteks, yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frase dalam kalimat dengan huruf dan struktur yang tepat.

C. Indikator :

- Dapat menyebutkan benda beserta kata tunjuk benda

- Dapat menanyakan dan menginformasikan tentang benda dan kata tunjuk benda

D. Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat melafalkan huruf, kata, frasa dengan tepat.
2. Siswa dapat menanyakan dan menginformasikan materi kepada orang lain dalam bahasa Jepang.
3. Siswa dapat menjawab dengan benar sesuai konteks baik lisan maupun tulisan.
4. Siswa dapat menyusun kalimat sederhana dengan tepat baik lisan maupun tulisan.

* Karakter siswa yang diharapkan : Rasa Ingin Tahu

Bersahabat/ Komunikatif

Disiplin

Kerja Keras

E. Materi Pembelajaran :

1. Pengenalan kosakata benda

ほん ; ノート ; じしょ ; きょうかしょ ; ふでばこ ; ものさし ;
えんぴつ ; ペン ; ボールペン ; けしゴム ; かばん ; とけい

2. Pengenalan kata tunjuk benda

これ ; それ ; あれ

3. Pengenalan pola kalimat baru

1) これ/ それ/ あれは KB (benda) です。

2) Q: これ/ それ/ あれは なんですか。

A: これ/ それ/ あれは KB (benda) です。

3) KB1 (benda) は KB2 (nama bahasa) で KB3 (benda) です。

4) Q: KB1 (benda) は KB2 (nama bahasa) で なんですか。

A: KB1 (benda) は KB2 (nama bahasa) で KB3 (benda) です。

F. Metode Pembelajaran : Ceramah bervariasi, tanya-jawab, drill

G. Skenario/Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan Belajar	Metode	Media	Waktu
1.	<p>Kegiatan awal,</p> <p>Apersepsi :</p> <p>a. Guru menyapa siswa dan melakukan absensi.</p> <p>b. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari hari ini.</p> <p>Motivasi :</p> <p>a. Guru bertanya kepada siswa tentang benda-benda di sekolah</p> <p>b. Guru menjelaskan target pembelajaran hari ini</p>	Ceramah		<p>3 menit</p> <p>2 menit</p> <p>2 menit</p> <p>1 menit</p>
2.	<p>Kegiatan inti,</p> <p>Eksplorasi :</p> <p>a. Guru memperkenalkan kosakata yang akan dipelajari hari ini</p> <p>Elaborasi :</p> <p>b. Guru mendrill kosakata tersebut</p> <p>Eksplorasi :</p> <p>c. Guru mengenalkan pola kalimat : これ/それ/あれは KB (benda) です。</p> <p>Elaborasi :</p> <p>d. Guru mendrill pola kalimat tersebut</p> <p>Eksplorasi :</p> <p>e. Guru mengenalkan pola kalimat : KB1 (benda) は KB2 (nama bahasa) で KB3 (benda) です。</p> <p>Elaborasi :</p> <p>f. Guru mendrill pola kalimat tersebut</p>	<p>Ceramah</p> <p>Tanya Jawab</p> <p>Ceramah</p> <p>Tanya Jawab</p> <p>Ceramah</p> <p>Drill</p>	<p>Power-point</p> <p></p> <p></p> <p>Power-point</p>	<p>10 menit</p> <p>15 menit</p> <p>7 menit</p> <p>15 menit</p> <p>10 menit</p> <p>15 menit</p>
3.	<p>Kegiatan akhir,</p> <p>Konfirmasi :</p> <p>a. Siswa mengulang materi yang sudah diajarkan</p>	Ceramah		10 menit

H. Alat dan Sumber Belajar

Sumber Belajar : Buku Sakura 1

Alat Pembelajaran : White board, powerpoint

I. Aspek Penilaian :

Kognitif : Kemampuan membuat kalimat

Psikomotor : Aktif dalam kegiatan tanya-jawab

Afektif : Memperhatikan penjelasan guru, penjelasan/perkataan siswa lain.

Jakarta, 12 November 2012

Pengajar

Septiana Almaidah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(Kelas Kontrol)

Sekolah	:	SMK N 12
Mata Pelajaran	:	Bahasa Jepang
Materi	:	Kepemilikan Benda
Kelas/Semester	:	X / I
Pertemuan ke-	:	
Alokasi Waktu	:	(2 X 45 menit)

A. Standar Kompetensi : 1. Berbicara

Mengungkapkan informasi sederhana secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog.

2. Menulis

Mengungkapkan informasi sederhana secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog

B. Kompetensi Dasar : 1.1 Menyampaikan informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun dan tepat.

1.2 Melakukan dialog sederhana dengan lancar dan tepat yang mencerminkan kecakapan berkomunikasi santun.

2.1 Mengungkapkan berbagai informasi secara tertulis dalam kalimat istirahat sederhana sesuai konteks, yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frase dalam kalimat dengan huruf dan struktur yang tepat.

C. Indikator :

- Dapat menyebutkan benda yang telah diajarkan

- Dapat menanyakan dan menginformasikan tentang kepemilikan benda

D. Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat melafalkan huruf, kata, frasa dengan tepat.
2. Siswa dapat menanyakan dan menginformasikan materi kepada orang lain dalam bahasa Jepang.
3. Siswa dapat menjawab dengan benar sesuai konteks baik lisan maupun tulisan.
4. Siswa dapat menyusun kalimat sederhana dengan tepat baik lisan maupun tulisan.

* Karakter siswa yang diharapkan : Rasa Ingin Tahu

Bersahabat/ Komunikatif

Kerja Keras

E. Materi Pembelajaran :

1. Pengenalan kosakata

だれ ; ではありません

2. Pengenalan pola kalimat baru

1) これ/ それ/ あれは KB (orang) の KB (benda) です。

2) Q: これ/ それ/ あれは だれの KB (benda) ですか。

A: これ/ それ/ あれは KB (orang) の KB (benda) です。

3) これ/ それ/ あれは KB (orang) の KB (benda) ではありません。

4) Q: これ/ それ/ あれは KB (orang) の KB (benda) ですか。

A: はい、これ/ それ/ あれは KB (orang) の KB (benda) です。

いいえ、これ/ それ/ あれは KB (orang) の KB (benda) ではありません。

F. Metode Pembelajaran : Ceramah bervariasi, tanya-jawab, drill

G. Skenario/Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan Belajar	Metode	Media	Waktu
1.	Kegiatan awal, Apersepsi :			

	<p>c. Guru menyapa siswa dan melakukan absensi.</p> <p>d. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari hari ini.</p> <p>Motivasi :</p> <p>c. Guru bertanya kepada siswa tentang benda-benda di sekolah yang telah dipelajari minggu lalu</p> <p>d. Guru menjelaskan target pembelajaran hari ini</p>	Ceramah		3 menit
			Realia	2 menit
				1 menit
2.	<p>Kegiatan inti,</p> <p>Eksplorasi :</p> <p>a. Guru memperkenalkan kosakata yang akan dipelajari hari ini</p> <p>Eksplorasi :</p> <p>b. Guru mengenalkan pola kalimat : これ/それ/あれは KB (orang) の KB (benda) です。</p> <p>Elaborasi :</p> <p>c. Guru mendrill pola kalimat tersebut</p> <p>Eksplorasi :</p> <p>d. Guru mengenalkan pola kalimat : これ/それ/あれは KB (orang) の KB (benda) ではありません。</p> <p>Elaborasi :</p> <p>e. Guru mendrill pola kalimat tersebut</p>	Ceramah		2 menit
		Ceramah		10 menit
		Tanya Jawab	Power-point	20 menit
		Ceramah		10 menit
		Tanya Jawab	Power-point	30 menit
3.	<p>Kegiatan akhir,</p> <p>Konfirmasi :</p> <p>a. Siswa mengulang materi yang sudah diajarkan</p>	Ceramah		10 menit

H. Alat dan Sumber Belajar

Sumber Belajar : Buku Sakura 1

Alat Pembelajaran : White board, powerpoint

I. Aspek Penilaian :

Kognitif : Kemampuan membuat kalimat

Psikomotor : Aktif dalam kegiatan tanya-jawab

Afektif : Memperhatikan penjelasan guru, penjelasan/perkataan siswa lain.

