

**Ketertarikan Peserta Didik Kelas XI BSBU SMAN 6 Malang Terhadap
Permainan Ular Tangga dengan Kartu *Katakana* Sebagai Media
Pembelajaran Kosakata dengan Huruf *Katakana* Bahasa Jepang**

SKRIPSI

**OLEH :
ADITYA BAYU PRAKOSO
NIM 125110607111009**



**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA MALANG**

2016

**Ketertarikan Peserta Didik Kelas XI BSBU SMAN 6 Malang Terhadap
Permainan Ular Tangga dengan Kartu *Katakana* Sebagai Media
Pembelajaran Kosakata dengan Huruf *Katakana* Bahasa Jepang**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Brawijaya
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar *Sarjana Pendidikan***

OLEH :

ADITYA BAYU PRAKOSO

NIM 125110607111009

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA MALANG
2016**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Aditya Bayu Prakoso

NIM : 125110607111009

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Menyatakan Bahwa :

1. Skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika dikemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan.

Malang, Desember 2016



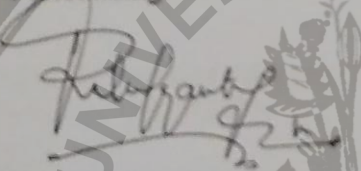
Aditya Bayu Prakoso
NIM : 125110607111009

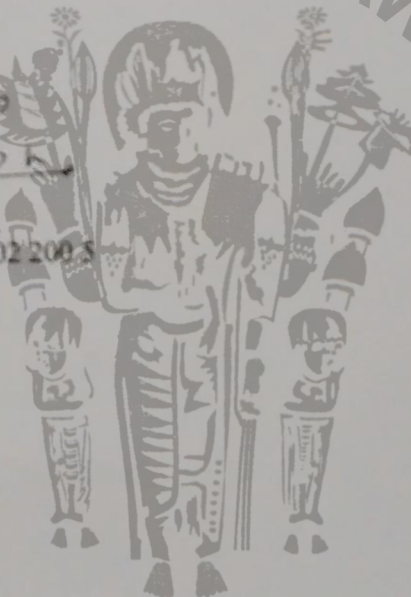
LEMBAR PERSETUJUAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini nama Aditya Bagus Pratomo telah
disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, Desember 2016

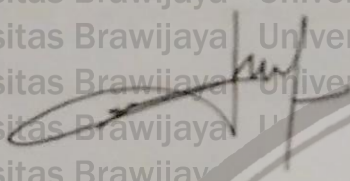
Pembimbing

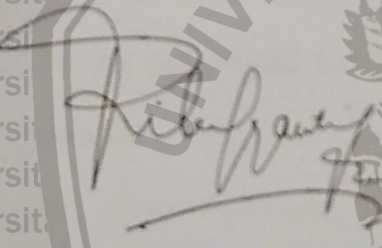

Rike Febriyanti, M.A
NIP. 19810227 200502 2003



LEMBAR PENGESAHAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi sarjana atas nama Aditya Baya Pratiwi telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.


Ulfah Sutiyarti, M.Pd, Penguji
NIK. 74031912120036

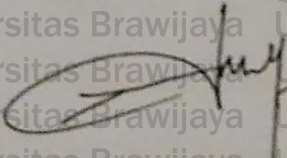

Rike Febriyanti, M.A, Pembimbing
NIP. 19810227 200502 200 5-2

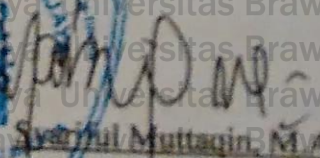
Mengetahui,

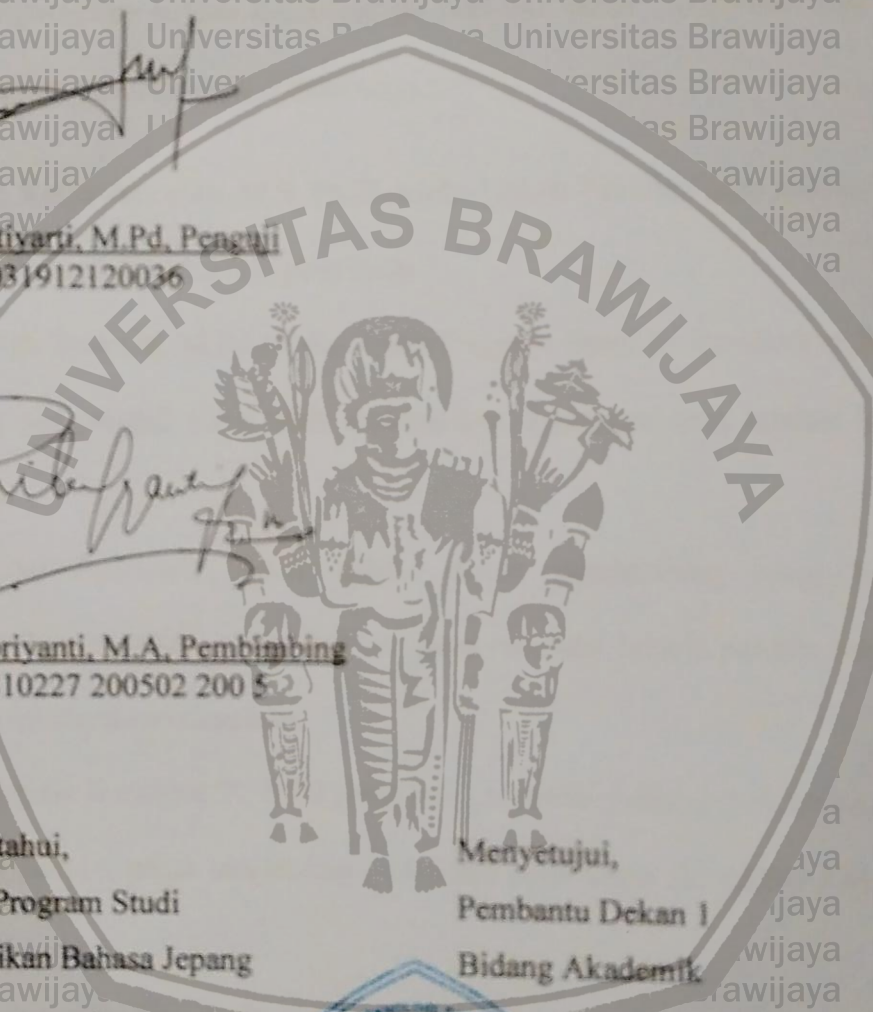
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Jepang

Menyetujui,

Pembantu Dekan 1
Bidang Akademik


Ulfah Sutiyarti, M.Pd
NIK. 74031912120036


Syariful Muttakin, M.A
NIP. 19751101 200312 1 001



KATA PENGANTAR

Puji syukur yang tak terhingga penulis pujiatkan kepada Allah SWT atas limpahan berkat rahmat-Nya, skripsi yang berjudul “Ketertarikan Peserta Didik Kelas XI BSBU SMAN 6 Malang Terhadap Permainan Ular Tangga dengan Kartu *Katakana* Sebagai Media Pembelajaran Kosakata dengan Huruf *Katakana* Bahasa Jepang” dapat terselesaikan dengan baik. Dalam penyusunan skripsi ini penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaiannya, diantaranya :

1. Prof. Ir. Ratya Anindita, M.S. Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya yang telah memberikan surat izin penelitian.
2. Ibu Ulfah Sutyarti, M.Pd selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang dan penguji yang telah memberikan dukungan serta nasihat kepada penulis.
3. Ibu Rike Febriyanti, M.A selaku dosen pembimbing yang banyak memberikan masukan, saran, kritikan serta motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Ibu Virginia Rooslyne P., S.Pd yang telah bersedia memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian pada kelas XI BSBU SMAN 6 Malang.
5. Orang tua saya Bapak Pujono Widoyoko dan Ibu Sri Iswati yang selalu memberikan kasih sayang yang tak terhingga untuk saya dan selalu menyebut nama saya dalam doanya. Terima kasih juga selalu memberikan dukungan

secara moril dan materil. Serta adik saya Tania Nararyya Kirana yang juga selalu mendoakan saya, Terima Kasih. Aku sayang kalian.

6. Untuk sahabat saya “Boyz’ Talk” Rungu Puput Herlambang, Arifanda Hernawan, Anisa Dyah Fitri yang selalu mendukung saya apapun yang saya lakukan, selalu berada sampai saya selama saya merantau di Kota Malang ini. Ucapan terima kasih saja mungkin tidak cukup untuk mengungkapkan bagaimana rasa terima kasih saya kepada kalian, yang kalian harus tahu bahwa aku sangat sayang kalian.
7. Seluruh anggota paduan suara mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya “E-Lite Voice” terima kasih atas pengalaman-pengalaman yang sudah kita lewati bersama. Terima kasih pula saya tujukan kepada Pelatih-pelatih saya mas Rangga, bang Agung dan coach Agasa sudah melatih saya. Untuk “Elite’s BasicBitches” aku sayang kalian.
8. Penghuni Kosan Matsari Jaya, terima kasih untuk dukungan dan canda tawa selama ini. Untuk Afif, terima kasih untuk meminjaman laptopnya
9. Seluruh keluarga Nikoga angkatan 2012, terima kasih untuk beberapa tahun ini. Sukses untuk kalian semua.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi segenap pihak.

Malang, Desember 2016

Penulis

ABSTRAK

Prakoso, Aditya Bayu 2016. **Ketertarikan Peserta Didik Kelas XI BSBUSMAN 6 Malang Terhadap Permainan Ular Tangga dengan Kartu Katakana Sebagai Media Pembelajaran Kosakata dengan Huruf Katakana Bahasa Jepang.** Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Universitas Brawijaya Malang.

Pembimbing : Rike Febriyanti

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Ular Tangga dengan Kartu Huruf *Katakana* Ketertarikan

Dalam mempelajari bahasa Jepang banyak sekali aspek yang harus dipelajari, salah satunya adalah menghafal kosakata dalam huruf *katakana*. Untuk mempermudah dalam menghafal kosakata dengan huruf *katakana*, dibutuhkan sebuah media, yaitu permainan ular tangga dengan kartu *katakana*. Media ini merupakan media baru, maka diperlukan uji coba untuk mengetahui ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran tersebut. Dari latar belakang tersebut, penulis merumuskan masalah sebagai berikut : (1) Bagaimana tingkat ketertarikan penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* peserta didik kelas XI BSBUSMAN 6 Malang? (2) Apa alasan ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* tersebut?.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yakni untuk menghasilkan data deskriptif yang akan dijabarkan tentang ketertarikan siswa terhadap media tersebut dan terdapat prosentase data kuisioner dari jawaban responden.

Hasil penelitian yang sudah dilakukan, ditemukan bahwa hasil prosentase menunjukkan angka 100% atau 9 orang peserta didik memilih tertarik dari sudut pandang yang menggunakan media tersebut ditambah dengan jawaban dari guru pamong dan mahasiswa yang memilih tertarik dilihat dari sudut pandang yang lain. Alasan responden tertarik terhadap media ini karena media ini menyenangkan dan tidak membosankan dan juga media berupa permainan maka peserta didik bisa bermain sekaligus belajar dan membuat suasana kelas saat proses pembelajaran bahasa Jepang tidak membosankan.

Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik tertarik terhadap media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu huruf *katakana*. Hal ini dapat dilihat keseluruhan peserta didik memilih opsi tertarik dengan alasan media ini seru dan tidak membuat peserta didik merasa bosan. Saran untuk penelitian selanjutnya meneliti lanjutan tentang pengaruh media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu huruf *katakana* terhadap hasil belajar peserta didik dan juga tentang efektifitasnya.

要旨

プラコン、アディティヤ・バユ。2016年。日本の片仮名の言葉学習における蛇と梯子と片仮名カードの学習に対する SMA 6 MALANG 二年生の言語と文化の高校生。ブラウウィジャヤや大学日本語教育学科。

指導教師：リケ・フェブリヤンティ

キーワード：学習メディア、蛇と梯子と片仮名カード、興味

日本語を勉強したら、色々な様相がある。文字や文法や片仮名の言葉などがある。簡単にするために、メディアを作った。蛇と梯子と片仮名カードというだ。そのメディアは新しいので、従ってメディアに向け興味を認る為、試行が必要とされる。研究の背景に応じ、以下の問題点に焦点を当てる。

それは(1) 日本の片仮名の言葉学習における蛇と梯子と片仮名カードの学習に対する生興味はどう？(2)蛇と梯子と片仮名カードにの興味の理由は何か？

本論は記述的で定性分析で実施した。全部回答者からアンケート結果の割合があって、日本の片仮名の言葉学習における蛇と梯子と片仮名カードの学習に対する生徒の興味について説明する記述的なデータを生じる為である。

本研究の結果は、9人の生徒のアンケートという結果を見ると、100%で9レスポндаが「興味を持っている」。理由はこのメディアは面白いや便利などがある。さらにこのメディアはゲームだ。だから高校生はあ遊びながら勉強することができる。

アンケート結果の通り、「興味を持っている」を答えるレスポндаが「興味を持たない」を答えるレスポнда以上である。だから、この研究によって蛇と梯子と片仮名カードメディアは学習中生徒の興味を刺激することができる。「興味を持っている」を答える理由はこのメディアがゲームだ。だから高校生はあ遊びながら勉強することができる。次の研究は蛇と梯子と片仮名カード学習の効果について研究を期待する。

DAFTAR ISI

Cover	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
要旨	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Batasan Masalah	6
BAB II	7
KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Permainan	7
2.1.1 Definisi Permainan	7
2.1.2 Jenis-Jenis Permainan	8
2.2 Media Pembelajaran	10
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran	10
2.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	12
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran	14
2.3 Ketertarikan	15
2.3.1 Definisi Ketertarikan	15

2.3.2 Faktor Yang Mempengaruhi Ketertarikan	16
2.4 Huruf Katakana	19
2.5 Ular Tangga dengan Kartu Katakana	19
2.6 Penelitian Terdahulu	22
BAB III	26
METODE PENELITIAN	26
3.1 Jenis Penelitian	26
3.2 Lokasi Penelitian	26
3.3 Objek Penelitian	27
3.4 Instrumen Penelitian	27
3.5 Populasi dan Sampel	28
3.6 Teknik Pengumpulan Data	28
3.7 Teknik Analisis Data	33
BAB IV	35
PEMBAHASAN	35
4.1 Persentase Ketertarikan	35
4.2 Alasan peserta didik tertarik pada media pembelajaran ular tangga dengan kartu <i>katakana</i>	39
BAB V	62
PENUTUP	62
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran	65
Daftar Pustaka	67
Sumber Buku :	67
Sumber Skripsi :	67
Sumber Laman :	67
Lampiran	68
CURICULUM VITAE	69
Lampiran 2 : Kuisioner	71
Lampiran 3 : Jawaban Kuesioner	86
Lampiran 4 : Surat Izin Penelitian	100

Lampiran 5 : Gambar Papan Ular Tangga dan Kartu Katakana	101
Lampiran 6 : Daftar Kosakata Katakana.....	104
Lampiran 7 : Dokumentasi.....	105
Lampiran 8 : Berita acara bimbingan skripsi.....	107



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Papan Ular tangga	3
Gambar 1. 2 Tampak Depan dan Tampak Belakang	4
Gambar 2. 1 Tabel Huruf Katakana	19
Gambar 2. 2 Papan Ular Tangga	21
Gambar 2. 3 Kartu Katakana Tampak Depan dan Tampak Belakang	21
Diagram 4. 1 Diagram Pertanyaan nomor 1 Peserta Didik	37
Diagram 4. 2 Diagram Pertanyaan nomor 2 Peserta Didik	39
Diagram 4. 3 Diagram Pertanyaan nomor 3 Peserta Didik	41
Diagram 4. 4 Diagram Pertanyaan Nomor 4 Peserta didik	43
Diagram 4. 5 Diagram Pertanyaan nomor 5 Peserta Didik	45
Diagram 4. 6 Diagram Pertanyaan nomor 6 Peserta Didik	46
Diagram 4. 7 Diagram Pertanyaan nomor 7 Peserta Didik	48
Diagram 4. 8 Diagram Pertanyaan nomor 8 Peserta Didik	49
Diagram 4. 9 Diagram Pertanyaan nomor 9 Peserta Didik	51
Diagram 4. 10 Diagram Pertanyaan nomor 10 Peserta Didik	53
Diagram 4. 11 Diagram Pertanyaan nomor 11 Peserta Didik	54
Diagram 4. 12 Diagram Pertanyaan nomor 12 Peserta Didik	56
Diagram 4. 13 Diagram Pertanyaan nomor 13 Peserta Didik	58
Diagram 4. 14 Diagram Pertanyaan nomor 14 Peserta Didik	59
Diagram 4. 15 Diagram Pertanyaan nomor 15 Peserta Didik	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	25
Tabel 4. 1 Tabel Pertanyaan Nomor 1	36
Tabel 4. 2 Tabel Pertanyaan Nomor 2	38
Tabel 4. 3 Tabel Pertanyaan Nomor 3	41
Tabel 4. 4 Tabel Pertanyaan Nomor 4	43
Tabel 4. 5 Tabel Pertanyaan Nomor 5	44
Tabel 4. 6 Tabel Pertanyaan Nomor 6	46
Tabel 4. 7 Tabel Pertanyaan Nomor 7	47
Tabel 4. 8 Tabel Pertanyaan Nomor 8	49
Tabel 4. 9 Tabel Pertanyaan Nomor 9	51
Tabel 4. 10 Tabel Pertanyaan Nomor 10	52
Tabel 4. 11 Tabel Pertanyaan Nomor 11	54
Tabel 4. 12 Tabel Pertanyaan Nomor 12	56
Tabel 4. 13 Tabel Pertanyaan Nomor 13	57
Tabel 4. 14 Tabel Pertanyaan Nomor 14	59
Tabel 4. 15 Tabel Pertanyaan Nomor 15	61

