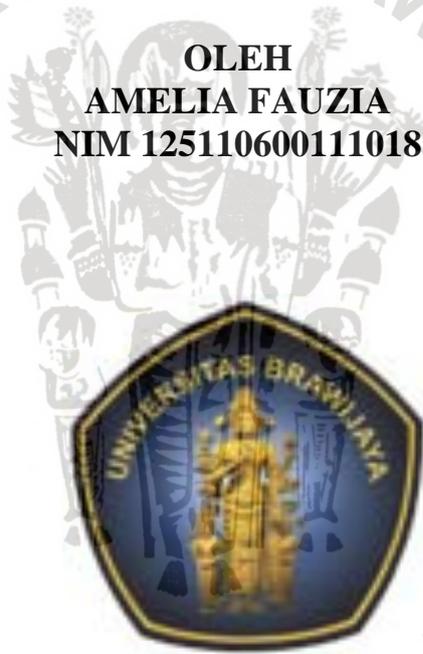


**PENGARUH PENGGUNAAN METODE PERMAINAN
ESTAFET VERBAL TERHADAP KEMAMPUAN KOSAKATA
DAN POLA KALIMAT BAHASA JEPANG KELAS X IB 1
SMAN 1 PANDAAN TAHUN AJARAN 2015/2016.**

SKRIPSI

**OLEH
AMELIA FAUZIA
NIM 125110600111018**

UNIVERSITAS BRAWIJAYA



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

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE PERMAINAN ESTAFET
VERBAL TERHADAP KEMAMPUAN KOSAKATA DAN POLA
KALIMAT BAHASA JEPANG KELAS X IB 1 SMAN 1 PANDAAN
TAHUN AJARAN 2015/2016.**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Brawijaya
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam memperoleh gelar *Sarjana Pendidikan***

**OLEH
AMELIA FAUZIA
NIM 125110600111018**

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

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : **Amelia Fauzia**

NIM : **125110600111018**

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 keserjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika dikemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan.

Melang, 4 Agustus 2016



LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Amelia Fauria telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.


Sri Aji Indrawaty, M.Pd, Penguji
NIK. 201509 711101 2 001


Ulfah Sutiyanti, M.Pd, Pembimbing
NIK. 201508 740319 2 001

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Jepang


Ulfah Sutiyanti, M.Pd
NIK. 201508 740319 2 001

Menyetujui,
Pembantu Dekan I
Bidang Akademik


Yanwil Mutsaqqin, M.A
NIK. 19751101 200312 1 001



LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Amelia Fauziah telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan.

Malang, 28 Juli 2016

Pembimbing



Ulfah Sutiyanti, M.Pd
NIK. 201508 740319 2 001



KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayahnya sehingga penulisan skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Estafet Verbal Terhadap Kemampuan Kosakata Dan Pola Kalimat Bahasa Jepang Kelas X-IB 1 SMA Negeri 1 Pandaan Tahun Ajaran 2015/2016" telah terselesaikan. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini saya menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Ir. Ratya Anindita, MS., Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.
2. Bapak Syarifal Muttaqin, M.A selaku Pembantu Dekan I Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.
3. Ibu Ulfah Sutiarty, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang dan selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, memberikan saran arahan yang bermanfaat demi perbaikan skripsi serta waktunya selama penulisan skripsi ini.
4. Ibu Sri Aja Indrowaty, M.Pd selaku dosen penguji yang telah memberi saran dan masukan yang bermanfaat demi perbaikan skripsi ini.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Bahasa Jepang yang telah memberikan ilmu-ilmu yang bermanfaat.

6. Bapak Imad, S.S selaku guru bahasa Jepang SMA Negeri 1 Pandaan yang telah memberikan informasi, ilmu, saran, dan arahan yang bermanfaat untuk skripsi ini.

7. Ayah dan Ibu yang telah memberikan semangat dan bantuan moral maupun materil.

Semoga Allah SWT membalas budi baik mereka yang telah membantu selama pelaksanaan penelitian dan penyelesaian skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat sebagai referensi bagi pembaca khususnya mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya. Tiada kesempurnaan kecuali milik Allah SWT. Sehingga, atas kekurangan dan kesalahan dalam skripsi ini Saya mohon maaf. Dalam perkembangan selanjutnya, Saya berharap adanya kritik dan saran yang bermanfaat.

Malang, 4 Agustus 2016

Pemulis

ABSTRAK

Fauza, Amelia. 2016. Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Estafet Verbal Terhadap Kemampuan Kosakata dan Pola Kalimat Bahasa Jepang Kelas X IISMA Negeri 1 Pandaan Tahun Ajaran 2015/2016. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.

Pembimbing : Uliah Sutiyanti

Kata Kunci : Kosakata Bahasa Jepang, Metode mengajar, Metode Pembelajaran, Metode Permainan, Pembelajaran Bahasa Jepang.

Pada era globalisasi seperti saat ini, bahasa Jepang mulai dipelajari di berbagai negara, salah satunya di negara Indonesia pada jenjang SMA. Namun, karena pada jenjang SMA banyak mata pelajaran yang harus dipelajari dan pasifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran, guru harus kreatif dalam memilih dan menggunakan metode mengajar yang menyenangkan dan diterima bagi siswa yang disesuaikan dengan karakteristik, kebutuhan, serta tujuan pembelajaran.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh dan respon siswa terhadap penggunaan metode permainan Estafet Verbal dalam kemampuan kosakata dan pola kalimat bahasa Jepang. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif-eksperimen (Pre-Experimental Design One-Group Pretest-Posttest). Instrumen yang digunakan adalah tes dan angket. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas X IIS 1. Teknik analisis yang digunakan dengan uji normalitas dan uji t-tes.

Hasil penelitian ini adalah yang pertama, terdapat pengaruh positif akibat dari penggunaan metode permainan Estafet Verbal terhadap kemampuan penguasaan kosakata dan pola kalimat bahasa Jepang. Hal ini diketahui dari uji t-tes yang menunjukkan bahwa nilai t-hitung $>$ t-tabel, yakni $7,312 > 2,056$. Selain itu, terdapat peningkatan nilai rata-rata pada posttest yaitu $81 - 64,19 = 16,81$. Yang kedua, dari hasil perhitungan presentase total angket yaitu sebesar 78,48%, jika diinterpretasikan pada tabel interpretasi, maka metode permainan Estafet Verbal dapat dikatakan berpengaruh kuat dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh positif dari penggunaan metode permainan Estafet Verbal dalam pembelajaran bahasa Jepang dan metode permainan Estafet Verbal dapat diterima oleh siswa. Saran yang dapat penulis berikan yakni agar siswa perlu meningkatkan penguasaan kosakata dan pola kalimat bahasa Jepang untuk menunjang keterampilan berbahasanya dan guru hendaknya menjadi pengajar yang kreatif yang menggunakan berbagai metode mengajar sesuai tujuan pembelajaran.

要旨

ファウジア、アメリカ。2016. 『2015-2016年度学のパンダアン第一高等学校十年生の一言語の部門』におけるリレー口頭のゲーム方法の影響。ブラウイジャヤ大学日本語教育学科。

指導教師：ウルフテ・スティヤルティ

キーワード：語彙、教える方法、学習の方法、ゲームの方法、日本語の学習者。

最近、多くの国で日本語が勉強されている。インドネシアもそのひとつである。今、日本語は高等学校でテーマが多く、色々なことを覚えるために学生は消極的である。それで、教師は常にクリエイティブな教え方を試し、使用している。本研究の目的は、口頭リレーのゲームが文法と語彙にどのような影響を与えるかを明らかにすることである。

本研究の疑問は口頭リレーのゲームを使用した時の影響と生徒の反応はどのようなものであるか、ということである。本研究のタイプは試用研究 (Pre-Experimental Design One-Group Pretest-Posttest) である。調査方法はテストとアンケート、メインデータは高校一年生である。分析方法はノルマンディー正常テストとティテストを用いる。

本研究の結果、口頭リレーのゲームは生徒たちに積極的な影響をあたえた。まず、t検定の結果が $7,312 > 2,056$ となった。そして、事後テストの平均値も増加し、平均値の増加幅は $81 - 64, 19 = 16, 81$ であった。次に、アンケートの結果から $78, 48\%$ の学生が口頭リレーのゲームに満足していることが分かった。それで、口頭リレーのゲームは授業に強い影響があり、学生の文法能力と語彙の能力を向上された。

本研究の結論として学習で口頭リレーのゲームを使用することはいい影響があると言える。それに生徒はこのようなゲームを好む傾向にある。助言は、まず生徒に対して、継続して文法と語彙を勉強することが日本語能力を高めること、そして教師に対して、学習の目的に応じて授業で様々な方法を用いることである。

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
要旨	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Hipotesis Penelitian.....	10
1.4 Tujuan Penelitian	10
1.5 Manfaat Penelitian	11
1.6 Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1 Pengaruh.....	13
2.2 Pembelajaran Bahasa Jepang	13
2.3 Kosakata Bahasa Jepang	16
2.4 Metode Pembelajaran.....	25
2.5 Metode Mengajar	26
2.5.1 Metode Permainan Estafet Verbal	27
2.6 Penelitian Relevan.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	39
3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian	39
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	41
3.3 Populasi dan Sampel	41
3.4 Instrumen Penelitian	42
3.5 Teknik Pengumpulan Data	48
3.6 Prosedur Penelitian	49
3.7 Teknik Analisis Data.....	50
3.7.1 Uji Validitas dan Reliabilitas	50
3.7.2 Uji Normalitas	51

3.7.3 Uji t-tes.....	52
----------------------	----

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	54
---	----

4.1 Temuan.....	54
-----------------	----

4.2 Pembahasan.....	58
---------------------	----

4.2.1 Uji Validitas.....	58
--------------------------	----

4.2.2 Uji Reliabilitas.....	61
-----------------------------	----

4.2.3 Uji Normalitas.....	63
---------------------------	----

4.2.4 Uji t-tes.....	64
----------------------	----

4.2.5 Uji Hipotesis.....	65
--------------------------	----

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	76
---	----

5.1 Kesimpulan.....	76
---------------------	----

5.2 Saran.....	77
----------------	----

DAFTAR PUSTAKA	78
-----------------------------	----

LAMPIRAN	81
-----------------------	----

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI	153
---	-----

CURRICULUM VITAE	155
-------------------------------	-----

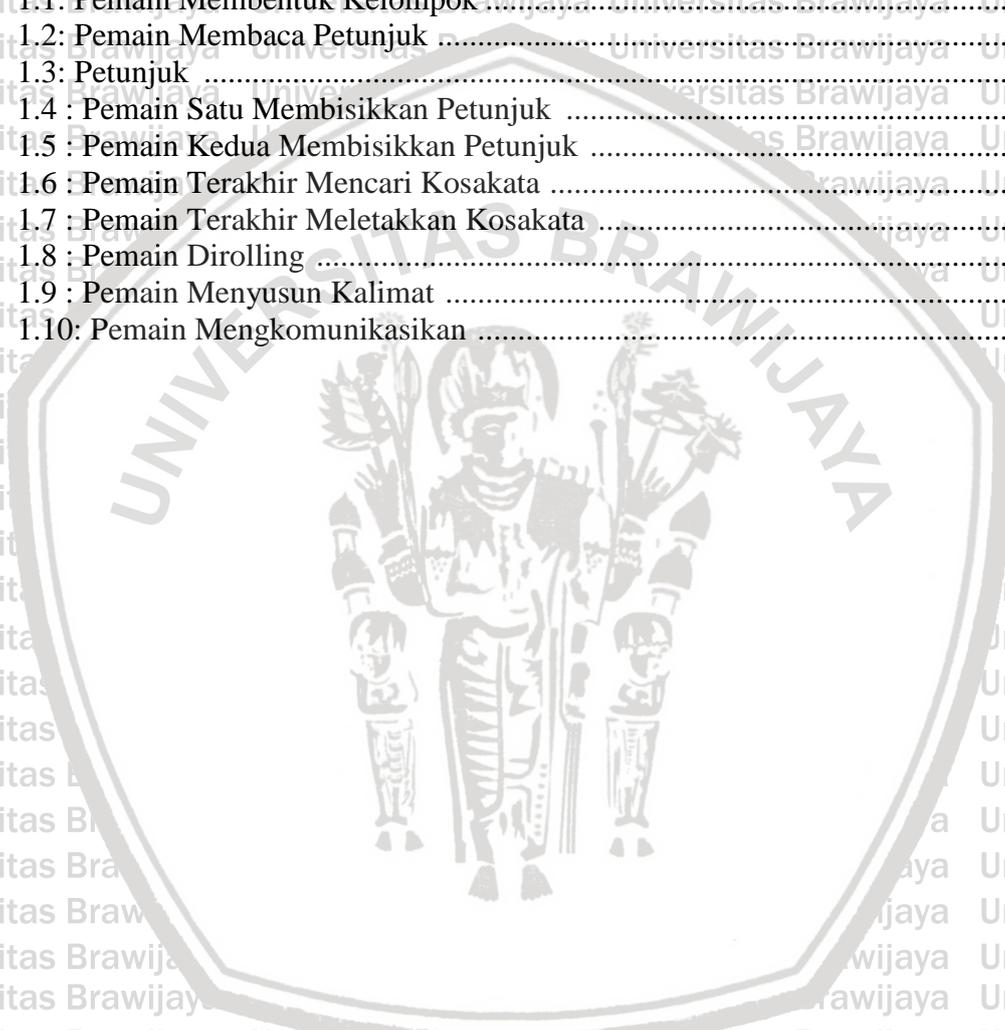


DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Kosakata Bab Ie.....	23
3.1 Kisi-Kisi Angket.....	44
3.2 Pelaksanaan Penelitian.....	49
3.3 Kriteria Interpretasi Skor.....	53
4.1 Hasil Nilai Pretest Dan Posttest.....	54
4.2 Persentase Hasil Perolehan Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	55
4.3 Kriteria Interpretasi Skor.....	57
4.4 Hasil Uji Validitas Soal.....	58
4.5 Hasil Uji Reliabilitas Soal.....	62
4.6 Hasil Uji Normalitas.....	64
4.7 Hasil Uji t-tes.....	64
4.8 Nilai Rata-Rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	66
4.9 Hasil Angket Siswa Indikator 1.....	67
4.10 Hasil Angket Siswa Indikator 2.....	69
4.11 Hasil Angket Siswa Indikator 3.....	70
4.12 Hasil Angket Siswa Indikator 4.....	71
4.13 Hasil Angket Siswa Indikator 5.....	73
4.14 Hasil Angket Siswa Indikator 6.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1: Pemain Membentuk Kelompok	6
1.2: Pemain Membaca Petunjuk	6
1.3: Petunjuk	7
1.4 : Pemain Satu Membisikkan Petunjuk	7
1.5 : Pemain Kedua Membisikkan Petunjuk	7
1.6 : Pemain Terakhir Mencari Kosakata	8
1.7 : Pemain Terakhir Meletakkan Kosakata	8
1.8 : Pemain Dirolling	8
1.9 : Pemain Menyusun Kalimat	9
1.10: Pemain Mengkomunikasikan	9



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-Kisi Tes	81
2. Reliabilitas Angket	94
3. Validasi Soal	95
4. Reliabilitas Soal	100
5. Soal Validitas	102
6. Soal Pretest	113
7. Soal Posttest	119
8. Media Permainan	125
9. RPP Pertemuan 1	126
10. RPP Pertemuan 2	131
11. Hasil Pretest dan Posttest	135
12. Hasil Angket Siswa	137
13. Validasi Isi dan Konstruk	141
14. Nilai-nilai dalam distribusi t	143
15. Nilai-nilai r product moment	144
16. Berita Acara Seminar Proposal Skripsi	145
17. Ijin Penelitian FIB	146
18. Ijin Penelitian KESBANGPOL	147
19. SK Penelitian SMAN 1 Pandaan	148
20. Berita Acara Seminar Hasil Skripsi	149
21. Data Pretest	150
22. Data Posttest	152
23. Data Angket	154
24. Dokumentasi Penelitian	155
25. Surat Perjanjian	157
26. Berita Acara Bimbingan Skripsi	158
27. Curriculum Vitae	160

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Bahasa adalah kunci pokok bagi manusia dalam berinteraksi dengan sesamanya. Sehingga orang dapat memahami maksud dan tujuan orang lain apabila mendengarkan dan memahami dengan baik apa yang dikatakan. Fungsi bahasa adalah mengekspresikan pikiran dan perasaan. Peranan bahasa juga terlihat dalam mengekspresikan estetika, dan ungkapan perasaan dalam interaksi sosial disamping berperan dalam mengemukakan ide. Oleh sebab itu, bahasa merupakan hal yang paling penting bagi manusia karena dengan bahasa, manusia dapat berkomunikasi dengan manusia lain. Tarigan mengemukakan fungsi bahasa adalah “suatu kenyataan bahwa manusia mempergunakan bahasa sebagai sarana komunikasi vital dalam hidup ini” (1990, hal.3). Maka dapat dilihat bahwa bahasa adalah sebagai sarana utama komunikasi antar manusia. Selain itu, tanpa bahasa dan berkomunikasi manusia tidak dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan.

Setiap Negara memiliki bahasanya tersendiri atau bahasa nasional yang digunakan sebagai patokan media berkomunikasi bagi penduduknya. Sehingga dapat terlihat banyaknya macam bahasa yang digunakan oleh manusia. Namun, manusia juga perlu adanya satu bahasa penyatu agar lebih memudahkan dalam berkomunikasi antar negara. Pada saat ini bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional karena negara Inggris pada dasarnya memiliki pengaruh besar terhadap berbagai negara yang pernah dijajahnya. Namun, pada era globalisasi

seperti saat ini, hanya dengan menguasai bahasa negara sendiri dan menguasai bahasa Inggris masih terasa kurang. Apalagi di Indonesia tidak hanya berdiri perusahaan dari negara Inggris, melainkan juga dari negara Jepang seperti perusahaan yang bergerak di bidang otomotif, hingga perusahaan perabotan rumah tangga. Selain itu, banyaknya animasi dari Jepang atau yang sering disebut anime yang menarik minat anak-anak hingga dewasa untuk mempelajari bahasa Jepang. Sehingga muncullah situs-situs sebagai media pembelajaran yang memudahkan untuk mempelajari bahasa Jepang dengan mudah. Bahkan pada saat ini, bahasa Jepang telah menjadi salah satu mata pelajaran bahasa asing tingkat SMA untuk meningkatkan keterampilan berbahasa dan untuk memperoleh ilmu pengetahuan mengenai negara Jepang.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang siswa diharapkan memiliki pemahaman, pengetahuan, hingga mampu berkomunikasi dengan bahasa Jepang. Tujuan pembelajaran bahasa Jepang yakni untuk mendapatkan keterampilan berbahasa dan memperoleh pengetahuan seputar bahasa Jepang meliputi pengetahuan tata bahasa (文法), kosakata (語彙), huruf Hiragana, huruf Katakana, informasi dan budaya tentang Jepang, hingga mampu menghafal huruf Kanji. Semua itu dikemas ke dalam empat aspek keterampilan, diantaranya keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Namun, menurut Muneo, “pada umumnya sasaran akhir yang diharapkan dalam kurikulum yang ditetapkan dalam negara yang bersangkutan, yaitu untuk memberikan pengetahuan mengenai negara Jepang, bukan sebagai sarana berhubungan dan berkomunikasi dengan orang Jepang” (1988, hal.35).

Di Indonesia, bahasa Jepang termasuk *Foreign Language*. *Foreign Language* merupakan bahasa asing yang tak wajib dikuasai dan masih asing di telinga siswa. Sehingga terdapat berbagai macam hambatan yang ditemui oleh seorang pengajar. Seperti sulitnya mendapatkan bahan ajar yang relevan sesuai kurikulum dan tujuan pembelajaran, sulitnya mendapatkan media pengajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk siswa tingkat SMA, hingga sulitnya motivasi dari siswanya sendiri. Seperti pada pengalaman peneliti ketika melakukan kegiatan PPL, terdapat perbedaan kemampuan menyerap informasi dalam proses pembelajaran bahasa Jepang. Terdapat kelas yang sedikit sulit menangkap maksud dan memahami kosakata serta pola kalimat, namun ada juga kelas yang cepat atau mudah menangkap informasi atau materi pelajaran yang sedang dipelajari. Sehingga, guru atau pengajar harus mampu menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi, karakteristik dan situasi siswa agar terlaksananya proses belajar mengajar yang diinginkan sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Pada proses belajar mengajar ditingkat SMA, hal yang menjadi dasar agar siswa mampu memahami bahasa Jepang adalah penguasaan kosakata. Penggalih (2014, hal.2) berpendapat bahwa “semakin banyak kosakata yang dikuasai maka akan semakin memudahkan dalam berkomunikasi”. Kosakata atau *Goi* (語彙) adalah “salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai untuk menunjang kelancaran berkomunikasi baik dalam ragam lisan maupun tulisan”

Dahidi dan Sudjianto (2009, hal.97). Dengan memiliki kosakata yang beragam, maka siswa dapat menyusun berbagai bentuk pola kalimat dengan mudah dan

dapat menguasai keempat aspek utama dalam pembelajaran bahasa Jepang seperti membaca, menulis, berbicara, dan menyimak.

Berdasarkan pengalaman peneliti dalam pelaksanaan kegiatan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) dan hasil wawancara dengan guru pamong, diketahui bahwa apabila pada setiap pertemuan guru memberikan terlalu banyak kosakata beserta pola kalimat baru dan dengan metode pembelajaran yang belum berterima bagi siswa, maka sebagian besar siswa atau pembelajar bahasa Jepang akan mengalami kesulitan menghafal kosakata-kosakata baru dan sulit memahami bentuk pola kalimat baru bahasa Jepang. Hal ini dikarenakan oleh banyaknya mata pelajaran yang harus dipelajari dan dihafalkan oleh siswa SMA. Maka, pengajar harus dapat menemukan metode pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan karakteristik pembelajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu selama kegiatan PPL, dalam pembelajaran masih bersifat konvensional namun tetap berprioritas pada kurikulum 2013. Metode yang digunakan yaitu metode inkuiri. Metode ini mendorong siswa belajar dengan keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip serta mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan mencari sendiri jawaban atas pertanyaan yang mereka ajukan. Beberapa siswa mampu aktif dan antusias mengikuti pembelajaran, namun ada pula yang masih bersifat pasif, tidak impulsif mengikuti pelajaran, dan kurang berani mengungkapkan pendapat atas hasil mengamati dan mengasosiasi. Sehingga untuk mencapai hasil yang diinginkan dalam proses pembelajaran bahasa Jepang, dibutuhkan metode yang dapat menunjang terlaksananya kegiatan belajar mengajar khususnya untuk penguasaan kosakata dan bentuk pola kalimat.

"Dengan metode dalam kegiatan pembelajaran diharapkan sebagai langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan belajar"

Hamiyah dan Muhamad Jauhar (2014, hal.42). Terdapat bermacam-macam metode mengajar yang bisa digunakan oleh guru agar tersampainya tujuan pembelajaran. Salah satunya yaitu metode permainan. Metode permainan menurut Aqib (2002, hal.98) merupakan "suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan". Jadi, permainan merupakan metode pembelajaran dimana materi disampaikan melalui suatu kegiatan yang menyenangkan dan dapat menunjang terciptanya tujuan instruksional dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mencoba mengujicobakan permainan Estafet Verbal dalam proses pembelajaran pada kosakata dan pola kalimat bahasa Jepang. Metode permainan ini digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang dan mempermudah memahami bahasa Jepang dalam penguasaan kosakata dan penyusunan pola kalimat. Pada permainan ini, peneliti terinspirasi dari permainan komunikata yang pernah menjadi acara kuis di salah satu saluran televisi swasta. Sistemnya yakni pemain terdiri dari 3-4 orang yang berbaris berbanjar. Pemain pertama yang telah diberi petunjuk memberikan informasi ke pemain selanjutnya dan itu terus berlanjut hingga ke pemain akhir. Dari permainan itulah peneliti terinspirasi untuk mengembangkan permainan komunikata menjadi permainan Estafet Verbal. Namun, pada permainan Estafet Verbal siswa tidak hanya dititik beratkan pada kerjasama menemukan berbagai kosakata yang dimaksud melainkan juga berlatih menyusun

kosakata-kosakata yang sedang dipelajari untuk menjadi satu kesatuan kalimat utuh dan benar. Berikut prosedur permainan Estafet Verbal secara runtut:



Gambar 1.1 Pemain Membentuk Kelompok (Source: Peneliti, 2016)

- a. Pemain membentuk kelompok, masing - masing kelompok terdiri dari 5-9 orang dan baris berbanjar.



