

ABSTRAK

Nursobah Maulidah. 2011. *Efektivitas Teknik Permainan Hashi dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Huruf Hiragana*. Skripsi, Jurusan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Bahasa Jepang merupakan bahasa yang unik karena tata bahasa dan huruf yang banyak dan berbeda, salah satunya adalah huruf hiragana. Bagi pemelajar asing khususnya pemelajar Indonesia huruf hiragana termasuk sulit dikarenakan jumlahnya yang banyak serta cara penulisan dan membaca yang sulit. Oleh karena itu diperlukan suatu cara untuk mempermudah mempelajarinya, salah satunya yakni dengan belajar melalui teknik permainan *hashi*.

Penelitian yang berjudul "*Efektivitas Teknik Permainan Hashi dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Huruf Hiragana*" ini memiliki tujuan sebagai berikut: 1) untuk mengetahui efektivitas teknik permainan *hashi* dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf hiragana siswa kelas X SMA Pusaka 1 Jakarta; 2) untuk mengetahui manfaat permainan *hashi* dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf hiragana siswa kelas X SMA Pusaka 1 Jakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Populasi pada penelitian ini adalah siswa SMA Pusaka 1 Jakarta, dan sampel penelitiannya yakni kelas X-3 sebagai kelas eksperimen sedangkan kelas X-4 sebagai kelas kontrol. Selain itu digunakan instrumen berupa angket berisi 20 pertanyaan.

Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 36,67 dan kelas eksperimen sebesar 41,67. Kemudian setelah dilakukan treatment terhadap kelas eksperimen serta metode *Ekspositori* terhadap kelas kontrol nilai rata-rata kelas menjadi naik yakni 64 untuk kelas kontrol dan 90,17 untuk kelas eksperimen. Setelah dilakukan Uji-t diketahui bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada nilai t_{tabel} ($11,79 > 2,00$), dengan demikian H_0 ditolak dan H_k diterima sehingga dapat diketahui bahwa terdapat efektivitas teknik permainan *Hashi* terhadap pembelajaran di dalam kelas eksperimen dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf hiragana. Berdasarkan pengolahan data angket, diketahui bahwa seluruh siswa sampel (93,33%) menyukai bahasa Jepang dan setengah (50%) siswa berpendapat bahwa bahasa Jepang sulit untuk dipelajari seperti huruf hiragana. Kemudian seluruh siswa (96,67%) berpendapat bahwa media permainan *Hashi* menyenangkan serta dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf hiragana.

Solusi untuk guru adalah lebih banyak memberikan tes membaca dan menulis hiragana, serta memberikan pengajaran dengan menggunakan media yang dapat menunjang kemampuan belajar siswa..

Kata kunci : efektivitas, teknik permainan *hashi*, hiragana