DAFTAR LAMPIRAN

CURICULUM VITAE	69
Lampiran 2 : Kuisisioner	71
Lampiran 3 : Jawaban Kuesisioner	86
Lampiran 4 : Surat Izin Penelitian	100
Lampiran 5 : Gambar Papan Ular Tangga dan Kartu Katakana	101
Lampiran 6 : Daftar Kosakata Katakana	104
Lampiran 7 : Dokumentasi	105
Lampiran 8 : Berita acara bimbingan skripsi	107



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Jepang adalah bahasa yang dituturkan oleh masyarakat Jepang atau yang biasa disebut sebagai negeri sakura. Bahasa Jepang saat ini menjadi bahasa asing yang paling diminati oleh pembelajar bahasa asing khususnya di Indonesia sendiri. Di Indonesia sendiri banyak sekali lembaga-lembaga yang membuka kursus belajar bahasa Jepang. Tidak hanya dilembaga-lembaga saja, namun di sekolah, mulai dari jenjang sekolah menengah atas atau SMA, telah dibuka khusus kelas bahasa yang mempelajari bahasa Jepang. Peminat dari kelas bahasa inipun tidak sedikit. Peminat bahasa Jepang dari tahun ke tahun semakin meningkat, berdasarkan survey sementara Lembaga Pendidikan Bahasa Jepang Japan Foundation tahun 2012, jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia menempati peringkat ke-2 di dunia, yaitu sejumlah 872.406 orang atau dapat dikatakan meningkat sebesar 21,8% dibandingkan hasil survey tahun 2009, yaitu 716.353 orang (Japan Foundation, 2013).

Namun sebenarnya belajar bahasa Jepang tidaklah mudah. Peserta didik harus menghafal banyak aspek. Mulai dari menulis, tata bahasa, kosakata dan sebagainya. Dalam hal ini yang menjadi kendala yaitu tentang aspek menulis. Karena dalam bahasa Jepang menggunakan huruf *hiragana*, *katakana*, dan *kanji*. Pada penelitian ini peneliti fokus pada huruf *katakana*, karena huruf *katakana* memang jarang digunakan, tidak sesering *hiragana* yang hampir seluruh kosakata

bahasa Jepang menggunakan huruf *hiragana*, namun peran huruf *katakana* juga tidak kalah pentingnya. Inilah yang menjadi salah satu faktor yang menjadikan kosakata yang menggunakan *katakana* menjadi sulit untuk dihafalkan oleh para peserta didik. Menurut Iwabuchi dalam Sudjinto dkk, *katakana* terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang lurus (*chokusenteki*) sedangkan *hiragana* terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan melengkung (*kyoukusenteki*). Dari sinilah kita bisa membedakan antara *hiragana* dan *katakana* dari segi fungsinya pun berbeda, menurut Ishida (1991 : 75) dalam buku pengantar linguistik dasar, fungsi *katakana* adalah untuk menuliskan nama tempat dan nama orang asing, kata pungut dan kata-kata bahasa asing, kata yang tergolong onomatopoeia dan juga kata-kata yang membutuhkan penekanan.

Faktor lainnya adalah kurangnya perhatian khusus terhadap media pembelajaran yang diberikan untuk *treatment* penghafalan kosakata bahasa Jepang yang menggunakan huruf *katakana*. Hal tersebut peneliti temukan pada saat praktik pengalaman lapangan (PPL) di SMAN 6 Malang. Pada saat PPL, peneliti lebih sering mengajar kelas XI BSBU. Peneliti melihat peserta didik kelas XI kurang berminat terhadap kosakata dengan huruf *katakana*. Hal ini terlihat ketika peserta didik kelas XI menemukan kosakata dengan huruf *katakana* dalam buku teks, mereka tidak bersemangat dalam membaca kosakata dengan huruf *katakana* tersebut alasannya adalah karena kosakata dengan huruf *katakana* memiliki tata cara penulisannya sendiri yang disesuaikan dengan pengucapan orang Jepang, misalnya saja panjang pendeknya suatu huruf dalam kosakata dengan huruf *katakana* tersebut.

Dari pengalaman tersebut, peneliti memilih kelas XI karena peneliti lebih mengenal dan memahami karakter pembelajaran kelas XI. Dengan demikian, peneliti sudah mengetahui kondisi dan keadaan dari kelas tersebut dan juga kelas XI sudah mendapat kosakata dengan huruf *katakana* yang lumayan banyak. Maka dari itu peneliti ingin membuat sebuah *treatment* untuk media pembelajaran kosakata yang menggunakan huruf *katakana* berupa permainan ular tangga yang ditambah dengan kartu *katakana* sehingga menjadi lebih menarik minat peserta didik untuk memainkannya dan sambil pula belajar kosakata bahasa Jepang yang menggunakan huruf *katakana*.



Gambar 1. 1 Papan Ular tangga



Gambar 1. 2 Tampak Depan dan Tampak Belakang

Permainan ular tangga ini pada dasarnya sama dengan permainan ular tangga pada umumnya, namun yang membedakan adalah, dengan adanya kartu *katakana* di setiap kotak angka dimana pemain berhenti, maka pemain akan mendapat kartu kosakata dengan huruf *katakana* yang disusun secara acak, dan pemain diwajibkan untuk menjawab dengan tepat kosakata tersebut.

Berdasarkan beberapa penjelasan yang sudah dipaparkan diatas, oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengetahui tentang “Ketertarikan Peserta

Didik Kelas XI BSBU SMAN 6 Malang Terhadap Permainan Ular tangga

dan Kartu Katakana Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Dengan Huruf

Katakana Bahasa Jepang”.

1.2 Rumusan masalah

1. Bagaimana tingkat ketertarikan penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* peserta didik kelas XI BSBU SMAN 6 Malang?
2. Apa alasan ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* tersebut?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui tingkat ketertarikan penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* sebagai *treatment* penghafalan kosakata dalam bahasa Jepang yang menggunakan huruf *katakana*.
2. Untuk mengetahui alasan apa saja yang membuat peserta didik kelas XI BSBU tertarik terhadap media pembelajaran tersebut.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian pada penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu :

1. Manfaat Praktis

A. Bagi peserta didik :

Pagi peserta didik, penelitian ini bermanfaat sebagai salah satu cara bagi mereka untuk dapat dengan cepat menghafal kosakata bahasa Jepang yang menggunakan huruf *katakana*.

B. Bagi guru

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini, guru-guru bisa menjadikan media ini sebagai salah satu media pembelajaran

yang bisa diterapkan dalam kelas dan semakin termotivasi untuk membuat media-media pembelajaran yang lainnya.

C. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan bagi peneliti lain untuk dapat mengembangkan penelitian selanjutnya dengan tema penelitian yang sejenis.

2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan teori pengajaran dalam bahasa Jepang dengan media efektif sehingga dapat mendukung kecapain tujuan pembelajaran bahasa Jepang. Dengan demikian hasil belajar peserta didik khususnya bahasa Jepang dapat meningkat.

1.5 Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya penelitian, maka peneliti memberi batasan masalah berupa :

1. Penelitian hanya dilakukan terhadap peserta didik kelas XI BSBU SMAN 6 Malang
2. Kosakata yang digunakan hanya kosakata dengan huruf *katakana* yang diambil dari buku Nihongo 1, karena buku tersebut merupakan sumber utama pembelajaran bahasa Jepang di kelas XI BSBU.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Permainan

2.1.1 Definisi Permainan

Permainan merupakan suatu cara belajar yang menyenangkan karena dengan bermain anak-anak akan belajar sesuatu tanpa mereka sadari (Romlah, 2009). Melalui sebuah permainan peserta didik mampu lebih cepat menangkap materi karena dengan bermain mereka merasa senang dan tanpa sadar mereka memperoleh suatu ilmu baru dari permainan tersebut. Permainan bisa menjadi salah satu alternatif sebagai media pembelajaran. Dengan adanya permainan peserta didik akan semakin tertarik dan minatnya bertambah terhadap suatu pembelajaran tersebut.

Dari beberapa sumber yang sudah peneliti peroleh, peneliti menarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media permainan adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya permainan sebagai media pembelajaran, peserta didik mempunyai energi yang lebih, karena peserta didik lebih terbebas dari segala macam tekanan, sehingga mereka bisa lebih bebas berekspresi.
2. Permainan sebagai media pembelajaran menjadikan peserta didik mudah dalam memahami sesuatu atau materi belajar, karena dalam belajar ini, peserta didik tidak ada tekanan, sehingga bisa lebih fokus.

3. Dengan bermain, peserta didik secara tidak langsung, menyiapkan diri untuk hidupnya kelak jika dewasa nanti, misalnya bermain peran secara tidak sadar mereka belajar bagaimana peran mereka di kemudian hari atau pekerjaannya di masa depan.
4. Bermain juga memungkinkan peserta didik melepaskan perasaan-perasaan dan emosinya.

2.1.2 Jenis-Jenis Permainan

Sejauh ini diketahui jenis-jenis permainan yang ada yaitu : (1) Permainan sensorimotor, (2) Permainan pura-pura/symbolis, (3) Permainan sosial, (4) Permainan konstruktif, (5) Games, berdasarkan Bergin dalam Santrok (2002). Berikut ini penjelasan dari masing-masing jenis permainan :

1) Permainan sensorimotor

Permainan Sensorimotor adalah perilaku yang diperlihatkan oleh bayi untuk memperoleh kenikmatan dari melatih perkembangan (skema) sensorimotor mereka. Permainan Praktis melibatkan pengulangan perilaku ketika keterampilan-keterampilan baru sedang dipelajari atau ketika penguasaan dan koordinasi keterampilan-keterampilan fisik atau mental diperlukan dalam games atau olahraga. Permainan sensorimotor, yang sering kali melibatkan permainan praktis, utamanya muncul pada masa bayi, sedangkan permainan praktis dapat terjadi sepanjang hayat.

2) Permainan pura-pura/symbolis

Permainan Pura-pura/simbiolis adalah permainan dimana anak belajar mentransformasikan benda-benda dengan menggantikan benda itu dengan benda lain dan memperlakukan benda tersebut seperti benda yang digantikannya. Seperti seorang anak perempuan yang menganggap boneka sebagai anaknya dan memperlakukan boneka tersebut seperti seorang anak. di dalam permainan pura-pura, anak-anak mencobakan banyak peran berbeda. Beberapa peran seperti peran seperti ibu guru, adalah peran yang berasal dari dunia nyata. Peran lain seperti spiderman dan batman, datang dari fantasi.

3) Permainan Sosial

Permainan Sosial ialah permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan teman - teman sebayanya. Selain permainan sosial dengan teman-teman sebaya dan permainan kelompok pura-pura atau sosiodrama, bentuk lain permainan sosial ialah permainan kelompok yang kasar dan kacau atau permainan yang bersifat bermusuhan dengan berlari mengejar, melompat, terjatuh dan memukul.

4) Permainan Konstruktif

Permainan Konstruktif mengkombinasikan kegiatan sensorimotor/praktis yang berulang dengan representasi gagasan-gagasan simbolis. Permainan konstruktif terjadi ketika anak-anak

melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk atau suatu pemecahan masalah ciptaan sendiri.

5) Games

Games ialah kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan yang melibatkan aturan dan seringkali kompetisi dengan satu orang atau lebih. Games menonjolkan makna suatu tantangan.

Permainan yang dijadikan media pembelajaran pada penelitian ini adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga ini termasuk dalam kategori games. Karena akan dijadikan sebagai media pembelajaran maka permainan ular tangga ini sudah dimodifikasi dari peraturan ular tangga pada umumnya.

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Definisi Media Pembelajaran

3. Media pembelajaran secara harfiah berarti alat bantu proses belajar mengajar, segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan kemampuan sehingga bisa terwujud suatu proses pembelajaran. Menurut Gagne dalam Sadiman (1986 : 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu menurut Briggs dalam Sadiman (1986 : 6) berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Dari pengertian diatas dapat disimpul kan bahwa media sangat penting dalam proses pembelajar. Karena dengan adanya media tersebut peserta didik lebih mudah terangsang daya keingintahuan, sehingga minat dalam belajarnya bertambah.

4. Media pembelajaran juga sangat berkaitan dengan komunikasi antara peserta didik dan pendidik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya komunikasi maka akan ada pesan atau informasi yang diterima oleh peserta didik dari pendidik. Selain itu media pembelajaran juga sebagai media perantara proses pembelajaran yang di dalam media tersebut terdapat pesan-pesan atau informasi terkait isi dari materi tersebut.
5. Dari pemaparan teori diatas, peneliti menyimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah suatu komponen atau alat peraga yang harus ada guna membantu memperlancar proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran hendaknya disajikan secara kreatif supaya minat peserta didik semakin bertambah dalam memperoleh ilmu dan bisa lebih mudah untuk dimengerti oleh peserta didik.

6. Media pembelajaran permainan ular tangga ini adalah media pembelajaran yang cukup unik, karena mengombinasikan permainan dan pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Jadi, sambil bermain peserta didik juga dapat memperoleh ilmu dari sana.

2.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Heinich dan Molenda (dalam Supriatna, 2009) media pembelajaran dibagi kedalam 6 jenis, berikut jenis-jenis dan pengertiannya :

a) Teks

Media teks adalah media pembelajaran yang banyak digunakan sebagai sumber utama dari suatu pembelajaran. Karena dalam media teks terdapat banyak sekali informasi yang dapat diambil dari situ. Contoh dari media teks sendiri adalah : Buku teks, majalah, koran, dan lain-lain

b) Media Audio

Media audio adalah media yang memanfaatkan suara-suara sebagai pengantar informasi dalam proses pembelajaran. Media audio biasanya digunakan dalam proses pembelajaran bahasa, berupa menyimak suatu percakapan atau dialog. Contoh dari media audio adalah : Lagu, suara latar, rekaman suara dan lain-lain.

c) Media visual

Media visual adalah media yang bisa memberikan rangsangan atau informasi berupa visual. Contohnya : gambar/foto, poster, grafik, diagram.

d) Media Proyeksi Gerak

Media proyeksi gerak atau media audio visual adalah media yang menggabungkan antara media audio dan visual. Saat ini banyak sekali media pembelajaran yang menggunakan jenis ini. Karena dirasa mampu membuat peserta didik lebih mudah memahami dan dengan tampilan yang menarik sehingga peserta didik lebih tertarik untuk fokus dalam pembelajaran. Contoh dari media ini adalah : film, video pembelajaran, dan lain-lain.

e) Media benda-benda tiruan/miniatur

Termasuk di dalamnya benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik objek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

f) Manusia

Manusia juga bisa berperan sebagai media pembelajaran, dengan cara menjadi sumber belajar bagi peserta didik. Contohnya yaitu : *Native speaker* dalam pembelajaran bahasa asing.

Jika dilihat dari jenis-jenis pembelajaran diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* ini masuk kedalam kategori media benda-benda tiruan/miniatur. Karena dalam media ini ada alat peraga berupa papan permainan ular tangga, dadu, pion, dan kartu *katakana*.

2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran

Mengenai manfaat dan kegunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sudah banyak sekali dikemukakan oleh para ahli, setelah membaca pendapat dari Sadiman (1986) dalam bukunya yang berjudul *Media Pendidikan*, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Memperjelas penyajian informasi agar tidak terlalu bersifat verbal (dalam bentuk tulisan atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra. Misalnya : kejadian atau peristiwa yang sudah terjadi pada masa lalu bisa ditampilkan kembali dalam bentuk video ataupun film.
3. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan kreatif, maka akan mengurangi sifat pasif pada peserta didik.
4. Memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih langsung antar peserta didik dengan lingkungan.