Gambar 1.2 Pemain Membaca Petunjuk (Source: Peneliti, 2016)

- b. Pemain paling depan mendapatkan petunjuk.



Gambar 1.3 Petunjuk (Source: Peneliti, 2016)

c. Petunjuk tersebut merupakan definisi dari kosakata yang dimaksud dalam bahasa Indonesia.



Gambar 1.4 Pemain Satu Membisikkan Petunjuk. (Source: Peneliti, 2016)

d. Pemain paling depan yang telah mendapatkan petunjuk, memberitahukan petunjuk tersebut ke pemain kedua dengan cara berbisik.



Gambar 1.5 Pemain Dua Membisikkan Petunjuk. (Source: Peneliti, 2016)

e. Pemain kedua memberitahukan petunjuk tersebut ke pemain ketiga, begitupun seterusnya hingga petunjuk sampai di pemain terakhir.



Gambar 1.6 Pemain Terakhir Mencari Kosakata (Source: Peneliti, 2016)

f. Pemain terakhir harus mencari secepat mungkin kosakata yang dimaksud dalam bahasa Jepang



Gambar 1.7 Pemain Terakhir Meletakkan Kosakata (Source: Peneliti, 2016)

g. Dan meletakkannya di lembar Cermin Kosakata.



Gambar 1.8 Pemain Dirolling (Source: Peneliti 2016)

h. Para pemain terus *dirolling* hingga semua pemain dapat merasakan menjadi pemain depan dan pemain terakhir



Gambar 1.9 Pemain Menyusun Kalimat (Source: Peneliti, 2016)

i. Setelah kosakata-kosakata telah terkumpul, setiap kelompok secara bersama-sama membuat susunan pola kalimat yang sesuai dengan bab yang sedang dipelajari.



Gambar 1.10 Pemain Mengkomunikasikannya (Source: Peneliti, 2016)

j. Setelah menjadi pola kalimat yang utuh, perwakilan kelompok mengkomunikasikannya.

Sebelumnya, peneliti telah mencoba mempraktikkan permainan Estafet Verbal ketika melaksanakan kegiatan PPL. Akan tetapi, tidak sampai pada tahap pengambilan nilai atau mengukur kemampuan siswa. Alasan peneliti menggunakan permainan Estafet Verbal antara lain meningkatkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran, mendorong siswa untuk aktif, mampu mengasosiasi arti kata kosakata dalam bahasa Indonesia dan bahasa Jepang, meningkatkan kerja sama tim antar siswa dalam kegiatan pembelajaran, dapat mengeksplorasi segala informasi yang didapatkannya, dan membuat pikiran bekerja secara kreatif serta

sebagai variasi metode permainan yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jepang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah pengaruh penggunaan metode permainan Estafet Verbal terhadap kemampuan kosakata dan pola kalimat bahasa Jepang kelas X IB 1 SMA Negeri 1 Pandaan tahun ajaran 2015/2016 ?
2. Bagaimanakah respon siswa kelas X IB 1 SMA Negeri 1 Pandaan terhadap metode permainan Estafet Verbal?

1.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini yaitu terdapat pengaruh positif pada nilai posttest akibat dari penggunaan metode permainan Estafet Verbal pada kosakata dan pola kalimat bahasa Jepang dan metode permainan Estafet Verbal dapat diterima oleh siswa kelas X IB 1 SMAN 1 sebagai salah satu metode mengajar yang menyenangkan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai peneliti berdasarkan rumusan masalah diatas adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode permainan Estafet Verbal terhadap kemampuan kosakata dan pola kalimat bahasa Jepang kelas X IB 1 SMA Negeri 1 Pandaan tahun ajaran 2015/2016.

2. Untuk mengetahui respon siswa atas penggunaan metode permainan estafet verbal terhadap kemampuan kosakata dan pola kalimat bahasa Jepang kelas X IB1 SMA Negeri 1 Pandaan tahun ajaran 2015/2016

1.5 Manfaat penelitian.

Manfaat yang diharapkan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu metode pembelajaran bahasa Jepang yang menyenangkan khususnya yang berkaitan dengan penguasaan kosakata dan pola kalimat.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pengajar

Dengan metode permainan ini, guru atau pengajar dapat menambah referensi tentang metode mengajar yang menyenangkan dalam peningkatan penguasaan kosakata dan pola kalimat bahasa Jepang.

b. Bagi siswa

Dengan metode permainan ini, diharapkan mampu sebagai bahan acuan dalam peningkatan kemampuan penguasaan kosakata dan pola kalimat bahasa Jepang sesuai dengan materi yang dipelajari.

1.6 Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Penelitian ini terbatas pada pengaruh metode permainan Estafet Verbal dan respon siswa pada kegiatan pembelajaran bahasa Jepang terhadap kemampuan kosakata dan penyusunan pola kalimat sesuai materi yang sedang dipelajari dengan membandingkan rata-rata nilai pretest dan posttest siswa kelas X IB 1 SMA Negeri 1 Pandaan tahun ajaran 2015/2016.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005, hal. 849), “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.” Sementara itu, Surakhmad (1982, hal.7) menyatakan bahwa “pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada di sekelilingnya”. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto, “pengaruh adalah suatu hubungan antara keadaan pertama dengan keadaan yang kedua dan terdapat hubungan sebab akibat. Keadaan pertama diperkirakan menjadi penyebab kedua, keadaan pertama berpengaruh terhadap keadaan kedua” (2006, hal.37). Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu hal yang dapat membentuk, mengubah, dan mempengaruhi hal-hal yang ada di sekitarnya.

2.2 Pembelajaran bahasa Jepang

Belajar merupakan suatu kegiatan aktif yang dilakukan pembelajar untuk mendapatkan ilmu yang bermanfaat yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seorang pembelajar. Dengan belajar seseorang dapat terus berkembang untuk memperbaiki diri karena belajar tidak mengenal ruang dan waktu. Menurut

Sudjana belajar adalah “proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar adalah proses yang diarahkan kepada tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu” (2002, hal.28). Dengan kata lain, belajar adalah suatu kegiatan positif yang merupakan proses mereaksi suatu hal melalui pengalaman, proses melihat, mengamati hingga memahami sesuatu yang dapat ditandai dengan adanya perubahan pada diri pembelajar.

Di dalam lingkungan sekolah, pembelajaran berkaitan erat dengan pemahaman siswa atas informasi atau ilmu yang dipelajarinya. Hal ini merupakan akibat dari interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar. Menurut Nasution “pembelajaran adalah aktivitas mengorganisasi lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar” (2005, hal.8). Sehingga dari kegiatan pembelajaran, siswa mampu memahami hasil dari menyerap dan mengolah informasi atau ilmu yang didapatkan dari guru dan sumber belajar lalu dapat menerapkannya.

Sejalan dengan itu, berdasarkan UU No.20 Thn 2003, BAB 1 Pasal 1 ayat 20 (UU RI 20/2003;2003, hal.3), “Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Sehingga dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses belajar yang terjadi antara siswa dengan guru dan sumber belajar yang menghasilkan pemahaman akibat dari menyerap dan mengolah informasi di lingkungan belajar.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, guru harus dapat berkreasi dengan berbagai model pembelajaran yang khas secara menarik, menyenangkan, dan bermanfaat bagi siswa karena dalam pembelajaran bahasa Jepang, pembelajar dituntut untuk bisa memahami, mengetahui, dan mempraktikkannya agar tercapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tingkatnya. Menurut Muneo “tujuan belajar bahasa Jepang pada lembaga-lembaga pendidikan SMA yakni untuk mengetahui tentang Jepang, bukan untuk menggunakannya sebagai alat berhubungan dengan orang-orang Jepang” (1988, hal.35). Sasaran yang diharapkan yakni memberikan pengetahuan tentang negeri dan kehidupan orang Jepang melalui bahasa Jepang. Sehingga, “buku pelajaran atau modul yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu menggunakan buku yang disusun dan telah disesuaikan dengan sistem atau keadaan pendidikan di negara tersebut daripada menggunakan buku yang dibuat untuk orang dewasa yang mempunyai tujuan mempraktekkan bahasa Jepang di Jepang” Muneo (1988, hal.43).

Terdapat syarat mutlak yang harus dilaksanakan pada pendidikan bahasa Jepang sebagai penunjang pada proses pembelajaran agar lebih efektif menurut Muneo (1988, hal.3), yaitu :

- a. Dapat mencapai tujuan belajar dalam waktu yang relatif singkat karena ditunjang oleh pelaksanaan yang terencana sesuai dengan kurikulum.
- b. Dapat melaksanakan proses belajar mengajar yang relatif efektif dan efisien karena ditunjang oleh materi atau bahan pelajaran yang telah disiapkan sebelumnya.

- c. Dengan latihan yang terarah oleh guru yang berpengalaman dalam dunia pendidikan akan menjamin hasil belajar yang lebih baik dan lebih efisien.
- d. Dapat memakai alat bantu pengajaran dengan baik, misalnya alat-alat peraga, laboratorium bahasa, dsb.
- e. Di kelas akan tercipta persaingan yang positif antara pelajar serta mereka akan dapat saling membantu atau merangsang motivasi belajarnya.

Jika syarat-syarat tersebut terpenuhi maka kelangsungan proses belajar mengajar akan lebih mudah dilakukan dan dapat mempermudah dalam pengarahan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jepang, selain dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran dan mengajar yang menarik, menyenangkan, dan bermanfaat bagi siswa, juga harus memenuhi syarat mutlak sebagai penunjang efektifitas pembelajaran dengan menyesuaikan tujuan belajar bahasa Jepang sesuai tingkatnya.

2.3 Kosakata Bahasa Jepang

Kosakata merupakan aspek dasar yang harus dikuasai oleh pembelajar dalam pembelajaran suatu bahasa termasuk bahasa asing. Karena fungsi bahasa sebagai alat komunikasi. Tanpa penguasaan kosakata, maka pembelajar tidak akan bisa menggunakan bahasa asing tersebut. Agar memiliki kemampuan bahasa yang baik hendaknya pembelajar mempunyai penguasaan kosakata yang baik pula, seperti yang diungkapkan Tarigan (1993, hal.2-3) mengatakan bahwa “kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung pada kualitas dan kuantitas

kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimiliki semakin besar pula kemungkinan terampil berbahasa”. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan memiliki penguasaan kosakata yang baik diperoleh manfaat sebagai berikut :

- a. Keterampilan berbahasa menjadi meningkat.
- b. Dapat berkomunikasi dengan baik.
- c. Mengemukakan gagasan secara tepat dengan penempatan kata yang tepat pula.
- d. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi.

Menurut alwi, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002, hal.597) menyatakan bahwa “kosakata adalah perbendaharaan kata”. Dalam bahasa Jepang istilah kosakata disebut *Goi* (語彙). “*Goi* (語彙) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik ragam lisan maupun tulisan” Dahidi dan Sudjianto (2009, hal.97).

Asano Yuriko dalam Dahidi dan Sudjianto (2009, hal.97) menyebutkan bahwa “tujuan akhir pembelajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan *Goi* (語彙) yang memadai”. Dengan demikian terlihat jelas pentingnya penguasaan kosakata yang benar, agar makna yang dikehendaki bisa tersampaikan dengan baik dan agar pembelajar mudah mempelajari empat aspek

pembelajaran dalam bahasa yaitu, aspek membaca, menulis, mendengar, dan berbicara.

Selain itu, Dahidi dan Sudjianto (2009, hal.98) menjelaskan berdasarkan karakteristik gramatikalnya terdapat sepuluh macam kosakata yang diklasifikasikan, yaitu :

a. *Doushi* (動詞) (verba)

Verba adalah salah satu kelas kata dalam bahasa Jepang yang menyatakan aktivitas, keberadaan, atau keadaan sesuatu. Verba ini dalam bentuk kamus dikenal dengan selalu diakhiri dengan vokal /u/, Dahidi dan Sudjianto (2009, hal.149). Contoh : *taberu* (食べる) yang artinya makan, *nomu* (飲む) yang artinya minum, dsb.

b. *I-keiyoushi* (意形容詞) (adjektiva-i)

Adjektiva-i sering disebut juga 「形容詞」 (*i-keiyoshi*), yaitu kelas kata yang menyatakan sifat atau keadaan sesuatu, dengan sendirinya dapat menjadi predikat dan dapat mengalami perubahan bentuk, setiap kata yang termasuk dalam 「い形容詞」 (*i-keiyoshi*) selalu diakhiri silabel /i/ dalam bentuk kamusnya, dan dapat menjadi kata keterangan yang menerangkan kata lain dalam suatu kalimat menurut Kitahari dalam Dahidi dan Sudjianto (2009, hal.154). Contoh: *takai* (高い) yang berarti tinggi, *nagai* (長い) yang berarti panjang, *kanashii* (悲しい) yang berarti sedih, *kowai* (怖い) yang berarti takut.

c. *Na-keiyoushi* (名形容詞) (adjectiva-na)

Adjektiva-na disebut juga 「形容動詞」 (*keiyoodooshi*) yaitu kelas kata yang menyatakan sifat atau keadaan sesuatu dan dengan sendirinya dapat

menjadi predikat, serta diakhiri dengan *だ* (*da*) atau *です* (*desu*). Karena

perubahannya mirip dengan verba seperti 有名な所 (*yuumeina tokoro*)

artinya tempat yang terkenal, sedangkan artinya mirip dengan 形容詞

(*keiyoshi*) atau kata sifat, maka kelas kata ini diberi nama 「形容動詞」

(*keiyoodooshi*), Iwabuchi dalam Dahidi dan Sudjianto (2009, hal.155).

Contoh: *shizukada* (静かだ) yang artinya tenang atau sepi, *kireida* (きれ

いだ) yang artinya cantik atau indah, *sukida* (好きだ) yang artinya suka.

d. *Meishi* (名詞) (nomina)

Meishi adalah nomina atau kata-kata yang menunjukkan nama, orang,

benda, kejadian atau peristiwa, keadaan (2009, hal.156-160). Contoh:

Nihon jin (日本人) yang artinya orang jepang, *Watashi* (私) yang artinya

saya, *Fujisan* (富士山) yang artinya gunung Fuji, dsb.

Dalam *meishi* sendiri, Takanao dalam Dahidi dan Sudjianto (2009, hal.158)

membagi *meishi* (名詞) menjadi lima macam, yaitu :

1. *Futsuu Meishi* (普通名詞) yaitu nomina yang menyatakan nama-nama

benda, barang, peristiwa, dan sebagainya yang bersifat umum. Misalnya :

Hon (本) artinya buku, *Hikouki* (飛行機) artinya pesawat, *Tsukue* (机) artinya meja, dan sebagainya.

2. *Koyuu Meishi* (固有名詞) yaitu nomina yang menyatakan nama-nama yang menunjukkan benda secara khusus seperti nama daerah, nama negara, nama orang, nama buku, nama pekerjaan dan sebagainya.

Misalnya : *Nihon* (日本) artinya Jepang, *Chuugoku* (中国) artinya China, dan sebagainya.

3. *Suushi* (数詞) yaitu nomina yang menyatakan bilangan, jumlah, kuantitas, urutan, dan sebagainya. Misalnya : *Mitsu* (三つ) artinya tiga buah, *Ni ban* (二番) artinya nomor dua, *Yotsu* (四つ) artinya empat buah, dan sebagainya.

4. *Keishiki Meishi* (形式名詞) yaitu nomina yang menerangkan fungsinya secara formalitas tanpa memiliki hakekat atau arti sebenarnya. Misalnya : *Tame* (ため), *Koto* (こと), *Wake* (わけ), dan sebagainya.

5. *Daimeishi* (代名詞) yaitu kata-kata yang menunjukkan sesuatu secara langsung tanpa menyebutkan nama orang, benda, perkara, arah, tempat, dan sebagainya. Misalnya : *Kore* (これ), *Kimi* (君), *Anata* (あなた), dan sebagainya.

e. *Rentaishi* (連体詞) (pronomina)

Pronomina merupakan kelas kata yang tidak mengenal konjugasi dan yang digunakan hanya untuk menerangkan nomina (2009, hal.162).

Contoh : *Sono* (その)、*Kono* (この)、*Dono* (どの)、*Kore* (これ) dan sebagainya.

f. *Fukushi* (副詞) (Adverbia)

Adverbia adalah kata-kata yang menerangkan verba, ajektiva, dan adverbial yang lainnya, tidak dapat berubah, dan berfungsi menyatakan keadaan atau derajat suatu aktivitas, suasana, atau perasaan pembicara,

Matsuoka dalam Dahidi dan Sudjianto (2009, hal.165). Contoh :

Kanarazu (必ず) artinya tentu, *Muzukashii* (難しい) artinya sulit, dan sebagainya.

g. *Kandoushi* (感動詞) (Interjeksi)

Interjeksi adalah kelas kata yang bentuknya tidak dapat berubah, tidak dapat menjadi subjek, tidak dapat menjadi keterangan, dan tidak dapat menjadi konjungsi. Menurut Shimizu dalam Dahidi dan Sudjianto (2009, hal.169), di dalam 「感動詞」 (*kandoushi*) terkandung kata-kata yang mengungkapkan perasaan seperti rasa terkejut dan rasa gembira, namun di dalamnya terkandung juga kata-kata yang menyatakan panggilan atau jawaban terhadap orang lain. Contoh: *aa* (ああ) dan *ara* (あら) yang menyatakan rasa haru, *moshi* (もし) dan sebagainya.

h. *Setsuzokushi* (接続詞) (konjungsi)

Konjungsi merupakan kelas kata yang tidak dapat mendapat subjek, objek, predikat ataupun kata yang menerangkan kata lain. 「接続詞」 (*setsuzokushi*) berfungsi menyambungkan suatu kalimat dengan kalimat

lain atau menghubungkan dengan bagian kalimat lain (2009, hal.170).

Contoh : *Sore ni* (それに)、*Demo* (でも)、*Sore de* (それで)、 dan sebagainya.

1. *Jodoushi* (助動詞) (verba bantu)

Verba Bantu merupakan kelas kata yang tidak dapat berdiri sendiri (2009, hal.174). Contoh : *masu* (ます) untuk bentuk kata kerja sedang、*Tai* (た

い) untuk bentuk harapan atau keinginan、 dsb.

j. *Joshi* (上 司) (partikel)

Partikel adalah kelas kata yang dipakai setelah suatu kata untuk menunjukkan hubungan antara kata tersebut dengan kata lain dan untuk menambah arti kata tersebut agar lebih jelas lagi (tidak dapat berdiri sendiri) (2009, hal.181). Contoh: *Ga* (が) menyatakan penegasan, *ni* (に) menyatakan letak benda, *wa* (は) menyatakan sebuah informasi tertentu.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kosakata – kosakata pada bab いえ (Ie), sebagai berikut :

Tabel 2.1 Kosakata Bab Ie/Uchi

No.	Jenis kosakata (Goi)	Kosakata (Goi)
1.	<i>Futsuu Meishi</i> (普通名詞)	テレビ atau <i>terebi</i> (TV)、エアコン atau <i>eakon</i> (AC)、コンピューター atau <i>konpyuutaa</i> (Komputer)、れいぞうこ atau <i>reizouko</i> (Lemari Es)、せんぷき atau <i>senpuki</i> (Kipas Angin)、ラジカセ atau <i>razikase</i> (Radio)、でんわ atau <i>denwa</i> (Telepon)、ほんだな atau <i>hondana</i> (Rak buku)、ソファ atau <i>sofa</i> (Sofa)、テーブル atau <i>teeburu</i> (Meja Makan)、ベッド atau <i>beddo</i> (Kasur)、だいどころ atau <i>daidokoro</i> (Dapur)、いま atau <i>ima</i> (Ruang Keluarga)、にわ atau <i>niwa</i> (Halaman)、へや atau <i>heya</i> (Kamar Tidur).
2.	<i>I-keiyoushi</i> (意形容詞)	おおきい atau <i>ookii</i> (Besar)、ちいさい atau <i>chiisai</i> (Kecil)、あたらしい atau <i>atarashii</i> (Baru)、ふるい atau <i>furui</i> (Lama)、ひろい atau <i>Hiroi</i> (Luas)、せまい atau <i>semai</i>

		(Sempit)、あかるい atau <i>akarui</i> (Terang)、 くらい atau <i>kurai</i> (Gelap)、きたない atau <i>kitanai</i> (Kotor).
3.	<i>Na-keiyoushi</i> (名形 容詞)	きれい atau <i>Kirei</i> (Bersih)
4.	<i>Suushi</i> (数詞)	いちだい atau <i>ichi dai</i> (satu),にだい atau <i>ni dai</i> (dua)、さんだい atau <i>san dai</i> (tiga) dan seterusnya. ひとつ atau <i>hitotsu</i> (satu buah)、ふたつ atau <i>futatsu</i> (dua buah)、みっつ atau <i>mittsu</i> (tiga buah)... dan seterusnya.
5.	<i>Joshi</i> (上詞)	partikel が(<i>ga</i>), は (<i>ha</i>) dan も(<i>mo</i>)

Akan tetapi, dalam penelitian ini peneliti mengambil beberapa kosakata yang berhubungan sebagai perwakilan agar ketika kosakata-kosakata yang dimaksud sudah terkumpul, kosakata tersebut dapat diolah menjadi pola kalimat yang sesuai serta dalam pelaksanaan metode permainannya dapat menghemat waktu.

2.4 Metode Pembelajaran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia “metode adalah cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud, cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan” (1990, hal.580). Maka, metode merupakan salah satu kunci penting dalam pencapaian tujuan. Tanpa sebuah metode yang sesuai dengan kondisi dan situasi, maka tercapainya tujuan yang direncanakan akan terhambat.

Sedangkan menurut Nasution “pembelajaran adalah aktivitas mengorganisasi lingkungan sebaik-baiknya dan sumber belajar bagi pembelajar sehingga pembelajar dapat belajar secara efektif dan efisien” (2005. Hal.8). Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara-cara pembelajaran yang digunakan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pembelajaran partisipatori. “Metode pembelajaran partisipatori lebih menekankan keterlibatan pembelajar untuk berpartisipasi aktif secara penuh dalam penentu keberhasilan belajar. Guru hanya bersifat sebagai pemandu atau fasilitator dalam kegiatan pembelajaran” Suyatno (2009, hal. 44).

Dalam metode ini, pembelajar dituntut aktif, dinamis, dan sebagai subjek dalam pembelajaran. Begitu juga pengajar, dalam metode pembelajaran partisipatori, pengajar harus aktif memfasilitasi belajar pembelajar dengan gambar, suara, diagram, dan sebagainya. Selain itu, menurut Suyatno mengatakan bahwa

“guru atau pengajar berperan sebagai pemandu yang penuh dengan motivasi, seorang mediator, dan harus kreatif” (2009, hal.44). Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran partisipatori menuntut peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan guru mengambil kendali penuh atas metode yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

2.5 Metode Mengajar

Dalam kegiatan pembelajaran dibutuhkan metode mengajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Hal ini perlu untuk mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran serta membangun interaksi yang positif antara guru dan siswa. Menurut Sudjana, “metode mengajar ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Oleh karena itu, metode mengajar memiliki peranan sebagai alat untuk menciptakan proses mengajar dan belajar” (2002, hal.76).

Proses kegiatan belajar mengajar yang baik, hendaknya mempergunakan berbagai jenis metode mengajar secara bergantian atau bersamaan untuk saling melengkapi satu sama lain. Hal ini dikarenakan masing-masing metode memiliki kelemahan serta kelebihan tersendiri. Tugas guru ialah memilih berbagai metode yang tepat untuk menciptakan proses belajar mengajar. Menurut Sudjana, “ketepatan penggunaan metode mengajar tersebut sangat bergantung pada tujuan, isi proses belajar mengajar dan kegiatan belajar mengajar” (2002, hal.76)

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga jenis metode mengajar, diantaranya: Metode ceramah, metode tanya jawab, dan metode permainan Estafet Verbal.