Jakarta, 19 November 2012

Pengajar

Septiana Almaidah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(Kelas Kontrol)

Sekolah	:	SMK N 12
Mata Pelajaran	:	Bahasa Jepang
Materi	:	Letak/ Posisi Benda
Kelas/Semester	:	X / I
Pertemuan ke-	:	
Alokasi Waktu	:	(2 X 45 menit)

A. Standar Kompetensi : 1. Berbicara

Mengungkapkan informasi sederhana secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog.

2. Menulis

Mengungkapkan informasi sederhana secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog

B. Kompetensi Dasar : 1.1 Menyampaikan informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dalam Kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun dan tepat.

1.2 Melakukan dialog sederhana dengan lancar dan tepat yang mencerminkan kecakapan berkomunikasi santun.

2.1 Mengungkapkan berbagai informasi secara tertulis dalam kalimat istirahat sederhana sesuai konteks, yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frase dalam kalimat dengan huruf dan struktur yang tepat.

C. Indikator :

- Dapat menyebutkan benda yang ada di dalam kelas dan letak benda

- Dapat menanyakan dan menginformasikan tentang letak/ posisi benda

D. Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat melafalkan huruf, kata, frasa dengan tepat.
2. Siswa dapat menanyakan dan menginformasikan materi kepada orang lain dalam bahasa Jepang.
3. Siswa dapat menjawab dengan benar sesuai konteks baik lisan maupun tulisan.
4. Siswa dapat menyusun kalimat sederhana dengan tepat baik lisan maupun tulisan.

* Karakter siswa yang diharapkan : Rasa Ingin Tahu

Bersahabat/ Komunikatif

Kerja Keras

E. Materi Pembelajaran :

1. Pengenalan kosakata benda yang ada di dalam kelas
いす ; つくえ ; カレンダー ; ごみばこ ; しゃしん ; かびん ;
こくばん ; こくばんけし
2. Pengenalan kosakata letak/ posisi benda
うえ ; なか ; した ; どこ ; あります
3. Pengenalan pola kalimat baru
 - 1) KB (benda) は KB (tempat/ benda) の KB (posisi) にあります。
 - 2) Q : KB (benda) はどこにありますか。
A : KB (benda) は KB (tempat/ benda) の KB (posisi) にあります。

F. Metode Pembelajaran : Ceramah bervariasi, tanya-jawab, drill

G. Skenario/Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan Belajar	Metode	Media	Waktu
1.	Kegiatan awal, Apersepsi : a. Guru menyapa siswa dan melakukan absensi. b. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari hari ini.	Ceramah		3 menit 2 menit

	Motivasi : a. Guru bertanya kepada siswa tentang benda-benda di dalam kelas b. Guru menjelaskan target pembelajaran hari ini			2 menit 1 menit
2.	Kegiatan inti, Eksplorasi : a. Guru memperkenalkan kosakata yang akan dipelajari hari ini Elaborasi : b. Guru mendrill kosakata tersebut Eksplorasi : c. Guru mengenalkan pola kalimat : KB (benda) は KB (tempat/ benda) の KB (posisi) にあります。 Elaborasi : d. Guru mendrill pola kalimat tersebut	Ceramah Tanya Jawab Ceramah Tanya Jawab	Powerpoint Powerpoint Powerpoint Powerpoint	12 menit 15 menit 20 menit 25 menit
3.	Kegiatan akhir, Konfirmasi : a. Siswa mengulang materi yang sudah diajarkan	Ceramah		10 menit

H. Alat dan Sumber Belajar

Sumber Belajar : Buku Sakura 1

Alat Pembelajaran : White board, powerpoint

I. Aspek Penilaian :

Kognitif : Kemampuan membuat kalimat

Psikomotor : Aktif dalam kegiatan tanya-jawab

Afektif : Memperhatikan penjelasan guru, penjelasan/perkataan siswa lain.

Jakarta, 26 November 2012

Pengajar

Septiana Almaidah

Posttest

I. Berilah tanda (O) jika kalimat di bawah ini benar dan (X) jika salah !

(1 x 5)

1. Kabin wa doko arimasu ka. ()
2. Kaban wa tsukue no shita ni arimasu. ()
3. Kore wa watashi no hon dewa arimasen. ()
4. Jisho wa indonesia go de penghapus desu. ()
5. Kore wa pen desu. ()

II. Jodohkanlah pertanyaan dengan jawabannya di bawah ini ! (1 x 5)

1. Tas wa eigo de nan desu ka. • Tsukue no ue ni arimasu.
2. Anata no denwabangô wa nan
ban desu ka. • Bag desu.
• Maya san no enpitsu desu.
3. Tara san no hon wa doko ni
arimasu ka. • 0254-236-8015.
4. Kore wa dare no enpitsu desu
ka. • Bandung ni sunde imasu.
• Kaban desu.
5. Andra san wa doko ni sunde
imasu ka. • Nita san no pen dewa arimasen.

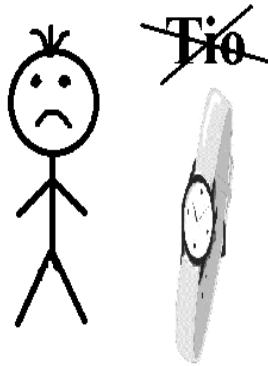
III. Isilah titik-titik di bawah ini sesuai dengan kata yang tersedia di dalam kolom ! (1 x 10)

1. Kore wa watashi no monosashi
2. Jisho wa eigo de desu.
3. Watashi no wa 021-439-2540 desu.
4. Kore wa no hon desu ka.
5. no enpitsu wa doko ni arimasu ka.
6. Kore wa desu.
7. Enpitsu wa fudebako no ni arimasu.

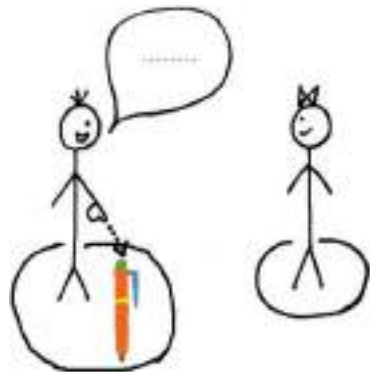
8. Hon wa go de buku desu.
9. Yamada san no nôto wa doko ni ka.
10. Doni san wa Surabaya ni

Nan	Sunde imasu	Tanaka san	Arimasu
Dare	Naka	Denwa bangô	Kaban
Dictionary	Dewa arimasen	Indonesia	Imasu

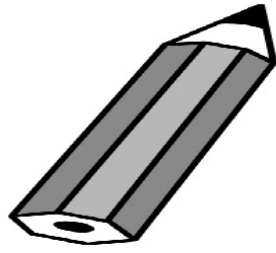
IV. Buatlah kalimat sesuai gambar di bawah ini ! (5 x 5)



1.