Berdasarkan pendapat diatas, maka media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* merupakan media yang mampu menumbuhkan sikap aktif dan juga membantu guru dalam memperjelas penyampaian materi.

Selain itu, karena media ini bersifat permainan, maka media ini tidak membuat peserta didik bosan.

2.3 Ketertarikan

2.3.1 Definisi Ketertarikan

Ketertarikan merupakan salah satu aspek minat. Apabila peserta didik tertarik akan suatu objek maka akan timbul rasa ingin tahu yang lebih terhadap objek tersebut. Rasa ingin tahu tersebut muncul dengan sendirinya terdapat individu, dengan adanya rasa ingin tahu yang lebih, peserta didik akan timbul minat terhadap suatu objek tersebut.

Setiap peserta didik memiliki tingkat ketertarikan yang berbeda beda tergantung dari mana mereka melihat sudut pandang terhadap pembelajaran tersebut. Misalnya saja, seorang peserta didik lebih tertarik menghafal kosakata dengan melalui menonton video atau menonton *anime* Jepang. Adapula peserta didik yang lebih tertarik menghafal kosakata melalui suatu media pembelajaran. Media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* ini diharapkan menjadi salah satu media yang membuat peserta didik tertarik dalam menghafal kosakata *katakana* bahasa Jepang.

Slameto (2013 : 108) mengemukakan bahwa minat penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dan hubungan luar. Dari teori diatas, maka dapat disimpulkan bahwa minat akan tumbuh dari diri sendiri terhadap hubungan yang timbul dari luar, semakin kuat minat tersebut maka keinginan akan semakin kuat pula. Jadi minat tergantung pada diri sendiri, semakin besar minat peserta didik, semakin kuat pula keinginan untuk mendalami suatu materi dari sebuah pembelajaran.

2.3.2 Faktor Yang Mempengaruhi Ketertarikan

Ketertarikan cenderung mengarah kepada rasa keingintahuan yang lebih terhadap suatu objek. Hal ini bisanya didasari pada faktor yang terlihat. Faktor-faktor tersebut adalah faktor yang mempengaruhi tingkat ketertarikan seseorang atau peserta didik terhadap suatu objek. Menurut Kasupardi dalam laman (www.endangkasupardi.com/media-dan-alatpembelajaran) menjelaskan bahwa faktor yang mempengaruhi tingkat ketertarikan ada 2 yaitu :

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari individu tersebut. Dari berbagai sumber, peneliti menyimpulkan faktor yang berasal dari individu adalah sebagai berikut :

a. Motivasi

Motivasi adalah sesuatu yang melatarbelakangi peserta didik untuk lakukan sesuatu demi mencapai suatu target tertentu. Dalam hal ini motivasi berperan sebagai hal yang mendorong peserta didik untuk menjadi tertarik terhadap suatu hal.

b. Perhatian

Perhatian adalah kesadaran yang muncul dari individu atau peserta didik dan sejauh mana mereka fokus atau terpusat pada suatu pembelajaran.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi tingkat ketertarikan individu atau peserta didik yang berasal dari luar.

Kasupardi mengemukakan beberapa faktor yang menjadi faktor eksternal adalah sebagai berikut :

a. Materi pelajaran

Materi pembelajaran adalah faktor yang sangat penting dalam membangkitkan suatu tingkat minat peserta didik, karena tidak dapat dipungkiri bahwa peserta didik biasanya tidak tertarik atau tidak minat terhadap pelajaran yang menurut mereka sulit

b. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran juga menjadi salah satu faktor penting terhadap minat peserta didik dalam pembelajaran, dengan metode yang baik, maka peserta didik akan mudah menjadi tertarik terhadap suatu pembelajaran.

c. Faktor fasilitas pendidikan atau alat peraga

Faktor ini juga sangat mendukung munculnya minat peserta didik dalam aktivitas pembelajaran, dengan adanya alat peraga atau media pembelajaran, maka peserta didik akan lebih muncul rasa keingintahuan terhadap hal baru dalam sebuah pembelajaran.

d. Faktor lingkungan

Lingkungan berperan juga dalam meningkatkan tingkat ketertarikan peserta didik terhadap suatu pembelajaran. Dengan

lingkungan yang baik maka memungkinkan minat peserta didik akan tumbuh, begitupun sebaliknya.

e. Faktor tenaga kerja atau pendidik

Kualitas pendidik dalam mengkombinasikan kreatifitas dengan media pembelajaran dalam mengajar juga sangat berpengaruh dalam meningkatkan minat peserta didik, karena dengan begitu peserta didik tidak akan jenuh dalam aktivitas belajar mengajar.

f. Faktor ekonomi

Faktor ini juga berperan dalam meningkatkan tingkat ketertarikan peserta didik, peserta didik yang berlatar belakang ekonomi keluarga mampu dan merasa kebutuhan belajar terpenuhi, maka minat belajar peserta didik menjadi tumbuh, begitupun sebaliknya.

Dari pemaparan teori diatas, yang paling berpengaruh adalah faktor fasilitas pendidikan atau alat peraga. Media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* adalah salah satu media pembelajaran atau alat peraga. Alat peraga adalah sebuah media yang membantu proses pembelajaran guna menambah minat peserta didik terhadap suatu pembelajaran. Dengan adanya suatu media pembelajaran, maka pembelajaran tersebut akan menjadi lebih efektif. Media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* ini bisa dijadikan sebagai media perantara bagi guru dalam menyampaikan materinya terhadap peserta didik.

2.4 Huruf Katakana

Secara umum huruf *katakana* digunakan untuk menuliskan kata-kata serapan bahasa asing dan juga penulisan nama orang selain orang Jepang.

Kata-kata asli dalam bahasa Jepang tidak bisa ditulis dalam bahasa Jepang.

Huruf *katakana* terdapat 56 huruf

ア a	イ i	ウ u	エ e	オ o
カ ka	キ ki	ク ku	ケ ke	コ ko
サ sa	シ shi	ス su	セ se	ソ so
タ ta	チ chi	ツ tsu	テ te	ト to
ナ na	ニ ni	ヌ nu	ネ ne	ノ no
ハ ha	ヒ hi	フ hu	ヘ he	ホ ho
マ ma	ミ mi	ム mu	メ me	モ mo
ヤ ya		ユ yu		ヨ yo
ラ ra	リ ri	ル ru	レ re	ロ ro
ワ wa				ヲ (w) o
ン n				

Gambar 2. 1 Tabel Huruf Katakana

2.5 Ular Tangga dengan Kartu Katakana

Ular tangga dengan kartu *katakana* adalah salah satu permainan yang dimodifikasi oleh peneliti dengan ditambah kartu *katakana* disetiap kotak nomor yang ada di papan ular tangga yang kemudian dijadikan sebagai media pembelajaran yang kreatif dan bisa menambah minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Jepang khususnya kosakata bahasa Jepang yang menggunakan huruf *katakana*. Permainan ular tangga dengan kartu *katakana* ini sudah dimodifikasi sedemikian rupa sehingga bisa menjadi media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Adapun peraturan dalam permainan ini adalah sebagai berikut :

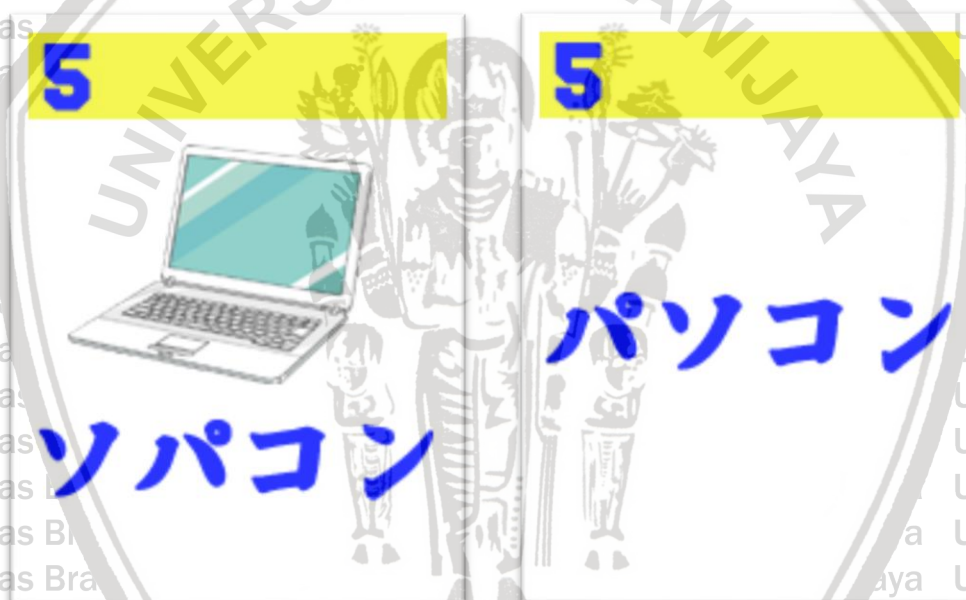
- Permainan dimainkan 3 orang, 2 orang bermain dan 1 orang menjadi wasit.

- b) Pemain melempar dadu untuk mendapatkan angka dimana pion pemain harus melangkah. Apabila pion peserta berhenti pada kotak dengan tangga, maka pion pemain harus naik dimana Tangga itu menuju, apabila pemain berhenti pada kotak dengan ekor ular, maka pion pemain harus turun menuju kepala ular.
- c) Setiap pemain yang berhenti pada kotak nomor tertentu, akan mendapat kartu dari wasit sesuai nomor kotak dimana pemain berhenti.
- d) Kartu tersebut berisikan kosakata bahasa Jepang dengan huruf *katakana* yang diacak hurufnya.
- e) Pemain wajib menjawab kosakata acak tersebut selama 1 menit. Jawaban benar ada dibalik kartu tersebut.
- f) Apabila pemain tidak dapat menjawab soal tersebut, maka pemain tersebut kembali ke garis start. Dan apabila peserta bisa menjawab dengan benar, maka peserta diperbolehkan melanjutkan permainan.

Berikut adalah desain dari ular tangga *katakana* dan kartu acak *katakana*.



Gambar 2. 2 Papan Ular Tangga



Gambar 2. 3 Kartu Katakana Tampak Depan dan Tampak Belakang

Keterangan gambar :

Ukuran papan ular tangga : 30x30 cm

Ukuran kartu katakana : 6x8 cm

2.6 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini tidak lepas dari penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai landasan utama adanya penelitian ini, guna menemukan gambaran dan juga persamaan dalam analisis penelitian yang berlangsung, adapun beberapa penelitian terdahulu sebagai berikut :

1. Ardho Wardian Pratama (2016) Universitas Brawijaya : Ketertarikan

Siswa Terhadap Media Pembelajaran Kartu Lipat (*Ori Kaado*) Dalam Pembelajaran Huruf Hiragana Bahasa Jepang Kepada Kelas X Peminatan 2 SMAN 6 Malang

Penelitian ini menggunakan metode analisis kualitatif dalam penelitiannya. Topik mengkaji tentang ketertarikan peserta didik dalam belajar cara penulisan huruf hiragana dengan menggunakan media pembelajaran *ori kadoo* atau kartu lipat teknik pengambilan datanya dengan cara membagikan kuesioner untuk diisi oleh peserta didik dan juga penelitian langsung ke lokasi penelitian. Hasil dari penelitian adalah tingkat ketertarikan peserta didik dalam media pembelajaran ini sangat tertarik, dengan hasil kuesioner yang memilih tertarik sangat banyak, alasannya adalah dalam media pembelajaran *ori kadoo* ini terdapat banyak lipatan yang mempermudah dalam menghafal tata cara penulisan huruf hiragana.

2. Kristina Anggraini (2015) Universitas Brawijaya : Ketertarikan Siswa

Kelas XI Bahasa MAN Jombang Terhadap Media Pembelajaran *Prezi* Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif persentase dalam penelitiannya, topik mengkaji tentang tingkat ketertarikan siswa MAN Jombang dalam pembelajaran bahasa Jepang menggunakan media pembelajaran *Prezi*. Teknik pengambilan datanya dengan cara membagikan kuesioner kepada siswa XI Man Jombang. Hasil dari penelitian ini adalah 70% siswa memilih tertarik dalam kuesioner tersebut, dengan alasan salah satunya adalah *Prezi* memiliki desain dan template yang menarik.

Dari penelitian terdahulu tersebut terdapat perbedaan dengan penelitian ini, perbedaannya sebagai berikut :

Peneliti	Ardho Wardian Pratama	Kristina Anggraini	Penelitian Sekarang
Judul	Ketertarikan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Kartu Lipat (<i>Ori Kadoo</i>) Dalam Pembelajaran Huruf <i>Hiragana</i> Bahasa Jepang Kepada Kelas X Peminatan 2 SMAN 6 Malang	Ketertarikan Siswa Kelas XI Bahasa MAN Jombang Terhadap Media Pembelajaran <i>Prezi</i> Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang.	Ketertarikan Peserta Didik Kelas XI BSBU SMAN 6 Malang Terhadap Permainan Ular tangga dan Kartu <i>Katakana</i> Sebagai Media Pembelajaran Kosakata dengan huruf <i>Katakana</i> Bahasa Jepang

Metode Penelitian	Deskriptif Kualitatif	Deskriptif persentase	Deskriptif kualitatif
Objek Penelitian	Objek dari penelitian ini adalah siswa-siswa kelas X Peminatan 2 SMAN 6 Malang	Objek dari penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XI MAN Jombang	Objek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI BSBU SMAN 6 Malang
Hasil	Hasil dari penelitian adalah tingkat ketertarikan peserta didik dalam media pembelajaran ini sangat tertarik, dengan hasil kuesioner yang memilih tertarik sangat banyak, alasannya adalah dalam media pembelajaran <i>ori kadoo</i> ini terdapat banyak lipatan yang mempermudah dalam menghafal tata cara	Hasil dari penelitian ini adalah penelitian ini adalah 70% siswa memilih tertarik dalam kuesioner tersebut, dengan alasan salah satunya adalah <i>Prezi</i> memiliki desain dan template yang menarik.	-

	penulisan huruf hiragana		
Perbedaan	Objek yang digunakan adalah peserta didik kelas XI BSBU, media pembelajaran yang digunakan adalah ular tangga, kajian pada penelitian ini adalah kosakata dengan huruf katakana	Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif.	

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada natural setting (kondisi yang alamiah), sumber data primer dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta, wawancara mendalam, dan dokumentasi. (Sugiyono, 2014). Prosedur dalam metode kualitatif ini menghasilkan data deskriptif untuk menjelaskan tingkat ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu katakana. Selain itu terdapat persentase yang digambarkan dengan diagram dan dengan apa adanya.

3.2 Lokasi Penelitian

Pada penelitian kali ini, peneliti mengambil SMAN 6 Malang sebagai lokasi penelitian. SMAN 6 Malang terletak pada Jalan Mayjen Sungkono No.58, Kedung Kandang, Malang. Pemilihan lokasi SMA 6 Malang ini khususnya pada kelas XI BSBU. Pemilihan kelas tersebut berdasarkan dari tempat peneliti melaksanakan PPL, jadi peneliti sudah mengetahui kondisi dan keadaan peserta didik dalam hal pembelajaran bahasa Jepang khususnya di bagian kosakata dengan huruf *katakana* bahasa Jepang.

3.3 Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan sasaran untuk mendapatkan suatu data. Menurut Sugiyono (2009) Pengertian dari objek penelitian merupakan suatu atribut atau nilai atau sifat dari orang, objek atau kegiatan tertentu yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa objek penelitian adalah sebuah objek atau hal dimana peneliti bisa mendapatkan data atau informasi mengenai hal yang akan diteliti. Pada penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah tingkat ketertarikan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* dalam pembelajaran kosakata dengan huruf *katakana*, dengan menyertakan alasan responden memilih tingkat ketertarikan tersebut.

3.4 Instrumen Penelitian

Untuk menjawab kedua rumusan masalah yang ada, peneliti menjawab rumusan masalah tersebut dengan cara membagikan kuesioner kepada responden dan penelitian langsung ke lokasi penelitian. Indikator kemampuan penghafalan kosakata dengan huruf *katakana* adalah peserta didik mampu menghafal kosakata dengan huruf *katakana* dengan lancar. Teknik dalam penyusunan kuesioner ini instrumen yang dipakai adalah peserta didik yang mempelajari kosakata *katakana* dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana*.

3.5 Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini, populasi kelas XI BSBU sebanyak 30 orang siswa dan 1 guru kelas. Kelas XI BSBU dibagi menjadi dua peminatan bahasa yaitu kelas bahasa jerman dan kelas bahasa Jepang. 20 orang peserta didik yang memilih kelas bahasa jerman dan 10 orang peserta didik memilih kelas bahasa Jepang.