2.5.1 Metode Permainan Estafet Verbal

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (1995, hal.614) “permainan adalah bermain, perbuatan bermain”. Sedangkan menurut Ahmadi dalam Pitadjeng (2006, hal.95) mengemukakan bahwa “permainan adalah suatu perbuatan yang menyenangkan dan dilakukan atas kehendak sendiri dengan tujuan untuk mendapatkan kesenangan pada waktu melakukan kegiatan tersebut.” Dari penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa permainan adalah suatu kegiatan bermain yang menimbulkan kesenangan bagi pesertanya.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru dapat menyisipkan sebuah permainan yang mampu sebagai penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Permainan tersebut bisa dikatakan sebagai dengan bermain kreatif. Menurut Sujiono dan Bambang Sujiono mengemukakan bahwa “bermain kreatif adalah saat seorang anak secara langsung melibatkan dirinya dalam sebuah kegiatan atau permainan yang mengharuskan mereka untuk berfikir serta memusatkan diri pada sesuatu dalam permainan itu” (2013, hal.36). Berdasarkan pendapat tersebut, dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Jepang guru dapat mengaplikasikan metode permainan ketika proses pembelajaran berlangsung. Yaitu, penyampaian materi dengan memberikan ruang aktif bagi siswa melalui kegiatan yang menarik dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Menurut Elkonin dalam Sujiono dan Bambang Sujiono (2013, hal.35)

menggambarkan tiga prinsip bermain kreatif, yaitu :

- a. Dalam bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks.
- b. Kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan mengasosiasikan aturan bermain.
- c. Kehati-hatian dalam bermain mungkin terjadi karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama teman-temannya.

Hal-hal tersebut dapat sebagai patokan dalam menjalankan bermain kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan memahami yang sedang terjadi untuk mencapai tujuan, menempatkan diri secara perpektif sesuai dengan aturan bermain, dan berhati-hati mampu membuat pembelajar menjadi lebih aktif lagi dan mampu berfikir kritis dalam kondisi yang menyenangkan.

Selain itu, menurut Brierly dalam Djuanda, mengemukakan bahwa “permainan akan meningkatkan partisipasi siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif” (2006, hal.88). Maka, dengan bermain akan membantu perkembangan otak, yaitu meningkatkan kemampuan bahasa, bersosialisasi, bernalar, dan perkembangan motoriknya. Sejalan dengan itu, Menurut Muksin (2014, hal.8) manfaat bermain, diantaranya:

a. Motorik

Dengan bermain, motorik anak akan mengalami pertumbuhan yang baik, sehingga berbagai organ tubuhnya akan aktif dan akan berpengaruh positif kepada kesehatannya.

b. Psikis

Teori *Psychoanalytic* mengatakan bahwa bermain berguna untuk mengurangi kecemasan anak dengan mencoba mengekspresikan berbagai dorongan impulsifnya. Selain itu, teori *Surplus Energy* mengemukakan bahwa bermain sangat bermanfaat untuk mengisi kembali energi seorang anak yang telah melemah akibat kejenuhan terhadap aktivitas rutinnnya.

c. Sosial

Teori *Cognitive Developmental* mengemukakan bahwa bermain sangat penting bagi perkembangan kognitif anak, yakni dengan melatih kemampuan adaptasi terhadap lingkungannya dalam suasana yang menyenangkan. Dengan bermain, anak akan belajar bersosial dengan teman-temannya, belajar berkomunikasi, belajar memecahkan masalah, belajar mengenal aturan-aturan sosial, belajar menerima kekalahan, dan belajar untuk menang.

d. Ilmu pengetahuan

Teori *Practice for Adulthood* dari K.Gross mengatakan bahwa bermain dapat mengembangkan keterampilan dan pengetahuan anak.

Dari beberapa manfaat itu saling berkesinambungan untuk membentuk pembelajar yang aktif dan kritis dalam kegiatan belajar mengajar. Manfaat

tersebut diharapkan didapatkan siswa ketika melakukan permainan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Eheart dan Leavit dalam Sujiono dan Bambang Sujiono mengemukakan bahwa “kegiatan bermain atau permainan dapat mengembangkan potensi anak. Tidak hanya potensi fisik tetapi juga perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosional, kreatifitas, dan pada akhirnya potensi akademik” (2013, hal.36). Sehingga dari paparan diatas, terlihat bahwa metode permainan memiliki banyak manfaat dari olah gerak tubuh hingga kemampuan kognitif siswa yakni menalar dan mengolah informasi yang didapat.

Akan tetapi, permainan yang diterapkan sebagai metode pembelajaran setidaknya bukan permainan yang hanya berisi kesenangan semata. Permainan yang digunakan sebagai metode pembelajaran akan lebih baik jika bersifat mendidik dan berisi penyampaian materi tentang pelajaran yang sedang dipelajari.

Menurut Djuanda, menjelaskan bahwa ada dua jenis permainan dalam pembelajaran. Pertama, permainan yang mengarah pada permainan yang digunakan dalam pendidikan untuk tujuan tertentu, misalnya permainan teka-teki atau komunikata yang digunakan untuk pengayaan kosakata. Kedua, permainan dalam pembelajaran digunakan sebagai permainan murni, misalnya permainan untuk membangkitkan semangat pembelajar yang sudah mulai bosan (2006, hal.88). Oleh sebab itu, permainan komunikata inilah yang kemudian dikembangkan peneliti menjadi permainan Estafet Verbal yang diujikan untuk mengetahui adakah pengaruh terhadap penguasaan kosakata dan pola kalimat bahasa Jepang pada siswa kelas X IB 1.

Menurut Subagio dalam Makhbubi Khasanah dkk (2012, hal.3) tahap – tahap pengaplikasian metode permainan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu :

- a. Guru menjelaskan maksud, tujuan, dan proses permainan.
- b. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok
- c. Guru membagi atau memasang alat dan bahan permainan
- d. Siswa melakukan permainan
- e. Siswa berdiskusi tentang materi yang telah dipelajari
- f. Siswa melaporkan hasil diskusi.

Dengan begitu, metode permainan akan lebih sistematis, lebih terarah sesuai tujuannya dan diharapkan siswa mendapatkan manfaat dari permainan dalam kegiatan pembelajaran. Guru sebelum menyusun permainan harus mempersiapkan dengan matang mengenai bahan dan langkah-langkah yang akan dilakukan sebelum melaksanakan permainan serta mempersiapkan segala kemungkinan yang akan terjadi. Agar ketika pelaksanaan berlangsung, tidak terlalu membuang waktu dan dapat berjalan sesuai yang direncanakan.

Setiap metode memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. guru dalam menerapkan suatu metode harus memperhatikan kelebihan dan kelemahan suatu metode dengan situasi, kondisi, dan materi yang telah disampaikan.

Demikian pula bila guru akan menerapkan metode permainan dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus dapat memanfaatkan kelebihan dari metode permainan serta dapat mengatasi kelemahan dari metode yang digunakan. Sehingga, guru dapat melaksanakan pembelajaran sesuai dengan yang direncanakannya. Menurut

Nikmah (2012, hal.8) terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan dari metode permainan adalah sebagai berikut:

Kelebihan :

1. Siswa dirangsang untuk aktif, berfikir logis, sportif, dan merasa senang dalam proses belajar mengajar.
2. Materi pembelajaran dapat lebih mudah dipahami.
3. Siswa memiliki kemampuan memecahkan masalah sesuai dengan materi dalam permainan.

Kelemahan :

1. Tidak semua topik dapat disajikan dengan metode permainan.
2. Dapat memakan waktu yang lama dalam proses pembelajaran.
3. Permainan dapat mengakibatkan kelas gaduh sehingga dapat mengganggu ketenangan kelas sekitarnya.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain dalam kegiatan pembelajaran mampu memberi manfaat bagi pembelajar, memberi nuansa yang menyenangkan ketika dalam kegiatan pembelajaran, dan mengurangi kebosanan ketika belajar. Selain agar kegiatan pembelajaran tidak monoton, dengan permainan diharapkan mampu sebagai alat bantu dalam tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Akan tetapi, metode permainan juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Guru harus dapat menyesuaikan kondisi dan

karakteristik siswa sehingga metode permainan yang diterapkan dapat membuahkan manfaat dan berterima dengan siswa.

Metode permainan Estafet Verbal merupakan permainan yang meneruskan informasi kosakata yang diperoleh dan dilanjutkan ke pemain lain hingga ke pemain terakhir. Permainan ini, peneliti terinspirasi dari permainan komunikata yang pernah menjadi acara kuis di salah satu saluran televisi swasta. Sistemnya yakni pemain terdiri dari 3-4 orang yang berbaris berbanjar. Pemain pertama yang telah diberi petunjuk memberikan informasi ke pemain selanjutnya dan itu terus berlanjut hingga ke pemain akhir. Dari permainan itulah peneliti terinspirasi untuk mengembangkan permainan komunikata menjadi permainan Estafet Verbal.

Adapun cara penerapan metode permainan Estafet Verbal sebagai berikut :

1. Permainan Estafet Verbal dilakukan secara berkelompok.
2. Peneliti bertindak sebagai guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 5-9 siswa.
3. Setiap kelompok berbaris berbanjar menghadap pada kotak yang berisi kumpulan petunjuk yang telah dipersiapkan peneliti. Petunjuk tersebut merupakan definisi dari kosakata bahasa Jepang dalam bahasa Indonesia.
4. Pemain paling depan membaca petunjuk tersebut kemudian mengkomunikasikan dengan cara membisikkan petunjuk ke pemain kedua, lalu pemain kedua mengkomunikasikan ke pemain ketiga dan seterusnya hingga ke pemain paling belakang. Kosakata – kosakata pada

setiap kelompok berbeda. Sehingga siswa harus membisikannya untuk mengurangi kesalah pahaman.

5. Pemain paling belakang harus mencari secepat mungkin petunjuk yang dimaksud dalam bentuk bahasa Jepang dan mencarinya pada kumpulan kosakata bahasa Jepang yang telah dipersiapkan peneliti sebelumnya.

6. Setelah mendapatkan kosakata yang dimaksud, pemain meletakkan kosakata tersebut di lembar Cermin Kosakata.

7. Para pemain terus dirolling hingga semua pemain dapat merasakan menjadi pemain didepan dan pemain yang dibelakang, serta hingga petunjuk yang disiapkan habis.

8. Setelah kosakata yang dimaksud terkumpul, masing-masing kelompok menyusun potongan kosakata bahasa Jepang menjadi pola kalimat yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari dan mengkomunikasikannya.

9. Peneliti mengamati setiap pola kalimat yang disusun siswa dan menentukan siapa pemenangnya.

10. Sistem penilaian permainan ini adalah kelompok yang paling cepat menebak petunjuk yang dimaksud, menemukan kosakata bahasa Jepang yang dimaksud, dan menyusun kalimat yang benar dan sesuai dengan materi yang sedang dipelajari adalah pemenangnya.

2.6 Penelitian yang relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian terdahulu yang dilakukan oleh

Gigih Dwi Penggalih dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Permainan

Tennis Verbal Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang kelas X-2 SMA

Negeri 2 Lamongan Tahun Ajaran 2012/2013”. Penelitian terdahulu ini

menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode True

Experimental Design karena terdapat kelas control yakni kelas X-9 dan kelas

ekspresimen yakni kelas X-2 sebagai perbandingannya. Data dari penelitian

terdahulu adalah pretest dan posttest dengan sumber datanya seluruh siswa kelas

X-2 dan seluruh siswa kelas X-9 SMAN 2 Lamongan. Hasil dari penelitian

terdahulu adalah kelas eksperimen mendapat pengaruh positif dari permainan

Tennis verbal dan siswa mengalami peningkatan penguasaan kosakata bahasa

Jepang. Melalui test pretest dan posttest peneliti terdahulu membandingkan hasil

nilai keseluruhan test pada kelas kontrol (X-9) dan kelas eksperimen (X-2).

Terdapat persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama meneliti

tentang metode permainan verbal yang diadaptasi dari jenis olah raga terhadap

pengaruh penguasaan kosakata bahasa Jepang. Perbedaannya dengan peneliti

terdahulu adalah jenis permainan yang digunakan. Peneliti sebelumnya

menggunakan permainan tennis verbal yang berfokus pada kemampuan individual

siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Sedangkan dalam penelitian ini

jenis permainan yang digunakan adalah permainan Estafet Verbal atau bisa

disebut juga dengan komunikata. Dalam permainan ini peneliti mengarah pada

kerjasama kelompok dalam aspek berbicara, mengasosiasi kosakata dari bahasa

Indonesia ke bahasa Jepang, mendengarkan, dan membacakan pola kalimat yang

telah dibuat secara berkelompok dari kosakata yang telah dikumpulkan.

Penelitian yang relevan selanjutnya dilakukan oleh Yulis Andriana dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Taboo* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang kelas X.2 SMA Negeri 1 Magetan Tahun Ajaran 2012/2013”. Penelitian terdahulu ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen model *True Experimental Design* karena untuk membandingkan kelas kontrol yaitu X.9 dan kelas eksperimen X.2 atas penggunaan permainan *Taboo* terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Data pada penelitian terdahulu ini berupa tes pretest, posttest, dan angket respon dengan sumber datanya seluruh siswa kelas X.2 dan X.9 SMAN 1 Magetan. Hasil dari penelitian terdahulu ini, metode permainan *Taboo* memberikan pengaruh positif terhadap kelas eksperimen atau kelas X.2 dan membantu dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Persamaan dengan penelitian ini yaitu keduanya sama-sama mengukur kemampuan siswa dalam hal penguasaan kosakata bahasa Jepang. Perbedaannya jenis permainan yang digunakan dan media permainannya. Peneliti terdahulu menggunakan permainan *Taboo* sebagai metode permainan dalam pembelajaran. Dalam pengaplikasian permainan *Taboo*, peneliti memanfaatkan media kartu gambar, kartu kosakata, dan kartu *clue* untuk memudahkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Selain itu untuk Permainan *Taboo*, peneliti terdahulu menggunakan jenis kosakata secara menyeluruh hingga pada huruf hiragana dan katakana. Sedangkan dalam penelitian ini, permainan estafet verbal berfokus pada kooperatif dan kreatifitas siswa dengan menggunakan kata petunjuk bahasa

Indonesia dan potongan kosakata bahasa Jepang yang selanjutnya disusun membentuk suatu pola kalimat yang utuh dan benar.

Penelitian yang relevan selanjutnya dilakukan oleh Nike Anggraeni dengan judul “Pengaruh Penerapan Permainan *Bingo* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang kelas X SMA PGRI 1 Kota Mojokerto”. Penelitian terdahulu ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu One Grup Pretest-Posttest karena tidak menggunakan kelompok pembanding. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA PGRI 1 Kota Mojokerto tahun ajaran 2014/2015 berjumlah 49 siswa. Sampel yang digunakan sebanyak 24 siswa dari kelas X-1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan *Bingo*, Penelitian ini menggunakan instrument Pretest, Posttest, dan Angket. Hasil dari penelitian terdahulu ini yaitu metode permainan *Bingo* memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang dan mendapatkan respon positif dari siswa.

Persamaan dengan penelitian ini yaitu keduanya sama-sama mengukur kemampuan siswa dalam hal penguasaan kosakata bahasa Jepang. Perbedaannya yaitu jenis permainan yang digunakan. Peneliti terdahulu menggunakan permainan *Bingo* sebagai metode permainan dalam pembelajaran. Dalam pengaplikasian permainan *Bingo*, peneliti memanfaatkan media wall *Bingo*, kartu soal kosakata, dan lembar pilihan jawaban untuk memudahkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Sedangkan dalam penelitian ini, permainan Estafet Verbal berfokus pada kooperatif dan kreatifitas siswa dengan menggunakan kata petunjuk dalam bahasa Indonesia dan beberapa potongan kosakata bahasa Jepang

yang selanjutnya dikumpulkan dan disusun membentuk suatu pola kalimat yang utuh dan benar.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen yang merupakan termasuk dalam metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono, “metode kuantitatif dapat dibagi menjadi dua, yaitu metode eksperimen dan metode survey” (2011, hal.11). Pada penelitian ini, sebelumnya peneliti melakukan kegiatan PPL serta melakukan observasi terhadap karakteristik pembelajar kelas X SMAN 1 Pandaan. Setelah itu, ditindak lanjuti untuk melakukan eksperimen mengenai metode Permainan Estafet Verbal. “Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh atau *treatment* tertentu (perlakuan) dalam kondisi yang terkontrol” Sugiyono (2011, hal.11) atau bisa dikatakan peneliti menggunakan metode eksperimen untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode permainan (*treatment*) terhadap penguasaan kosakata dan pola kalimat bahasa Jepang.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode eksperimen *Pre-Experimental Designs* dengan menggunakan jenis penelitian *One-Grup Pretest-Posttest Design*. “Pada jenis ini terdapat *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan” Sugiyono (2011, hal. 111). Dengan gambaran sebagai berikut :

Keterangan :

$$O^1 X O^2$$

O^1 : Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O^2 : Nilai *posttest* (setelah diberi diklat)

X:Perlakuan yang diberikan (Variabel

bebas)

Pengaruh perlakuan yang diberikan terhadap hasil yang diinginkan : ($O^2 - O^1$).

Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel pendukung penelitian yaitu :

- a. Variabel Independen atau bebas. Variabel ini bisa dikatakan sebagai variabel *stimulus, predictor, antecedent*. Variabel ini merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah Metode permainan Estafet Verbal, *Pretest, Posttest*, dan siswa kelas X IB 1 angkatan 2015/2016.
- b. Variabel dependen atau terikat disebut juga sebagai variabel *output*, kriteria, konsekuen. Variabel ini merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah peningkatan penguasaan kosakata dan pola kalimat bahasa Jepang.

Kedua variabel ini membentuk hubungan kausal, yaitu hubungan yang bersifat sebab akibat dari variabel Independen atau variabel yang mempengaruhi dan variabel dependen atau variabel yang dipengaruhi.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Pandaan tanggal 3 dan 17 Mei 2016 pada semester genap tahun ajaran 2015/2016.

3.3 Populasi dan Sampel.

Menurut Sugiyono “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya” (2011, hal.119). Jadi populasi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau obyek tersebut. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X IB 1, X IB 2, X lintas Minat A, X lintas minat B, X lintas minat C, XI IB 1, XI IB 2, XI LM, XII IB 1, dan XII IB 2, dan XII LM SMAN 1 Pandaan tahun ajaran 2015/2016, dengan jumlah siswa keseluruhan 412 orang siswa.

Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu “sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili)” Sugiyono (2011, hal.120). Sampel pada penelitian ini ditujukan pada kelas X karena dalam pelaksanaan kegiatan PPL peneliti lebih sering mengajar di kelas X serta melakukan observasi di kelas

tersebut. Di dalam sekolah SMAN 1 Pandaan, kelas X yang mempelajari bahasa Jepang ada lima kelas, diantaranya : X IB 1, X IB 2, X LM A, X LM B, X LM C.

Setiap kemampuan kognitif dan afektif siswa berbeda pada masing-masing kelas

X. Berdasarkan observasi peneliti ketika melaksanakan PPL, kemampuan menyerap informasi atau materi pelajaran kelas X LM lebih mudah tersampaikan dengan baik dibandingkan kelas X IB. Sehingga peneliti menunjukan penelitian ini untuk kelas X IB.

Terdapat dua kelas X IB yakni X IB 1 dan X IB 2. Peneliti memilih X IB 1 sebagai kelas eksperimen pada penelitian ini karena berdasarkan wawancara dengan guru SMAN 1 Pandaan bahwa terdapat kesenjangan kemampuan. Yaitu terdapat siswa yang sangat pandai dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jepang, namun ada juga yang membutuhkan perlakuan khusus. Selain itu, menurut guru bahasa Jepang SMAN 1 Pandaan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jepang siswa kelas X IB 2 jauh lebih aktif dibandingkan siswa kelas X IB 1.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes untuk menjawab rumusan masalah pertama dan angket untuk menjawab rumusan masalah kedua. "Tes adalah latihan yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, sikap, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok" Riyanto (2001, hal.103). Dengan tes ini diharapkan mampu sebagai tolak ukur perbandingan sebelum dan setelah diberikan metode permainan

Estafet Verbal.

Selanjutnya, untuk menjawab rumusan kedua peneliti menggunakan Angket untuk mengetahui respon siswa terhadap metode permainan Estafet Verbal.

“Angket merupakan alat untuk mengumpulkan data yang berupa daftar pertanyaan yang disampaikan kepada responden untuk dijawab secara tertulis” Riyanto (2001, hal.87). Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup yang berisi pertanyaan mengenai metode permainan Estafet Verbal dengan pilihan jawabannya. “Angket tertutup ini menggunakan skala *Likert* untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang variabel penelitian. Jawaban setiap item instrumen skala ini mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif” Sugiyono (2011, hal.136).

Pemberian skor pada skala *Likert*, yaitu:

- a. Sangat setuju : 5
- b. Setuju : 4
- c. Ragu-ragu : 3
- d. Tidak setuju : 2
- e. Sangat tidak setuju : 1

Berikut kisi-kisi angket yang akan digunakan peneliti untuk mengetahui respon siswa mengenai permainan Estafet Verbal:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket

No.	Teori	Indikator	Pernyataan
1.	Nikmah (2012:8)	Permainan dapat merangsang siswa untuk aktif, berfikir logis, dan senang dalam proses belajar mengajar.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya merasa senang dengan adanya permainan Estafet Verbal dalam proses pembelajaran. 2. Saya menyimak materi pelajaran dengan baik saat kegiatan pembelajaran berlangsung. 3. Permainan Estafet Verbal dapat merangsang saya untuk aktif. 4. Permainan Estafet Verbal merangsang saya untuk berfikir logis dan terurut dalam menyelesaikan masalah dalam permainan seperti dalam penyusunan pola kalimat. 5. Permainan Estafet Verbal dapat membuat saya kritis, tanggung jawab dan berani berinisiatif dalam penyusunan pola kalimat.
2.	Nikmah	Metode permainan	6. Permainan Estafet Verbal yang

	(2012:8).	harusnya mempermudah materi pembelajaran untuk dipahami	bersifat kelompok, dapat membantu saya mengerti dalam penyusunan pola kalimat dan mengembangkan keterampilan berbahasa Jepang 7. Permainan Estafet Verbal dapat memudahkan saya untuk mengerti kosakata – kosakata dan pola kalimat pada bab tersebut.
3.	(Nikmah, 2012:8)	Siswa mampu memecahkan masalah sesuai dengan materi dalam permainan.	8. Saya mampu membuat pola kalimat sesuai dengan bab tersebut. 9. Saya dapat mengolah kosakata dalam bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang.
4.	(Muksin, 2014:8).	Teori <i>Psychoanalytic</i> mengatakan bahwa bermain berguna untuk mengurangi kecemasan anak dengan mencoba mengekspresikan berbagai dorongan	10. Saya merasa cemas jika tidak bisa menyelesaikan langkah-langkah dalam permainan ini. 11. Saya merasa lebih bersemangat dalam pembelajaran ketika guru menggunakan permainan ini. 12. Suasana belajar dengan metode permainan Estafet Verbal

		<p>impulsifnya. Selain itu, teori <i>Surplus Energy</i> mengemukakan bahwa bermain sangat bermanfaat untuk mengisi kembali energi seorang anak yang telah melemah akibat kejenuhan terhadap aktivitas rutinnnya (Muksin,2014:8).</p>	<p>menegangkan. 13. Saya merasa bosan ketika pengajar menyisipkan permainan Estafet Verbal dalam kegiatan pembelajaran.</p>
5.	(Muksin, 2014:8)	<p>Teori <i>Cognitive Developmental</i> mengemukakan bahwa bermain amat penting bagi perkembangan kognitif anak, yakni dengan melatih kemampuan adaptasi</p>	<p>14. Metode permainan Estafet Verbal memberikan kesempatan bagi saya untuk berdiskusi dengan teman dan saling membantu dalam penyusunan pola kalimat bahasa Jepang. 15. Melalui metode permainan Estafet Verbal saya dapat mengemukakan pendapat dalam penyusunan pola</p>

		<p>terhadap lingkungannya dalam suasana yang menyenangkan. Dengan bermain, anak akan belajar bersosial dengan teman-temannya, belajar berkomunikasi, belajar memecahkan masalah, belajar mengenal aturan-aturan sosial, belajar menerima kekalahan, dan belajar untuk menang.</p>	<p>kalimat.</p> <p>16. Melalui metode permainan Estafet Verbal membuat saya menghargai pendapat orang lain dalam penyusunan pola kalimat bahasa Jepang.</p> <p>17. Melalui metode permainan Estafet Verbal membuat saya belajar menerima kekalahan, dan belajar untuk menang.</p>
6.	(Muksin, 2014:8).	<p>Teori <i>Practice for Adulthood</i> dari K.Gross mengatakan bahwa bermain dapat mengembangkan keterampilan dan</p>	<p>18. Materi yang diajarkan menggunakan metode permainan Estafet Verbal bermanfaat bagi saya.</p> <p>19. Saya merasa dapat belajar untuk memecahkan permasalahan dalam</p>

		pengetahuan anak	permainan ini. 20. Saya mendapatkan pengetahuan baru dengan adanya permainan ini dalam pembelajaran.
--	--	------------------	---

3.5 Teknik pengumpulan data

Dalam suatu penelitian terdapat proses pengumpulan data dengan menggunakan beberapa “metode yang tentunya harus sesuai dengan sifat dan karakteristik penelitian yang dilakukan” Riyanto (2001, hal.82). Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti diantaranya :

- a. Untuk menjawab rumusan masalah yang pertama adalah dengan menggunakan tes. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *pretest* untuk mengukur kemampuan siswa dalam hal penguasaan kosakata dan pola kalimat bahasa Jepang sebelum diberi perlakuan metode permainan dan *posttest* untuk mengukur pencapaian siswa terhadap penguasaan kosakata dan pola kalimat bahasa Jepang setelah diberi perlakuan eksperimen metode permainan Estafet Verbal.
- b. Untuk menjawab rumusan kedua, peneliti menggunakan angket. “Angket merupakan alat untuk mengumpulkan data yang berupa daftar pertanyaan yang disampaikan kepada responden untuk dijawab secara tertulis” Riyanto (2001, hal.87). Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini

adalah angket tertutup dengan menggunakan skala *Likert* sebagai pengukurannya.