2.



Eigo de

3.



4.



5.

Kunci Jawaban Posttest

I.

1. Kabin wa doko arimasu ka. (X)
2. Kaban wa tsukue no shita ni arimasu. (O)
3. Kore wa watashi no hon dewa arimasen. (O)
4. Jisho wa indonesia go de penghapus desu. (X)
5. Kore wa pen desu. (O)

II.

- | | |
|--|----------------------------------|
| 1. Tas wa eigo de nan desu ka. | • Tsukue no ue ni arimasu. |
| 2. Anata no denwabangô wa nan ban desu ka. | • Bag desu. |
| 3. Tara san no hon wa doko ni arimasu ka. | • Maya san no enpitsu desu. |
| 4. Kore wa dare no enpitsu desu ka. | • 0254-236-8015. |
| 5. Andra san wa doko ni sunde imasu ka. | • Bandung ni sunde imasu. |
| | • Kaban desu. |
| | • Nita san no pen dewa arimasen. |

III.

1. Kore wa watashi no monosashi dewa arimasen.
2. Jisho wa eigo de dictionary desu.
3. Watashi no denwabangô wa 021-439-2540 desu.
4. Kore wa dare no hon desu ka.
5. Tanaka san no enpitsu wa doko ni arimasu ka.
6. Kore wa kaban desu.
7. Enpitsu wa fudebako no naka ni arimasu.
8. Hon wa indonesia go de buku desu.
9. Yamada san no nôto wa doko ni arimasu ka.
10. Doni san wa Surabaya ni sunde imasu.

IV.

1. Kore wa Tio san no tokê dewa arimasen.
2. Kore wa bôrupen desu.
3. Pensil wa eigo de pencil desu.
4. Kore wa Maya san no fudebako desu.
5. Gomibako wa tsukue no shita ni arimasu.

Kriteria Penilaian Posttest

❖ Penilaian untuk Essai

No	Jawaban	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Kore wa Tio san no tokê dewa arimasen. / Tio san no tôke dewa arimasen.	kalimat sempurna sesuai dengan gambar.	5
	Kore wa Tio no tokê dewa arimasen./ Kore wa Tio san tokê dewa arimasen.	kalimat yang dibuat benar, namun 1 buah kosakata yang digunakan tidak sesuai dengan gambar, dan kurangnya 1 partikel/ partikel tersebut tidak sesuai dengan kalimat.	4
	Kore wa Tio san no tokê desu.		
	Kore wa Tio no tokê desu.	kurangnya 2 partikel/ 2 kosakata dan jika di dalam kalimat tersebut terdapat kalimat yang posisinya terbalik.	3
	Kore Tio no tokê desu.		
	Tio san no tokê. / Tokê dewa arimasen. / Tio san no.	Jika kalimat tersebut hanya terdiri dari 1 frasa.	2
	Tokê	Jika terdapat satu kata yang benar.	1
Tio san			
2.	Kore wa bôrupen desu. / Bôrupen wa kore desu.	kalimat sempurna sesuai dengan gambar.	5
	Sore/ Are wa bôrupen desu.	kalimat yang dibuat benar, namun 1 buah kosakata yang digunakan tidak sesuai dengan gambar, dan kurangnya 1 partikel/ partikel tersebut tidak sesuai dengan kalimat.	4
	Kore bôrupen desu. / Kore wa bôrupen.		
	Bôrupen desu.	kurangnya 2 partikel/ 2 kosakata dan jika di dalam kalimat tersebut terdapat kalimat yang posisinya terbalik.	3
Sore / Are bôrupen desu.			

	Kore wa	Jika kalimat tersebut hanya terdiri dari 1 frasa.	2
	Kore	Jika terdapat satu kata yang benar.	1
	Bôrupen.		
3.	Pensil wa eigo de pencil desu.	kalimat sempurna sesuai dengan gambar.	5
	Eigo de pensil wa pencil desu.		
	Pensil eigo de pencil desu. / Pensil wa eigo pencil desu.	kalimat yang dibuat benar, namun 1 buah kosakata yang digunakan tidak sesuai dengan gambar, dan kurangnya 1 partikel/ partikel tersebut tidak sesuai dengan kalimat.	4
	Pensil wa eigo de enpitsu desu.		
	Pensil eigo pencil desu.	kurangnya 2 partikel/ 2 kosakata dan jika di dalam kalimat tersebut terdapat kalimat yang posisinya terbalik.	3
	Eigo de pencil desu.		
	Pensil wa eigo desu.		
	Pensil wa pencil desu.		
	Pensil wa	Jika kalimat tersebut hanya terdiri dari 1 frasa.	2
	Eigo de.		
	Pencil desu.		
	Pensil/ eigo/ pencil.	Jika terdapat satu kata yang benar.	1
4.	Kore wa Maya san no fudebako desu.	kalimat sempurna sesuai dengan gambar.	5
	Sore/ are wa Maya san no fudebako desu.		
	Maya san no fudebako desu.		
	Kore wa Maya san no fudebako dewa arimasen.	kalimat yang dibuat benar, namun 1 buah kosakata yang digunakan tidak sesuai dengan gambar, dan kurangnya 1 partikel/ partikel tersebut tidak	4
	Kore wa Maya san/ watashi no fudebako desu.		

	Kore wa Maya san no gomibako desu.	sesuai dengan kalimat.	
	Kore Maya san no desu./ Kore wa Maya fudebako desu.	kurangnya 2 partikel/ 2 kosakata dan jika di dalam kalimat tersebut terdapat kalimat yang posisinya terbalik.	3
	Kore wa Maya san fudebako dewa arimasen./ Kore wa Maya no fudebako dewa arimasen.		
	Kore wa Maya san. Fudebako desu. Maya fudebako desu.	Jika kalimat tersebut hanya terdiri dari 1 frasa.	2
	Kore wa/ kore.		
	Maya san/ maya. Fudebako.		
	Kore wa/ kore. Maya san/ maya. Fudebako.	Jika terdapat satu kata yang benar.	1
5.	Gomibako wa tsukue no shita ni arimasu.	kalimat sempurna sesuai dengan gambar.	5
	Tsukue no shita ni gomibako wa arimasu.		
	Gomibako tsukue no shita ni arimasu./ Gomibako wa tsukue shita ni arimasu./ Gomibako wa tsukue no shita arimasu.	kalimat yang dibuat benar, namun 1 buah kosakata yang digunakan tidak sesuai dengan gambar, dan kurangnya 1 partikel/ partikel tersebut tidak sesuai dengan kalimat.	4
	Fudebako wa tsukue no shita ni arimasu./ Gomibako wa isu no shita ni arimasu./ Gomibako wa tsukue no ue/ naka ni arimasu.		
	Gomibako wa tsukue no	kurangnya 2 partikel/ 2 kosakata dan	3

shita ni imasu.	jika di dalam kalimat tersebut terdapat kalimat yang posisinya terbalik.	
Gomibako tsukue no shita arimasu./ Tsukue no shita ni arimasu.		
Gomibako wa tsukue ni arimasu.		
Gomibako wa.	Jika kalimat tersebut hanya terdiri dari 1 frasa.	2
Tsukue no shita.		
Gomibako arimasu.		
Gomibako/ tsukue/ shita/ arimasu.	Jika terdapat satu kata yang benar.	1