Maka dari ini, peneliti menggunakan seluruh peserta didik kelas bahasa Jepang sebagai sampel dalam penelitian ini yaitu sejumlah 10 orang peserta didik.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengambilan data dalam penelitian ini adalah dengan cara memberikan kuesioner kepada responden, kuesioner adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto : 2006). Responden yang mengisi kuesioner tersebut berjumlah 13 orang, yaitu 10 orang peserta didik dan 1 orang guru bahasa Jepang SMAN 6 Malang dan 2 orang mahasiswa yang bertugas membantu peneliti dalam pengambilan data dan ikut serta dalam mengamati tingkat ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* ini guna mendapatkan data dari sudut pandang lain.

Data yang diperoleh dari responden peserta didik untuk mengetahui tingkat ketertarikan mereka terhadap media ini sebagai pelaku yang menggunakan media ini, sedangkan data yang diperoleh dari responden guru pamong dan 2 orang mahasiswa yang membantu peneliti ini untuk mengetahui tingkat ketertarikan

peserta didik dari hasil pengamatan mereka selama peserta didik menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* ini.

Teknik yang dilakukan dalam pengambilan data yaitu dengan membagi kuesioner dan penelitian langsung melalui pembelajaran penguasaan kosakata dengan huruf *katakana* dengan menggunakan permainan ular tangga. Di dalam kuesioner tersebut terdapat beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh responden guna mendapat informasi tentang tingkat ketertarikan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana*.

Menurut Arikunto (2006) ada beberapa jenis kuesioner jika dilihat dari sudut pandangnya, ada 3 poin, berikut penjelasannya :

1. Jika dilihat dari cara menjawabnya, maka ada:
 - a. Kuesioner terbuka : kuesioner yang membebaskan responden menjawab dengan kalimatnya sendiri
 - b. Kuesioner tertutup : sudah disediakan jawaban, sehingga responden hanya tinggal memilih.
2. Jika dilihat dari jawaban yang diberikan, maka ada :
 - a. Kuesioner langsung : responden menjawab tentang dirinya
 - b. Kuesioner tidak langsung : jika responden menjelaskan tentang orang lain
3. Jika dilihat dari bentuknya , maka ada :
 - a. Kuesioner pilihan ganda : yang dimaksud di sini sama dengan kuesioner tertutup.

b. Kuesioner isian : yang dimaksud di sini sama dengan kuesioner terbuka

c. *Check List* : sebuah daftar yang dimana responden hanya tinggal membubuhkan tanda centang pada kolom yang sesuai.

d. *Rating-sacle* : sebuah pertanyaan diikuti oleh kolom-kolom yang menunjukkan tingkat-tingkatan misalnya mulai dari sangat setuju sampai ke sangat tidak setuju.

Berdasarkan teori diatas, ada berbagai macam jenis kuesioner jika dilihat dari sudut pandangnya. Dalam penelitian kali ini, peneliti menggunakan kuesioner gabung, yaitu kuesioner tertutup dan terbuka, dalam kuesioner tertutup, responden hanya tinggal memilih saja jawaban yang sudah peneliti sediakan, sedangkan pada kuesioner terbuka, responden menjawab pertanyaan dengan jawabannya sendiri namun peneliti akan mengarahkan jawaban responden agar mudah dikelompokkan nantinya.

Dengan pengukuran tingkat ketertarikan peserta didik, peneliti menggunakan indikator kuesioner yang berkaitan dengan tingkat etertarikan peserta didik. Adapun indikator yang akan peneliti tuliskan pada kuesioner yang bersifat kuesioner terbuka dan tertutup. Berikut adalah indikator dan kisi-kisi kuesioner tingkat ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran permainan ular tangga dan kartu *katakana* :

Teori	Sub Teori	Indikator	Kisi-Kisi Instrumen	
			Pertanyaan	No Item
Ketertarikan Kasupardi	Faktor Internal	1. Motivasi	a. Menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran kosakata <i>katakana</i> , apakah membuat anda lebih semangat dan senang belajar kosakata <i>katakana</i> ?	6
		2. Perhatian	b. Apakah dengan menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran kosakata <i>katakana</i> menambah motivasi anda dalam belajar kosakata <i>katakana</i> ?	12
			a. Apakah anda tertarik pada media permainan ular tangga yang digunakan sebagai media pembelajaran kosakata <i>katakana</i> ?	2
			b. Apakah media permainan ular tangga ini membantu anda dalam mengingat kosakata <i>katakana</i> ?	7
			c. Apakah anda bosan saat menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga ini?	8
			d. Apakah anda memberikan perhatian lebih saat pembelajaran kosakata <i>katakana</i> dengan	9

				menggunakan media permainan ular tangga?	
			1. Materi Pembelajaran	a. Apakah materi kosakata <i>katakana</i> ini sulit bagi anda?	1
			2. Metode Pembelajaran	b. Apakah sebelumnya guru pernah menggunakan metode pembelajaran serupa sebagai alat bantu dalam menghafal kosakata <i>katakana</i> ?	3
				c. Apakah pengajar memiliki metode mengajar yang membantu anda untuk memahami materi tentang kosakata <i>katakana</i> ?	13
			3. Faktor fasilitas pendidikan atau alat peraga	d. Apakah sebelumnya ada alat peraga atau fasilitas yang digunakan saat proses pembelajaran kosakata <i>katakana</i> ?	4
				e. Apakah dengan adanya gambar pada kartu soal membantu anda dalam menjawab soal kosakata yang diacak tersebut?	10
				f. Apakah fasilitas atau alat peraga berupa ular tangga ini mendukung dalam proses pembelajaran kosakata <i>katakana</i> ?	11
				g. Apakah media ular tangga <i>katakana</i> cocok diterapkan dalam pembelajaran kosakata <i>katakana</i> ?	14

2. Menghitung kuesioner
3. Memasukkan data dalam rumus
4. Memasukkan hasil dari penghitungan rumus kedalam tabel
5. Menyederhanakan tabel dengan membuat diagram atau grafik.

Atas dasar rumus diatas, jawaban diperoleh dari pembagian antara frekuensi dengan jumlah responden lalu dikalikan 100%, jika sudah mendapatkan hasil dari perhitungannya, maka data dimasukkan dalam tabel lalu disederhanakan dalam bentuk diagram atau grafik



BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan pembahasan hasil dari kuesioner yang telah dibagikan kepada responden. Hasil yang diperoleh yakni tentang bagaimana ketertarikan peserta didik dan alasan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran ular tangga dengan kartu *katakana* sebagai media pembelajaran kosakata *katakana*. Kuesioner dibagikan kepada 12 orang responden yang terdiri dari 9 orang peserta didik kelas XII BSBU 1 orang guru pamong dan 2 orang mahasiswa pendidikan bahasa Jepang dan dikembalikan lengkap. Berikut hasil pembahasan jawaban kuesioner :

4.1 Persentase Ketertarikan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil kuesioner, maka dapat menjawab rumusan masalah nomor satu yakni tentang bagaimana tingkat ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran ular tangga dengan kartu *katakana* sebagai media pembelajaran kosakata *katakana*.

Berikut penjabarannya :

Pertanyaan Nomor 1

Apakah menurut anda materi kosakata dengan huruf *katakana* ini sulit bagi anda?

Penjabaran :

Hasil penelitian terhadap 9 orang peserta didik yang memilih opsi A “Iya” sebanyak 7 orang responden dengan persentase 78% yang beranggapan bahwa kosakata dengan huruf *katakana* sulit. Alasan keseluruhan dari jawaban yang diisi oleh responden adalah banyak huruf yang terlihat sama, panjang pendeknya suatu kata yang menyesuaikan dengan orang Jepang sendiri.

Hasil penelitian terhadap 9 orang peserta didik yang memilih opsi B “Tidak” sebanyak 2 orang responden dengan persentase 22% yang beranggapan bahwa kosakata dengan huruf *katakana* tidak sulit. Alasan dari keseluruhan dari jawaban yang diisi oleh responden adalah hurufnya mudah dihafal, hanya saja peserta didik merasa malas untuk menghafalkannya karena tidak adanya metode khusus untuk membantu proses menghafal kosakata dengan huruf *katakana* ini.

Hasil penjabaran diatas didukung oleh jawaban kuesioner yang telah diisi oleh guru pamong dan mahasiswa, apabila dibuat dalam tabel dan diagram sebagai berikut :

Pilihan Jawaban		Peserta Didik
A.	Iya	7
B.	Tidak	2

Tabel 4.1 Tabel Pertanyaan Nomor 1

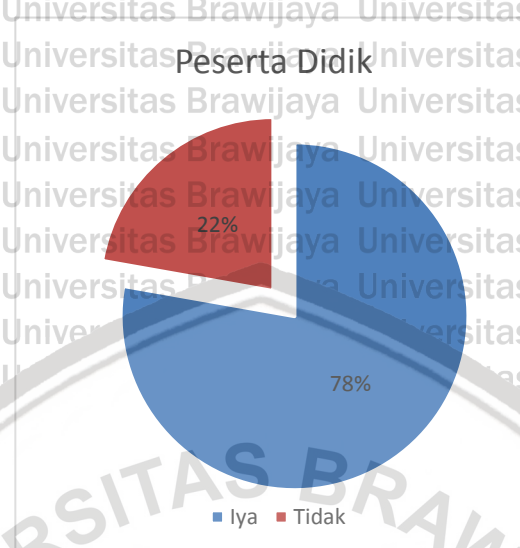


Diagram 4. 1 Diagram Pertanyaan nomor 1 Peserta Didik

Berdasarkan hasil jawaban yang diperoleh dari jawaban kuesioner pertanyaan nomor satu yakni tentang kesulitan peserta didik terhadap penguasaan materi kosakata dengan huruf *katakana*, maka peneliti membuat sebuah media yang membantu peserta didik dalam mempermudah proses pembelajaran bahasa Jepang khususnya materi kosakata dengan huruf *katakana*. Dari situ kemudian diteliti apakah peserta didik tertarik dengan media yang peneliti buat yaitu ular tangga dengan kartu huruf *katakana*. Hasil tersebut dapat dilihat dari hasil jawaban pertanyaan kuesioner nomor 2. Berikut penjabarannya

Pertanyaan no 2 :

Apakah anda tertarik pada media pembelajaran permainan ular tangga yang digunakan sebagai media pembelajaran kosakata dengan huruf *katakana*?

Penjabaran :

Dari hasil penelitian dari 9 orang peserta didik yang memilih opsi A “iya” sebanyak 9 responden, dengan persentase 100% yang beranggapan permainan ular tangga dengan kartu *katakana* bisa membuat tertarik dalam pembelajaran kosakata *katakana*. Alasan secara keseluruhan dari seluruh responden yang menjawab opsi A “iya” adalah dari yang penulis simpulkan rata-rata responden berasalan dikarenakan media permainan tersebut seru, mengasyikkan, lebih mudah menghafal kosakata *katakana* dengan media permainan tersebut karena disertai gambar didalam kartu *katakana* tersebut.

Dari hasil penelitian dari 9 orang peserta didik yang memilih opsi B “Tidak” sebanyak 0 responden, dengan prosentse 0% yang beranggapan permainan ular tangga dengan kartu *katakana* membuat tidak tertarik dalam pembelajaran kosakata *katakana*. Alasan dari keseluruhan yang memilih opsi B “Tidak” tidak ada, hal tersebut dikarenakan tidak ada yang menjawab opsi B “Tidak”.

Keseluruhan penjabaran dari jawaban kuesioner dari peserta didik didukung dengan adanya jawaban kuesioner yang sudah dijawab oleh guru pamong dan mahasiswa, maka dapat dilihat hasilnya dengan tabel dan diagram persentase dibawah ini :

Pilihan Jawaban		Peserta Didik
A.	Iya	9
B.	Tidak	0

Tabel 4.2 Tabel Pertanyaan Nomor 2

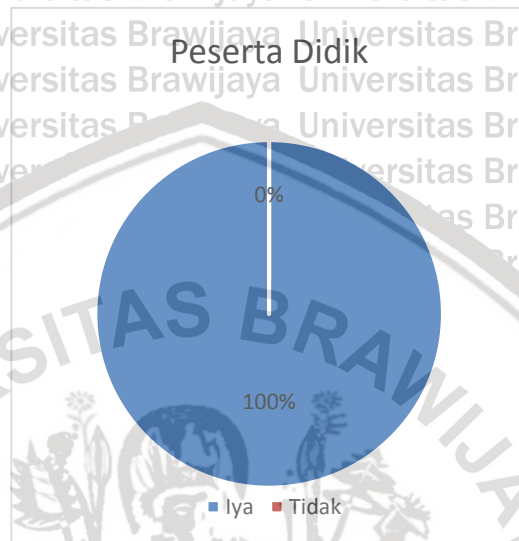


Diagram 4. 2 Diagram Pertanyaan nomor 2 Peserta Didik

4.2 Alasan peserta didik tertarik pada media pembelajaran ular tangga dengan kartu *katakana*

Berdasarkan dari hasil pengisian kuesioner yang diberikan kepada seluruh responden, maka dapat dilihat alasan responden tertarik terhadap media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* ini. Alasan tersebut masih berhubungan dengan pertanyaan kuesioner nomor 2 mengenai alasan responden tertarik dengan media pembelajaran ini guna menjawab rumusan masalah nomor 2 yaitu tentang alasan peserta didik tertarik dengan media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* tersebut. Terdapat beberapa poin besar yang sudah peneliti simpulkan mengenai alasan peserta didik tertarik dengan media ini, poin-poin adalah sebagai berikut :

1. Membantu peserta didik mengingat kosakata dengan huruf *katakana* karena di disertai dengan gambar animasi
2. Karena berupa permainan, alasan yang kedua yang itu media ini seru, menyenangkan, tidak membuat bosan saat menggunakannya
3. Media yang praktis yang bisa dimainkan dimana saja dan kapan saja
4. Bisa menambah semangat belajar terutama materi kosakata dengan huruf *katakana*

Beberapa alasan tersebut juga didukung dengan pertanyaan-pertanyaan lain pada kuesioner yang diberikan kepada responden. Berikut penjabarannya

Pertanyaan nomor 3

Apakah anda merasa senang menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* ini?

Penjabaran :

Hasil penelitian terhadap 9 orang peserta didik yang memilih opsi A “Iya” adalah sebanyak 9 orang responden dengan persentase 100% yang merasa senang saat menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana*. Peneliti menyimpulkan alasan dari keseluruhan responden yang menjawab opsi A “Iya” adalah karena media ini menyenangkan saat digunakan.

Hasil penelitian terhadap 9 orang peserta didik yang menjawab opsi B “Tidak” sebanyak 0 orang responden dengan persentase 0% yang merasa tidak senang ketika menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dengan

kartu *katakana*. Alasan dari keseluruhan responden adalah tidak ada, karena tidak ada responden yang menjawab opsi B “Tidak”

Keseluruhan penjabaran pertanyaan nomor 3 ini didukung dengan hasil jawaban kuesioner yang diisi oleh guru pamong dan mahasiswa, yang memilih opsi A “Iya” dengan alasan karena diulang-ulang maka peserta didik dengan mudah mengingat kosakata *katakana* yang terdapat pada kartu *katakana*. maka jika dibuat tabel dan diagram akan menjadi sebagai berikut :

Pilihan Jawaban		Peserta Didik
A.	Iya	9
B.	Tidak	0

Tabel 4. 3 Tabel Pertanyaan Nomor 3

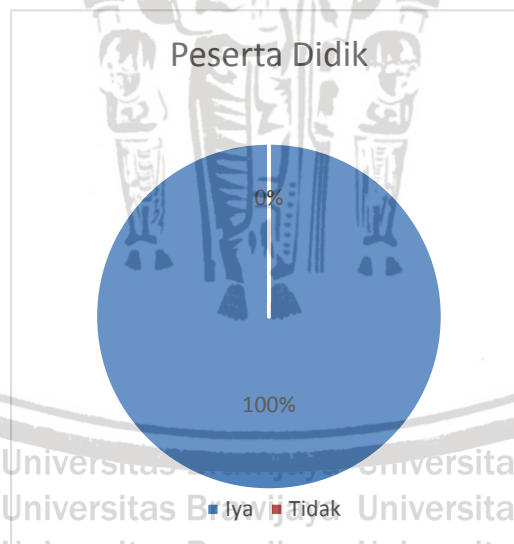


Diagram 4. 3 Diagram Pertanyaan nomor 3 Peserta Didik

Pertanyaan nomor 4

Apakah sebelumnya ada alat peraga atau fasilitas yang digunakan saat proses pembelajaran kosakata *katakana*?

(apabila ada, sebutkan alat peraga atau fasilitasnya apa saja)

Penjabaran :

Dari hasil penelitian terhadap 9 orang peserta didik, yang menjawab opsi

A “Iya” sebanyak 6 orang responden dengan persentase 67% menganggap sebelumnya terdapat fasilitas atau alat peraga yang digunakan saat proses pembelajaran kosakata huruf *katakana*. Dari hasil jawaban yang diisikan oleh para responden yang menjawab opsi A “Iya”, peneliti menyimpulkan alat peraga atau fasilitas yang digunakan adalah kartu.