3.6 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 03 dan 17 Mei 2016. Berikut kronologi jadwal pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan.

Tabel 3.2 Pelaksanaan Penelitian

Waktu Pelaksanaan	Aktivitas Pembelajaran
03 Mei 2016	<ul style="list-style-type: none"> - Pembukaan - Mengulas kembali materi-materi pelajaran bahasa Jepang yang telah dipelajari. - Memberikan materi pelajaran bahasa Jepang bab <i>Ie</i> atau <i>Uchi</i> dengan metode ceramah dengan disisipi metode tanya jawab untuk mengukur seberapa pemahaman siswa terhadap materi yang telah dijelaskan. - Memberikan <i>Pretest</i> - Memberikan Perlakuan metode permainan Estafet Verbal
17 Mei 2016	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti memberi waktu belajar siswa 10 menit untuk mengingat kembali materi bab <i>Ie</i> atau <i>Uchi</i>. -Memberikan perlakuan metode permainan Estafet Verbal. -Memberikan <i>Posttest</i>.

- | | |
|--|---|
| | - Menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari. |
| | - Memberikan angket respon siswa. |

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan penjelasan mengenai teknik yang akan digunakan oleh peneliti dalam memecahkan rumusan masalah. Teknik analisis data sebagai penjas, langkah apa saja yang akan diambil peneliti dalam menjawab rumusan masalah. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah :

1. Untuk menjawab rumusan masalah pertama yakni bagaimana pengaruh penggunaan metode permainan Estafet Verbal terhadap kemampuan kosakata dan pola kalimat bahasa Jepang kelas X IB 1 SMAN 1 Pandaan tahun ajaran 2015/2016 adalah :

3.7.1 Uji Validitas dan reliabilitas

Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2011:168). Instrumen yang teruji valid dan reliabilitasnya tentu akan menghasilkan data yang dipercaya kebenarannya. Untuk instrumen yang berbentuk tes, maka pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi yang akan diajarkan (Sugiyono, 2015:353). Dengan demikian untuk memperoleh nilai hasil validasi tes, sebelumnya peneliti menyusun soal yang disesuaikan dengan indikator yang akan dicapai

sebanyak 60 butir soal dan divalidasi isi dan konstruk oleh guru bahasa Jepang SMAN 1 Pandaan. Soal tersebut kemudian diujikan ke kelas uji coba (kelas X IB 2) dan data hasil uji coba dihitung dengan bantuan SPSS 16 *for windows*. Dari hasil perhitungan tersebut, dari 60 soal yang diujikan terdapat 35 soal yang valid.

Maka, soal-soal valid tersebut dapat digunakan sebagai instrumen penelitian yang akurat. Sedangkan reliabilitas adalah konsistensi atau kepercayaan. Hasil suatu pengukuran akan dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap subjek yang sama, diperoleh hasil yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah (Azwar, 2015:7). Pada penelitian ini untuk menghitung nilai reliabilitas tes, peneliti menggunakan SPSS 16.0 *for windows*.

3.7.2 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, untuk uji normalitas data menggunakan Uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan SPSS 16.0 *for windows*. Kriteria pengambilan keputusan dari uji normalitas adalah jika nilai *Asymp Sig (2-tailed)* atau signifikan $< 0,05$ distribusi adalah tidak normal. Sedangkan jika nilai *Asymp Sig (2-*

tailed) atau signifikan $> 0,05$ maka distribusi adalah normal (Priatna, 2004:14).

3.7.3 Uji t-tes

Jika ingin menguji perbedaan dua rata-rata dari sampel tentang variabel yang diteliti, maka teknik statistik yang digunakan adalah uji-t (t-tes) dengan hasil data harus berdistribusi normal terlebih dahulu. (Arifin, 2014:280). Sehingga akan diketahui adakah pengaruh dari metode permainan Estafet Verbal dari perbedaan hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Dalam penelitian ini, untuk uji t-test, peneliti menggunakan SPSS 16.0 *for windows*.

2. Untuk menjawab rumusan masalah kedua yakni bagaimana respon siswa kelas X IB 1 SMAN 1 Pandaan terhadap metode permainan Estafet Verbal adalah dengan menggunakan angket. Angket yang digunakan yaitu angket tertutup. Yang diukur dengan skala *Likert*. Skala ini, mempunyai gradasi nilai sangat positif sampai sangat negatif, berupa sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Skor pada jawaban angket ini, peneliti menggunakan :

1. Sangat setuju = 5

2. Setuju = 4

3. Ragu-ragu = 3

4. Tidak setuju = 2

5. Sangat tidak setuju = 1

Setelah jawaban terkumpul, maka dapat diolah dengan menghitung persentase total dari jumlah skor jawaban keseluruhan atau dengan menghitung jumlah skor masing-masing pernyataan. Dengan rumus :

$$Pr = \frac{\text{Jumlah skor total yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\% \quad (\text{Riduwan, 2003:15})$$

Jumlah skor ideal

Jika hasil diketahui, maka dapat diinterpretasikan dari tabel Kriteria

Interpretasi Skor berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Interpretasi Skor

Angka Persentase	Keterangan
Angka 0% - 20%	Sangat lemah
Angka 21% - 40%	Lemah
Angka 41% - 60%	Cukup
Angka 61% - 80%	Kuat
Angka 81% - 100%	Sangat Kuat

Riduwan (2003, hal.15)

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Temuan

1. Pada penelitian ini, untuk menjawab rumusan masalah pertama yakni bagaimana pengaruh penggunaan metode permainan Estafet Verbal terhadap penguasaan kosakata dan pola kalimat bahasa Jepang, peneliti membandingkan rata – rata nilai *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4.1 Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siswa

No.	Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1.	Responden 1	96	100
2.	Responden 2	92	96
3.	Responden 3	90	94
4.	Responden 4	89	94
5.	Responden 5	88	98
6.	Responden 6	86	96
7.	Responden 7	82	96
8.	Responden 8	82	93
9.	Responden 9	77	98
10.	Responden 10	73	89
11.	Responden 11	73	80
12.	Responden 12	71	84
13.	Responden 13	69	80
14.	Responden 14	69	74
15.	Responden 15	68	74
16.	Responden 16	68	89
17.	Responden 17	62	95

18.	Responden 18	51	70
19.	Responden 19	49	73
20.	Responden 20	47	60
21.	Responden 21	47	94
22.	Responden 22	42	51
23.	Responden 23	37	65
24.	Responden 24	34	52
25.	Responden 25	33	65
26.	Responden 26	30	75
27.	Responden 27	28	52
Jumlah		1700	2187
Mean		64,19	81

Tabel 4.2 Persentase Hasil Perolehan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Kisaran Nilai	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
80-100	8	29,63%	16	59,26 %
60-79	9	33,33 %	8	29,63 %
40-59	5	18,52 %	3	11,11 %
20-39	5	18,52 %	0	
1-19	0		0	
Jumlah	27	100 %		100%

Dari kedua tabel diatas, terlihat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan kata lain, terdapat peningkatan nilai

siswa setelah peneliti menggunakan metode permainan Estafet Verbal dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jepang. Sebelumnya hanya terdapat delapan siswa yang mendapat nilai 80-100. Setelah menggunakan metode permainan Estafet Verbal, siswa yang mendapatkan nilai tinggi kisaran 80-100 menjadi 2 kali lipat, yaitu 16 siswa. Selain itu, untuk siswa yang mendapat nilai rendah menjadi berkurang. Untuk nilai kisaran 20-59 yang awalnya terdapat 20 anak, setelah penggunaan metode permainan Estafet Verbal, berkurang menjadi tiga anak dengan presentase 11,11%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh positif setelah penggunaan metode permainan Estafet Verbal terhadap kemampuan kosakata dan pola kalimat bahasa Jepang yang berpengaruh terhadap nilai hasil belajar siswa.

2. Untuk menjawab rumusan masalah kedua yakni bagaimana respon siswa terhadap penggunaan metode permainan Estafet Verbal, peneliti memberikan angket respon ke 27 responden yang diukur dengan skala *likert*. Skor pada jawaban angket ini yaitu sangat setuju (5), setuju (4), ragu-ragu (3), tidak setuju (2), sangat tidak setuju (1). Setelah jawaban terkumpul, maka dapat diolah dengan menghitung persentase jumlah jawaban keseluruhan, kemudian diinterpretasikan pada tabel Kriteria Interpretasi Skor. Berikut perhitungannya:

$$Pr = \frac{\text{Jumlah skor total yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Jumlah skor yang diperoleh : 2119

Jumlah skor ideal = $\sum \text{Responden} \times \sum \text{item} \times \text{skor tertinggi tiap item}$

$$= 27 \times 20 \times 5$$

$$= 2700$$

Maka, Pr = $2119/2700 \times 100\% = 78,48\%$

Jika diinterpretasikan pada tabel Kriteria Interpretasi Skor, terlihat bahwa metode permainan Estafet Verbal memiliki pengaruh kuat terhadap kemampuan penguasaan kosakata dan pola kalimat bahasa Jepang siswa kelas X IB1 pada saat pembelajaran bahasa Jepang

Tabel 4.3 Kriteria Interpretasi Skor

Angka Persentase	Keterangan
Angka 0% - 20%	Sangat lemah
Angka 21% - 40%	Lemah
Angka 41% - 60%	Cukup
Angka 61% - 80%	Kuat
Angka 81% - 100%	Sangat Kuat

Riduwan (2003, hal.15)

4.2 Pembahasan

1. Untuk menjawab rumusan masalah pertama, yakni bagaimana pengaruh penggunaan metode permainan Estafet Verbal terhadap penguasaan kosakata dan pola kalimat bahasa Jepang, sebelumnya peneliti menguji validitas dan reliabilitas tes dan membandingkan nilai hasil *pretest* dan *posttest*. Berikut penjelasannya :

4.2.1 Uji Validitas

Uji validitas untuk mengetahui kevaliditasan dan kesesuaian instrument yang digunakan untuk mendapatkan data. Setelah divaliditas isi dan konstruksi oleh guru bahasa Jepang, peneliti mengujicobakan ke kelas X IB 2. Pada penelitian ini uji validitas menggunakan rumus *Product Moment Person Correlation* dengan bantuan SPSS 16,0 *for windows*.

Tabel 4.4 Hasil Uji Validasi Soal
Correlations

		skor_total
soal_1	Pearson Correlation	.510
	Sig. (2-tailed)	.013
	N	23
soal_2	Pearson Correlation	.533
	Sig. (2-tailed)	.009
	N	23
soal_3	Pearson Correlation	.481
	Sig. (2-tailed)	.020
	N	23

soal_4	Pearson Correlation	.493
	Sig. (2-tailed)	.017
	N	23
soal_5	Pearson Correlation	.472
	Sig. (2-tailed)	.023
	N	23
soal_6	Pearson Correlation	.579
	Sig. (2-tailed)	.004
	N	23
soal_7	Pearson Correlation	.611
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	23
soal_8	Pearson Correlation	.560
	Sig. (2-tailed)	.005
	N	23
soal_9	Pearson Correlation	.621
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	23
soal_10	Pearson Correlation	.459
	Sig. (2-tailed)	.028
	N	23
soal_11	Pearson Correlation	.532
	Sig. (2-tailed)	.009
	N	23
soal_12	Pearson Correlation	.735
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	23
soal_13	Pearson Correlation	.464
	Sig. (2-tailed)	.026
	N	23
soal_14	Pearson Correlation	.459
	Sig. (2-tailed)	.028
	N	23
soal_15	Pearson Correlation	.488
	Sig. (2-tailed)	.018
	N	23
soal_16	Pearson Correlation	.600
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	23
soal_17	Pearson Correlation	.428
	Sig. (2-tailed)	.041
	N	23

soal_18	Pearson Correlation	.489**
	Sig. (2-tailed)	.018
	N	23
soal_19	Pearson Correlation	.547**
	Sig. (2-tailed)	.007
	N	23
soal_20	Pearson Correlation	.468**
	Sig. (2-tailed)	.024
	N	23
soal_1B	Pearson Correlation	.583**
	Sig. (2-tailed)	.004
	N	23
soal_2B	Pearson Correlation	.464**
	Sig. (2-tailed)	.026
	N	23
soal_3B	Pearson Correlation	.445**
	Sig. (2-tailed)	.033
	N	23
soal_4B	Pearson Correlation	.735**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	23
soal_5B	Pearson Correlation	.665**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	23
soal_6B	Pearson Correlation	.612**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	23
soal_7B	Pearson Correlation	.778**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	23
soal_8B	Pearson Correlation	.735**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	23
soal_9B	Pearson Correlation	.840**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	23
soal_10B	Pearson Correlation	.667**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	23
soal_11B	Pearson Correlation	.434*
	Sig. (2-tailed)	.039
	N	23

soal_12B	Pearson Correlation	.613**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	23
soal_13B	Pearson Correlation	.531**
	Sig. (2-tailed)	.009
	N	23
soal_14B	Pearson Correlation	.553**
	Sig. (2-tailed)	.006
	N	23
soal_15B	Pearson Correlation	.476*
	Sig. (2-tailed)	.022
	N	23

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Untuk mengetahui kevalidan soal, dapat diketahui bahwa soal dikatakan valid apabila nilai hasil hitung $>$ nilai r *Product Moment* dengan taraf signifikan 5% atau 1 % dengan menyesuaikan nilai N atau jumlah responden. Sehingga untuk N = 23 taraf signifikan 5% adalah 0,413 dan untuk 1% adalah 0,526, soal dikatakan valid apabila terdapat tanda ** dan * .Maka, soal-soal yang diujikan diatas dikatakan valid karena nilai korelasi masing-masing soal lebih besar dari 0,413 dan 0,526.

4.2.2 Uji Reliabilitas

Untuk uji reliabilitas, peneliti menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan SPSS 16.0 *for windows*. Berikut hasil uji reliabilitas soal:

Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas Soal

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	23	100.0
	Excluded ^a	0	0.0
	Total	23	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.769	35

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
soal_1	.61	.499	23
soal_2	.78	.422	23
soal_3	.52	.511	23
soal_4	.87	.344	23
soal_5	.57	.507	23
soal_6	.83	.388	23
soal_7	.57	.507	23
soal_8	.48	.511	23
soal_9	.48	.511	23
soal_10	.91	.288	23
soal_11	.70	.470	23
soal_12	.96	.209	23
soal_13	.91	.288	23
soal_14	.96	.209	23
soal_15	.96	.209	23
soal_16	.48	.511	23
soal_17	.74	.449	23
soal_18	.48	.511	23
soal_19	.30	.470	23
soal_20	.65	.487	23
soal_1B	.78	.422	23
soal_2B	.61	.499	23
soal_3B	.70	.470	23
soal_4B	.96	.209	23
soal_5B	.91	.288	23
soal_6B	.87	.344	23

soal_7B	.87	.344	23
soal_8B	1.00	.000	23
soal_9B	.87	.344	23
soal_10B	.96	.209	23
soal_11B	.61	.499	23
soal_12B	.61	.499	23
soal_13B	.78	.422	23
soal_14B	.35	.487	23
soal_15B	.57	.507	23

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
25.17	23.877	4.886	35

Suatu soal dikatakan reliabel apabila nilai $\alpha >$ nilai r *Product Moment* yang disesuaikan dengan jumlah N . Sehingga, untuk $N=23$ taraf signifikan 5% adalah 0,413 dan untuk 1% adalah 0,526. Dari tabel diatas diketahui bahwa nilai $\alpha = 0,769 > 0,413/0,526$. Maka dapat dikatakan bahwa semua soal tersebut reliabel.

4.2.3 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, untuk uji normalitas data menggunakan Uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan SPSS 16.0 *for windows*.

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		pretest	posttest
N		27	27
Normal Parameters ^a	Mean	64.19	81.00
	Std. Deviation	21.286	15.755
Most Extreme Differences	Absolute	.164	.184
	Positive	.103	.114
	Negative	-.164	-.184
Kolmogorov-Smirnov Z		.851	.958
Asymp. Sig. (2-tailed)		.464	.318

a. Test distribution is Normal.

Suatu data dikatakan berdistribusi normal apabila jika nilai *Asymp Sig (2-tailed)* atau signifikan $> 0,05$. Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig. pretest* adalah 0,464 dan *posttest* adalah 0,318. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Maka, dapat disimpulkan bahwa data pada penelitian ini berdistribusi normal.

4.2.4 Uji t-test

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari penggunaan metode permainan Estafet Verbal dengan membandingkan nilai hasil *pretest* dan *posttest*.

Uji t-tes dalam penelitian ini, peneliti menggunakan SPSS 16.0 *for windows*.

Tabel 4.7 Hasil Uji t-tes

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	64.19	27	21.286	4.096
posttest	81.00	27	15.755	3.032

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest & posttest	27	.833	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair1	pretest - posttest	-16.815	11.949	2.300	-21.542	-12.088	-7.312	26	.000

Untuk mengetahui adakah pengaruh dari penggunaan metode permainan Estafet Verbal, Maka t hitung harus lebih besar dari nilai t -tabel dengan taraf signifikan 0,05 atau 5%. Dari tabel diatas diketahui bahwa nilai t hitung yaitu 7,312. Kemudian nilai t hitung dibandingkan dengan nilai t -tabel dengan $df=26$ yang memiliki taraf signifikan 2,056. Sehingga dapat diketahui bahwa nilai t hitung $>$ nilai t -tabel, yakni $7,312 > 2,056$. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan metode permainan Estafet Verbal terhadap kemampuan penguasaan kosakata dan pola kalimat bahasa Jepang.

4.2.5 Uji Hipotesis

Dari hasil uji t tes, diketahui bahwa hasil nilai t hitung $>$ nilai t -tabel, yaitu $7,312 > 2,056$. Sehingga hipotesis diterima, yakni terdapat pengaruh positif terhadap kemampuan penguasaan kosakata dan pola kalimat bahasa Jepang akibat

dari penggunaan metode permainan Estafet Verbal. Berikut tabel nilai rata – rata hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas X IB 1:

Tabel 4.8 Nilai Rata-Rata Hasil *Pretest* dan *Posttest*

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai rata-rata	64,19	81,00

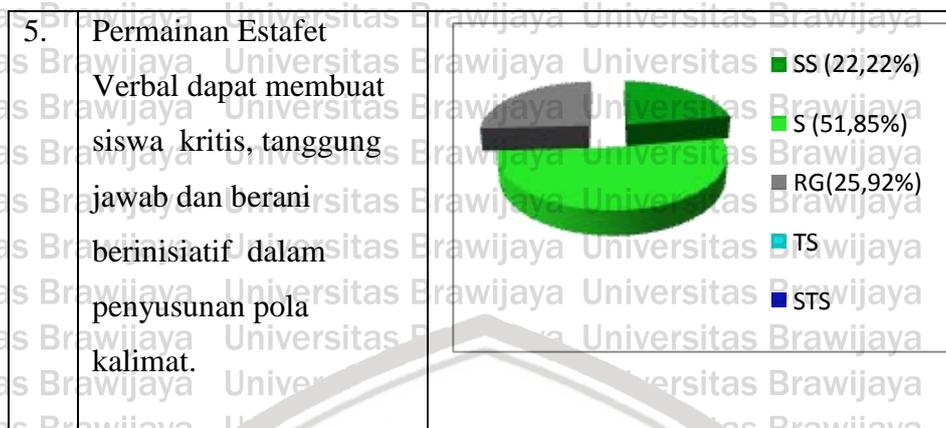
Dari tabel diatas, diketahui bahwa terdapat kenaikan nilai rata-rata pada *posttest* yaitu $81 - 64,19 = 16,81$. Hal ini diperkuat dengan hasil uji t-test yang menunjukkan bahwa nilai t-hitung lebih besar dari nilai t-tabel, yaitu $7,312 > 2,056$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan metode permainan Estafet Verbal berpengaruh positif terhadap kemampuan penguasaan kosakata dan pola kalimat bahasa Jepang siswa kelas X IB 1 SMAN 1 Pandaan.

2. Untuk menjawab rumusan masalah kedua yaitu bagaimana respon siswa terhadap penggunaan metode permainan Estafet Verbal dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jepang, peneliti menganalisis jawaban setiap pernyataan angket melalui masing-masing indikator pernyataan. Berikut penjelasannya :

- a. Pada indikator pertama, merupakan pendapat dari Nikmah (2012:8) mengemukakan bahwa permainan dapat merangsang siswa untuk aktif, berfikir logis, dan senang dalam proses belajar mengajar. Indikator ini dijabarkan menjadi lima pernyataan.

Tabel 4.9 Hasil Angket Siswa Indikator 1

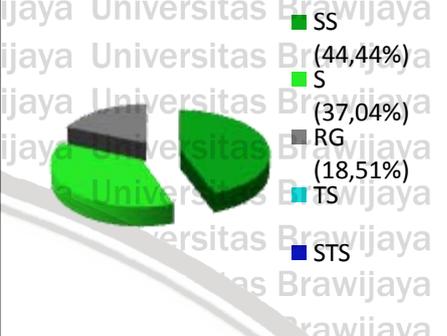
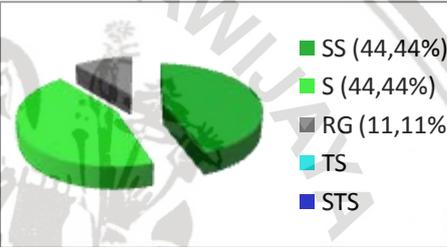
No	Pernyataan	Penilaian
1.	Siswa merasa senang dengan adanya permainan Estafet Verbal dalam proses pembelajaran.	<p> ■ SS (37.04%) ■ S (62.96%) ■ RG ■ TS ■ STS </p>
2.	Siswa menyimak materi pelajaran dengan baik saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	<p> ■ SS (3.7%) ■ S (81.48%) ■ RG (14.81%) ■ TS ■ STS </p>
3.	Permainan Estafet Verbal dapat merangsang siswa untuk aktif.	<p> ■ SS (48,15%) ■ S (44,44%) ■ RG (7,4%) ■ TS ■ STS </p>
4.	Permainan Estafet Verbal merangsang siswa untuk berfikir logis dan terurut dalam menyelesaikan masalah dalam permainan seperti dalam penyusunan pola kalimat.	<p> ■ SS (29,63%) ■ S (59,26%) ■ RG (11,11%) ■ TS ■ STS </p>



Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa semua siswa setuju merasa senang jika pengajar menggunakan metode permainan Estafet Verbal dalam proses pembelajaran. Sebagian besar siswa juga menyimak materi pelajaran dengan baik saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, sebagian besar siswa merasa setuju bahwa permainan Estafet Verbal dapat merangsang siswa untuk aktif, berfikir logis, dan membuat siswa kritis serta berani berinisiatif dalam kegiatan pembelajaran.

- b. Indikator kedua, merupakan pendapat dari Nikmah (2012:8) yang mengemukakan bahwa metode permainan harusnya mempermudah materi pembelajaran untuk dipahami. Indikator ini dijabarkan menjadi dua pernyataan:

Tabel 4.10 Hasil Angket Siswa Indikator 2

No	Pernyataan	Penilaian
6.	Permainan Estafet Verbal yang bersifat kelompok, dapat membantu siswa mengerti dalam penyusunan pola kalimat dan mengembangkan keterampilan berbahasa Jepang.	 <p> ■ SS (44,44%) ■ S (37,04%) ■ RG (18,51%) ■ TS ■ STS </p>
7.	Permainan Estafet Verbal dapat memudahkan siswa untuk mengerti kosakata - kosakata pada bab tersebut.	 <p> ■ SS (44,44%) ■ S (44,44%) ■ RG (11,11%) ■ TS ■ STS </p>

Dari tabel diatas, dapat diketahui sebagian besar siswa setuju bahwa permainan Estafet Verbal dapat membantu siswa mengerti dalam penyusunan pola kalimat dan mengembangkan keterampilan berbahasa Jepang serta dapat memudahkan siswa untuk mengerti kosakata-kosakata pada bab yang dipelajari.

c. Indikator ketiga, merupakan pendapat dari Nikmah (2012:8) yang mengemukakan bahwa siswa mampu memecahkan masalah sesuai dengan materi dalam permainan. Indikator ini dijabarkan menjadi dua pernyataan.