Pengolahan Data Hasil Posttest

X=Kelas Eksperimen

Y=Kelas Kontrol

No	X	Y	x	y	x ²	y ²
1	9,3	8	1,08	1,31	1,1664	1,7161
2	9,3	8	1,08	1,31	1,1664	1,7161
3	9,3	8	1,08	1,31	1,1664	1,7161
4	9,3	7,6	1,08	0,91	1,1664	0,8281
5	9,1	7,6	0,88	0,91	0,7744	0,8281
6	9,1	7,6	0,88	0,91	0,7744	0,8281
7	8,9	7,6	0,68	0,91	0,4624	0,8281
8	8,9	7,6	0,68	0,91	0,4624	0,8281
9	8,9	7,3	0,68	0,61	0,4624	0,3721
10	8,7	7,3	0,48	0,61	0,2304	0,3721
11	8,7	7,3	0,48	0,61	0,2304	0,3721
12	8,7	7,3	0,48	0,61	0,2304	0,3721
13	8,7	7,1	0,48	0,41	0,2304	0,1681
14	8,7	7,1	0,48	0,41	0,2304	0,1681
15	8,7	6,9	0,48	0,21	0,2304	0,0441
16	8,4	6,9	0,18	0,21	0,0324	0,0441
17	8,4	6,9	0,18	0,21	0,0324	0,0441
18	8,4	6,7	0,18	0,01	0,0324	0,0001
19	8,4	6,4	0,18	-0,29	0,0324	0,0841
20	8,2	6,4	-0,02	-0,29	0,0004	0,0841
21	8	6,4	-0,22	-0,29	0,0484	0,0841
22	8	6,4	-0,22	-0,29	0,0484	0,0841
23	8	6,4	-0,22	-0,29	0,0484	0,0841
24	7,8	6,4	-0,42	-0,29	0,1764	0,0841
25	7,8	6,4	-0,42	-0,29	0,1764	0,0841
26	7,8	6,2	-0,42	-0,49	0,1764	0,2401
27	7,8	6,2	-0,42	-0,49	0,1764	0,2401
28	7,8	6,2	-0,42	-0,49	0,1764	0,2401
29	7,6	6,2	-0,62	-0,49	0,3844	0,2401
30	7,6	6,2	-0,62	-0,49	0,3844	0,2401
31	7,6	6	-0,62	-0,69	0,3844	0,4761
32	7,6	6	-0,62	-0,69	0,3844	0,4761
33	7,6	6	-0,62	-0,69	0,3844	0,4761
34	7,6	6	-0,62	-0,69	0,3844	0,4761

35	7,6	6	-0,62	-0,69	0,3844	0,4761
36	7,3	5,8	-0,92	-0,89	0,8464	0,7921
37	7,3	5,8	-0,92	-0,89	0,8464	0,7921
38	7,3	5,8	-0,92	-0,89	0,8464	0,7921
39	7,3	5,8	-0,92	-0,89	0,8464	0,7921
40	7,3	5,8	-0,92	-0,89	0,8464	0,7921
Σ	328,8	267,6	0	0	17,064	19,376
M	8,22	6,69			0,4266	0,4844

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil data *posttest* berupa *mean*, standar deviasi, standar error, dan standar error perbedaan *mean* X dan Y sebagai berikut :

1. Mencari nilai rata-rata (*mean*)

$$M_x = \frac{\Sigma X}{N_1} = \frac{328,8}{40} = 8,22$$

$$M_y = \frac{\Sigma Y}{N_2} = \frac{267,6}{40} = 6,69$$

2. Mencari standar deviasi

$$Sdx = \sqrt{\frac{\Sigma X^2}{N_1}} = \sqrt{\frac{17,064}{40}} = \sqrt{0,4266} = 0,6531$$

$$Sdy = \sqrt{\frac{\Sigma Y^2}{N_2}} = \sqrt{\frac{19,376}{40}} = \sqrt{0,4844} = 0,6960$$

3. Mencari standar error

$$SEM_x = \frac{Sd_x}{\sqrt{N_1 - 1}} = \frac{0,6531}{\sqrt{40 - 1}} = \frac{0,6531}{\sqrt{39}} = \frac{0,6531}{6,2450} = 0,1046$$

$$SEM_y = \frac{Sd_y}{\sqrt{N_2 - 1}} = \frac{0,6960}{\sqrt{40 - 1}} = \frac{0,6960}{\sqrt{39}} = \frac{0,6960}{6,2450} = 0,1114$$

4. Mencari standar error perbedaan mean

$$SEM_{x,y} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2} = \sqrt{0,0109 + 0,0124} = \sqrt{0,0233} = 0,1526$$

Setelah diperoleh data perhitungan, maka didapatkan *t hitung* sebagai berikut :

1. Mencari nilai *t hitung* dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{M_x - M_y}{SEM_{x-y}} = \frac{8,22 - 6,69}{0,1526} = \frac{1,53}{0,1526} = 10,0262$$

2. Memberikan interpretasi terhadap nilai *t hitung*

Hipotesa Kerja (HK) :

Terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan Y.

3. Mencari signifikansi dengan derajat keberhasilan (db)

$$db = (n_1 + n_2) - 1$$

$$db = (40 + 40) - 1$$

$$db = 79$$

4. Memberikan interpretasi dengan menggunakan *t tabel*

$t_{hitung} \leq t_{tabel}$: HO diterima dan HK ditolak

$t_{hitung} \geq t_{tabel}$: HK diterima dan HO ditolak

Dengan DB sebesar 79 maka taraf signifikansinya adalah sebagai berikut :

- Pada taraf signifikansi 5%, $t_{tabel} = 1,6$
- Pada taraf signifikansi 1 %, $t_{tabel} = 2,3$

Dengan demikian, t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , maka HK diterima, sedangkan HO ditolak karena ada perbedaan yang signifikan antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dilakukan penelitian.

ANGKET PENELITIAN

Petunjuk :

Saya sedang melakukan penelitian mengenai “Efektivitas Media *Board Game* dalam Pembelajaran Pola kalimat Bahasa Jepang.” Untuk itu, saya meminta anda untuk mengisi angket penelitian ini. Identitas anda akan dirahasiakan, karena angket ini semata-mata untuk keperluan penelitian. Serta jawaban anda tidak mempengaruhi nilai pada mata pelajaran bahasa Jepang.

Bacalah pertanyaan dengan baik, dan jawablah sesuai dengan pendapat anda.