Dari hasil penelitian terhadap 9 orang peserta didik, yang menjawab opsi

B “Tidak” sebanyak 3 orang responden dengan persentase 33% menganggap sebelumnya tidak pernah terdapat fasilitas atau alat peraga yang digunakan saat proses pembelajaran kosakata dengan huruf *katakana*.

Hasil penjabaran diatas didukung oleh kuesioner yang sudah diisi oleh guru pamong dan mahasiswa. Pada pertanyaan ini, guru pamong menjawab tidak ada metode atau alat peraga khusus untuk pembelajaran bahasa jepang khususnya materi kosakata dengan huruf *katakana*, dengan kurang adanya waktu untuk membuat media yang mengkhususkan untuk materi kosakata dengan huruf *katakana*. Dari sini peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik yang menjawab opsi A “Iya” salah mengartikan pertanyaan yang peneliti berikan, namun peneliti

sudah memastikan ulang kepada guru pamong bahwa sebelumnya belum ada ala peraga yang mengkhususkan pada materi kosakata dengan huruf *katakana*. Pada kuesioner mahasiswa tidak terdapat pertanyaan ini, karena mahasiswa tidak berhubungan dengan pertanyaan ini. Maka apabila dibuat dalam tabel dan diagram sebagai berikut :

Pilihan Jawaban		Peserta Didik
A.	Iya	6
B.	Tidak	3

Tabel 4. 4 Tabel Pertanyaan Nomor 4

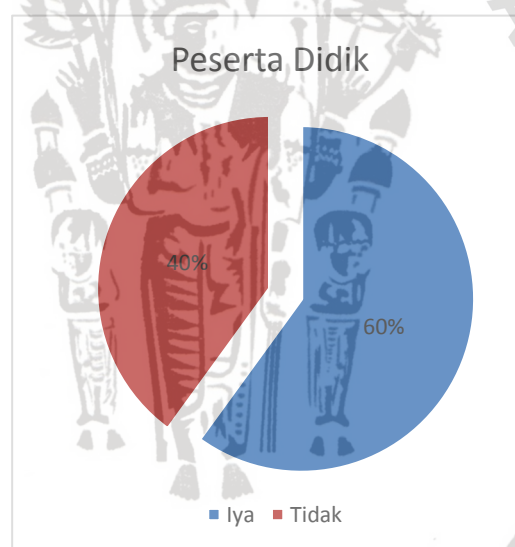


Diagram 4. 4 Diagram Pertanyaan Nomor 4 Peserta didik

Pertanyaan nomor 5

Apakah fasilitas sekolah mempengaruhi proses belajar anda? Khususnya pembelajaran kosakata *katakana* dengan huruf *katakana*. Misal LCD, gambar, Audio dll

Penjabaran :

Dari hasil penelitian terhadap 9 orang peserta didik, yang menjawab opsi

A “Iya” sebanyak 9 orang responden dengan persentase 100% yang beranggapan bahwa fasilitas sekolah berpengaruh terhadap proses pembelajaran mereka.

Peneliti menyimpulkan alasan dari para responden yang menjawab opsi A “Iya” karena dengan adanya media atau fasilitas yang memadai dari sekolah, suasana proses belajar mengajar menjadi lebih menarik.

Dari hasil penelitian terhadap 9 orang peserta didik yang menjawab opsi B “Tidak” sebanyak 0 responden dengan persentase 0% yang beranggapan bahwa fasilitas sekolah mempengaruhi proses pembelajaran. alasan keseluruhan dari opsi B “Tidak” ini tidak ada karena tidak ada yang menjawab opsi B “Tidak”

Keseluruhan penjabaran pertanyaan nomor 5 ini didukung dengan jawaban yang peneliti peroleh dari hasil kuesioner yang diisi oleh guru pamong dan mahasiswa yang memilih opsi A “Iya” dengan alasan memudahkan peserta didik dalam mengingat materi, dalam hal ini khususnya materi kosakata dengan huruf *katakana*. Apabila dibuat dalam tabel dan diagram, maka hasilnya sebagai berikut

Pilihan Jawaban		Peserta Didik
A.	Iya	9
B.	Tidak	0

Tabel 4. 5Tabel Pertanyaan Nomor 5

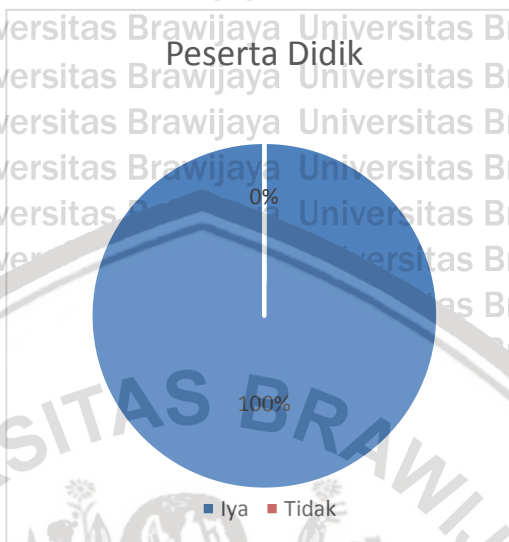


Diagram 4. 5 Diagram Pertanyaan nomor 5 Peserta Didik

Pertanyaan nomor 6

Menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga sebagai media pembelajaran kosakata dengan huruf *katakana*, apakah membuat anda lebih semangat belajar kosakata dengan huruf *katakana*?

Penjabaran :

Dari hasil penelitian terhadap 9 orang peserta didik, sebanyak 9 orang responden menjawab opsi A "Iya" dengan persentase 100% yang beranggapan dengan adanya media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* ini membuat peserta didik lebih semangat dalam belajar khususnya materi kosakata dengan huruf *katakana*. Dari hasil jawaban yang diisikan oleh responden, peneliti menyimpulkan alasan dari responden adalah permainan ini menarik dan menyenangkan.

Dari hasil penelitian terhadap 9 orang peserta didik, sebanyak 0 responden memilih opsi B “Tidak” dengan persentase 0% yang beranggapan media ini tidak membuat semangat saat menggunakannya. Alasan dari keseluruhan adalah tidak ada karena tidak ada yang memilih opsi B “Tidak”.

Hasil penjabaran diatas didukung oleh jawaban dari kuesioner yang diisi oleh guru pamong dan mahasiswa yang memilih opsi A “Iya” dengan alasan karena media ini berupa permainan atau game yang dimainkan secara berkelompok, maka peserta didik ada rasa ingin berkompetisi dengan teman kelompoknya untuk mejadi yang terbaik, dari situlah tumbuhnya semangat dalam belajar tersebut., apabila dibuat table dan diagram maka sebagai berikut :

Pilihan Jawaban		Peserta Didik
A.	Iya	9
B.	Tidak	0

Tabel 4. 6 Tabel Pertanyaan Nomor 6

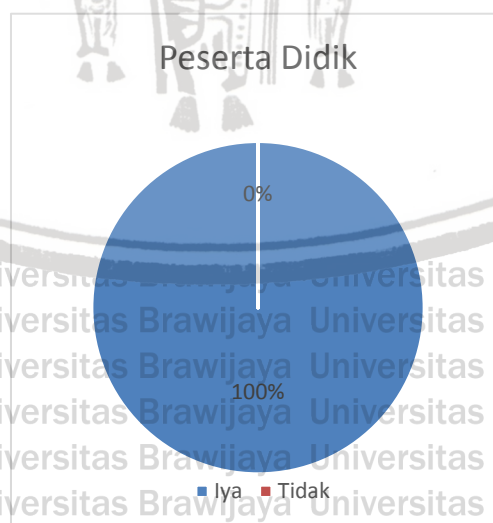


Diagram 4. 6 Diagram Pertanyaan nomor 6 Peserta Didik

Pertanyaan nomor 7

Apakah media pembelajaran permainan ular tangga ini membantu anda dalam mengingat huruf *katakana*?

Penjabaran :

Dari hasil penelitian terhadap 9 orang peserta didik, yang menjawab opsi

A “Iya” sebanyak 9 orang responden dengan persentase 100% yang beranggapan media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* ini membantu peserta didik dalam mengingat kosakata *katakana*. Dari jawaban alasan responden memilih opsi A “Iya” adalah karena pada kartu *katakana* terdapat gambar yang mempermudah peserta didik mengingat kosakata dengan huruf *katakana* tersebut.

Dari hasil penelitian terhadap 9 orang peserta didik, sebanyak 0 responden memilih opsi B “Tidak” dengan persentase 0% yang beranggapan media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* ini tidak membantu dalam mengingat kosakata dengan huruf *katakana*. Alasan dari keseluruhan adalah tidak ada karena tidak ada yang memilih opsi B “Tidak”.

Dari penjabaran diatas, didukung oleh jawaban kuesioner yang sudah diisi oleh guru pamong dan mahasiswa, apabila dibuat tabel dan diagram maka akan menjadi sebagai berikut :

Pilihan Jawaban		Peserta Didik
A.	Iya	9
B.	Tidak	0

Tabel 4.7 Tabel Pertanyaan Nomor 7

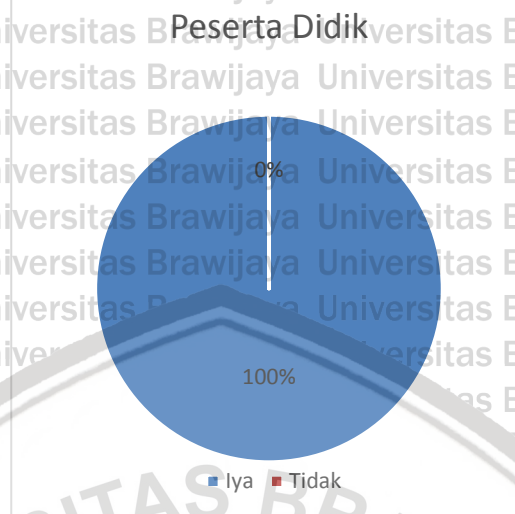


Diagram 4. 7 Diagram Pertanyaan nomor 7 Peserta Didik

Pertanyaan nomor 8

Apakah anda bosan saat menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* ini?

Penjabaran :

Dari hasil penelitian terhadap 9 orang peserta didik, sebanyak 1 orang responden memilih opsi A “Iya” dengan persentase 11% yang beranggapan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* ini membuat peserta didik bosan. Dari jawaban alasan yang responden isikan, alasan dari responden tersebut adalah karena saat permainan berlangsung peserta didik tersebut terus menerus mendapat mata dadu 1 sampai peserta didik tersebut bosan.

Dari hasil penelitian terhadap 9 orang peserta didik, sebanyak 8 orang responden memilih opsi B “Tidak” dengan persentase 89% yang beranggapan media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* ini tidak

membuat bosan saat menggunakannya. Dari hasil jawaban alasa yang responden isikan, peneliti menyimpulkan alasanya karena dengan adanya gambar animasi yang menarik dan juga media ini dalam bentuk sebuah permainan sehingga peserta didik tidak bosan saat menggunakannya.

Dari penjabaran diatas didukung oleh jawaban kuesioner yang diisi oleh guru pamong dan mahasiswa, apabila dibuat tabel dan diagram, maka akan menjadi sebagai berikut :

Pilihan Jawaban		Peserta Didik
A.	Iya	1
B.	Tidak	8

Tabel 4. 8 Tabel Pertanyaan Nomor 8

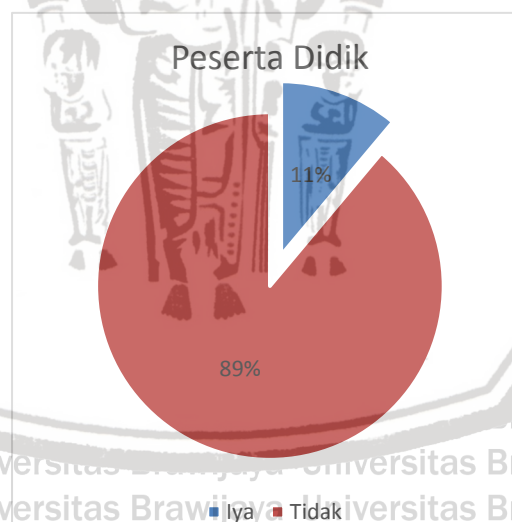


Diagram 4. 8 Diagram Pertanyaan nomor 8 Peserta Didik

Pertanyaan nomor 9

Apakah anda memberikan perhatian lebih saat pembelajaran kosakata dengan huruf *katakana* dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* ini?

Penjabaran :

Dari penelitian terhadap 9 orang peserta didik yang memilih opsi A “Iya” sebanyak 9 responden dengan persentase 100% yang beranggapan bahwa peserta didik memberikan perhatian lebih terhadap proses pembelajaran khususnya pembelajaran kosakata dengan huruf *katakana* apabila menggunakan media permainan ular tangga dengan kartu *katakana* ini. Dari jawaban alasan yang diisikan oleh responden dapat peneliti simpulkan adalah karena permainan ini menarik dan dan sesuatu yang baru untuk sebuah pembelajaran.

Dari penelitian terhadap 9 orang peserta didik yang memilih opsi B “Tidak” sebanyak 0 responden dengan persentase 0% yang beranggapan bahwa peserta didik tidak memberikan perhatian lebih terhadap media ini. Alasan dari keseluruhan jawaban responden tidak ada karena tidak ada responden yang menjawab opsi B “Tidak”.

Hasil penjabaran diatas didukung oleh jawaban kuesioner yang sudah diisikan oleh guru pamong dan mahasiswa yang memilih opsi A “Iya” dengan alasan bahwa banyak dari peserta didik menyukai tantangan akan sebuah permainan sehingga peserta didik merasa tertantang untuk bermain permainan

tersebut, sehingga peserta didik menaruh perhatian lebih pada media ini., apabila dibuat menjadi tabel dan diagram, sebagai berikut :

Pilihan Jawaban		Peserta Didik
A.	Iya	9
B.	Tidak	0

Tabel 4. 9 Tabel Pertanyaan Nomor 9

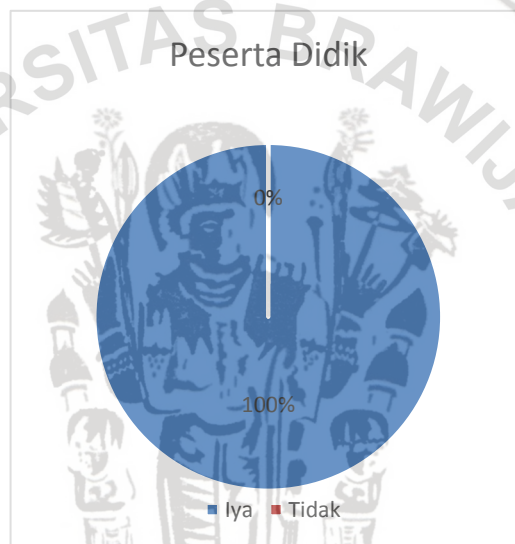


Diagram 4. 9 Diagram Pertanyaan nomor 9 Peserta Didik

Pertanyaan nomor 10

Apakah dengan adanya gambar pada kartu soal, membantu anda dalam menjawab kosakata dengan huruf *katakana* yang diacak tersebut?

Penjabaran :

Dari hasil penelitian terhadap 9 orang peserta didik yang memilih opsi A “Iya” sebanyak 9 orang responden dengan persentase 100% yang beranggapan bahwa dengan adanya gambar animasi yang tertera pada kartu *katakana* tersebut

mempermudah peserta didik dalam menjawab kosakata dengan huruf *katakana* yang diacak tersebut. Dari hasil jawaban alasan yang sudah responden isikan dapat peneliti simpulkan bahwa gambar yang tertera di kartu tersebut menarik dan jelas, sehingga membuat peserta didik mudah dalam menebak kosakata dengan huruf *katakana* tersebut dengan tepat.