Tabel 4.11 Hasil Angket Siswa Indikator 3

No	Pernyataan	Penilaian
8	Siswa mampu membuat pola kalimat sesuai dengan bab tersebut.	<ul style="list-style-type: none"> ■ SS (14,81%) ■ S (55,56%) ■ RG (29,63%) ■ TS ■ STS
9	Siswa dapat mengolah kosakata ke dalam bahasa Indonesia atau ke dalam bahasa Jepang.	<ul style="list-style-type: none"> ■ SS (18,51%) ■ S (55,56%) ■ RG (25,92%) ■ TS ■ STS

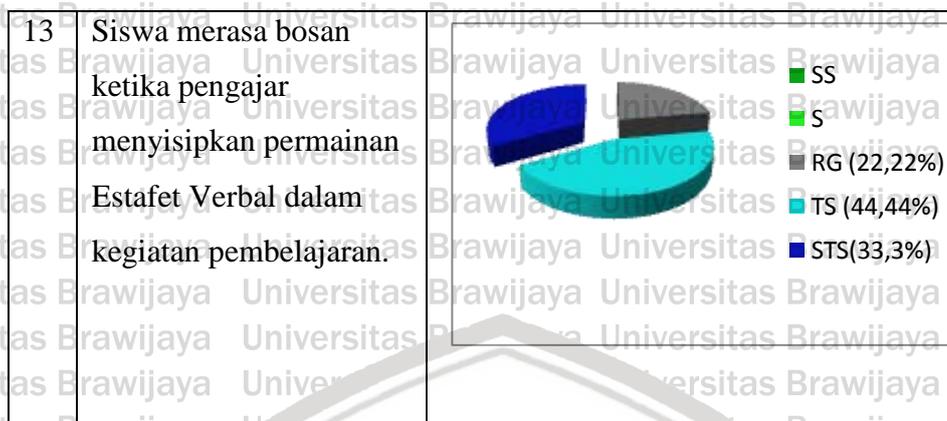
Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa mampu membuat pola kalimat bahasa Jepang dan dapat mengolah kosakata dari bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang setelah diterapkannya metode permainan Estafet Verbal.

d. Indikator keempat merupakan pendapat dari Muksin (2014:8) yang mengemukakan bahwa bermain berguna untuk mengurangi kecemasan anak dengan mencoba mengekspresikan berbagai dorongan impulsifnya. Selain itu, teori *Surplus Energy* mengemukakan bahwa bermain sangat

bermanfaat untuk mengisi kembali energi seorang anak yang telah melemah akibat kejenuhan terhadap aktivitas rutinnya. Indikator tersebut dijabarkan menjadi empat pernyataan.

Tabel 4.12 Hasil Angket Siswa Indikator 4

No	Pernyataan	Penilaian
10.	Siswa merasa cemas jika tidak bisa menyelesaikan langkah-langkah dalam permainan ini.	<p> ■ SS (14,81%) ■ S (25,92%) ■ RG (25,92%) ■ TS (33,3%) ■ STS </p>
11.	Siswa merasa lebih bersemangat dalam pembelajaran ketika guru menggunakan permainan ini.	<p> ■ SS (55,56%) ■ S (33,3%) ■ RG (11,11%) ■ TS ■ STS </p>
12.	Suasana belajar dengan metode permainan Estafet Verbal menegangkan.	<p> ■ SS ■ S ■ RG (25,92%) ■ TS (55,56%) ■ STS (18,51%) </p>

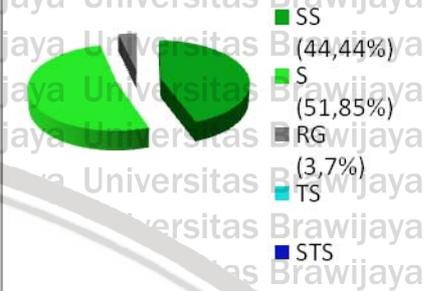
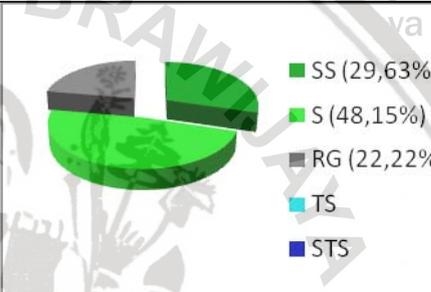
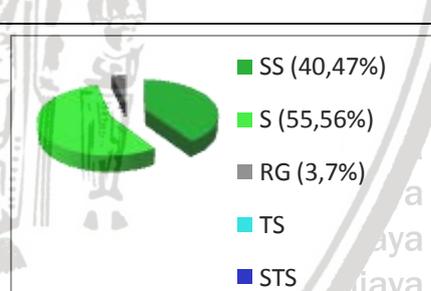
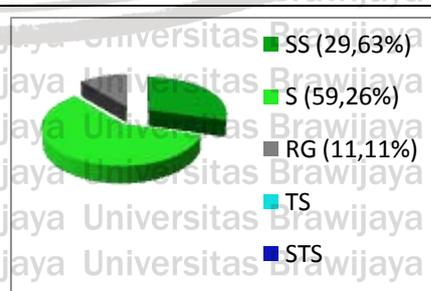


Dari tabel diatas, dapat diketahui terdapat siswa yang enjoy dengan permainan sehingga tidak merasa cemas jika tidak bisa menyelesaikan permainan ini dan sebagian yang lain terdapat yang fokus dengan permainan ini sehingga merasa cemas jika tidak menyelesaikan langkah dalam permainan ini. Selain itu, sebagian besar siswa merasa lebih bersemangat dalam pembelajaran ketika guru menggunakan permainan ini. Siswa juga tidak merasa tegang dan merasa bosan ketika dalam suasana belajar dengan metode permainan Estafet Verbal.

e. Indikator kelima merupakan pendapat dari Muksin (2014:8) yang mengemukakan bahwa bermain amat penting bagi perkembangan kognitif anak, yakni dengan melatih kemampuan adaptasi terhadap lingkungannya dalam suasana yang menyenangkan. Dengan bermain, anak akan belajar bersosial dengan teman-temannya, belajar berkomunikasi, belajar memecahkan masalah, belajar mengenal aturan-aturan sosial, belajar menerima kekalahan, dan belajar untuk menang.

Indikator tersebut dijabarkan menjadi empat pernyataan.

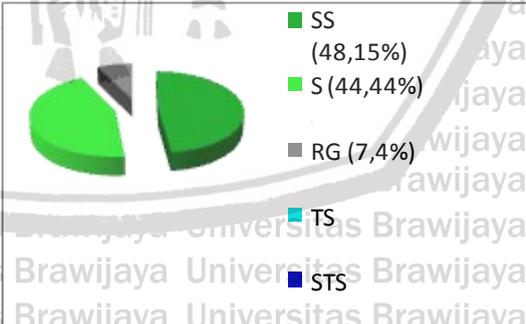
Tabel 4.13 Hasil Angket Siswa Indikator 5

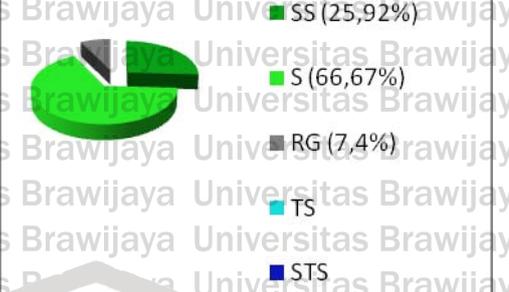
No	Pernyataan	Penilaian
14.	Metode permainan Estafet Verbal memberikan kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi dengan teman dan saling membantu dalam penyusunan pola kalimat bahasa Jepang.	 <ul style="list-style-type: none"> ■ SS (44,44%) ■ S (51,85%) ■ RG (3,7%) ■ TS ■ STS
15.	Melalui metode permainan Estafet Verbal siswa dapat mengemukakan pendapat dalam penyusunan pola kalimat.	 <ul style="list-style-type: none"> ■ SS (29,63%) ■ S (48,15%) ■ RG (22,22%) ■ TS ■ STS
16.	Melalui metode permainan Estafet Verbal membuat siswa menghargai pendapat orang lain dalam penyusunan pola kalimat bahasa Jepang.	 <ul style="list-style-type: none"> ■ SS (40,47%) ■ S (55,56%) ■ RG (3,7%) ■ TS ■ STS
17.	Melalui metode permainan Estafet Verbal membuat siswa belajar menerima kekalahan, dan belajar untuk menang.	 <ul style="list-style-type: none"> ■ SS (29,63%) ■ S (59,26%) ■ RG (11,11%) ■ TS ■ STS

Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa setuju bahwa permainan Estafet Verbal memberikan kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi dengan teman dan saling membantu dalam penyusunan pola kalimat bahasa Jepang. Selain itu, sebagian besar siswa juga setuju melalui metode permainan Estafet Verbal siswa dapat mengemukakan pendapat dalam penyusunan pola kalimat, menghargai pendapat orang lain dalam penyusunan pola kalimat bahasa Jepang dan membuat siswa belajar untuk menang atau menerima kekalahan.

f. Indikator keenam merupakan pendapat dari Muksin (2014:8) yang mengemukakan bahwa bermain dapat mengembangkan keterampilan dan pengetahuan anak. Indikator tersebut dijabarkan menjadi tiga pernyataan.

Tabel 4.14 Hasil Angket Siswa Indikator 6

No	Pernyataan	Penilaian
18.	Materi yang diajarkan menggunakan metode permainan Estafet Verbal bermanfaat bagi siswa.	 <ul style="list-style-type: none"> ■ SS (48,15%) ■ S (44,44%) ■ RG (7,4%) ■ TS ■ STS

19.	Siswa merasa dapat belajar untuk memecahkan permasalahan dalam permainan ini.	 <p>■ SS (25,92%) ■ S (66,67%) ■ RG (7,4%) ■ TS ■ STS</p>
20.	Siswa mendapatkan pengetahuan baru dengan adanya permainan ini dalam pembelajaran.	 <p>■ SS (40,74%) ■ S (59,26%) ■ RG ■ TS ■ STS</p>

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa setuju materi yang diajarkan menggunakan metode permainan Estafet Verbal bermanfaat bagi siswa dan siswa merasa dapat belajar untuk memecahkan permasalahan dalam permainan ini. Selain itu, seluruh siswa X IB 1 setuju telah mendapatkan pengetahuan baru dengan adanya permainan ini dalam pembelajaran.

Sehingga dari beberapa jawaban pernyataan angket respon siswa, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan Estafet Verbal mendapatkan respon positif dari sebagian besar siswa dan dapat diterima oleh siswa sebagai metode mengajar yang menyenangkan.

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data yang telah dianalisis dapat ditarik kesimpulan

- a. Terdapat pengaruh positif dari penggunaan metode Estafet Verbal, dapat diketahui dari perbandingan hasil nilai pretest dan post test. Selain itu, terdapat peningkatan nilai rata-rata siswa pada potest yaitu 16,81. Hal ini diperkuat dengan hasil uji t-tes yang menunjukkan nilai t hitung lebih besar dari nilai t-tabel, yakni $7,312 > 2,056$ yang berarti bahwa terdapat pengaruh positif dari penggunaan metode permainan Estafet Verbal terhadap peningkatan kemampuan kosakata dan pola kalimat bahasa Jepang. Selain itu data yang didapatkan berdistribusi normal karena *Asymp.Sig* pada data penelitian ini yaitu 0,464 untuk *pretest* dan 0,318 untuk *posttest* kedua nilai tersebut lebih besar dari nilai 0,05 yang merupakan taraf signifikan untuk distribusi normal.
- b. Berdasarkan nilai hasil angket respon siswa yang berjumlah 27 siswa dengan total keseluruhan presentase hasil angket adalah 78,48% yang jika diinterpretasikan yaitu memiliki pengaruh yang kuat, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan metode permainan Estafet Verbal dalam kegiatan pembelajaran mendapatkan respon positif dari sebagian besar siswa dan metode permainan Estafet Verbal dapat di terima oleh siswa.

5.2 Saran

Saran yang di ajukan peneliti sebagai berikut :

a) Bagi Siswa

Siswa perlu meningkatkan penguasaan kosakata dan pola kalimatnya untuk menunjang keterampilan berbahasanya. Selain itu, siswa diminta untuk bersikap aktif, kritis dan tanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran karena siswa sendiri secara penuh dalam penentu keberhasilan belajar. Sehingga tujuan pembelajaran bahasa jepang dapat tercapai.

b) Bagi Pengajar

Guru atau pengajar hendaknya tidak hanya mentransfer ilmu yang diberikan, namun untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran diperlukan metode mengajar yang dapat diterima oleh siswa dan memiliki pengaruh positif terhadap berlangsungnya kegiatan pembelajaran, guru harus menyesuaikan metode pembelajaran dan metode mengajarnya dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

c) Bagi Penelitian Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai metode mengajar yang menyenangkan dan bagi peneliti selanjutnya dapat dijadikan referensi dalam menemukan metode mengajar yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Andriana, Yulis.(2014). *Pengaruh penggunaan media permainan taboo terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang kelas X.2 SMAN 1 Magetan tahun ajaran 2012-2013*.Skripsi tidak diterbitkan.Surabaya: JPBJ UNESA.

Anggraeni, Nike. (2015). *Pengaruh penerapan permainan bingo terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X SMA PGRI 1 kota Mojokerto*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang:UB

Alwi, Hasan dkk.(2005). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka.

Alwi, Hasan dkk.(2002). *Kamus besar bahasa Indonesia edisi ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.

Arifin, Zainal. (2014). *Penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Aqib, Zainal.(2010). *Profesionalisme guru dalam pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia.

Azwar, Saifuddin.(2015). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Dahidi, Ahmad dan Sudjipto.(2009). *Pengantar linguistik bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc Indonesia.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.(1990). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.(1995). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Djuanda, Dadan. (2006). *Pembelajaran bahasa Indonesia yang komunikatif dan menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.

Dwi Penggalih, Gigih.(2014). *Pengaruh penggunaan metode permainan tennis verbal terhadap kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X-2 SMAN 2 Lamongan tahun ajaran 2012-2013*.Skripsi tidak diterbitkan.Surabaya: JPBJ FBS UNESA.

Hamiyah, Nur dan Muhammad Jauhar.(2014). *Strategi belajar-mengajar Di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

Muksin.(2014). *Koleksi game seru untuk kegiatan belajar anak*. Jogjakarta: Diva Kids.

Muneo, Kimura.(1988). *Dasar-dasar metodologi pengajaran bahasa Jepang terjemahan oleh Ahmad Dahidi dan Akahane Michie*. Bandung: Percetakan Ekonomi.

Nasution, S. (2005). *Berbagai pendekatan dalam proses belajar dan mengajar*.

Jakarta: Bumi Aksara.

Pitadjeng. (2006). *Pembelajaran matematika yang menyenangkan*. Jakarta:

Depdiknas.

Priatna, Tedi. (2004). *Reaktualisasi paradigma pendidikan Islam*. Bandung:

Pustaka Banyu Quraisy

Riduwan. (2003). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung:

CV. Alfabeta

Riyanto, Yatim. (2001). *Metodologi penelitian pendidikan*. Surabaya: SIC.

Sudjana, Nana. (2005). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: PT. Sinar

Baru Algesindo.

Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi*.

Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. (2013). *Bermain kreatif berbasis jamak*. Jakarta Barat: PT. Indeks.

Surakhmad, Winarno. (1982). *Pengantar interaksi belajar mengajar, dasar, dan teknik metodologi pengajaran*. Bandung: Tarsito

Suyatno. (2009). *Menjelajah pembelajaran inovatif*. Sidoarjo: Masmmedia Buana Pustaka.

Tarigan, Henry Guntur. (1990). *Pengajaran pragmatik*. Bandung: Angkasa.

Tarigan, Guntur Henry. (1993). *Strategi pengajaran dan pembelajaran*. Bandung: Angkasa.

Undang – Undang. (2003). *Undang – undang RI nomor 20, tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional*. Bandung: Citra Umbaran.

Dokumen dari website/situs web (www) :

Nikmah, Sahibun. 2012. *Penggunaan Metode Permainan Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 11 Sungai Melayu Rayak*. Diakses pada tanggal 14 oktober 2015 pukul 10:47 dari <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/1207>.

Khasanah, Makhbubi dkk. (2012). *Penggunaan Metode Permainan dalam Peningkatan Pembelajaran PKN Siswa Kelas IV SDN 2 Jatimulyo, Kecamatan Petanahan Tahun Ajaran 2011/2012*. Diakses pada tanggal 14 oktober 2015 dari www.jurnal.fkip.uns.ac.id.



<p>3.2.3 Menyatakan jumlah perabotan dan peralatan elektronik dalam rumah sendiri maupun rumah orang lain.</p> <p>3.2.4 Menggambarkan keadaan rumah sendiri maupun keadaan rumah orang lain.</p>	<p>3. Disajikan gambar ruangan beserta perabotan atau peralatan elektronik di dalam rumah, siswa dapat menyatakan jumlah perabotan atau peralatan elektronik di dalam rumah.</p> <p>4. Disajikan 2 gambar yang berbeda. Siswa menggambarkan keadaan rumah tersebut</p> <p>5. Disajikan kalimat tanya jawab mengenai keadaan rumah, siswa menangkap gambaran kondisi rumah orang lain.</p>	<p>10</p> <p>11</p>	<p>3. Kore wa doko desuka?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Ima desu b. Heya desu c. Daidokoro desu d. Niwa desu e. Toire desu <p>4. Kore wan nan desuka ?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Eakon desu b. Terebi desu c. Kabin desu d. Reizouko desu e. Senpuki desu <p>5. Kore wa nan desuka ?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Terebi desu b. Getabako desu c. Todana desu d. Hondana desu e. Pasokon desu
--	---	---------------------	--



<p>3.2.5 Menafsirkan susunan pola kalimat yang tepat mengenai keberadaan perabotan, peralatan elektronik, dan keadaan rumah sendiri maupun orang lain.</p> <p>3.2.6 Menyimpulkan keberadaan perabotan</p>	<p>6. Disajikan kalimat tidak rampung, siswa memilih dan menggunakan partikel yang disediakan sehingga menjadi kalimat yang utuh.</p> <p>7. Disajikan wacana sederhana mengenai keberadaan perabotan dan peralatan elektronik di dalam rumah, siswa dapat</p>	<p>12-13</p> <p>14-15</p>	<p>6. Eni san no terebi wa doko ni arimasuka?</p>  <p>a. Isu no ue ni arimasu b. Beddo no shita ni arimasu c. Tsukue no ue ni arimasu d. Hondana no naka ni arimasu. e. Tsukue no shita ni arimasu</p> <p>7. Kiki san no ima ni kabin to sofa ga arimasuka?</p>  <p>a. Hai, sou desu. b. Hai, arimasu. c. Iie, chigaimasu</p>
---	---	---------------------------	--

dan peralatan elektronik di dalam rumah orang lain.

menyimpulkan keberadaan perabotan dan peralatan elektronik dalam orang lain.

- d. Iie, arimasen
 - e. Hai, arimasen.
8. Tiki san no heya ni terebi to teeburu ga arimasuka?



3.2.7 Menyimpulkan jumlah keberadaan perabotan dan peralatan elektronik di dalam rumah orang lain.

8. Disajikan wacana sederhana mengenai jumlah perabotan dan peralatan elektronik di dalam rumah, siswa dapat menyimpulkan jumlah perabotan atau peralatan elektronik di dalam rumah orang lain.

16-17

- a. Hai, arimasu.
- b. Iie, arimasen.
- c. Hai, arimasen..
- d. Iie, chigaimasu
- e. Iie, arimasu.

9. Disajikan kosakata-kosakata tentang topik Rumah (Ie) secara acak, kemudian siswa

9. Rara san no daidokoro ni nani ga arimasuka?



menyusunnya menjadi satu kalimat utuh yang benar.

3.2.8 mengkonstruksi wacana sederhana tentang keberadaan perabotan rumah dan peralatan elektronik di dalam rumah.

18-20



- a. Senpuki to eakon ga arimasu.
- b. Getabako to mado ga arimasu.
- c. Rajikase to reizouko ga arimasu.
- d. Teeburu to reizouko ga arimasu.
- e. Hondana to isu ga arimasu

10. Reizouko ga nan dai arimasuka?



- a. Reizouko ga san dai arimasu
- b. Reizouko ga ichi dai arimasu
- c. Reizouko ga mittsu arimasu
- d. Reizouko ga futatsu arimasu
- e. Reizouko ga muttsu arimasu

1-15

11. A san no ie wa dou desuka?



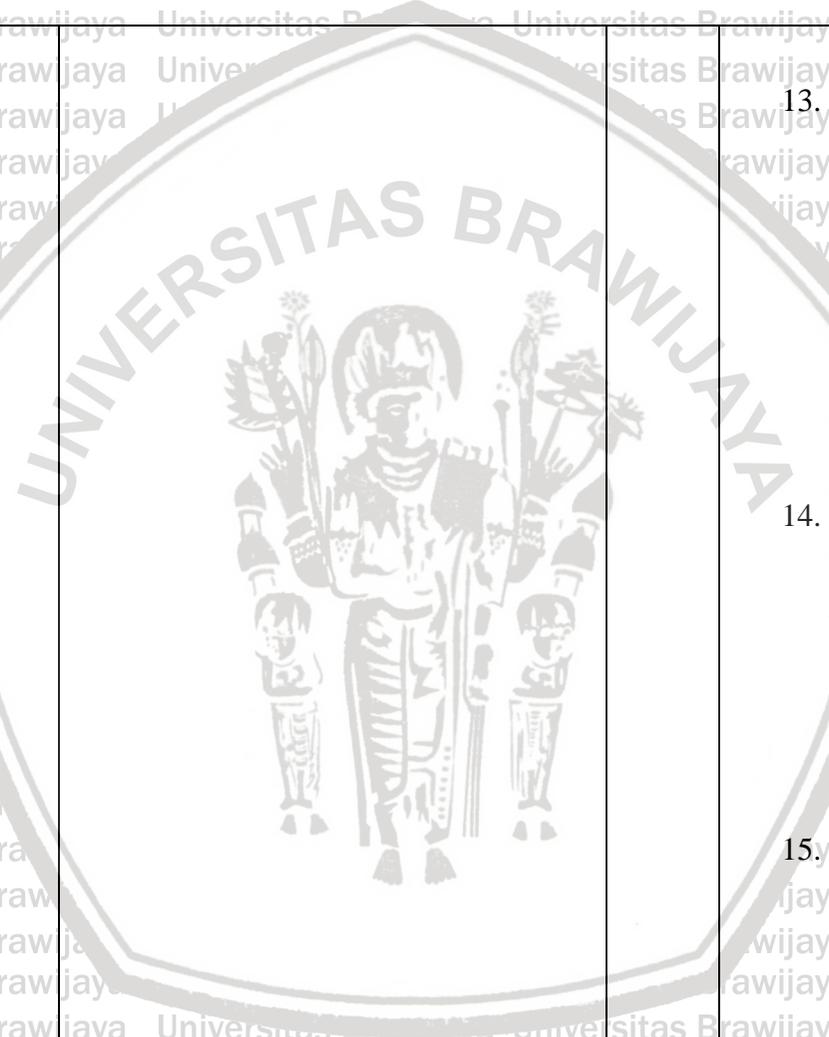
A san

- a. Atarashii desu
- b. Kitanai desu
- c. Kurai desu
- d. Ookii desu
- e. Semai desu.

12. Q: Kaka san no Ie wa hiroi desuka.

- A: Iie, _____ desu
- a. Semai
 - b. Ookii
 - c. Atarashii
 - d. Chiisai





e. Kirei

13. Q: Ari san no heya wa akarui desuka?

A: Iie, _____ desu.

a. Kurai

b. Semai

c. Furui

d. Chiisai

e. Atarashii

14. Kono ie ni terebi _____ itsutsu arimasu.

a. De

b. To

c. Ga

d. No

e. Ni

15. Ana san no heya _____ eakon ga

arimasu.

a. No

b. Ga



c. De

d. Ni

f. To

16. Watashi no heya wa semai desu. Heya ni beddo to terebi ga arimasu. Eakon to denwa ga arimasen. hondana mo arimasen. Demo, todana ga arimasu.