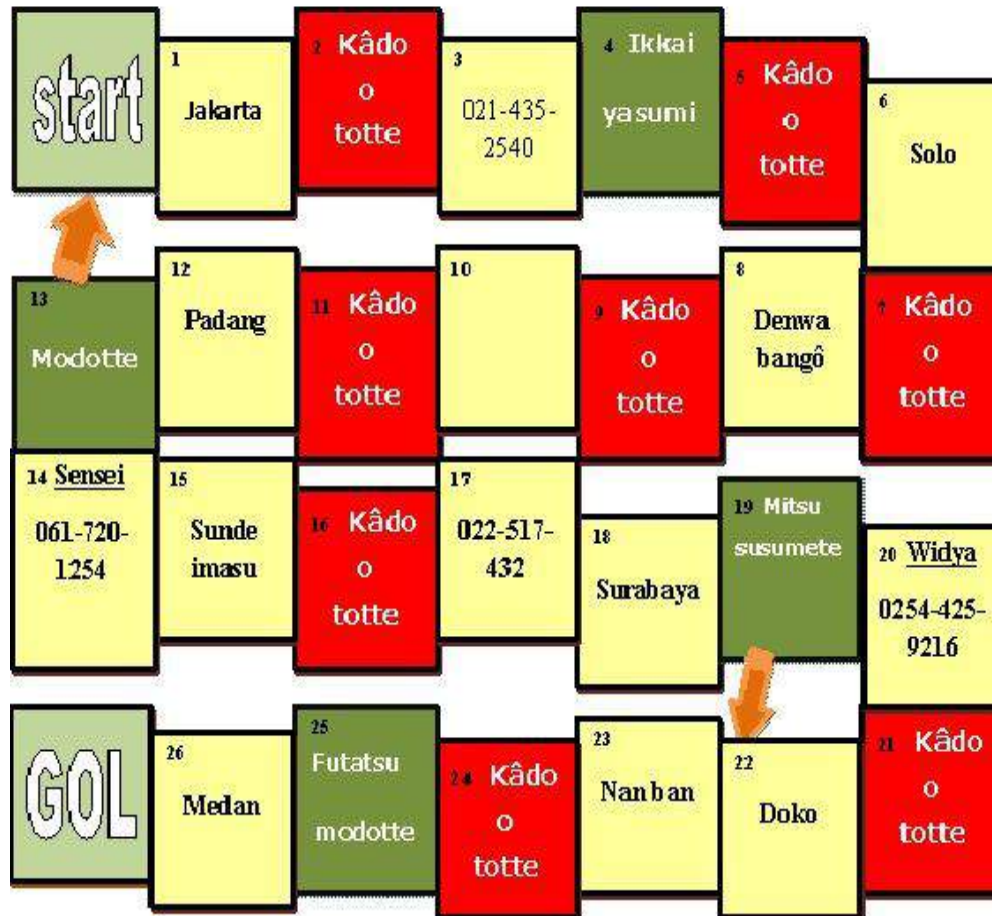
1. Apakah pelajaran Bahasa Jepang merupakan mata pelajaran yang sulit?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Apakah pola kalimat Bahasa Jepang sulit dipahami?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Apakah pembelajaran pola kalimat dengan media *board game* menarik?
 - a. Ya, menarik
 - b. Tidak begitu menarik
 - c. Tidak menarik
4. Apakah pembelajaran pola kalimat dengan media *board game* dapat memudahkan anda memahami pola kalimat Bahasa Jepang?
 - a. Ya
 - b. Tidak
5. Apakah media *board game* cocok diterapkan dalam pelajaran Bahasa Jepang?
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Apakah media *board game* membantu anda dalam memahami bagian-bagian kalimat bahasa Jepang ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
7. Apakah media *board game* membantu anda dalam menyusun kalimat bahasa Jepang ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
8. Apakah belajar dalam kelompok sangat membantu dalam memecahkan masalah dalam mempelajari pola kalimat bahasa Jepang?
 - a. Ya
 - b. Tidak
9. Apakah media *board game* membuat anda termotivasi dalam mempelajari Bahasa Jepang?
 - a. Ya
 - b. Tidak