Dari hasil penelitian terhadap 9 orang peserta didik yang memilih opsi B “Tidak” sebanyak 0 responden dengan persentase 0% yang beranggapan gambar pada kartu dengan kosakata huruf *katakana* yang diacak tersebut tidak membantu dalam menebak kosakata dengan huruf *katakana* yang diacak tersebut. Alasan keseluruhan dari opsi B “Tidak” ini tidak ada karena tidak ada yang memilih opsi B “Tidak”

Penjabaran diatas didukung oleh jawaban kuesioner yang sudah diisi oleh guru pamong dan mahasiswa, apabila dibuat dalam bentuk tabel dan diagram, maka akan mejadi sebagai berikut :

Pilihan Jawaban		Peserta Didik
A.	Iya	9
B.	Tidak	0

Tabel 4. 10 Tabel Pertanyaan Nomor 10

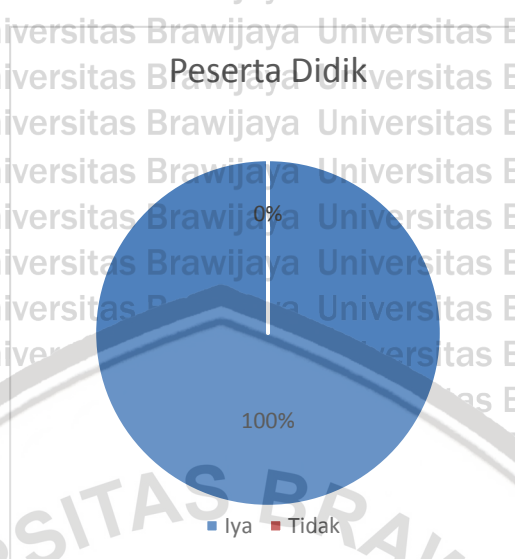


Diagram 4. 10 Diagram Pertanyaan nomor 10 Peserta Didik

Pertanyaan nomor 11

Apakah fasilitas atau alat peraga berupa permainan ular tangga ini mendukung dalam proses pembelajaran kosakata dengan huruf *katakana*?

Penjabaran :

Dari hasil penelitian terhadap 9 orang peserta didik yang memilih opsi A “Iya” sebanyak 9 orang responden dengan persentase 100% yang beranggapan bahwa alat peraga yang berupa permainan ular tangga ini mendukung dalam proses pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam materi kosakata dengan huruf *katakana*. Dari jawaban yang diisikan oleh responden mengenai alasannya mengenai mengapa memilih opsi A “Iya”, peneliti dapat menyimpulkan bahwa alat peraga ini menarik minat peserta didik dalam mempelajari bahasa Jepang khususnya materi kosakata dengan huruf *katakana*.

Dari hasil penelitian terhadap 9 orang peserta didik yang memilih opsi B “Tidak” sebanyak 0 responden dengan persentase 0% yang beranggapan media atau alat peraga ini tidak mendukung dalam proses pembelajaran bahasa Jepang khususnya materi kosakata dengan huruf *katakana*. Alasan keseluruhan dari opsi B “Tidak” adalah tidak ada, karena tidak ada yang memilih opsi B “Tidak”.

Dari penjabaran diatas, didukung oleh jawaban kuesioner yang telah diisi oleh guru pamong dan mahasiswa, apabila dibuat tabel maka sebagai berikut :

Pilihan Jawaban		Peserta Didik
A.	Iya	9
B.	Tidak	0

Tabel 4. 11 Tabel Pertanyaan Nomor 11

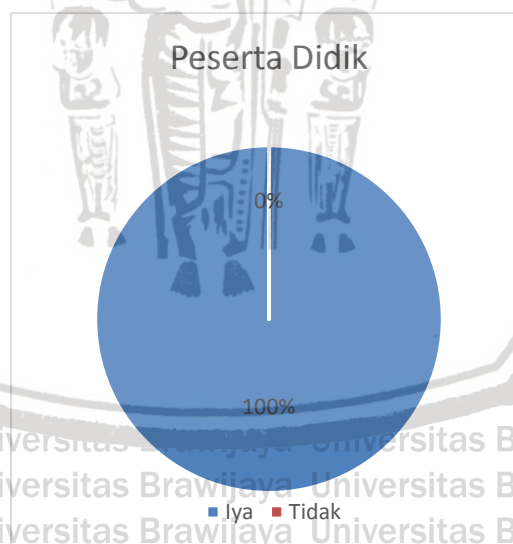


Diagram 4. 11 Diagram Pertanyaan nomor 11 Peserta Didik

Pertanyaan nomor 12

Apakah dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* sebagai media pembelajaran kosakata dengan huruf *katakana* menambah motivasi anda dalam belajar kosakata dengan huruf *katakana* ini?

Penjabaran :

Dari hasil penelitian terhadap 9 orang peserta didik yang memilih opsi A “Iya” sebanyak 9 orang responden dengan persentase 100% yang beranggapan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* ini menambah motivasi peserta didik dalam belajar bahasa Jepang khususnya dalam materi penguasaan kosakata *katakana*. Dari jawaban alasan yang telah diisi oleh responden dapat peneliti simpulkan bahwa media permainan ular tangga dengan kartu *katakana* ini seru dan menyenangkan sehingga motivasi belajar peserta didik meningkat.

Dari hasil penelitian terhadap 9 orang peserta didik yang memilih opsi B “Tidak” sebanyak 0 responden dengan persentase 0% yang beranggapan media ini tidak menambah motivasi peserta didik untuk belajar bahasa Jepang khususnya dalam materi kosakata *katakana*. Alasan keseluruhan tidak ada karena tidak ada yang memilih opsi B “Tidak”

Hasil penjabaran diatas didukung oleh jawaban kuesioner yang telah diisi oleh guru pamong dan mahasiswa yang memilih opsi A “Iya” dengan alasan bahwa karena di setiap permainan ada pemenang maka peserta didik tentu ingin

menjadi pemenang dan untuk itu mereka termotivasi untuk bisa membaca dan menjawab seluruh kosakata yang tertera pada kartu *katakana* tersebut., apabila dibuat tabel dan diagram maka akan menjadi sebagai berikut :

Pilihan Jawaban		Peserta Didik
A.	Iya	9
B.	Tidak	0

Tabel 4. 12 Tabel Pertanyaan Nomor 12

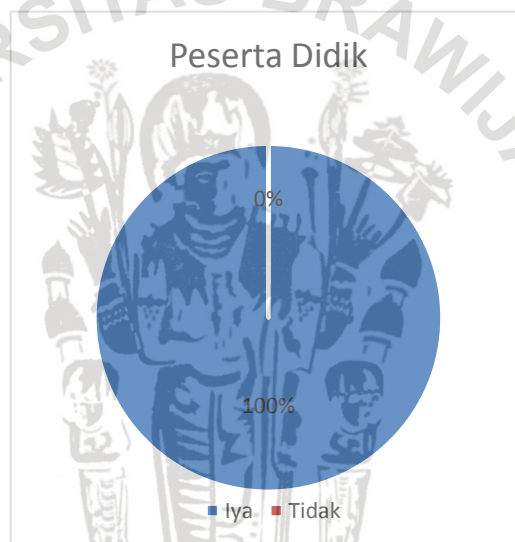


Diagram 4. 12 Diagram Pertanyaan nomor 12 Peserta Didik

Pertanyaan nomor 13

Apakah pengajar memiliki metode mengajar yang membantu anda untuk memahami materi tentang kosakata dengan huruf *katakana*?

Penjabaran :

Dari hasil penelitian terhadap 9 orang peserta didik yang memilih opsi A “Iya” sebanyak 0 responden dengan persentase 0% dengan anggapan bahwa sebelumnya ada metode khusus dalam pembelajaran materi kosakata dengan *katakana*.

Dari hasil penelitian terhadap 9 orang peserta didik yang memilih opsi B “Tidak” sebanyak 9 orang responden dengan persentase 100% yang beranggapan bahwa sebelumnya belum ada metode khusus dalam proses pembelajaran kosakata *katakana*.

Dari hasil jawaban guru pamong juga menyebutkan bahwa beliau belum pernah membuat metode khusus dalam peroses pembelajaran kosakata *katakana* dengan alasan belum adanya waktu dalam membuat media-media yang mengkhhususkan pada kosakata dengan huruf *katakana* dikarenakan jadwal mengajar yang padat. Apabila dibuat tabel dan diagram maka sebagai berikut :

Pilihan Jawaban		Peserta Didik
A.	Iya	0
B.	Tidak	9

Tabel 4. 13 Tabel Pertanyaan Nomor 13



Diagram 4. 13 Diagram Pertanyaan nomor 13 Peserta Didik

Pertanyaan nomor 14

Apakah media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* cocok diterapkan dalam pembelajaran kosakata dengan huruf *katakana*?

Penjabaran :

Dari hasil penelitian terhadap 9 orang peserta didik yang memilih opsi A “Iya” sebanyak 9 orang responden dengan persentase 100% yang beranggapan bahwa media dia cocok diterapkan dalam proses pembelajaran bahasa Jepang khususnya materi kosakata dengan huruf *katakana*. Hasil jawaban yang telah diisi oleh responden mengenai alasan memilih opsi A “iya” yang dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran ini unik dan seru saat digunakan.

Dari hasil penelitian terhadap 9 orang peserta didik yang memilih opsi B “Tidak” sebanyak 0 responden dengan persentase 100% yang beranggapan bahwa media ini tidak cocok digunakan dalam proses pembelajaran kosakata

dengan huruf *katakana*, alasan keseluruhan tidak ada karena tidak ada yang memilih opsi B “Tidak”.

Hasil penjabaran diatas didukung oleh jawaban kuesioner yang telah diisi oleh guru pamong dan mahasiswa yang menjawab opsi A “Iya” dengan alasan bahwa dengan adanya gambar maka akan membuat peserta didik mudah mengingat kosakata dengan huruf *katakana* tersebut, dan juga dikarenakan proses permainannya ini diulang-ulang makan membuat peserta didik menjadi terbiasa membaca dan mengingat dengan baik, apabila dibuat tabel dan diagram maka sebagai berikut :

Pilihan Jawaban		Peserta Didik
A.	Iya	9
B.	Tidak	0

Tabel 4. 14 Tabel Pertanyaan Nomor 14

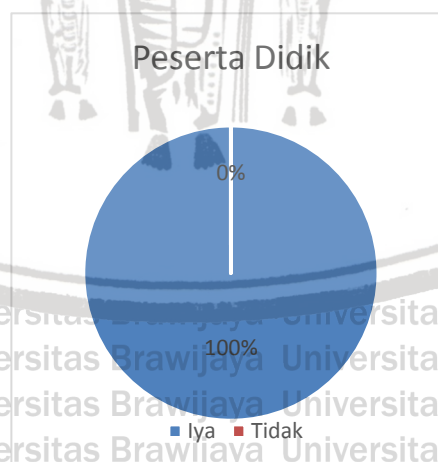


Diagram 4. 14 Diagram Pertanyaan nomor 14 Peserta Didik

Pertanyaan nomor 15

Menurut anda, apakah media permainan ular tangga ini cocok diterapkan pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang selanjutnya? Misal (Pembelajaran huruf kanji, kosakata kategori tertentu (nama hewan, jenis kegiatan sehari-hari)dll)

Penjabaran :

Dari hasil penelitian terhadap 9 orang peserta didik yang memilih opsi A “Iya” sebanyak 9 orang responden dengan persentase 100% yang beranggapan bahwa media ini cocok jika diterapkan terhadap pembelajaran bahasa Jepang yang lain seperti pembelajaran huruf kanji, kosakata kategori tertentu misalnya kosakata nama-nama kegiatan sehari-hari, kata benda dll. Dari hasil jawaban alasan yang sudah diisi oleh responden dapat peneliti simpulkan bahwa media ini cocok diterapkan untuk materi bahasa Jepang yang lain karena unik dan menyenangkan.

Dari hasil penelitian terhadap 9 orang peserta didik yang memilih opsi B “Tidak” sebanyak 0 responden dengan persentase 0% yang beranggapan bahwa media ini tidak cocok digunakan pada materi bahasa Jepang lainnya, alasan keseluruhan tidak ada karena tidak ada yang memilih opsi B “Tidak”.

Hasil penjabaran diatas didukung oleh hasil jawaban kuesioner yang telah diisi oleh guru pamong dan mahasiswa yang menjawab opsi A “Iya” dengan alasan media ini cocok diterapkan dalam materi bahasa Jepang lainnya khususnya

kosakata, namun perlu ada kajian lebih lanjut mengenai hal itu., apabila dibuat tabel dan diagram maka sebagai berikut :

Pilihan Jawaban		Peserta Didik
A.	Iya	9
B.	Tidak	0

Tabel 4. 15 Tabel Pertanyaan Nomor 15

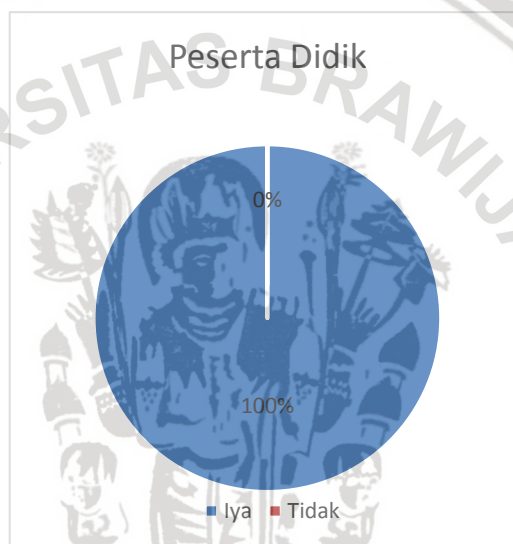


Diagram 4. 15 Diagram Pertanyaan nomor 15 Peserta Didik

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diambil dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang tingkat ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* terhadap kelas XI BSBU SMAN 6 Malang yang sudah dibahas pada bab sebelumnya. Berikut adalah kesimpulannya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti terhadap peserta didik kelas XI BSBU SMAN 6 Malang, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu huruf *katakana* ini membuat peserta tertarik dalam proses pembelajaran bahasa Jepang khususnya materi kosakata dengan huruf *katakan*. Hal ini dapat dilihat dari hasil jumlah kuesioner yang telah diisi oleh responden serta alasan responden tertarik terhadap media pembelajaran ini. Hasil persentase menunjukkan angka 100% atau 9 orang peserta didik memilih tertarik dari sudut pandang yang menggunakan media tersebut ditambah dengan jawaban dari guru pamong dan mahasiswa yang memilih tertarik dilihat dari sudut pandang yang lain.
2. Dari hasil penelitian ini pula peneliti menyimpulkan alasan-alasan responden tertarik dengan media pembelajaran permainan ular

ular tangga dengan kartu kosakata huruf *katakana*. Alasan responden tertarik terhadap media ini karena media berupa permainan maka peserta didik bisa bermain sekaligus belajar dan membuat suasana kelas saat proses pembelajaran bahasa Jepang tidak membosankan. Alasan lain menyebutkan media ini seru dan mengasyikkan karena dimainkan secara berkelompok dan meningkatkan rasa berkompetisi para peserta didik untuk berusaha menyelesaikan semua pertanyaan yang tertera pada kartu kosakata dengan huruf *katakana* tersebut dengan benar.

Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan kelebihan dan kekurangan media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana*, kelebihan dan kekurangan media ini sebagai berikut

Kelebihan :

1. Media ini praktis, mudah dibawa kemana-mana dan dapat dimainkan di manapun dan kapan pun
2. Media ini membantu mempermudah peserta didik menghafal kosakata karena bersifat berulang
3. Media ini berupa permainan yang bisa menumbuhkan rasa kompetisi peserta didik saat menggunakan media ini
4. Menambah motivasi dalam belajar bahasa Jepang
5. Dengan adanya gambar animasi yang menarik, mempermudah peserta didik menjawab kosakata acak yang dimaksud pada kartu *katakana* tersebut

Kekurangan :

1. Media ini terbuat dari kertas, mudah kusut dan rusak
2. Karena bersifat diulang, lambat laun peserta didik akan menjadi bosan
3. Proses pembuatan media ini memakan banyak waktu
4. Ukuran papan ular tangga kurang besar

Untuk mengurangi kelemahan yang ada pada media pembelajaran ini, peneliti menemukan beberapa solusi. Adapun solusinya sebagai berikut :

1. Media ini terbuat dari kertas sehingga mudah kusut ataupun rusak, sehingga untuk menanggulangi masalah tersebut dengan cara dilaminating untuk melindungi kertas supaya tidak mudah kusut dan rusak.
2. Solusi untuk kelemahan media ini selanjutnya adalah dengan cara menambah kosakata atau membuat kosakata kategori tertentu misalnya nama hewan, kegiatan sehari-hari apabila sudah dirasa peserta didik bosan dengan materi kosakata *katakana* tersebut.
3. Untuk mengurangi kelemahan selanjutnya adalah dibuat struktur cara pembuatan media ini atau prosedural sehingga dilakukannya secara bertahap dan tidak membuang banyak waktu, selain itu bisa dengan cara sudah membuat format design kartu *katakana* tersebut sehingga apabila ingin membuat dengan kategori tertentu tinggal mengganti gambar dan kosakatanya saja.
4. Memperbesar ukuran papan ular tangga tersebut.

Bila dilihat dari keseluruhan hasil jawaban yang sudah dibagikan kepada seluruh responden, dapat disimpulkan bahwa media ini memberikan dampak positif terhadap peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya materi kosakata *katakana*. Dapat disimpulkan pula bahwa seluruh peserta didik kelas XI BSBU SMAN 6 Malang serta guru pamong dan mahasiswa yang menilai media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* di dalam proses pembelajaran bahasa Jepang membuat tertarik.