Apa yang tidak ada di kamar saya?

a. Tempat tidur dan AC

b. Rak buku dan televisi

c. Telepon, AC, dan tempat tidur.

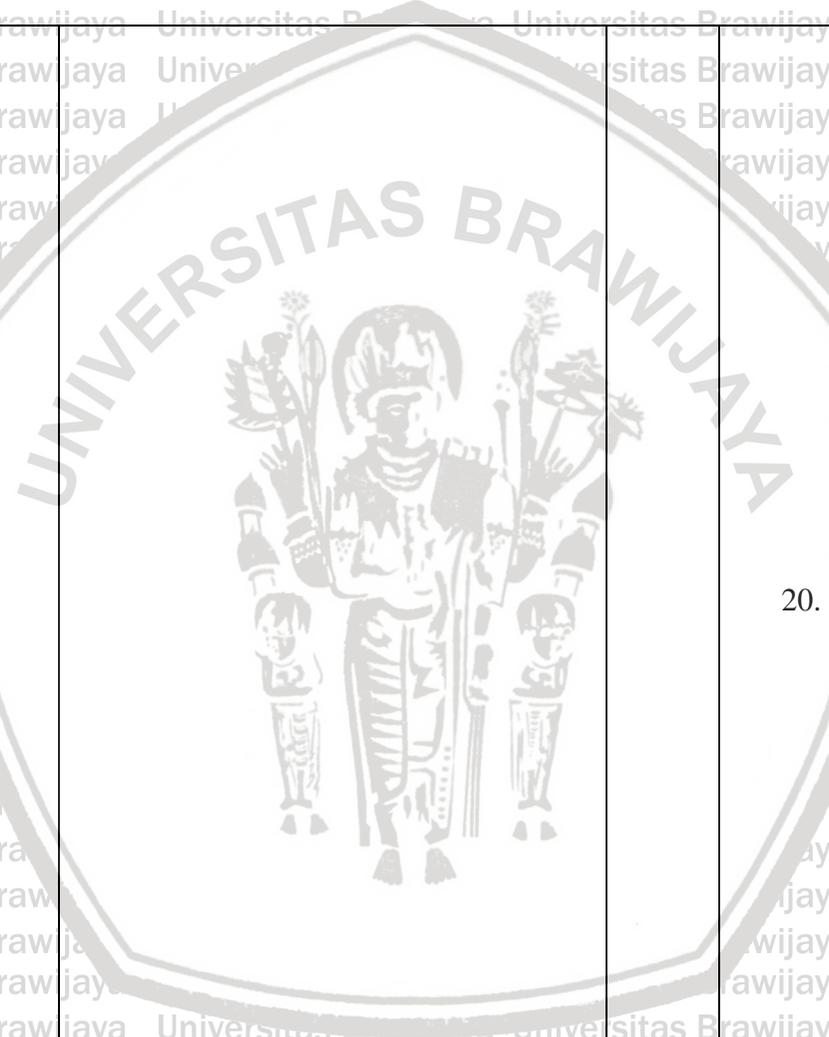
d. AC dan rak buku

e. Lemari, AC, dan telepon

17. Riri san no heya wa semai desu. Heya ni tsukue ga arimasu. Tsukue no ue ni rajikase ga ichidai arimasu. Beddo to senpuki mo arimasu. Demo, eakon wa arimasen. Riri san no heya ni nani ga arimasuka?



- a. Tsukue to eakon ga arimasu
 - b. Isu to tsukue ga arimasu.
 - c. Beddo to hondana ga arimasu.
 - d. Senpuki to rajikase to beddo ga arimasu.
 - e. Beddo to senpuki to eakon ga arimasu.
18. Era san no daidokoro wa kireide, ookii desu. Daidokoro ni teeburu ga futatsu arimasu. Isu ga itsutsu arimasu. Reizouko to senpuki mo arimasu. Berapa jumlah kursi di dapur era san ?
- a. Terdapat 3 buah kursi
 - b. Terdapat 2 buah kursi
 - c. Terdapat 4 buah kursi
 - d. Terdapat 5 buah kursi
 - e. Terdapat 6 buah kursi
19. Kiki san no ie wa ookii desu. Ie ni heya ga yottsu arimasu. Daidokoro ga futatsu



arimasu. toire ga mittsu arimasu. eakon
 to terebi ga yottsu arimasu. reizouko mo
 arimasu. Beddo ga yattsu arimasu.

Berapa jumlah tempat tidur di dalam
 rumah Kiki ?

- Terdapat 4 buah tempat tidur
- Terdapat 6 buah tempat tidur
- Terdapat 7 buah tempat tidur
- Terdapat 8 buah tempat tidur
- Terdapat 3 buah tempat tidur

20. Rina san no heya ni tsukue ga hitotsu
 arimasu. Hon ga kokonotsu arimasu.
 Shatsu ga muttsu arimasu. Kyoukasho
 mo arimasu. Maka, berapa jumlah buku
 Rina di kamar?

- Terdapat 5 buah buku
- Terdapat 6 buah buku
- Terdapat 7 buah buku
- Terdapat 8 buah buku

e. Terdapat 9 buah buku

B. Susunlah kata dibawah ini menjadi kalimat yang utuh.

1. no – terebi – arimasu – ga – ni – heya – watashi.

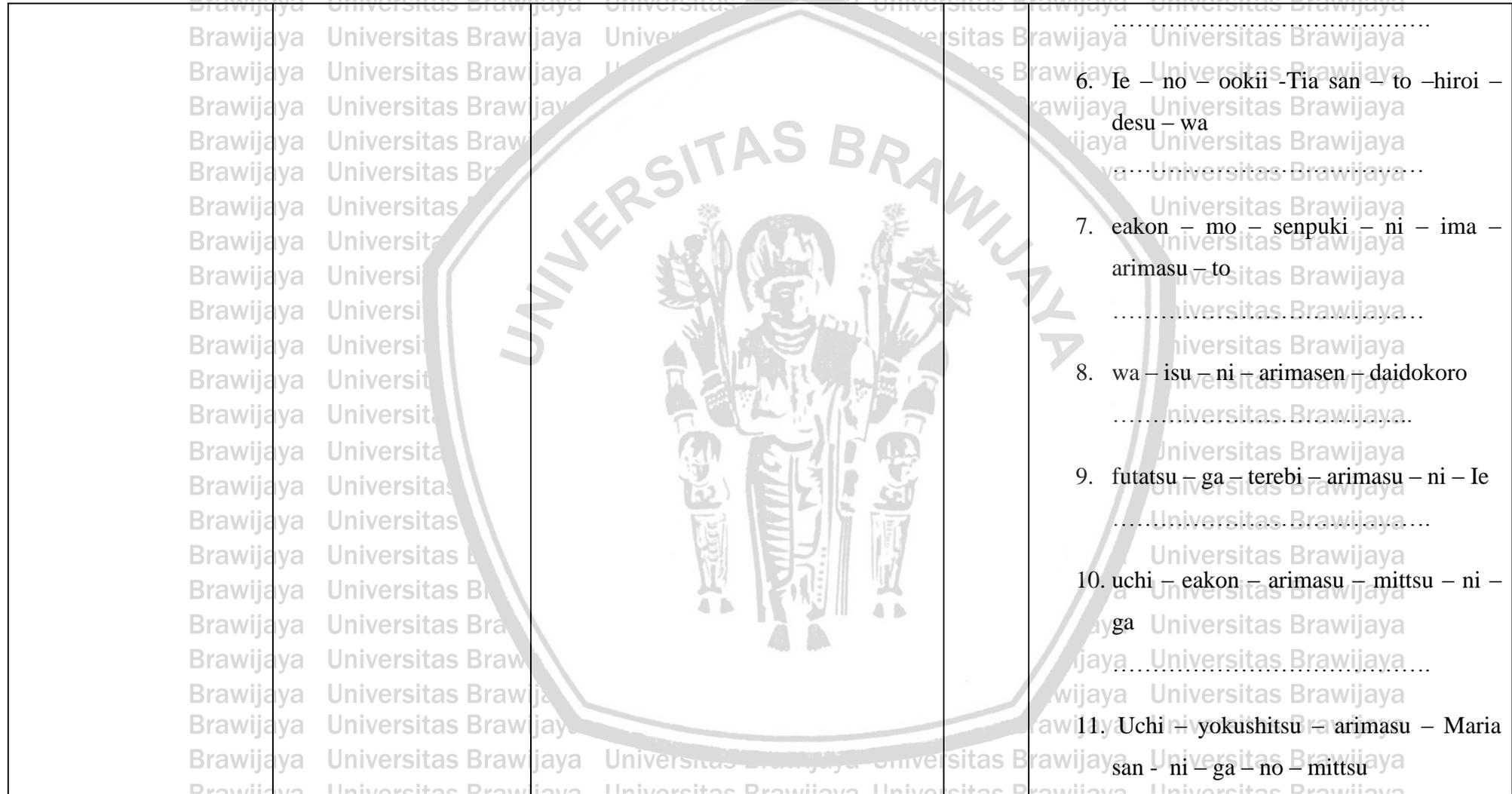
2. ni – reizouko – daidokoro – to – to – senpuki – ga – teeburu - arimasu.

3. sofa – arimasu – terebi – to – ni – ima – ga

4. heya - uci san – akarui – wa – desu – no

5. konpyuutaa – ni – eakon – to – arimasu – beddo – to – heya – ga





6. Ie - no - ookii - Tia san - to - hiroi -
desu - wa

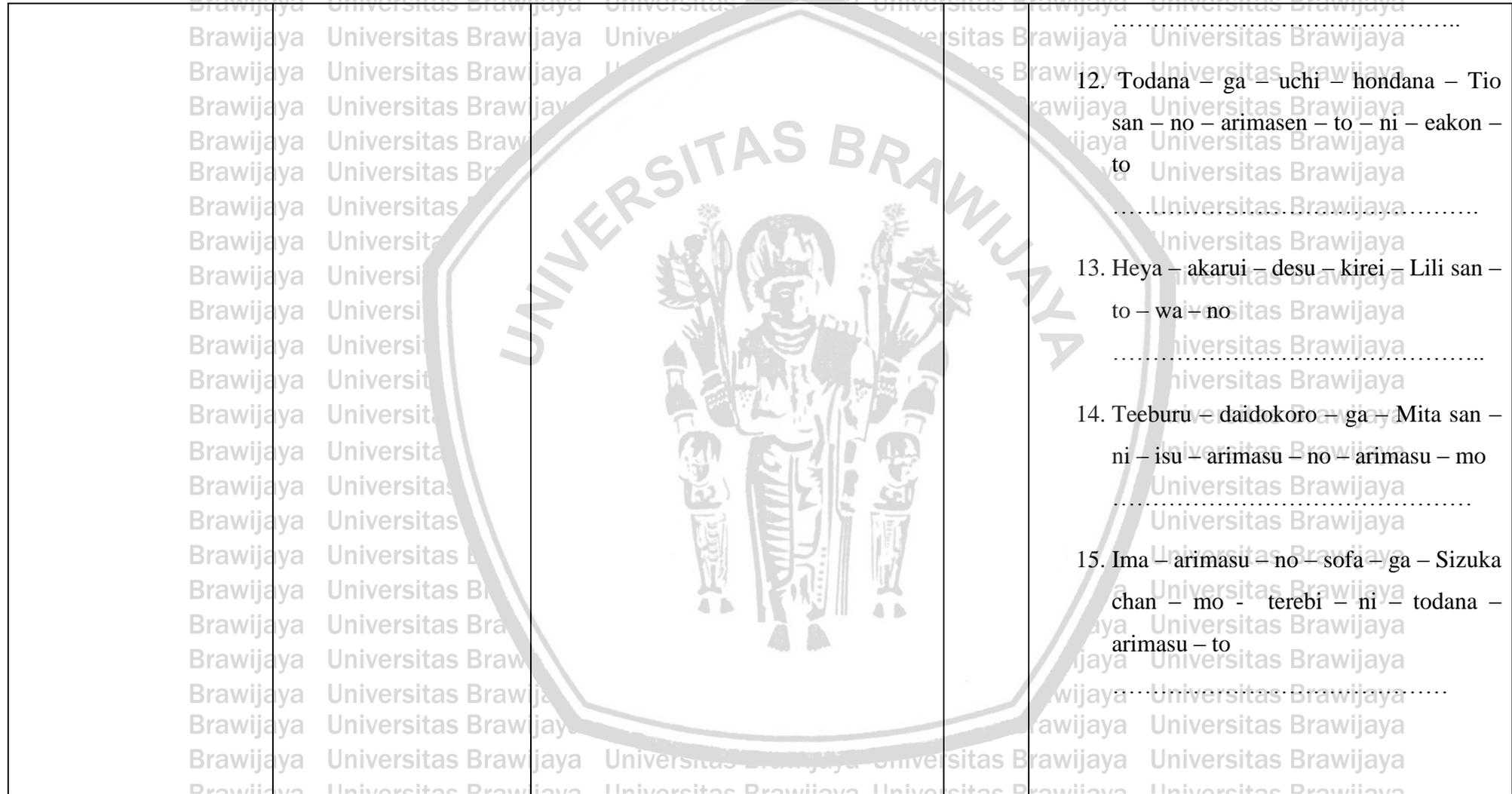
7. eakon - mo - senpuki - ni - ima -
arimasu - to

8. wa - isu - ni - arimasen - daidokoro

9. futatsu - ga - terebi - arimasu - ni - Ie

10. uchi - eakon - arimasu - mittsu - ni -
yaga

11. Uchi - yokushitsu - arimasu - Maria
san - ni - ga - no - mittsu



12. Todana – ga – uchi – hondana – Tio
san – no – arimasen – to – ni – eakon –
to

13. Heya – akarui – desu – kirei – Lili san –
to – wa – no

14. Teeburu – daidokoro – ga – Mita san –
ni – isu – arimasu – no – arimasu – mo

15. Ima – arimasu – no – sofa – ga – Sizuka
chan – mo – terebi – ni – todana –
arimasu – to

Lampiran 2: Reliabilitas Angket

Reliability

		N	%
Cases	Valid	23	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	23	100.0

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.740	20

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
pernyataan_1	4.30	.470	23
pernyataan_2	4.22	.600	23
pernyataan_3	4.52	.511	23
pernyataan_4	4.22	.736	23
pernyataan_5	4.30	.635	23
pernyataan_6	4.35	.573	23
pernyataan_7	4.30	.635	23
pernyataan_8	4.26	.619	23
pernyataan_9	4.09	.900	23
pernyataan_10	3.61	1.158	23
pernyataan_11	4.39	.656	23
pernyataan_12	3.00	1.128	23
pernyataan_13	3.96	.878	23
pernyataan_14	4.35	.647	23
pernyataan_15	4.30	.559	23
pernyataan_16	4.61	.583	23
pernyataan_17	4.48	.593	23
pernyataan_18	4.43	.590	23
pernyataan_19	4.30	.559	23
pernyataan_20	4.57	.590	23

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
84.57	33.530	5.790	20

*Lampiran 3: Validasi soal***Correlations**

		skor_total
soal_1	Pearson Correlation	.266
	Sig. (2-tailed)	.220
	N	23
soal_2	Pearson Correlation	.167
	Sig. (2-tailed)	.447
	N	23
soal_3	Pearson Correlation	.510*
	Sig. (2-tailed)	.013
	N	23
soal_4	Pearson Correlation	.264
	Sig. (2-tailed)	.223
	N	23
soal_5	Pearson Correlation	.533**
	Sig. (2-tailed)	.009
	N	23
soal_6	Pearson Correlation	.481*
	Sig. (2-tailed)	.020
	N	23
soal_7	Pearson Correlation	.231
	Sig. (2-tailed)	.289
	N	23
soal_8	Pearson Correlation	.493*
	Sig. (2-tailed)	.017
	N	23
soal_9	Pearson Correlation	.323
	Sig. (2-tailed)	.133
	N	23
soal_10	Pearson Correlation	.135
	Sig. (2-tailed)	.539
	N	23
soal_11	Pearson Correlation	.472*
	Sig. (2-tailed)	.023
	N	23
soal_12	Pearson Correlation	.308
	Sig. (2-tailed)	.153
	N	23
soal_13	Pearson Correlation	.579**
	Sig. (2-tailed)	.004
	N	23

soal_14	Pearson Correlation	.177
	Sig. (2-tailed)	.418
	N	23
soal_15	Pearson Correlation	.611**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	23
soal_16	Pearson Correlation	.560**
	Sig. (2-tailed)	.005
	N	23
soal_17	Pearson Correlation	.621**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	23
soal_18	Pearson Correlation	.089
	Sig. (2-tailed)	.687
	N	23
soal_19	Pearson Correlation	.459*
	Sig. (2-tailed)	.028
	N	23
soal_20	Pearson Correlation	.532**
	Sig. (2-tailed)	.009
	N	23
soal_21	Pearson Correlation	.176
	Sig. (2-tailed)	.422
	N	23
soal_22	Pearson Correlation	.735**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	23
soal_23	Pearson Correlation	.464*
	Sig. (2-tailed)	.026
	N	23
soal_24	Pearson Correlation	.459*
	Sig. (2-tailed)	.028
	N	23
soal_25	Pearson Correlation	.488*
	Sig. (2-tailed)	.018
	N	23
soal_26	Pearson Correlation	.400*
	Sig. (2-tailed)	.058
	N	23
soal_27	Pearson Correlation	.600**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	23
soal_28	Pearson Correlation	.315
	Sig. (2-tailed)	.143
	N	23

soal_29	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.428 .041 23
soal_30	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.323 .132 23
soal_31	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.489 .018 23
soal_32	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.547** .007 23
soal_33	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.348 .104 23
soal_34	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.468 .024 23
soal_35	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.312 .147 23
soal_1B	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.213 .329 23
soal_2B	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.261 .229 23
soal_3B	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.583** .004 23
soal_4B	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.405 .055 23
soal_5B	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.464 .026 23
soal_6B	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.445 .033 23
soal_7B	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.191 .382 23
soal_8B	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.735** .000 23

soal_9B	Pearson Correlation	.665**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	23
soal_10B	Pearson Correlation	.334
	Sig. (2-tailed)	.119
	N	23
soal_11B	Pearson Correlation	.612**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	23
soal_12B	Pearson Correlation	.778**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	23
soal_13B	Pearson Correlation	.735**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	23
soal_14B	Pearson Correlation	.336
	Sig. (2-tailed)	.118
	N	23
soal_15B	Pearson Correlation	.840**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	23
soal_16B	Pearson Correlation	.317
	Sig. (2-tailed)	.140
	N	23
soal_17B	Pearson Correlation	.667**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	23
soal_18B	Pearson Correlation	.434
	Sig. (2-tailed)	.039
	N	23
soal_19B	Pearson Correlation	.613**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	23
soal_20B	Pearson Correlation	.270
	Sig. (2-tailed)	.212
	N	23
soal_21B	Pearson Correlation	.531**
	Sig. (2-tailed)	.009
	N	23
soal_22B	Pearson Correlation	.142
	Sig. (2-tailed)	.518
	N	23
soal_23B	Pearson Correlation	.553**
	Sig. (2-tailed)	.006
	N	23

soal_24B	Pearson Correlation	.263
	Sig. (2-tailed)	.225
	N	23
soal_25B	Pearson Correlation	.476
	Sig. (2-tailed)	.022
	N	23

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

UNIVERSITAS BRAWIJAYA



Lampiran 4 : Reliabilitas Soal

Reliability

		N	%
Cases	Valid	23	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	23	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.711	60

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
soal_1	.65	.487	23
soal_2	.70	.470	23
soal_3	.65	.487	23
soal_4	.65	.487	23
soal_5	.52	.511	23
soal_6	.61	.499	23
soal_7	.61	.499	23
soal_8	.57	.507	23
soal_9	.48	.511	23
soal_10	.57	.507	23
soal_11	.61	.499	23
soal_12	.61	.499	23
soal_13	.65	.487	23
soal_14	.57	.507	23
soal_15	.65	.487	23
soal_16	.26	.449	23
soal_17	.70	.470	23
soal_18	.52	.511	23
soal_19	.52	.511	23
soal_20	.65	.487	23
soal_21	.83	.388	23
soal_22	.78	.422	23
soal_23	.52	.511	23
soal_24	.65	.487	23
soal_25	.78	.422	23
soal_26	.83	.388	23
soal_27	.65	.487	23
soal_28	.74	.449	23
soal_29	.78	.422	23

soal_30	.74	.449	23
soal_31	.83	.388	23
soal_32	.74	.449	23
soal_33	.78	.422	23
soal_34	.83	.388	23
soal_35	.78	.422	23
soal_1B	.91	.288	23
soal_2B	.70	.470	23
soal_3B	.83	.388	23
soal_4B	.96	.209	23
soal_5B	.87	.344	23
soal_6B	.96	.209	23
soal_7B	.87	.344	23
soal_8B	.91	.288	23
soal_9B	.78	.422	23
soal_10B	.91	.288	23
soal_11B	.74	.449	23
soal_12B	.70	.470	23
soal_13B	.83	.388	23
soal_14B	.65	.487	23
soal_15B	.65	.487	23
soal_16B	.74	.449	23
soal_17B	.74	.449	23
soal_18B	.78	.422	23
soal_19B	.78	.422	23
soal_20B	.78	.422	23
soal_21B	.61	.499	23
soal_22B	.74	.449	23
soal_23B	.70	.470	23
soal_24B	.61	.499	23
soal_25B	.61	.499	23

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
42.35	39.874	6.315	60

Lampiran 5 : Soal Validitas

A. Pilihlah jawaban paling benar.

1. Kore wa nan desuka?



- a. Senpuki
- b. Rajikase
- c. Terebi
- d. Denwa
- e. Keitai Denwa

2. Kore wa doko desuka?



- a. Ima
- b. Niwa
- c. Heya
- d. Daidokoro
- e. Toire

3. Kore wa nan desuka?

- a. Senpuki desu
- b. Rajikase desu
- c. Terebi desu
- d. Keitai Denwa desu
- e. Denwa desu



4. Kore wan an desuka ?

- a. Pasokon
- b. Eakon
- c. Senpuki
- d. Rajikase
- e. Terebi

5. Kore wa nan desuka?

- f. Reizouko desu
- g. Rajikase desu
- h. Senpuki desu
- i. Konpyuutaa desu
- j. Todana desu

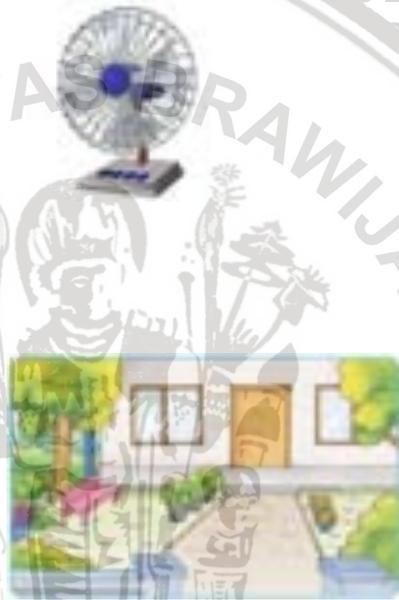
6. Kore wa doko desuka?

- f. Ima desu
- g. Heya desu
- h. Daidokoro desu
- i. Niwa desu
- j. Toire desu

7. Kore wa nan desuka?

- a. Reizouko
- b. Rajikase
- c. Eakon
- d. Konpyuutaa
- e. Pasokon

8. Kore wan nan desuka ?



- f. Eakon desu
 - g. Terebi desu
 - h. Kabin desu
 - i. Reizouko desu
 - j. Senpuki desu
9. Kore wan an desuka ?



- a. Eakon
- b. Terebi
- c. Rajikase
- d. Reizouko
- e. Hondana

10. Kore wan an desuka ?

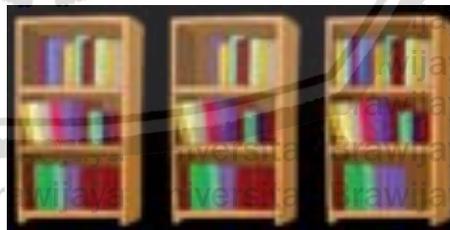
- a. Pasokon
- b. Keitai denwa
- c. Denwa
- d. Konpyuutaa
- e. Rajikase

11. Kore wa nan desuka ?

- f. Terebi desu
- g. Getabako desu
- h. Todana desu
- i. Hondana desu
- j. Pasokon desu

12. Kore wan an desuka ?

- a. Hondana
- b. Todana
- c. Getabako



d. Reizouko

e. Eakon

13. Eni san no terebi wa doko ni arimasuka?

f. Isu no ue ni arimasu

g. Beddo no shita ni arimasu

h. Tsukue no ue ni arimasu

i. Hondana no naka ni arimasu.

j. Tsukue no shita ni arimasu

14. Kiki san no ima ni eakon ga arimasuka?



f. Hai, sou desu.

g. Hai, arimasu.

h. Iie, chigaimasu

i. Iie, arimasen

j. Hai, arimasen

15. Kiki san no ima ni kabin to sofa ga arimasuka?

a. Hai, sou desu.

b. Hai, arimasu.

c. Iie, chigaimasu

d. Iie, arimasen

e. Hai, arimasen.