10. Apakah media *board game* membantu anda berperan aktif dalam pembelajaran Bahasa Jepang?
- Ya
 - Tidak

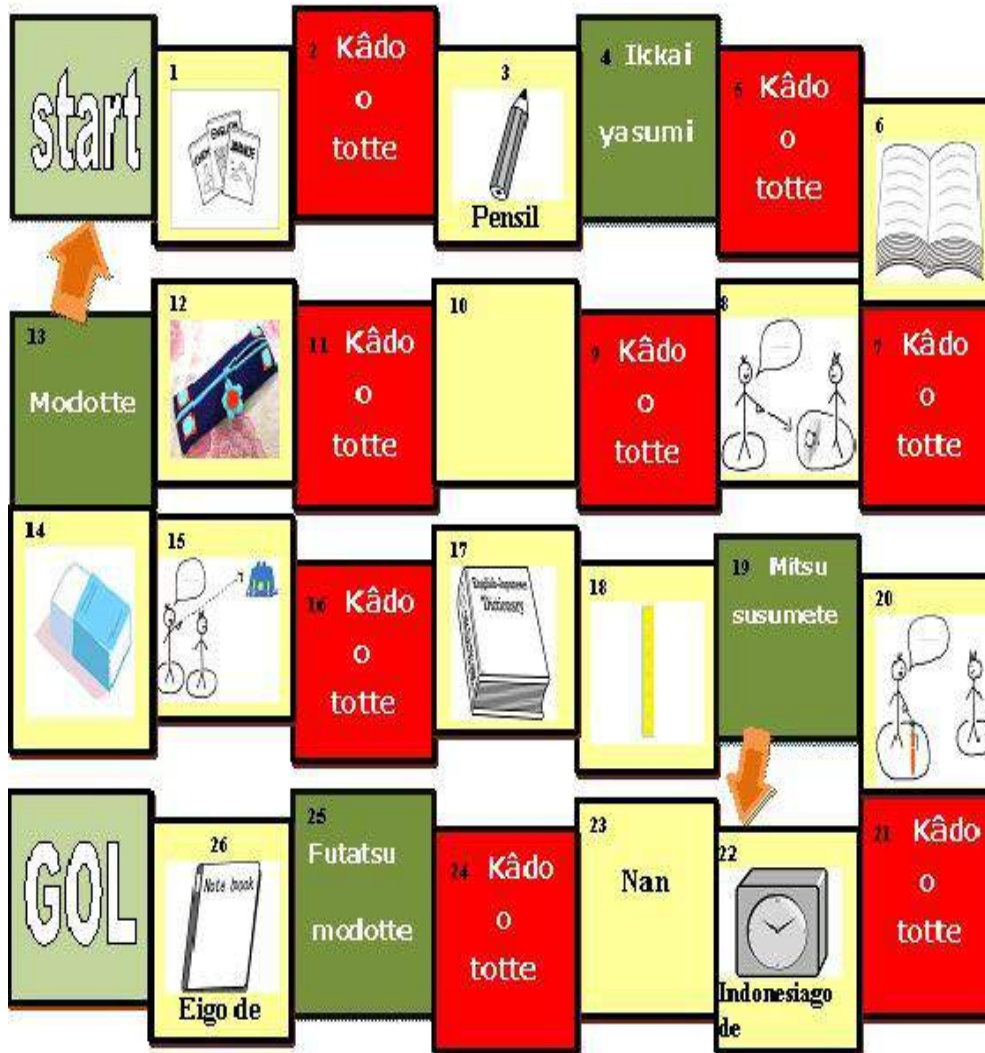
❖ **Terima kasih atas kerja samanya**

Board Game

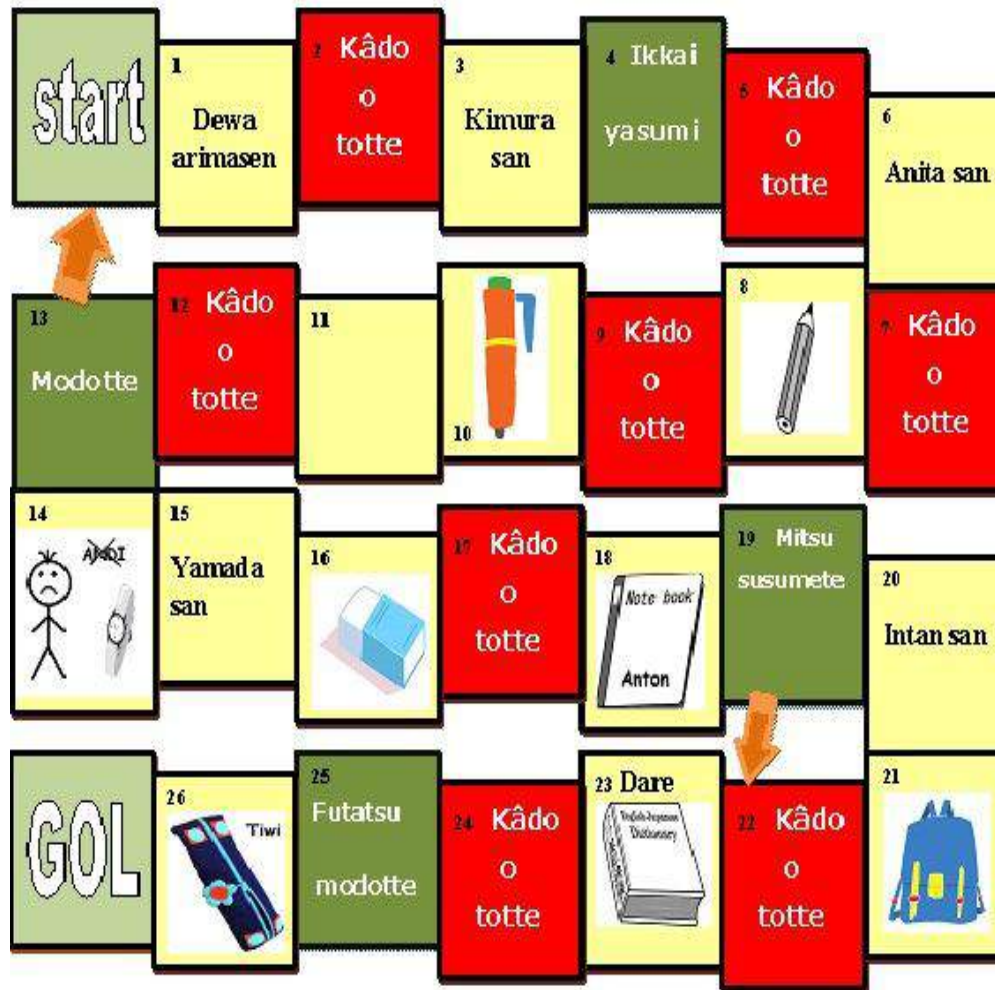
Tempat Tinggal dan Nomor Telepon



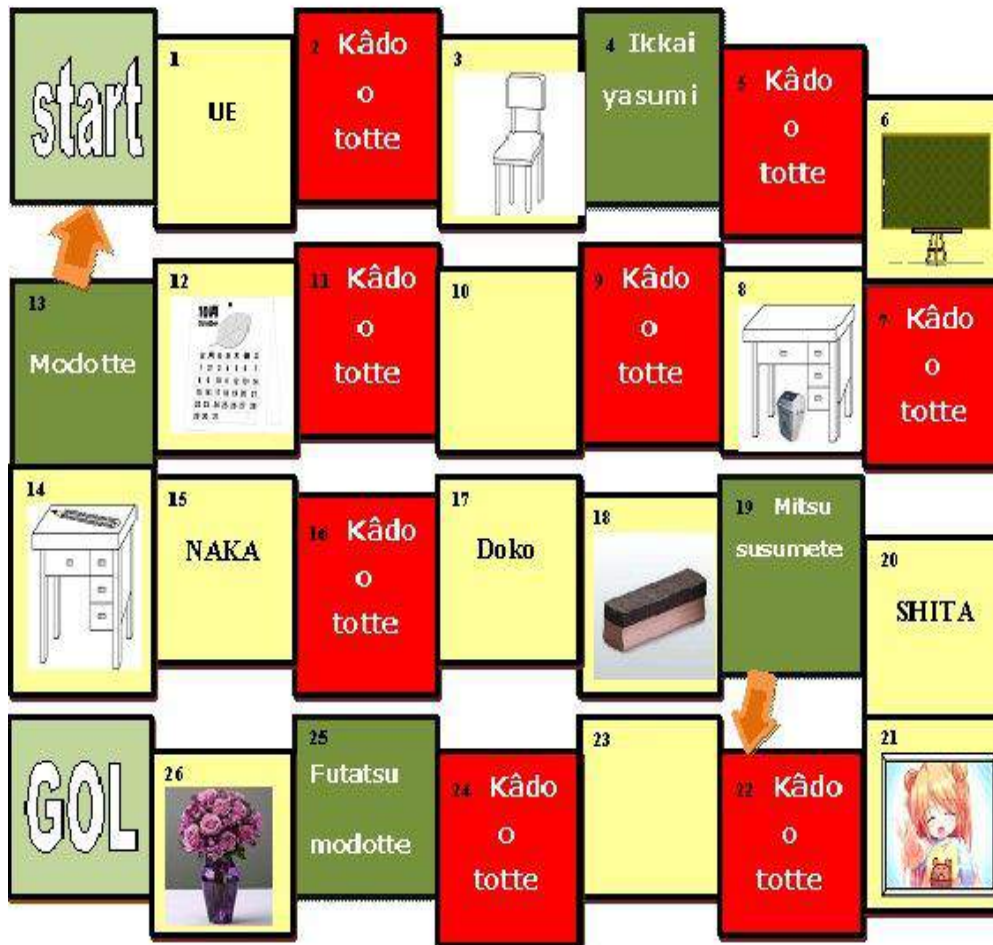
Board Game Kata Tunjuk Benda



Board Game Kepemilikan Benda



Board Game Letak/ Posisi benda



Peraturan dalam *Board Game*

1. Seluruh pemain meletakkan bidak di kotak “start”. Lalu pemain memulai dari kotak nomor 1 sesuai dengan angka hasil lemparan dadu masing-masing.
2. Bila pemain mendapat angka 6 dari pelemparan dadu, maka pemain tersebut mendapat giliran sekali lagi untuk melempar dadu.
3. Jika bidak pemain berakhir di kotak yang terdapat kata atau gambar didalam kotak tersebut, maka pemain harus membuat kalimat sesuai dengan kata atau gambar tersebut.
4. Jika bidak pemain berakhir di kotak “kâdo o totte”, maka pemain berhak mengambil kartu yang telah tersedia dan membuat kalimat sesuai dengan perintah yang terdapat dalam kartu tersebut.
5. Jika bidak pemain berakhir di kotak “ikkai yasumi”, maka pemain tidak mendapat 1 putaran bermain.
6. Jika bidak pemain berakhir di kotak “modotte”, maka pemain harus kembali/ mundur ke kotak sesuai dengan arahan tanda panah.
7. Jika bidak pemain berakhir di kotak “mitsu susumete”, maka pemain berhak maju sebanyak 3 langkah.
8. Jika bidak pemain berakhir di kotak “futatsu modotte”, maka pemain harus kembali/ mundur sebanyak 2 langkah.
9. Permainan berakhir di kotak “gol”.
10. Bagi pemain yang tidak dapat menjawab pertanyaan atau membuat kalimat tersebut, maka ia tidak boleh bermain selama 1 putaran.
11. Jawaban dari pertanyaan tersebut atau kalimat yang dibuat ditulis di lembar jawaban yang telah di sediakan, lalu di serahkan kepada pengajar.