5.2 Saran

Berdasarkan pemaparan kesimpulan diatas, maka saran yang dapat diajukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Saran bagi guru mata pelajaran bahasa Jepang diharapkan mencoba media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* ini, karena media pembelajaran ini termasuk baru dan sebuah inovasi yang bisa menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Jepang khususnya materi kosakata huruf *katakana*.

2. Bagi Penelitian selanjutnya

a) Bagi penelitian selanjutnya supaya melakukan penelitian terhadap pengaruh media permainan ular tangga dengan kartu *katakana* terhadap hasil belajar dalam penguasaan kosakata huruf *katakana* yang sudah peserta didik kuasai.

- b) Bagi penelitian selanjutnya supaya meneliti tentang efektifitas media pembelajaran permainan ular tangga dengan huruf *katakana* terhadap proses pembelajaran bahasa Jepang.

Sesungguhnya dalam penelitian ini mungkin belum sempurna, maka dari itu untuk penelitian selanjutnya bisa lebih disempurnakan lagi.



Daftar Pustaka

Sumber Buku :

- Arikunto, S. (2010). *Prodesur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, J. W. (2003). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. BukuBeta.
- Sadiman, A. S. (1986). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Sani, R. A. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Santrock, J. W. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. (2001). *Metode Statistika Edisi Revisi*. Bandung: Tarsito.
- Sudjianto. (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta Pusat: Kesaint Blanc Publishing.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriatna, D. (2009). *Pengenalan Media Pembelajaran*. Jakarta.

Sumber Skripsi :

- Anggaini, K. (2015). *Ketertarikan Siswa Kelas XI Bahasa MAN Jombang Terhadap Media Pembelajaran Prezi Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang*.
- Pratama, A. W. (2016). *Ketertarikan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Kartu Lipat (Ori Kadoo) Dalam Pembelajaran Huruf Hiragana Bahasa Jepang Kepada Kelas X Peminatan 2 SMAN 6 Malang*.

Sumber Laman :

- Kasupardi, E. (2014, 05). Retrieved April 13, 2016, from Faktor-Faktor Ketertarikan: www.endangkasupardi.com/media-dan-alat-pembelajaran



Lampiran

CURICULUM VITAE

Nama : Aditya Bayu Prakoso
NIM : 125110607111009
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Tempat Tanggal Lahir : Jember, 9 Desember 1993
Alamat Asal : Griya Jatiroto Permain Blok G/17 RT 03 RW 07,
 Jatiroto, Lumajang, Jawa Timur
No Telepon : 082331201606/08970027255
E-mail : abayo434@gmail.com
Riwayat Pendidikan : SD Negeri Kaliboto Lor 01 (2001 – 2006)
 SMP Negeri 1 Jatiroto (2006 – 2009)
 SMK Negeri 1 Lumajang (2009 – 2012)
 Universitas Brawijaya Malang (2012 – 2016)
Pengalaman Organisasi : 1. Staff Divisi Kerumah Tanggaan Paduan Suara
 Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya “E-Lite Voice”
 (2013)
 2. Koordinator Divisi Kerumah Tanggaan Paduan
 Suara Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya “E-Lite
 Voice” (2014)
 3. Ketua Umum Paduan Suara Mahasiswa Fakultas
 Ilmu Budaya “E-Lite Voice” (2015)
Pengalaman Kepanitiaan : 1. Staff Divisi Medical “Youkoso” (2013)
 2. Sraff Divisi Medical “Jikoshoukai” (2013)
 3. Koordinator Divisi Perlengkapan Diklat Anggota
 Baru Paduan Suara Mahasiswa Fakultas Ilmu
 Budaya “E-Lite Voice” (2014)
 4. Staff Advisor PKK MABA Fakultas Ilmu Budaya
 (2014)
JLPT : JLPT N4 (Lulus 2015)

JLPT N3 (Lulus 2016)

- Pengalaman Kerja :
1. Magang kerja di Home Production Paravisi Jember, Indonesia
 2. Magang Kerja di Radio Kiss FM Jember, Indonesia
 3. PPL di SMA Negeri 6 Malang



Lampiran 2 : Kuisioner

KUISIONER SISWA

Nama :

Kelas :

Absen :

Petunjuk pengisian angket :

1. Isilah seluruh pertanyaan yang tersedia
2. Setiap pertanyaan terdapat 2 pilihan jawaban yaitu A, dan B pilihlah dengan tepat
3. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan keyakinan anda
4. Berilah alasan pada jawaban tersebut

1) Apakah materi kosakata *katakana* ini sulit bagi anda?

- A. Iya
B. Tidak

Alasan :

2) Apakah anda tertarik pada media permainan ular tangga yang digunakan sebagai media pembelajaran kosakata *katakana*?

- A. Iya
B. Tidak

Alasan :

.....

.....

- 3) Apakah sebelumnya guru pernah menggunakan metode pembelajaran serupa sebagai alat bantu dalam menghafal kosakata *katakana*?

A. Sudah

B. Belum

*Apabila sudah, media apa yang digunakan.

Alasan :

.....

.....

- 4) Apakah sebelumnya ada alat peraga atau fasilitas yang digunakan saat proses pembelajaran kosakata *katakana*?

A. Iya

B. Tidak

(apabila menjawab “Iya”, sebutkan alat peraga atau fasilitasnya apa saja)

Alasan :

.....

.....

- 5) Apakah lingkungan kelas mempengaruhi proses belajar anda? Khususnya pembelajaran kosakata *katakana*.

A. Iya

B. Tidak

Alasan :

.....

.....

- 6) Menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran kosakata *katakana*, apakah membuat anda lebih semangat dan senang belajar kosakata *katakana*?

A. Iya
B. Tidak

Alasan :

- 7) Apakah media permainan ular tangga ini membantu anda dalam mengingat kosakata *katakana*?

A. Iya
B. Tidak

Alasan :

- 8) Apakah anda bosan saat menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga ini?

A. Iya
B. Tidak

Alasan :

- 9) Apakah anda memberikan perhatian lebih saat pembelajaran kosakata *katakana* dengan menggunakan media permainan ular tangga?

A. Iya
B. Tidak

Alasan :

10) Apakah dengan adanya gambar pada kartu soal membantu anda dalam menjawab soal kosakata yang diacak tersebut?

A. Iya

B. Tidak

Alasan :

11) Apakah fasilitas atau alat peraga berupa ular tangga ini mendukung dalam proses pembelajaran kosakata *katakana*?

A. Iya

B. Tidak

Alasan :

12) Apakah dengan menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran kosakata *katakana* menambah motivasi anda dalam belajar koskata *katakana*?

A. Iya

B. Tidak

Alasan :

13) Apakah pengajar memiliki metode mengajar yang membantu anda untuk memahami materi tentang kosakata *katakana*?

A. Iya

B. Tidak

Alasan :

- 14) Apakah media ular tangga *katakana* cocok diterapkan dalam pembelajaran kosakata *katakana*?

A. Iya

B. Tidak

Alasan :

- 15) Menurut anda apakah media permainan ular tangga ini cocok diterapkan pada pembelajaran koskata bahasa jepang selanjutnya?

A. Iya

B. Tidak

Alasan :

Saran untuk media pembelajaran ular tangga dan kartu *katakana* :

KUISIONER GURU PAMONG

Petunjuk pengisian angket :

1. Isilah seluruh pertanyaan yang tersedia
2. Setiap pertanyaan terdapat 2 pilihan jawaban yaitu A, dan B, pilihlah dengan tepat
3. Berilah tpeserta didik silang (X) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan keyakinan peserta didik
4. Berilah alasan pada jawaban tersebut

1) Apakah materi kosakata dengan huruf *katakana* ini sulit bagi peserta didik?

- A. Iya
B. Tidak

Alasan :

.....

.....

2) Apakah peserta didik tertarik pada media permainan ular tangga yang digunakan sebagi media pembelajaran kosakata dengan huruf *katakana*?

- A. Iya
B. Tidak

Alasan :

.....

.....

3) Apakah peserta didik merasa senang dalam menggunakan media pembelajaran ular tangga dengan kartu *katakana* ini?

- A. Iya

B. Tidak

Alasan :

- 4) Apakah sebelumnya ada alat peraga atau fasilitas yang anda gunakan saat proses pembelajaran kosakata dengan huruf *katakana*?

A. Iya

B. Tidak

(apabila menjawab “Iya”, sebutkan alat peraga atau fasilitasnya apa saja)

Contoh dan cara menggunakannya :

- 5) Apakah fasilitas sekolah mempengaruhi proses belajar peserta didik?

Misal (LCD, Speaker, Gambar dll)

A. Iya

B. Tidak

Alasan :

- 6) Menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran kosakata *katakana*, apakah membuat peserta didik lebih semangat dan senang belajar kosakata dengan huruf *katakana*?

A. Iya

B. Tidak

Alasan :

7) Apakah media permainan ular tangga ini membantu peserta didik dalam mengingat kosakata dengan huruf *katakana*?

A. Iya

B. Tidak

Alasan :

.....

8) Apakah peserta didik bosan saat menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* ini?

A. Iya

B. Tidak

Alasan :

.....

.....

9) Apakah peserta didik memberikan perhatian lebih saat pembelajaran kosakata dengan huruf *katakana* dengan menggunakan media permainan ular tangga?

A. Iya

B. Tidak

Alasan :

.....

.....

10) Apakah dengan adanya gambar pada kartu soal membantu peserta didik dalam menjawab soal kosakata yang diacak tersebut?

A. Iya

B. Tidak

Alasan :

.....

.....

11) Apakah fasilitas atau alat peraga berupa ular tangga ini mendukung dalam proses pembelajaran kosakata dengan huruf *katakana*?

- A. Iya
- B. Tidak

Alasan :

.....

.....

12) Apakah dengan menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran kosakata dengan huruf *katakana* menambah motivasi peserta didik dalam belajar kosakata dengan huruf *katakana*?

- A. Iya
- B. Tidak

Alasan :

.....

.....

13) Apakah anda memiliki metode mengajar tersendiri yang membantu peserta didik untuk memahami materi tentang kosakata *katakana*?

- A. Iya
- B. Tidak

Alasan :

.....

.....

14) Apakah media ular tangga dengan kartu *katakana* cocok diterapkan dalam pembelajaran kosakata dengan huruf *katakana*?

- A. Iya
- B. Tidak

Alasan :

.....

.....

- 15) Menurut anda apakah media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* ini cocok diterapkan pada pembelajaran koskata bahasa jepang selanjutnya?

Misal (Pembelajaran huruf kanji, kosakata kategori tertentu (barang disekitar, nama hewan,) dll)

A. Iya

B. Tidak

Alasan :

.....

.....

Saran untuk media pembelajaran permainan ular tangga dan kartu *katakana* :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

KUISIONER MAHASISWA

Nama : (Boleh tidak diisi)

Petunjuk pengisian angket :

1. Isilah seluruh pertanyaan yang tersedia
2. Setiap pertanyaan terdapat 2 pilihan jawaban yaitu A, dan B, pilihlah dengan tepat
3. Berilah tpeserta didik silang (X) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan keyakinan peserta didik
4. Berilah alasan pada jawaban tersebut

16) Apakah materi kosakata dengan huruf *katakana* ini sulit bagi peserta didik?

- C. Iya
D. Tidak

Alasan :
.....
.....

17) Apakah peserta didik tertarik pada media permainan ular tangga yang digunakan sebagi media pembelajaran kosakata dengan huruf *katakana*?

- C. Iya
D. Tidak

Alasan :
.....
.....

18) Apakah peserta didik merasa senang dalam menggunakan media pembelajaran ular tangga dengan kartu *katakana* ini?

C. Iya

D. Tidak

Alasan :

19) Apakah fasilitas sekolah mempengaruhi proses belajar peserta didik?

Misal (LCD, Speaker, Gambar dll)

C. Iya

D. Tidak

Alasan :

20) Menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran kosakata *katakana*, apakah membuat peserta didik lebih semangat dan senang belajar kosakata dengan huruf *katakana*?

C. Iya

D. Tidak

Alasan :

21) Apakah media permainan ular tangga ini membantu peserta didik dalam mengingat kosakata dengan huruf *katakana*?

C. Iya

D. Tidak

Alasan :

- 22) Apakah peserta didik bosan saat menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu katakana ini?

C. Iya

D. Tidak

Alasan :

.....

- 23) Apakah peserta didik memberikan perhatian lebih saat pembelajaran kosakata dengan huruf katakana dengan menggunakan media permainan ular tangga?

C. Iya

D. Tidak

Alasan :

.....

- 24) Apakah dengan adanya gambar pada kartu soal membantu peserta didik dalam menjawab soal kosakata yang diacak tersebut?

C. Iya

D. Tidak

Alasan :

.....

- 25) Apakah fasilitas atau alat peraga berupa ular tangga ini mendukung dalam proses pembelajaran kosakata dengan huruf katakana?

C. Iya

D. Tidak

Alasan :

- 26) Apakah dengan menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran kosakata dengan huruf *katakana* menambah motivasi peserta didik dalam belajar kosakata dengan huruf *katakana*?

C. Iya

D. Tidak

Alasan :

- 27) Apakah media ular tangga dengan kartu *katakana* cocok diterapkan dalam pembelajaran kosakata dengan huruf *katakana*?

C. Iya

D. Tidak

Alasan :

- 28) Menurut anda apakah media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* ini cocok diterapkan pada pembelajaran koskata bahasa Jepang selanjutnya?

Misal (Pembelajaran huruf kanji, kosakata kategori tertentu (barang disekitar, nama hewan,) dll)

C. Iya

D. Tidak

Alasan :

Saran untuk media pembelajaran permainan ular tangga dan kartu *katakana* :



Lampiran 3 : Jawaban Kuesioner

KUISIONER SISWA

Nama (Boleh tidak diisi)

Kelas XII B IPA

Absen

Petunjuk pengisian angket :

1. Isilah seluruh pertanyaan yang tersedia
2. Setiap pertanyaan terdapat 2 pilihan jawaban yaitu A, dan B pilihlah dengan tepat
3. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan keyakinan anda
4. Berilah alasan pada jawaban tersebut

1) Apakah menurut anda materi kosakata dengan huruf *katakana* ini sulit bagi anda?

- ☒ A. Iya
☐ B. Tidak

Alasan : karena saya tidak bisa membedakan, karena banyak yg sama

2) Apakah anda tertarik pada media pembelajaran permainan ular tangga yang digunakan sebagai media pembelajaran kosakata dengan huruf *katakana*?

- ☒ A. Iya
☐ B. Tidak

Alasan : karena seru

- 3) Apakah anda merasa senang menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu katakana ini?

- ☒ A. Iya
☐ B. Tidak

Alasan : karena seru dan menantang

- 4) Apakah sebelumnya ada alat peraga atau fasilitas yang digunakan saat proses pembelajaran kosakata katakana?

- ☒ A. Iya
☐ B. Tidak

(apabila menjawab "Iya", sebutkan alat peraga atau fasilitasnya apa saja)

Contoh dan cara menggunakannya

: Kartu

- 5) Apakah fasilitas sekolah mempengaruhi proses belajar anda? Khususnya pembelajaran kosakata dengan huruf *katakana*. Misal (LCD, Gambar, Audio dll)

- ☒ A. Iya
☐ B. Tidak

Alasan : Iya karena membuat saya cepet ingat

6) Menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga sebagai media pembelajaran kosakata dengan huruf *katakana*, apakah membuat anda lebih semangat belajar kosakata dengan huruf *katakana*?

☒ A. Iya

☐ B. Tidak

Alasan :

karena seru

7) Apakah media pembelajaran permainan ular tangga ini membantu anda dalam mengingat huruf *katakana*?

☒ A. Iya

☐ B. Tidak

Alasan :

karena menantang dan seru

8) Apakah anda bosan saat menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* ini?

☒ A. Iya

☐ B. Tidak

Alasan :

karena saya dapat terus

9) Apakah anda memberikan perhatian lebih saat pembelajaran kosakata dengan huruf *katakana* dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* ini?

☒ A. Iya

☐ B. Tidak

Alasan : karena saya ingin tahu seberapa menantang

- 10) Apakah dengan adanya gambar pada kartu soal membantu anda dalam menjawab soal kosakata yang diacak tersebut?

☒ A. Iya
☐ B. Tidak

Alasan : menarik

- 11) Apakah fasilitas atau alat peraga berupa ular tangga ini mendukung dalam proses pembelajaran kosakata dengan huruf *katakana*?

☒ A. Iya
☐ B. Tidak

Alasan : menarik

- 12) Apakah dengan menggunakan medai pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu katakana sebagai media pembelajaran kosakata dengan huruf *katakana* menambah motivasi anda dalam belajar koskata dengan huruf *katakana*?