16. Tiki san no heya ni terebi to teeburu ga arimasuka?

f. Hai, arimasu.

g. Iie, arimasen.

h. Hai, arimasen.

i. Iie, chigaimasu



j. Iie, arimasu.

17. Rara san no daidokoro ni nani ga arimasuka?

f. Senpuki to eakon ga arimasu.

g. Getabako to mado ga arimasu.

h. Rajikase to reizouko ga arimasu.

i. Teeburu to reizouko ga arimasu.

j. Hondana to isu ga arimasu

18. Ima ni nani ga arimasuka ?

a. Beddo to senpuki ga arimasu

b. Sofa to eakon ga arimasu

c. Terebi to eakon ga arimasu

d. Sofa to kabin ga arimasu

e. Teeburu to hondana ga arimasu

19. Reizouko ga nan dai arimasuka?

f. Reizouko ga san dai arimasu

g. Reizouko ga ichi dai arimasu

h. Reizouko ga mittsu arimasu

i. Reizouko ga futatsu arimasu

j. Reizouko ga muttsu arimasu

20. A san no ie wa dou desuka?

a. Atarashii desu

b. Kitanai desu

c. Kurai desu

d. Ookii desu

e. Semai desu.

A san

B san

21. Q: Caca san no ie wa ookii desuka.

A: Iie, _____ desu

f. Semai



g. Hiroi

h. Atarashii

i. Chiisai

j. Kirei

22. Q: Kaka san no Ie wa hiroi desuka.

A: Iie, _____ desu

k. Semai

l. Ookii

m. Atarashii

n. Chiisai

o. Kirei

23. Q: Ari san no heya wa akarui desuka?

A: Iie, _____ desu

f. Kurai

g. Semai

h. Furui

i. Chiisai

j. Atarashii

24. Kono ie ni terebi _____ itsutsu arimasu.

g. De

h. To

i. Ga

j. No

k. Ni

25. Ana san no heya _____ eakon ga arimasu.

e. No

f. Ga

g. De

h. Ni

l. To



26. Oki san no heya wa akarui desu. Beddo to hondana ga arimasu. Tsukue no ue ni konpyuuta ga arimasu. Senpuki mo arimasu. Oki san no heya ni rajikase ga arimasuka?

- a. Hai, arimasu.
- b. Hai, kore desu.
- c. Iie, Chigaimasu
- d. Iie, arimasen.
- e. Iie, arimasu.

27. Watashi no heya wa semai desu. Heya ni beddo to terebi ga arimasu. Eakon to denwa ga arimasen. hondana mo arimasen. Demo, todana ga arimasu. Apa yang tidak ada di kamar saya?

- f. Tempat tidur dan AC
- g. Rak buku dan televisi
- h. Telepon, AC, dan tempat tidur.
- i. AC dan rak buku
- j. Lemari, AC, dan telepon

28. Riri san no heya ni nani ga arimasuka?

- a. Sofa to terebi to hondana ga arimasu
- b. Senpuki to beddo to eakon ga arimasu.
- c. Todana to reizouko to teeburu ga arimasu
- d. Hondana to isu to rajikase ga arimasu
- e. Keitaidenwa to isu to teeburu ga arimasu.



29. Riri san no heya wa semai desu. Heya ni tsukue ga arimasu. Tsukue no ue ni rajikase ga ichidai arimasu. Beddo to senpuki mo arimasu. Demo, eakon wa arimasen. Riri san no heya ni nani ga arimasuka?

- f. Tsukue to eakon ga arimasu
- g. Isu to tsukue ga arimasu.
- h. Beddo to hondana ga arimasu.
- i. Senpuki to rajikase to beddo ga arimasu.
- j. Beddo to senpuki to eakon ga arimasu.

30. Reizouko ga nandai arimasuka?

- a. Ichi dai arimasu
- b. Ni dai arimasu
- c. San dai arimasu
- d. Yon dai arimasu
- e. Go dai arimasu



31. Era san no daidokoro wa kireide, ookii desu. Daidokoro ni teeburu ga futatsu arimasu. Isu ga itsutsu arimasu. Reizouko to senpuki mo arimasu.

Berapa jumlah kursi di dapur era san ?

- f. Terdapat 3 buah kursi
- g. Terdapat 2 buah kursi
- h. Terdapat 4 buah kursi
- i. Terdapat 5 buah kursi
- j. Terdapat 6 buah kursi

32. Kiki san no ie wa ookii desu. Ie ni heya ga yottsu arimasu. Daidokoro ga futatsu arimasu. toire ga mittsu arimasu. eakon to terebi ga yottsu arimasu. reizouko mo arimasu. Beddo ga yattsu arimasu. Berapa jumlah tempat tidur di dalam rumah Kiki ?

- f. Terdapat 4 buah tempat tidur
- g. Terdapat 6 buah tempat tidur
- h. Terdapat 7 buah tempat tidur
- i. Terdapat 8 buah tempat tidur
- j. Terdapat 3 buah tempat tidur

33. Beddo ga ikutsu arimasuka?

- a. Futatsu arimasu
- b. Mittsu arimasu
- c. Yottsu arimasu
- d. Itsutsu arimasu
- e. Muttsu arimasu



34. Rina san no heya ni tsukue ga hitotsu arimasu. Hon ga kokonotsu arimasu. Shatsu ga muttsu arimasu. Kyoukasho mo arimasu. Maka, berapa jumlah buku Rina di kamar?

f. Terdapat 5 buah buku

g. Terdapat 6 buah buku

h. Terdapat 7 buah buku

i. Terdapat 8 buah buku

j. Terdapat 9 buah buku

35. Todana ga ikutsu arimasuka?

a. Hitotsu arimasu

b. Futatsu arimasu

c. Mittsu arimasu

d. Yottsu arimasu

e. Itsutsu arimasu



B. Susunlah kata dibawah ini menjadi kalimat yang utuh.

1. heya – eakon – no – ni – konpyuutaa – to – ga – arimasen – anna san

.....

2. Maria san – ni – no – uchi – ga – go dai – senpuki – arimasu

.....

3. no – terebi — arimasu – ga – ni– heya - watashi.

.....

4. ima – eakon – sofa – arimasu – to – ga – ni – watashi – no

.....

5. ni – reizouko – daidokoro – to –to – senpuki – ga – teeburu - arimasu.

.....

6. sofa – arimasu – terebi – to – ni – ima – ga

.....

7. ni – daidokoro – reizouko – no – ga – arimasu – Lia san

.....

8. heya - uci san – akarui – wa – desu – no

.....

9. konpyuutaa – ni – eakon – to – arimasu – beddo – to – heya – ga

.....

10. daidokoro - Yamada san - no - reizouko - ga - nidai - ni - arimasu

11. Ie - no - ookii - Tia san - to - hiroi - desu - wa

12. eakon - mo - senpuki - ni - ima - arimasu - to

13. wa - isu - ni - arimasen - daidokoro

14. terebi - kabin - isu - to - heya - to - Takasa san - ni - no - ga - arimasu.

15. futatsu - ga - terebi - arimasu - ni - Ie

16. Getabako - arimasen - ga - ima - ni - Ria san - no

17. uchi - eakon - arimasu - mitsu - ni - ga

18. Uchi - yokushitsu - arimasu - Maria san - ni - ga - no - mitsu

19. Todana - ga - uchi - hondana - Tio san - no - arimasen - to - ni - eakon

- to

20. Uchi - hiroi - atarashii - wa - to - desu - no - Tika san

21. Heya - akarui - desu - kirei - Lili san - to - wa - no

22. Semai - heya - kurai - to - wa - desu - Eki san - no

23. Teeburu - daidokoro - ga - Mita san - ni - isu - arimasu - no - arimasu -

mo

24. Daidokoro – ookii – wa – kirei – to – desu – no – Ari san

25. Ima – arimasu – no – sofa – ga – Sizuca chan – mo - terebi – ni – todana –
arimasu – to



Lampiran 6: Soal Pretest

A. Pilihlah jawaban paling benar.

1. Kore wa nan desuka?

- Senpuki desu
- Rajikase desu
- Terebi desu
- Keitai Denwa desu
- Denwa desu

2. Kore wa nan desuka?

- Reizouko desu
- Rajikase desu
- Senpuki desu
- Konpyuutaa desu
- Todana desu

3. Kore wa doko desuka?

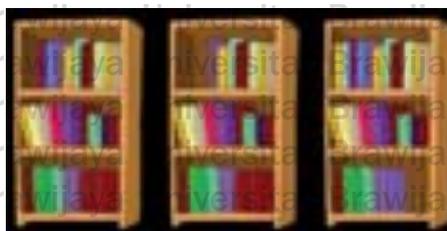
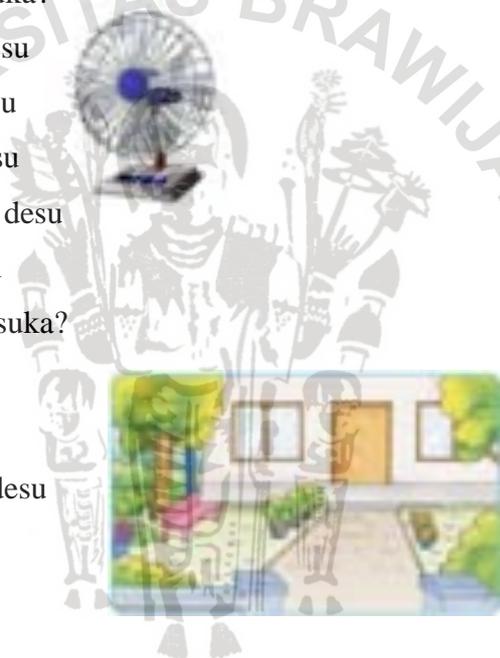
- Ima desu
- Heya desu
- Daidokoro desu
- Niwa desu
- Toire desu

4. Kore wan nan desuka ?

- Eakon desu
- Terebi desu
- Kabin desu
- Reizouko desu
- Senpuki desu

5. Kore wa nan desuka ?

- Terebi desu
- Getabako desu



- c. Todana desu
- d. Hondana desu
- e. Pasokon desu

6. Eni san no terebi wa doko ni arimasuka?

- a. Isu no ue ni arimasu
- b. Beddo no shita ni arimasu
- c. Tsukue no ue ni arimasu
- d. Hondana no naka ni arimasu.
- e. Tsukue no shita ni arimasu



7. Kiki san no ima ni kabin to sofa ga arimasuka?

- a. Hai, sou desu.
- b. Hai, arimasu.
- c. Iie, chigaimasu
- d. Iie, arimasen
- e. Hai, arimasen.



8. Tiki san no heya ni terebi to teeburu ga arimasuka?

- a. Hai, arimasu.
- b. Iie, arimasen.
- c. Hai, arimasen..
- d. Iie, chigaimasu
- e. Iie, arimasu.



9. Rara san no daidokoro ni nani ga arimasuka?

- a. Senpuki to eakon ga arimasu.
- b. Getabako to mado ga arimasu.
- c. Rajikase to reizouko ga arimasu.
- d. Teeburu to reizouko ga arimasu.
- e. Hondana to isu ga arimasu



10. Reizouko ga nan dai arimasuka?

- a. Reizouko ga san dai arimasu
- b. Reizouko ga ichi dai arimasu



- c. Reizouko ga mittsu arimasu
- d. Reizouko ga futatsu arimasu
- e. Reizouko ga muttsu arimasu

11. A san no ie wa dou desuka?

- a. Atarashii desu
- b. Kitanai desu
- c. Kurai desu
- d. Ookii desu
- e. Semai desu.



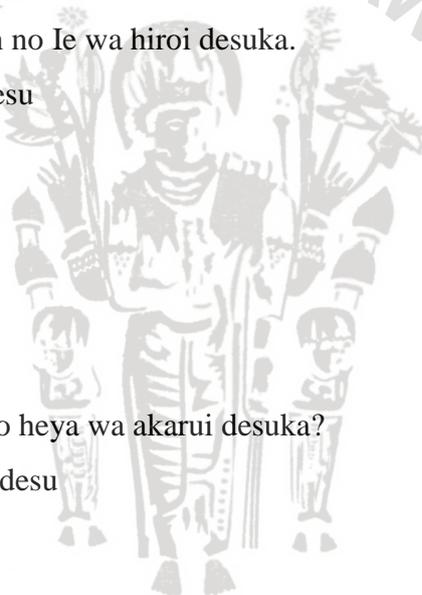
A san

B san

12. Q: Kaka san no Ie wa hiroi desuka.

A: Iie, _____ desu

- a. Semai
- b. Ookii
- c. Atarashii
- d. Chiisai
- e. Kirei



13. Q: Ari san no heya wa akarui desuka?

A: Iie, _____ desu

- a. Kurai
- b. Semai
- c. Furui
- d. Chiisai
- e. Atarashii

14. Kono ie ni terebi _____ itsutsu arimasu.

- a. De
- b. To
- c. Ga
- d. No
- e. Ni

15. Ana san no heya _____ eakon ga arimasu.

- a. No
- b. Ga
- c. De
- d. Ni
- e. To

16. Watashi no heya wa semai desu. Heya ni beddo to terebi ga arimasu.

Eakon to denwa ga arimasen. hondana mo arimasen. Demo, todana ga arimasu. Apa yang tidak ada di kamar saya?

- a. Tempat tidur dan AC
- b. Rak buku dan televisi
- c. Telepon, AC, dan tempat tidur.
- d. AC dan rak buku
- e. Lemari, AC, dan telepon

17. Riri san no heya wa semai desu. Heya ni tsukue ga arimasu. Tsukue no ue ni rajikase ga ichidai arimasu. Beddo to senpuki mo arimasu. Demo, eakon wa arimasen. Riri san no heya ni nani ga arimasuka?

- a. Tsukue to eakon ga arimasu
- b. Isu to tsukue ga arimasu.
- c. Beddo to hondana ga arimasu.
- d. Senpuki to rajikase to beddo ga arimasu.
- e. Beddo to senpuki to eakon ga arimasu.

18. Era san no daidokoro wa kireide, ookii desu. Daidokoro ni teeburu ga futatsu arimasu. Isu ga itsutsu arimasu. Reizouko to senpuki mo arimasu.

Berapa jumlah kursi di dapur era san ?

- a. Terdapat 3 buah kursi
- b. Terdapat 2 buah kursi
- c. Terdapat 4 buah kursi
- d. Terdapat 5 buah kursi
- e. Terdapat 6 buah kursi

19. Kiki san no ie wa ookii desu. Ie ni heya ga yottsuarimasu. Daidokoro ga futatsu arimasu. toire ga mittsu arimasu. eakon to terebi ga yottsuarimasu. reizouko mo arimasu. Beddo ga yattsuarimasu. Berapa jumlah tempat tidur di dalam rumah Kiki ?

- Terdapat 4 buah tempat tidur
- Terdapat 6 buah tempat tidur
- Terdapat 7 buah tempat tidur
- Terdapat 8 buah tempat tidur
- Terdapat 3 buah tempat tidur

20. Rina san no heya ni tsukue ga hitotsuarimasu. Hon ga kokonotsuarimasu. Shatsu ga muttsuarimasu. Kyoukasho mo arimasu. Maka, berapa jumlah buku Rina di kamar?

- Terdapat 5 buah buku
- Terdapat 6 buah buku
- Terdapat 7 buah buku
- Terdapat 8 buah buku
- Terdapat 9 buah buku

B. Susunlah kata dibawah ini menjadi kalimat yang utuh.

1. no – terebi — arimasu – ga – ni– heya - watashi.

.....

2. ni – reizouko – daidokoro – to –to – senpuki – ga – teeburu - arimasu.

.....

3. sofa – arimasu – terebi – to – ni – ima – ga

.....

4. heya - uci san – akarui – wa – desu – no

.....

5. konpyuutaa – ni – eakon – to – arimasu – beddo – to – heya – ga

.....

6. Ie – no – ookii -Tia san – to –hiroi – desu – wa

.....

7. eakon – mo – senpuki – ni – ima – arimasu – to

8. wa – isu – ni – arimasen – daidokoro

9. futatsu – ga – terebi – arimasu – ni – ie

10. uchi – eakon – arimasu – mittsu – ni – ga

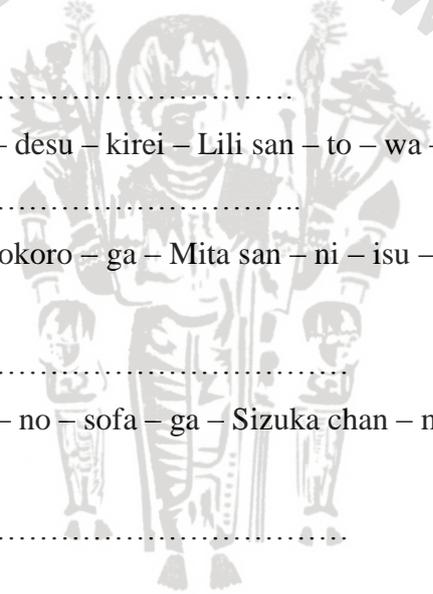
11. Uchi – yokushitsu – arimasu – Maria san - ni – ga – no – mittsu

12. Todana – ga – uchi – hondana – Tio san – no – arimasen – to – ni – eakon
– to

13. Heya – akarui – desu – kirei – Lili san – to – wa – no

14. Teeburu – daidokoro – ga – Mita san – ni – isu – arimasu – no – arimasu –
mo

15. Ima – arimasu – no – sofa – ga – Sizuka chan – mo - terebi – ni – todana –
arimasu – to



Lampiran 7 : Soal Posttest

A. Pilihlah jawaban paling benar.

1. Q: Kaka san no Ie wa hiroi desuka.

A: Iie, _____ desu

- Semai
- Ookii
- Atarashii
- Chiisai
- Kirei

2. Q: Ari san no heya wa akarui desuka?

A: Iie, _____ desu

- Kurai
- Semai
- Furui
- Chiisai
- Atarashii

3. Kono ie ni terebi _____ itsutsu arimasu.

- De
- To
- Ga
- No
- Ni

4. Ana san no heya _____ eakon ga arimasu.

- No
- Ga
- De
- Ni
- To



5. Watashi no heya wa semai desu. Heya ni beddo to terebi ga arimasu.

Eakon to denwa ga arimasen. hondana mo arimasen. Demo, todana ga arimasu. Apa yang tidak ada di kamar saya?

- a. Tempat tidur dan AC
- b. Rak buku dan televisi
- c. Telepon, AC, dan tempat tidur.
- d. AC dan rak buku
- e. Lemari, AC, dan telepon

6. Riri san no heya wa semai desu. Heya ni tsukue ga arimasu. Tsukue no ue ni rajikase ga ichidai arimasu. Beddo to senpuki mo arimasu. Demo, eakon wa arimasen. Riri san no heya ni nani ga arimasuka?

- a. Tsukue to eakon ga arimasu
- b. Isu to tsukue ga arimasu.
- c. Beddo to hondana ga arimasu.
- d. Senpuki to rajikase to beddo ga arimasu.
- e. Beddo to senpuki to eakon ga arimasu.

7. Era san no daidokoro wa kireide, ookii desu. Daidokoro ni teeburu ga futatsu arimasu. Isu ga itsutsu arimasu. Reizouko to senpuki mo arimasu. Berapa jumlah kursi di dapur era san ?

- a. Terdapat 3 buah kursi
- b. Terdapat 2 buah kursi
- c. Terdapat 4 buah kursi
- d. Terdapat 5 buah kursi
- e. Terdapat 6 buah kursi

8. Kiki san no ie wa ookii desu. Ie ni heya ga yottsū arimasu. Daidokoro ga futatsu arimasu. toire ga mittsu arimasu. eakon to terebi ga yottsū arimasu. reizouko mo arimasu. Beddo ga yattsu arimasu. Berapa jumlah tempat tidur di dalam rumah Kiki ?

- a. Terdapat 4 buah tempat tidur
- b. Terdapat 6 buah tempat tidur
- c. Terdapat 7 buah tempat tidur

d. Terdapat 8 buah tempat tidur

e. Terdapat 3 buah tempat tidur

9. Rina san no heya ni tsukue ga hitotsu arimasu. Hon ga kokonotsu arimasu.

Shatsu ga muttsu arimasu. Kyoukasho mo arimasu. Maka, berapa jumlah buku Rina di kamar?

a. Terdapat 5 buah buku

b. Terdapat 6 buah buku

c. Terdapat 7 buah buku

d. Terdapat 8 buah buku

e. Terdapat 9 buah buku

10. Kore wa nan desuka?

a. Senpuki desu

b. Rajikase desu

c. Terebi desu

d. Keitai Denwa desu

e. Denwa desu

11. Kore wa nan desuka?

a. Reizouko desu

b. Rajikase desu

c. Senpuki desu

d. Konpyuutaa desu

e. Todana desu

12. Kore wa doko desuka?

a. Ima desu

b. Heya desu

c. Daidokoro desu

d. Niwa desu

e. Toire desu

13. Kore wan nan desuka ?

a. Eakon desu



- b. Terebi desu
- c. Kabin desu
- d. Reizouko desu
- e. Senpuki desu

14. Kore wa nan desuka ?

- a. Terebi desu
- b. Getabako desu
- c. Todana desu
- d. Hondana desu
- e. Pasokon desu



15. Eni san no terebi wa doko ni arimasuka?

- a. Isu no ue ni arimasu
- b. Beddo no shita ni arimasu
- c. Tsukue no ue ni arimasu
- d. Hondana no naka ni arimasu.
- e. Tsukue no shita ni arimasu



16. Kiki san no ima ni kabin to sofa ga arimasuka?

- a. Hai, sou desu.
- b. Hai, arimasu.
- c. Iie, chigaimasu
- d. Iie, arimasen
- e. Hai, arimasen.



17. Tiki san no heya ni terebi to teeburu ga arimasuka?

- a. Hai, arimasu.
- b. Iie, arimasen.
- c. Hai, arimasen..
- d. Iie, chigaimasu
- e. Iie, arimasu.



18. Rara san no daidokoro ni nani ga arimasuka?

- Senpuki to eakon ga arimasu.
- Getabako to mado ga arimasu.
- Rajikase to reizouko ga arimasu.
- Teeburu to reizouko ga arimasu.
- Hondana to isu ga arimasu.



19. Reizouko ga nan dai arimasuka?

- Reizouko ga san dai arimasu
- Reizouko ga ichi dai arimasu
- Reizouko ga mittsu arimasu
- Reizouko ga futatsu arimasu
- Reizouko ga muttsu arimasu



20. A san no ie wa dou desuka?

- Atarashii desu
- Kitanai desu
- Kurai desu
- Ookii desu
- Semai desu.



A san



B san

26. Susunlah kata dibawah ini menjadi kalimat yang utuh.

1. no - terebi - arimasu - ga - ni - heya - watashi.

2. ni - reizouko - daidokoro - to - to - senpuki - ga - teeburu - arimasu.

3. sofa - arimasu - terebi - to - ni - ima - ga

4. heya - uci san - akarui - wa - desu - no

5. konpyuutaa - ni - eakon - to - arimasu - beddo - to - heya - ga

6. Ie - no - ookii - Tia san - to - hiroi - desu - wa

7. eakon - mo - senpuki - ni - ima - arimasu - to

8. wa - isu - ni - arimasen - daidokoro

9. futatsu - ga - terebi - arimasu - ni - Ie

10. uchi - eakon - arimasu - mittsu - ni - ga

11. Uchi - yokushitsu - arimasu - Maria san - ni - ga - no - mittsu

12. Todana - ga - uchi - hondana - Tio san - no - arimasen - to - ni - eakon
- to

13. Heya - akarui - desu - kirei - Lili san - to - wa - no

14. Teeburu - daidokoro - ga - Mita san - ni - isu - arimasu - no - arimasu -
mo

15. Ima - arimasu - no - sofa - ga - Sizuka chan - mo - terebi - ni - todana -
arimasu - to

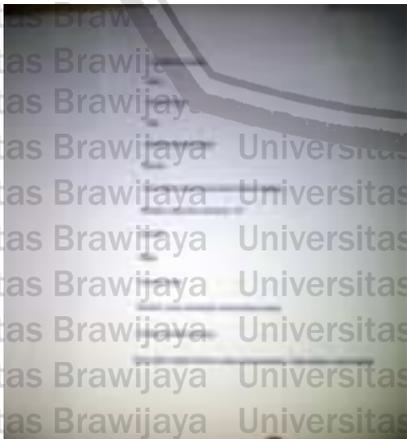
Lampiran 8: Media Permainan Estafet Verbal



Petunjuk Kosakata Bahasa Jepang



Potongan Kosakata



Cermin Kosakata

Lampiran 9: RPP Pertemuan Pertama

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Pandaan

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

Kelas/Semester : X IBB 1/1

Topik : UCHI

Alokasi waktu : 3X45' (Pertemuan pertama)

A. KOMPETENSI INTI

KI 1 :Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 :Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3 :Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4 :Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. KOMPETENSI DASAR

KD 1.1

Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Jepang sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar.