Kartu Pertanyaan *Board Game* Tempat Tinggal dan Nomor Telepon

1

Buatlah kalimat dengan pola kalimat dibawah ini :

Denwa bangô wa KB (nomor) desu.

2

Buatlah kalimat dengan pola kalimat dibawah ini :

KB (orang) wa KB (tempat) ni sunde imasu.

3

Buatlah kalimat dengan pola kalimat dan nomor telepon yang tertera dibawah ini !

KB (orang) no denwa bangô wa KB (nomor) desu.

Ani → 031-549-1683

4

Buatlah kalimat dengan pola kalimat dan nama kota yang tertera dibawah ini !

KB (orang) wa KB (tempat) ni sunde imasu.

Kiki → Semarang

5

Buatlah kalimat dengan pola kalimat dan nama kota yang tertera dibawah ini !

KB (orang) wa KB (tempat) ni
sunde imasu.

Andi → Bandung

6

Buatlah kalimat dengan pola kalimat dan nama kota yang tertera dibawah ini !

KB (orang) wa KB (tempat) ni
sunde imasu.

Maya → Bengkulu

7

Buatlah kalimat dengan pola kalimat dan nama kota yang tertera dibawah ini !

KB (orang) wa KB (tempat) ni
sunde imasu.

Nisa → Denpasar

8

Buatlah kalimat dengan pola kalimat dan nama kota yang tertera dibawah ini !

KB (orang) wa KB (tempat) ni
sunde imasu.

Andra → Yogyakarta

9

Buatlah kalimat dengan pola kalimat dan nama kota yang tertera dibawah ini !

KB (orang) no denwa bangô wa

KB (nomor) desu.

Nia → 021-415-2870

10

Buatlah kalimat dengan pola kalimat dan nama kota yang tertera dibawah ini !

KB (orang) no denwa bangô wa

KB (nomor) desu.

Ayu → 0751-925-280

11

Buatlah kalimat dengan pola kalimat dan nama kota yang tertera dibawah ini !

KB (orang) no denwa bangô wa

KB (nomor) desu.

Rendi → 061-820-4521

12

Buatlah kalimat dengan pola kalimat dan nama kota yang tertera dibawah ini !

KB (orang) no denwa bangô wa

KB (nomor) desu.

Ali → 0542-213-690

Kartu Pertanyaan *Board Game* Kata Tunjuk Benda

1

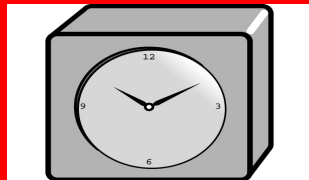
Buatlah kalimat dengan pola kalimat dibawah ini :
Kore/ Sore/ Are wa KB (benda) desu.

2

Buatlah kalimat dengan pola kalimat dibawah ini :
KB 1 (benda) wa KB 2 (nama bahasa) de KB 3 (benda) desu.

3

Buatlah kalimat dengan pola kalimat dibawah ini yang sesuai dengan gambar !
Sore wa KB (benda) desu.



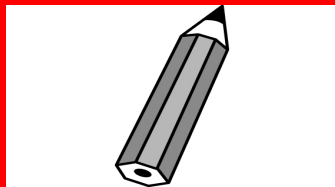
4

Buatlah kalimat dengan pola kalimat pola kalimat dan kata benda yang tertera dibawah ini!
KB 1 (benda) wa KB 2 (nama bahasa) de KB 3 (benda) desu.
Fudebako → Bahasa Indonesia

5

Buatlah kalimat dengan pola kalimat dibawah ini yang sesuai dengan gambar !

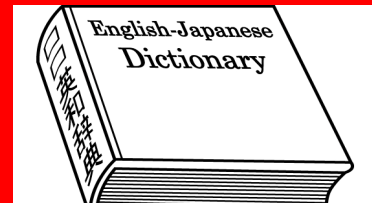
Kore wa KB (benda) desu.



6

Buatlah kalimat dengan pola kalimat dibawah ini yang sesuai dengan gambar !

Are wa KB (benda) desu.



7

Buatlah kalimat dengan pola kalimat pola kalimat dan kata benda yang tertera dibawah ini!

KB 1 (benda) wa KB 2 (nama bahasa) de KB 3 (benda) desu.

Penggaris

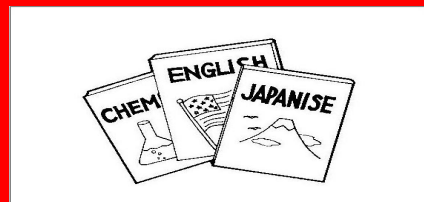
Bahasa

Jepang

8

Buatlah kalimat dengan pola kalimat dibawah ini yang sesuai dengan gambar !

Sore wa KB (benda) desu.



9

Buatlah kalimat dengan pola kalimat pola kalimat dan kata benda yang tertera dibawah ini!

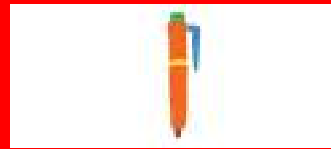
KB 1 (benda) wa KB 2 (nama bahasa) de KB 3 (benda) desu.



10

Buatlah kalimat dengan pola kalimat pola kalimat dan kata benda yang tertera dibawah ini!

KB 1 (benda) wa KB 2 (nama bahasa) de KB 3 (benda) desu.



11

Buatlah kalimat dengan pola kalimat pola kalimat dan kata benda yang tertera dibawah ini!

KB 1 (benda) wa KB 2 (nama bahasa) de KB 3 (benda) desu.



12

Buatlah kalimat dengan pola kalimat pola kalimat dan kata benda yang tertera dibawah ini!

KB 1 (benda) wa KB 2 (nama bahasa) de KB 3 (benda) desu.



Kartu Pertanyaan *Board Game* Kepemilikan Benda

1

Buatlah kalimat dengan pola kalimat dibawah ini :

Kore wa KB (orang) no KB (benda) desu.

2

Buatlah kalimat dengan pola kalimat dibawah ini :

Kore/ Sore/ Are wa KB (orang) no KB (benda) dewa arimasen.

3

Buatlah kalimat dengan pola kalimat yang sesuai dengan gambar dan nama orang di bawah ini!

Kore wa KB (orang) no KB (benda) desu.

Dina



4

Buatlah kalimat dengan pola kalimat yang sesuai dengan gambar dan nama orang di bawah ini!

Kore wa KB (orang) no KB (benda) dewa arimasen.