☒ A. Iya
☐ B. Tidak

Alasan : supaya lebih giat belajar menghafal kata kata

- 13) Apakah pengajar memiliki metode mengajar yang membantu anda untuk memahami materi tentang kosakata dengan huruf katakana?

A. Iya
B. Tidak

Alasan :

metode karena metode pengajaran

- 14) Apakah media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu katakana cocok diterapkan dalam pembelajaran kosakata dengan huruf katakana?

A. Iya
B. Tidak

Alasan :

cepat mengingat karena ada gambar

- 15) Menurut anda apakah media permainan ular tangga ini cocok diterapkan pada pembelajaran kosakata bahasa jepang selanjutnya?

Misal (Pembelajaran huruf kanji, kosakata kategori tertentu (Nama hewan, jenis kegiatan sehari-hari) dll)

A. Iya
B. Tidak

Alasan :

karena menarik

Saran untuk media pembelajaran permainan ular tangga dan kartu katakana

senpai kado membuat obidu motoranya yg sama
saya mainnya kesulitan gak finish - finish

KUISI ONER GURU PAMONG

Petunjuk pengisian angket :

1. Isilah seluruh pertanyaan yang tersedia
2. Setiap pertanyaan terdapat 2 pilihan jawaban yaitu A. dan B. pilihlah dengan tepat
3. Berilah tpeserta didik silang (X) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan keyakinan peserta didik
4. Berilah alasan pada jawaban tersebut

- 1) Apakah materi kosakata dengan huruf *katakana* ini sulit bagi peserta didik?

☒ A. Iya
☒ B. Tidak

Alasan : Karena keterbatasan waktu, proses belajar huruf *katakana* dilakukan sendiri oleh siswa, sehingga mereka merasa lebih kesulitan.

- 2) Apakah peserta didik tertarik pada media permainan ular tangga yang digunakan sebagai media pembelajaran kosakata dengan huruf *katakana*?

☒ A. Iya
☐ B. Tidak

Alasan : Belajar sambil bermain membuat siswa merasa lebih senang dan semangat belajar.

- 3) Apakah peserta didik merasa senang dalam menggunakan media pembelajaran ular tangga dengan kartu *katakana* ini?

☒ A. Iya

B. Tidak

Alasan : bermain dengan kartu bergambar membuat siswa lebih senang :

- 4) Apakah sebelumnya ada alat peraga atau fasilitas yang anda gunakan saat proses pembelajaran kosakata dengan huruf *katakana*?

A. Iya

☒ B. Tidak

(apabila menjawab "Iya", sebutkan alat peraga atau fasilitasnya apa saja)

Contoh dan cara menggunakannya :

- 5) Apakah fasilitas sekolah mempengaruhi proses belajar peserta didik?

Misal (LCD, Speaker, Gambar dll)

☒ A. Iya

B. Tidak

Alasan : gambar dan suara, serta video merupakan media penunjang terbaik dalam belajar.

- 6) Menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran kosakata *katakana*, apakah membuat peserta didik lebih semangat dan senang belajar kosakata dengan huruf *katakana*?

☒ A. Iya

B. Tidak

Alasan : gambarnya menarik :

- 7) Apakah media permainan ular tangga ini membantu peserta didik mengingat kosakata dengan huruf *katakana*?

☒ A. Iya
☐ B. Tidak

Alasan :

- 8) Apakah peserta didik bosan saat menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* ini?

☐ A. Iya
☒ B. Tidak

Alasan : *gambar nya bermacam-macam*,

- 9) Apakah peserta didik memberikan perhatian lebih saat pembelajaran dengan huruf *katakana* dengan menggunakan media permainan ular tangga?

☒ A. Iya
☐ B. Tidak

Alasan : *mereka harus konsentrasi dalam menerima gambar yang mereka terima*,

- 10) Apakah dengan adanya gambar pada kartu soal membantu peserta didik dalam menjawab soal kosakata yang diacak tersebut?

☒ A. Iya
☐ B. Tidak

Alasan : *gambar dapat membantu untuk menerima*

- 11) Apakah fasilitas atau alat peraga berupa ular tangga ini mendukung dalam proses pembelajaran kosakata dengan huruf *katakana*?

☒ A. Iya

☐ B. Tidak

Alasan : siswa lebih mudah mengingat

- 12) Apakah dengan menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran kosakata dengan huruf *katakana* menambah motivasi peserta didik dalam belajar kosakata dengan huruf *katakana*?

☒ A. Iya

☐ B. Tidak

Alasan : kompetisi yang mereka rasakan saat bermain menumbuhkan minat mereka terhadap *katakana*.

- 13) Apakah anda memiliki metode mengajar tersendiri yang membantu peserta didik untuk memahami materi tentang kosakata *katakana*?

☐ A. Iya

☒ B. Tidak

Alasan :

- 14) Apakah media ular tangga dengan kartu *katakana* cocok diterapkan dalam pembelajaran kosakata dengan huruf *katakana*?

☒ A. Iya

☐ B. Tidak

Alasan : gambar menarik siswa lebih mudah dalam menghafal

15) Menurut anda apakah media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* ini cocok diterapkan pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang selanjutnya?

Misal (Pembelajaran huruf kanji, kosakata kategori tertentu (barang disekitar, nama hewan,) dll)

- ☒ A. Iya
☐ B. Tidak

Alasan : media visual memicu supaya siswa lebih ingat.

Saran untuk media pembelajaran permainan ular tangga dan kartu *katakana* :

kartu & papan supaya dilaminasi, agar lebih awet.

Nama : (Boleh tidak diisi)

Petunjuk pengisian angket :

1. Isilah seluruh pertanyaan yang tersedia
2. Setiap pertanyaan terdapat 2 pilihan jawaban yaitu A, dan B, pilihlah dengan tepat
3. Berilah tpeserta didik silang (X) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan keyakinan peserta didik
4. Berilah alasan pada jawaban tersebut

1) Apakah materi kosakata dengan huruf *katakana* ini sulit bagi peserta didik?

- A. Iya
☒ B. Tidak

Alasan :

2) Apakah peserta didik tertarik pada media permainan ular tangga yang digunakan sebagai media pembelajaran kosakata dengan huruf *katakana*?

- A. Iya
☒ B. Tidak

Alasan :

3) Apakah peserta didik merasa senang dalam menggunakan media pembelajaran ular tangga dengan kartu *katakana* ini?

A. Iya

B. Tidak

Alasan : Menjadi lebih mudah dalam memahami materi

- 4) Apakah fasilitas sekolah mempengaruhi proses belajar peserta didik?

Misal (LCD, Speaker, Gambar dll)

A. Iya

B. Tidak

Alasan : Penggunaan hanya menggunakan fasilitas yang disediakan sekolah tidak menggunakan LCD, speaker, gambar dll

- 5) Menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran kosakata katakana, apakah membuat peserta didik lebih semangat dan senang belajar kosakata dengan huruf katakana?

A. Iya

B. Tidak

Alasan : Atmosfer belajar akan lebih menyenangkan karena lebih banyak digunakan bahasa dan istilah bahasa

- 6) Apakah media permainan ular tangga ini membantu peserta didik dalam mengingat kosakata dengan huruf katakana?

A. Iya

B. Tidak

Alasan : Pembelajaran membaca katakana akan lebih mudah dan menyenangkan

- 7) Apakah peserta didik bosan saat menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu katakana ini?

A. Iya
B. Tidak

Alasan : karena merupakan hal baru yang menarik dan menyenangkan.
Tidak membosankan.

- 8) Apakah peserta didik memberikan perhatian lebih saat pembelajaran kosakata dengan huruf katakana dengan menggunakan media permainan ular tangga?

A. Iya
B. Tidak

Alasan : karena dengan permainan perhatian peserta didik lebih banyak. Selain permainan dan belajar pembelajaran yang menarik dalam permainan tersebut.

- 9) Apakah dengan adanya gambar pada kartu soal membantu peserta didik dalam menjawab soal kosakata yang diacak tersebut?

A. Iya
B. Tidak

Alasan : gambar memberikan informasi dan mempermudah jawaban peserta didik. Selain itu, gambar tersebut menarik dan membantu dalam menjawab soal kosakata.

- 10) Apakah fasilitas atau alat peraga berupa ular tangga ini mendukung dalam proses pembelajaran kosakata dengan huruf katakana?

A. Iya
B. Tidak

Alasan : Permainan ini lebih menarik minat belajar siswa karena melibatkan hal baru yang menyenangkan dan minat belajar merupakan modal awal keberhasilan pembelajaran

- 11) Apakah dengan menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran kosakata dengan huruf *katakana* menambah motivasi peserta didik dalam belajar kosakata dengan huruf *katakana*?

☒ A. Iya
☐ B. Tidak

Alasan : Karena dalam setiap permainan ada penguatan, maka peserta didik lebih ingin menjadi pemenang dan untuk itu mereka harus bisa menghafal kata-kata dan permainannya

- 12) Apakah media ular tangga dengan kartu *katakana* cocok diterapkan dalam pembelajaran kosakata dengan huruf *katakana*?

☒ A. Iya
☐ B. Tidak

Alasan : Dalam permainan ini didapat pelatihan menghafal kata-kata serta pembelajaran membaca kata-kata, latihan dan pembelajaran akan membuat peserta didik mampu menghafal kata-kata dan baik

- 13) Menurut anda apakah media pembelajaran permainan ular tangga dengan kartu *katakana* ini cocok diterapkan pada pembelajaran koskata bahasa jepang selanjutnya?

Misal (Pembelajaran huruf kanji, kosakata kategori tertentu (barang disekitar, nama hewan,) dll)

☒ A. Iya
☐ B. Tidak

Alasan : Dalam permainan ini didapat latihan menghafal kata-kata dan pembelajaran membaca kata-kata, latihan dan pembelajaran akan membuat peserta didik mampu menghafal kata-kata dan baik

Lampiran 4 : Surat Izin Penelitian



DINAS PENDIDIKAN

Jl. Veteran No. 19 Telp. (0341) 560946, Fax. (0341) 551333

Website: <http://diknas.malangkota.go.id> | Email: disdik_mlg@yahoo.co.id

Kode POS : Malang 65145

REKOMENDASI

Nomor : 074 / 1597 / 35.73.307 / 2016

Menunjuk surat dari Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya Malang tanggal 25 April 2016 Nomor 1005/UN10.12/AK/2016 Perihal : Permohonan Ijin Penelitian, maka dengan ini kami berikan ijin untuk melaksanakan kegiatan dimaksud kepada:

1. Nama : Aditya Bayu Prakoso
2. NIM : 125110607111009
3. Jenjang : S1
4. Prodi. / Jurusan : Pendidikan Bahasa Jepang
5. Tempat Pelaksanaan : SMA Negeri 6 Malang
6. Waktu Pelaksanaan : April s.d Mei 2016
7. Judul : Ketertarikan Peserta Didik Terhadap Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Kosakata Pada Kelas XI BSBU SMAN 6 Malang

Dengan ketentuan :

1. Dikoordinasikan sebaik – baiknya dengan Kepala SKPD / Sekolah;
2. Tidak Mengganggu proses belajar – mengajar;
3. Berlaku selama tidak menyimpang dari peraturan;
4. Selesai melaksanakan penelitian / Observasi / KKL / KKN, wajib menyampaikan laporan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Malang.

Demikian untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Malang, 25 April 2016

A.n. KEPALA DINAS PENDIDIKAN
Sub Bag Umum



IEA ROSITA, SE
Kepala Tk. I

NIP. 19710816 199803 2 008

Tembusan :

1. Kepala SMA Negeri 6 Malang
2. Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya Malang

Lampiran 5 : Gambar Papan Ular Tangga dan Kartu Katakana

Papan Ular Tangga dan Kartu Kosakata dengan Huruf Katakana



Kartu Kosakata dengan Huruf Katakana

1

3



レテレビ



スジュー

11

18



ラトスレ



コアエン

26

30



カーサ ターンコビュー

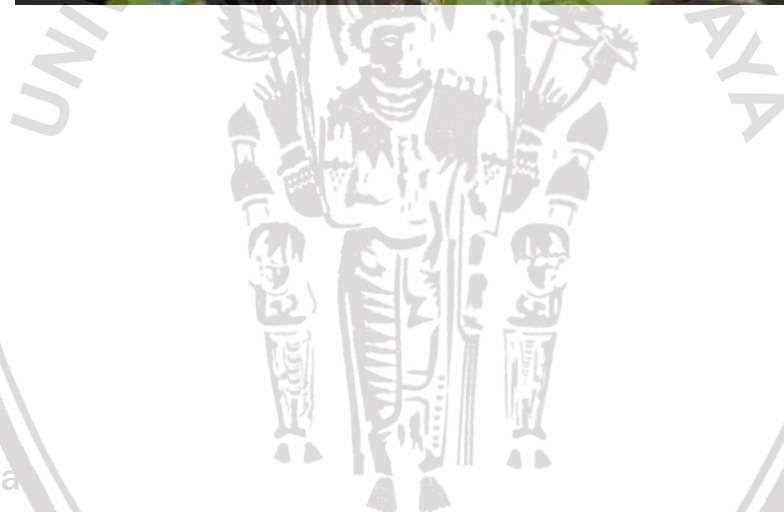


Lampiran 6 : Daftar Kosakata Katakana

NO.	Koskata	Kosakata Acak
1	テレビ	レテレビ
2	ラジオ	ジラオ
3	ジュース	スジュー
4	ミルク	ルクミ
5	パソコン	コパソン
6	バイク	バクイ
7	カメラ	ラメカ
8	シャツ	シツヤ
9	モスク	モクス
10	ハンサム	ムンハサ
11	レストラン	ラトスンレ
12	ビデオ	デビオ
13	デパート	トデパー
14	コーヒー	ヒーコー
15	ガソリン	リンガソ
16	コーラ	ラコー
17	スーパー	パースー
18	エアコン	コアエン
19	ネクタイ	タイクネ
20	スカート	トーカス
21	ジャケット	ケッジャト
22	ティーシャツ	シャティーツ
23	サンダル	サルダン
24	ズボン	ボズン
25	テーブル	ブテール
26	サッカー	カーッサ
27	パーティー	ティーパー
28	アパート	パートア
29	ベッド	ドツベ
30	コンピューター	ターンコピュー

Lampiran 7 : Dokumentasi







KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
Jalan Veteran, Malang 65145 Indonesia
Telp. (0341) 575875 Fax (0341) 575882
E-mail : info@unibraw.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Aditya Bayu Prakoso
2. NIM : 12511060711009
3. Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
4. Topik Skripsi : Media Pembelajaran
5. Judul Skripsi : Keterampilan Peserta Didik Kelas XI ESBU SMAN
6. Malang Terhadap Permainan Ular Tangga dengan Kartu Katakana Sebagai Media Pembelajaran Kosakata dengan Huruf Katakana Bahasa Jepang
6. Tanggal Mengajukan : 30 Maret 2016
7. Tanggal Selesai
8. Nama Pembimbing : Rike Febriyanti, M.A
9. Keterangan Konsultasi

No	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf
1.	30-3-2016	Konsultasi Judul	Rike Febriyanti, M.A	<i>[Signature]</i>
2.	6-4-2016	Bab 1-3	Rike Febriyanti, M.A	<i>[Signature]</i>
3.	15-4-2016	Revisi bab 1-3, kuesioner media	Rike Febriyanti, M.A	<i>[Signature]</i>
4.	9-5-2016	Revisi daftar pustaka, kuesioner	Rike Febriyanti, M.A	<i>[Signature]</i>
5.	19-5-2016	Seminar Proposal	Rike Febriyanti, M.A	<i>[Signature]</i>
6.	11-11-2016	Bab 4-5	Rike Febriyanti, M.A	<i>[Signature]</i>
7.	15-11-2016	Revisi bab 4-5	Rike Febriyanti, M.A	<i>[Signature]</i>
8.	18-11-2016	Revisi bab 4-5	Rike Febriyanti, M.A	<i>[Signature]</i>

9.	2-12-2016	Seminar Hasil	Rike Febriyanti, M.A	<i>Rike</i>
10.	8-12-2016	Ujian Skripsi	Rike Febriyanti, M.A Ulfah Sutiarti, M.Pd	<i>mf</i>
11.	13-12-2016	Revisi Terakhir	Rike Febriyanti, M.A Ulfah Sutiarti, M.Pd	<i>mf</i>

10. Telah Dievaluasi dan Diuji dengan Nilai :

B+

Menyetujui,
Pembantu Dekan 1
Bidang Akademik



Syariful Muttakin, M.A
NIP. 19751101 200312 1 001

Malang, Desember 2016

Pembimbing

Rike Febriyanti

Rike Febriyanti, M.A.
NIP. 19810227 200502 200 5