Takahashi



5

Buatlah kalimat dengan pola kalimat yang sesuai dengan gambar dan nama orang di bawah ini!

Kore wa KB (orang) no KB (benda) desu.

Dewi



6

Buatlah kalimat dengan pola kalimat yang sesuai dengan gambar dan nama orang di bawah ini!

Kore wa KB (orang) no KB (benda) desu.

Anton



7

Buatlah kalimat dengan pola kalimat yang sesuai dengan gambar dan nama orang di bawah ini!

Kore wa KB (orang) no KB (benda) desu.

Yuna



8

Buatlah kalimat dengan pola kalimat yang sesuai dengan gambar dan nama orang di bawah ini!

Kore wa KB (orang) no KB (benda) desu.

Andre



9

Buatlah kalimat dengan pola kalimat yang sesuai dengan gambar dan nama orang di bawah ini!

Sore wa KB (orang) no KB (benda) dewa arimasen.

Dian



10

Buatlah kalimat dengan pola kalimat yang sesuai dengan gambar dan nama orang di bawah ini!

Are wa KB (orang) no KB (benda) dewa arimasen.

Ana



11

Buatlah kalimat dengan pola kalimat yang sesuai dengan gambar dan nama orang di bawah ini!

Kore wa KB (orang) no KB (benda) dewa arimasen.

Dani



12

Buatlah kalimat dengan pola kalimat yang sesuai dengan gambar dan nama orang di bawah ini!

Sore wa KB (orang) no KB (benda) dewa arimasen.

Tio



Kartu Pertanyaan *Board Game* Letak/ Posisi Benda

1

Buatlah kalimat dengan pola kalimat dibawah ini :

KB (benda) wa KB (tempat/ benda) no KB (posisi) ni arimasu.

2

Buatlah kalimat dengan pola kalimat yang sesuai dengan gambar dan posisi di bawah ini!

KB (benda) wa KB (tempat/ benda) no KB (posisi) ni arimasu.



Shita

3

Buatlah kalimat dengan pola kalimat yang sesuai dengan gambar dan posisi di bawah ini!

KB (benda) wa KB (tempat/ benda) no KB (posisi) ni arimasu.



Ue

4

Buatlah kalimat dengan pola kalimat yang sesuai dengan gambar dan posisi di bawah ini!

KB (benda) wa KB (tempat/ benda) no KB (posisi) ni arimasu.



Naka

5

Buatlah kalimat dengan pola kalimat yang sesuai dengan gambar dan posisi di bawah ini!

KB (benda) wa KB (tempat/ benda) no KB (posisi) ni arimasu.



→ Naka

6

Buatlah kalimat dengan pola kalimat yang sesuai dengan gambar dan posisi di bawah ini!

KB (benda) wa KB (tempat/ benda) no KB (posisi) ni arimasu.



→ Ue

7

Buatlah kalimat dengan pola kalimat yang sesuai dengan gambar dan posisi di bawah ini!

KB (benda) wa KB (tempat/ benda) no KB (posisi) ni arimasu.



→ Shita

8

Buatlah kalimat dengan pola kalimat yang sesuai dengan gambar dan posisi di bawah ini!

KB (benda) wa KB (tempat/ benda) no KB (posisi) ni arimasu.



→ Naka

9

Buatlah kalimat dengan pola kalimat yang sesuai dengan gambar dan posisi di bawah ini!
KB (benda) wa KB (tempat/ benda) no KB (posisi) ni arimasu.



Ue

10

Buatlah kalimat dengan pola kalimat yang sesuai dengan gambar dan posisi di bawah ini!
KB (benda) wa KB (tempat/ benda) no KB (posisi) ni arimasu.



Naka

11

Buatlah kalimat dengan pola kalimat yang sesuai dengan gambar dan posisi di bawah ini!
KB (benda) wa KB (tempat/ benda) no KB (posisi) ni arimasu.



Ue

12

Buatlah kalimat dengan pola kalimat yang sesuai dengan gambar dan posisi di bawah ini!
KB (benda) wa KB (tempat/ benda) no KB (posisi) ni arimasu.






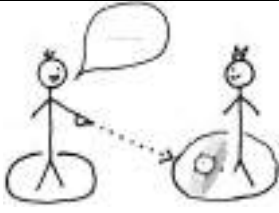





Ue




**Lembar Jawaban *Board Game*
Tempat Tinggal dan Nomor Telepon**

Kata kunci	Kalimat
Jakarta	
021-435-2540	
Solo	
Denwabangô	
Padang	
Sensei 061-720-1254	
Sunde imasu	
022-517-432	
Surabaya	
Widya 0254-425-9216	
Doko	
Nan ban	
Medan	
Kâdo o totte (No.1)	
Kâdo o totte (No.2)	
Kâdo o totte (No.3)	
Kâdo o totte (No.4)	
Kâdo o totte (No.5)	
Kâdo o totte (No.6)	





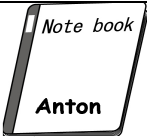


Kâdo o totte (No.7)	
Kâdo o totte (No.8)	
Kâdo o totte (No.9)	
Kâdo o totte (No.10)	
Kâdo o totte (No.11)	
Kâdo o totte (No.12)	


**Lembar Jawaban *Board Game*
Kata Tunjuk Benda**

Kata kunci	Kalimat
	
 <p>Pensil</p>	
	
	
	
	
	
	
	



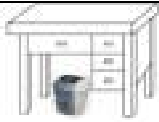




	
 Indonesiako de	
Nan	
 Eigo de	
Kâdo o totte (No.1)	
Kâdo o totte (No.2)	
Kâdo o totte (No.3)	
Kâdo o totte (No.4)	
Kâdo o totte (No.5)	
Kâdo o totte (No.6)	
Kâdo o totte (No.7)	
Kâdo o totte (No.8)	
Kâdo o totte (No.9)	
Kâdo o totte (No.10)	
Kâdo o totte (No.11)	
Kâdo o totte (No.12)	


**Lembar Jawaban *Board Game*
Kepemilikan Benda**

Kata kunci	Kalimat
Dewa arimasen	
Kimura san	
Anita san	
	
	
	
Yamada san	
	
	
Intan san	
	
Dare 	

	
Kâdo o totte (No.1)	
Kâdo o totte (No.2)	
Kâdo o totte (No.3)	
Kâdo o totte (No.4)	
Kâdo o totte (No.5)	
Kâdo o totte (No.6)	
Kâdo o totte (No.7)	
Kâdo o totte (No.8)	
Kâdo o totte (No.9)	
Kâdo o totte (No.10)	
Kâdo o totte (No.11)	
Kâdo o totte (No.12)	

**Lembar Jawaban *Board Game*
Letak/ Posisi Benda**

Kata kunci	Kalimat
Ue	
	
	
	
	
	
Naka	
Doko	
	
Shita	
	

	
Kâdo o totte (No.1)	
Kâdo o totte (No.2)	
Kâdo o totte (No.3)	
Kâdo o totte (No.4)	
Kâdo o totte (No.5)	
Kâdo o totte (No.6)	
Kâdo o totte (No.7)	
Kâdo o totte (No.8)	
Kâdo o totte (No.9)	
Kâdo o totte (No.10)	
Kâdo o totte (No.11)	
Kâdo o totte (No.12)	