KD 2.1

Menunjukkan perilaku santun dan peduli dalam melaksanakan komunikasi antar pribadi dengan guru dan teman.

KD 3.2

Memahami cara memberitahu dan menanyakan fakta, perasaan dan sikap terkait topik rumah (*Ie*) serta keadaan rumah (*donna ie ni sunde imasuka?*) dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya.

C. INDIKATOR

3.2.1 Mendefinisikan perabotan dan peralatan elektronik di dalam rumah.

3.2.2 Menyatakan keberadaan perabotan dan peralatan elektronik di dalam rumah sendiri maupun rumah orang lain.

3.2.3 Menyatakan jumlah perabotan dan peralatan elektronik dalam rumah sendiri maupun rumah orang lain.

3.2.4 Menggambarkan keadaan rumah sendiri maupun keadaan rumah orang lain.

3.2.5 Menafsirkan susunan pola kalimat yang tepat mengenai keberadaan perabotan, peralatan elektronik, dan keadaan rumah sendiri maupun orang lain.

3.2.6 Menyimpulkan keberadaan perabotan dan peralatan elektronik di dalam rumah orang lain.

3.2.7 Menyimpulkan jumlah keberadaan perabotan dan peralatan elektronik di dalam rumah orang lain.

3.2.8 Mengkonstruksi wacana sederhana tentang keberadaan perabotan rumah dan Peralatan elektronik di dalam rumah.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati, bertanya, dan berdiskusi untuk mengeksplor data, peserta didik dapat mengenal, memahami ujaran-ujaran terkait keberadaan benda dari wacana yang didengar dengan sikap rasa ingin tahu, bertanggung jawab, jujur, toleran, mampu bekerja sama, dan komunikatif.
2. Setelah melakukan proses mengasosiasi dengan cara menghubungkan kata, frasa, dan kalimat melalui persamaan dengan bahasa lain, peserta didik dapat mencoba menggunakan bahasa Jepang mengenai keberadaan suatu benda, jumlah keberadaan benda dan kondisi suatu tempat secara lisan maupun tulisan dengan sikap percaya diri sendiri (mandiri), toleran, mampu bekerja sama dan komunikatif.
3. Melalui tahapan mengomunikasikan peserta didik dapat melakukan dialog mengenai keberadaan suatu benda, jumlah keberadaan benda dan kondisi suatu tempat baik secara lisan dengan lafal dan intonasi yang tepat, maupun tulisan dengan ejaan yang tepat, yang mampu mewujudkan sikap mandiri, bertanggung jawab, dan komunikatif.

E. MATERI AJAR

- ❖ Fakta : Ujaran lisan (kata, frasa dan kalimat), seperti: Nama benda (perabotan rumah) / *futsu meishi* (*hondana, todana, beddo, eakon, senpuki*), jumlah benda (*hitotsu, futatsu, ichidai, nidai*), kata sifat (*akarui, kirei, atarashii, ookii, hiroi*)
- ❖ Konsep : Menanyakan, menentukan informasi umum, selektif dan atau rinci, ujaran-ujaran mengenai keberadaan suatu benda, jumlah keberadaan benda dan kondisi suatu tempat untuk melakukan dialog.
- ❖ Prinsip : Menyebutkan dan menyatakan keberadaan suatu benda, jumlah keberadaan benda dan kondisi suatu tempat.
- ❖ Prosedur : Kalimat berita dan kalimat tanya, dialog.

F. METODE PEMBELAJARAN

- a. Inkuiri
 - b. Tanya jawab
 - c. Pretest
 - d. Metode Permainan Estafet verbal
- Pendekatan : Saintifik

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengucap salam dan berdoa. • Guru membuat suasana kelas yang nyaman dengan menanyakan kabar siswa. • Guru mengulas kembali tema yang telah diajarkan. • Mengarahkan peserta didik pada situasi tema <i>ie/uchi</i> yang akan diajarkan. 	15 menit
Inti	<p>MENGAMATI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta menyebutkan nama-nama benda di dalam rumah dalam bahasa Indonesia. • Guru menjelaskan dengan penuturan lisan mengenai bab Ie, dengan menunjukkan nama-nama perabotan rumah dalam bahasa Jepang. • Guru menjelaskan dengan penuturan lisan mengenai bab Ie, dengan menjelaskan pola kalimat keberadaan benda dan kata-kata sifat na dan I yang sesuai dengan bab Ie. • Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi bab Ie sebagai pembantu metode ceramah • Guru memberikan Pretest • Guru menerapkan metode permainan Estafet Verbal 	110 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk menjelaskan rangkuman dari materi yang telah dipelajari. 	10 menit

Sumber Belajar

- Buku nihon 1.
- Buku marugoto.



Lampiran 10: RPP Pertemuan Kedua

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Pandaan
 Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
 Kelas/Semester : X IBB 1/1
 Topik : UCHI
 Alokasi waktu : 3X45' (Pertemuan kedua)

B. KOMPETENSI INTI

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
 KI 2 : Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
 KI 3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
 KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. KOMPETENSI DASAR

- KD 1.1
 Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Jepang sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar.

KD 2.1

Menunjukkan perilaku santun dan peduli dalam melaksanakan komunikasi antar pribadi dengan guru dan teman.

KD 3.2

Memahami cara memberitahu dan menanyakan fakta, perasaan dan sikap terkait topik rumah (*Ie*) serta keadaan rumah (*donna ie ni sunde imasuka?*) dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya.

C. INDIKATOR

33.2.1 Mendefinisikan perabotan dan peralatan elektronik di dalam rumah.

3.2.2 Menyatakan keberadaan perabotan dan peralatan elektronik di dalam rumah sendiri maupun rumah orang lain.

3.2.3 Menyatakan jumlah perabotan dan peralatan elektronik dalam rumah sendiri maupun rumah orang lain.

3.2.4 Menggambarkan keadaan rumah sendiri maupun keadaan rumah orang lain.

3.2.5 Menafsirkan susunan pola kalimat yang tepat mengenai keberadaan perabotan, peralatan elektronik, dan keadaan rumah sendiri maupun orang lain.

3.2.6 Menyimpulkan keberadaan perabotan dan peralatan elektronik di dalam rumah orang lain.

3.2.7 Menyimpulkan jumlah keberadaan perabotan dan peralatan elektronik di dalam rumah orang lain.

3.2.8 Mengkonstruksi wacana sederhana tentang keberadaan perabotan rumah dan Peralatan elektronik di dalam rumah.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati, bertanya, dan berdiskusi untuk mengeksplor data, peserta didik dapat mengenal, memahami ujaran-ujaran terkait keberadaan benda dari wacana yang didengar dengan sikap rasa ingin tahu, bertanggung jawab, jujur, toleran, mampu bekerja sama, dan komunikatif.
2. Setelah melakukan proses mengasosiasi dengan cara menghubungkan kata, frasa, dan kalimat melalui persamaan dengan bahasa lain, peserta didik dapat mencoba menggunakan bahasa Jepang mengenai keberadaan suatu benda, jumlah keberadaan benda dan kondisi suatu tempat secara lisan maupun tulisan dengan sikap percaya diri sendiri (mandiri), toleran, mampu bekerja sama dan komunikatif.
3. Melalui tahapan mengomunikasikan peserta didik dapat melakukan dialog mengenai keberadaan suatu benda, jumlah keberadaan benda dan kondisi suatu tempat baik secara lisan dengan lafal dan intonasi yang tepat, maupun tulisan dengan ejaan yang tepat, yang mampu mewujudkan sikap mandiri, bertanggung jawab, dan komunikatif.

E. MATERI AJAR

- ❖ Fakta : Ujaran lisan (kata, frasa dan kalimat), seperti: Nama benda (perabotan rumah) / *futsu meishi (hondana, todana, beddo, eakon, senpuki)*, jumlah benda (*hitotsu, futatsu, ichidai, nidai*), kata sifat (*akarui, kirei, atarashii, ookii, hiroi*)
- ❖ Konsep : Menanyakan, menentukan informasi umum, selektif dan atau rinci, ujaran-ujaran mengenai keberadaan suatu benda, jumlah keberadaan benda dan kondisi suatu tempat untuk melakukan dialog.
- ❖ Prinsip : Menyebutkan dan menyatakan keberadaan suatu benda, jumlah keberadaan benda dan kondisi suatu tempat.
- ❖ Prosedur : Kalimat berita dan kalimat tanya, dialog.

F. METODE PEMBELAJARAN

- e. Inkuiri
- f. Tanya jawab
- g. Pretest
- h. Metode Permainan Estafet verbal

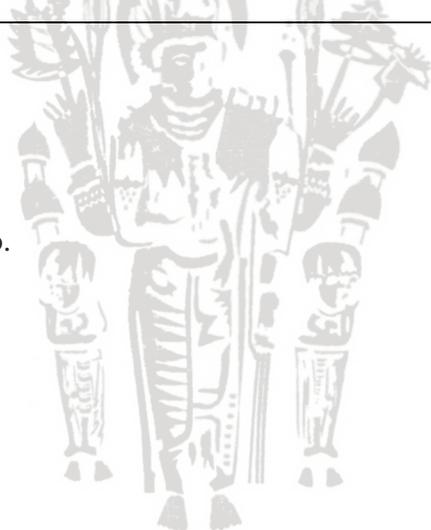
Pendekatan : Saintifik

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengucap salam dan berdoa. • Guru membuat suasana kelas yang nyaman dengan menanyakan kabar siswa. • Guru memberi waktu belajar siswa 10 menit untuk mengingat kembali materi bab <i>Ie</i> atau <i>Uchi</i> 	15 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menerapkan metode permainan Estafet Verbal • Guru memberikan Postest • Menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari. • Memberikan angket respon siswa 	110 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk menjelaskan rangkuman dari materi yang telah dipelajari. 	10 menit

Sumber Belajar

- Buku nihon 1.
- Buku marugoto.



Lampiran 11: Hasil Pretest dan Posttest

No.	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	Millennia Miki Osanai	96	100
2.	Uzlifatul Alissa	92	96
3.	Erny Oktavia Waluyo	90	94
4.	Hadasa Radius Septa N.	89	94
5.	Margaretta Puspa Dewi	88	98
6.	Tiara Anggi Nadila	86	96
7.	Meltiandani Hepi P.	82	96
8.	Zahra Nur Amalia	82	93
9.	Nafisah Azzah Inayah	77	98
10.	Lintang Dinar A.	73	89
11.	Trya Yudhistira Al R.	73	80
12.	Isroatul Ainur R.	71	84
13.	Melinda Aprilia S.	69	80
14.	Zayu Wilis E.	69	74
15.	Fahrur Rozi	68	74
16.	Nanda Rizki Ambarwati	68	89
17.	Elza Dwi Novianti	62	95
18.	M. Mukti Irawan	51	70

19.	Sherina Septa Y.	49	73
20.	Fadia Lail Aziz	47	60
21.	Indy Ilmi Khasanah	47	94
22.	Sely Delta Surya N.	42	51
23.	A. Zaini Andhy M.	37	65
24.	Maria Magdalena R.W	34	52
25.	Kezia C. Fridayatta C.	33	65
25.	Widia Endah Mudiastuty	30	75
26.	Eka Afrisa S. R	28	52
	Jumlah	1700	2187
	Rata-Rata	64,19	81

Trya Yudhistira Al R.	4	4	3	4	3	3	5	4	4	2	5	1	1	5	4	5	1	5	4	5	72
Widia Endah M.	4	3	5	5	4	5	5	3	3	3	5	2	2	4	3	4	4	5	4	4	77
Fahrur Rozi	5	4	4	3	5	5	5	4	5	3	5	2	1	5	4	3	2	5	3	4	77
Melinda Aprilia S.	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	3	3	5	5	4	4	5	5	4	88
Erny Oktavia Waluyo	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	1	5	4	4	4	4	4	4	75
Nafisah Azzah Inayah	4	4	4	3	4	5	5	4	4	3	5	3	3	5	4	4	4	3	3	5	79
Tiara Anggi Nadila	4	4	5	4	3	4	5	4	4	5	4	2	1	4	5	4	4	5	4	4	79
Zayu Wilis E.	5	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	2	3	4	4	5	4	4	4	4	79
Isroatul Ainur R.	4	3	4	4	3	4	4	3	3	2	4	2	1	4	4	4	5	4	3	4	69
Lintang Dinar A.	5	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	75
Fadia Lail Aziz	4	4	4	3	3	3	3	3	4	2	5	2	2	4	4	4	4	4	4	4	70
Margaretta Puspa D	4	4	5	4	3	4	4	4	4	5	5	2	3	5	3	5	5	3	4	4	80

Sherina Septa Y.	5	3	5	4	4	3	4	3	4	4	4	2	2	5	3	5	3	5	3	5	76
Maria M R.W	4	4	4	5	3	3	4	3	4	5	3	3	1	3	2	5	5	5	4	4	74
Nanda Rizki A.	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	74
Kezia C.F.C	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	2	1	4	4	5	4	4	4	4	73
A. Zaini Andhy M.	5	4	5	5	4	5	4	5	5	2	5	1	2	5	5	5	5	4	5	5	86
Jumlah																				2119	

$$Pr = \frac{\text{Jumlah skor total yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Jumlah skor yang diperoleh : 2119

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor ideal} &= \sum \text{Responden} \times \sum \text{item} \times \text{skor tertinggi tiap item} \\ &= 27 \times 20 \times 5 \\ &= 2700 \end{aligned}$$

$$\text{Maka, } Pr = 2119/2700 \times 100\% = 78,48\%$$

Jika diinterpretasikan pada tabel Kriteria Interpretasi Skor, terlihat bahwa metode permainan Estafet Verbal memiliki pengaruh kuat terhadap kemampuan penguasaan kosakata dan pola kalimat bahasa Jepang siswa kelas X IB1 dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jepang.

Tabel 4.7 Kriteria Interpretasi Skor

Angka Presentase	Keterangan
Angka 0% - 20%	Sangat lemah
Angka 21% - 40%	Lemah
Angka 41% - 60%	Cukup
Angka 61% - 80%	Kuat
Angka 81% - 100%	Sangat Kuat

Riduwan (2003, hal.15)

Lampiran 13: Validasi isi dan konstruk oleh guru bahasa Jepang SMAN 1 Pandaan.



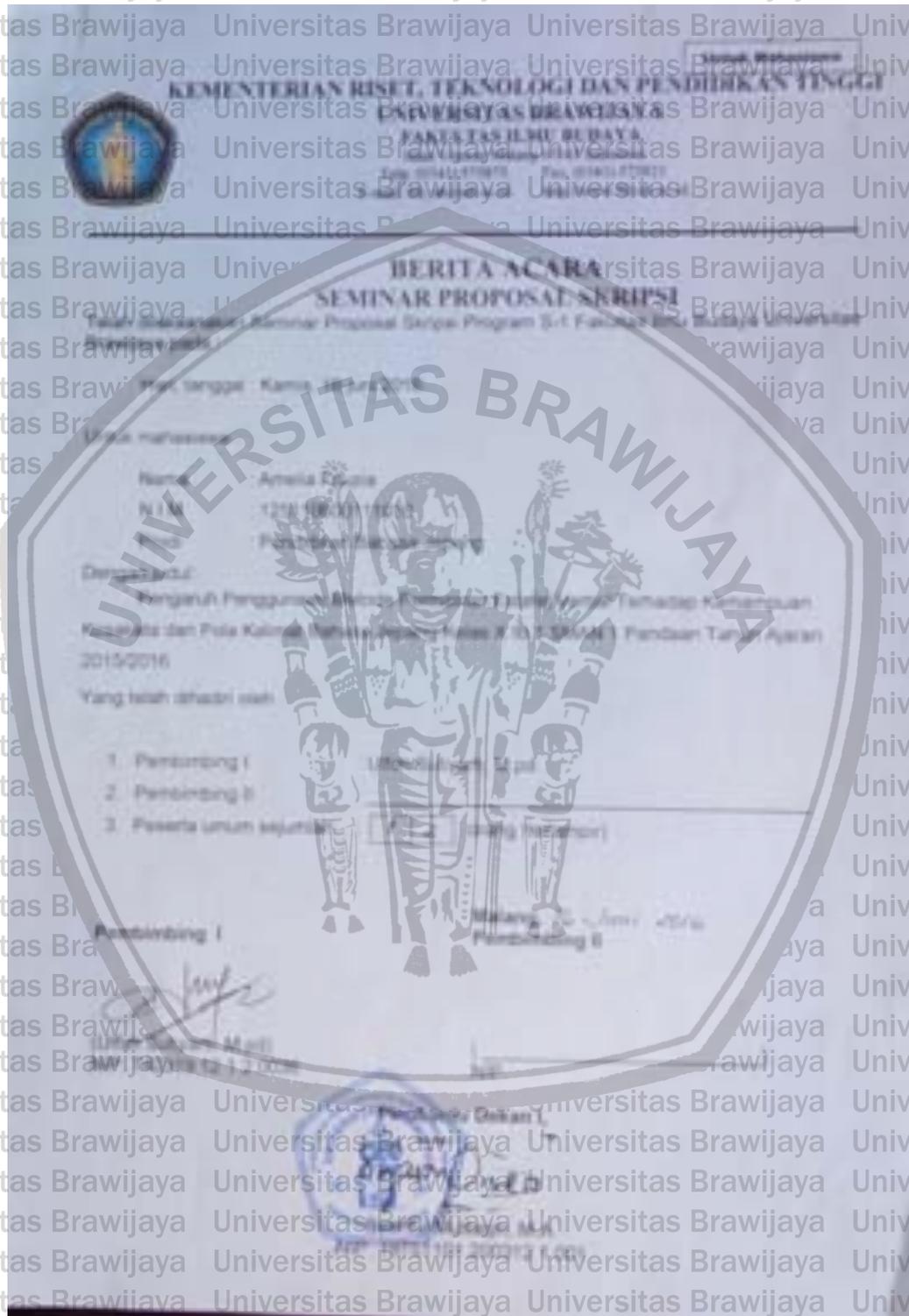
Lampiran 14: Nilai-nilai dalam distribusi t

df	α untuk Uji Satu Pihak (one tail test)					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	α untuk Uji Dua Pihak (two tail test)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,358
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,694	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Lampiran 15: Nilai-nilai r Product Moment

n	Tarf Signifikan		n	Tarf Signifikan		n	Tarf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	10	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	12	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	15	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	17	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	20	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	30	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	40	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	50	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	60	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Lampiran 16: Berita Acara Seminar Proposal Skripsi



Lampiran 19 : SK Penelitian SMAN 1 Pandaan


PEMERINTAH KABUPATEN PASURUAN
DINAS PENDIDIKAN
UPT SMA NEGERI 1 PANDAAN
Jl. Veteran No. 100 Pandaan Pasuruan Jawa Timur 61213


SURAT KETERANGAN
NO. SK/ 00094/14/0111/4.2018

Yang berkepentingan dengan data berikut ini :

Nama : **DR. H. ACHMAD ZAENAL PRIBADI, M.Pd**
 NIP : **19631219 198001 1 001**
 Jabatan : **Kapala SMA Negeri 1 Pandaan**

Menerangkan dengan keterangan bahwa :

Nama : **AMELIA FAUZIA**
 NIM : **12110000111018**
 Fakultas : **Fakultas Ilmu Budaya**
 Jurusan : **Psikologi Bahasa Jepang**
 Program Studi : **Universitas Brawijaya**

Yang bersangkutan tersebut diatas benar-benar telah melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Pandaan pada tanggal 27 April s.d 27 Mei 2018 untuk menyelesaikan Skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Metode Peragaan Etnografi Verbal terhadap Kemampuan Kosakata dan Pola Kalimat Bahasa Jepang Siswa Kelas X-IBS1 SMA N 1 Pandaan Tahun Ajaran 2017 - 2018"

Dengan surat keterangan ini tidak dipergunakan sebagai jaminan apapun.

Pandaan, 26 Juli 2018
 Kapala SMA N 1 Pandaan


DR. H. ACHMAD ZAENAL PRIBADI, M.Pd
 Kepala SMA N 1
 NIP. 19631219 198001 1 001

Lampiran 20 : Berita Acara Seminar Hasil Skripsi



UNIVERSITAS BRAWIJAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
 FAKULTAS HUKUM
 JURUSAN HUKUM PERDATA
 Gedung 1001, Jalan Brawijaya 1, Malang 65132
 Telp. (0341) 841311, 841312, 841313
 Email: lb@ub.ac.id

**BERITA ACARA
 SEMINAR HASIL SKRIPSI**

Telah diadakan Seminar Hasil Skripsi Program Studi Hukum Ilmu Hukum Universitas Brawijaya pada tanggal 12 Juli 2018

Waktu: Hari: 12 Juli 2018

Umum: Mahasiswa

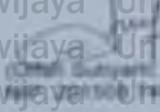
Nama: Anisa Rizka
 NIM: 6211601071101
 Prodi: Hukum Perdata

Dengan judul: Pengaruh Pengujian Mula-mula Terhadap Efektif Verbal Terhadap Kemampuan Kuakata dan Pola Kuakata Berdasar Undang-Undang No. 1 SMN 1 Perda Tahun April 2015/2016

Tang telah dihadiri oleh:

1. Pembimbing I	Dr. H. Soeharto, SH
2. Pembimbing II	Dr. H. Soeharto, SH
3. Pengu	Dr. H. Soeharto, SH
4. Peserta umum lainnya	1. 2 orang (harapan)

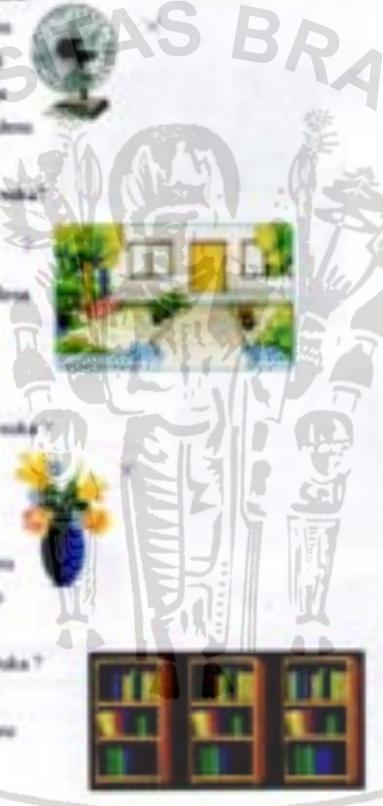
Melang
 Pembimbing I
 Pembimbing II





UNIVERSITAS BRAWIJAYA

- 1. Koro wa san denka?
 - a. Sempki denka
 - b. Rajikan denka
- 2. Koro wa san denka?
 - a. Kertaj Denka denka
 - b. Denka denka
- 3. Koro wa san denka?
 - a. Belandjo denka
 - b. Rajikan denka
 - c. Sempki denka
 - d. Kopyokan denka
 - e. Tindan denka
- 4. Koro wa san denka?
 - a. Ina denka
 - b. Haya denka
 - c. Daidikoro denka
 - d. Nima denka
 - e. Tain denka
- 5. Koro wa san denka?
 - a. Eakun denka
 - b. Terchi denka
 - c. Kabin denka
 - d. Belandjo denka
 - e. Sempki denka
- 6. Koro wa san denka?
 - a. Terchi denka
 - b. Gatahko denka



34

Lampiran 22 : Data Posttest

Posttest

Nama: Milania Nani Chantal

Kelas: XI IPA 1

1. UNAME jaisitai pating benua.
2. Kata san no lewa lewa desida.

- A. De _____
- B. Soma
- C. Oka
- D. Atanshi
- E. Chilai

3. Ad san no lewa lewa desida?

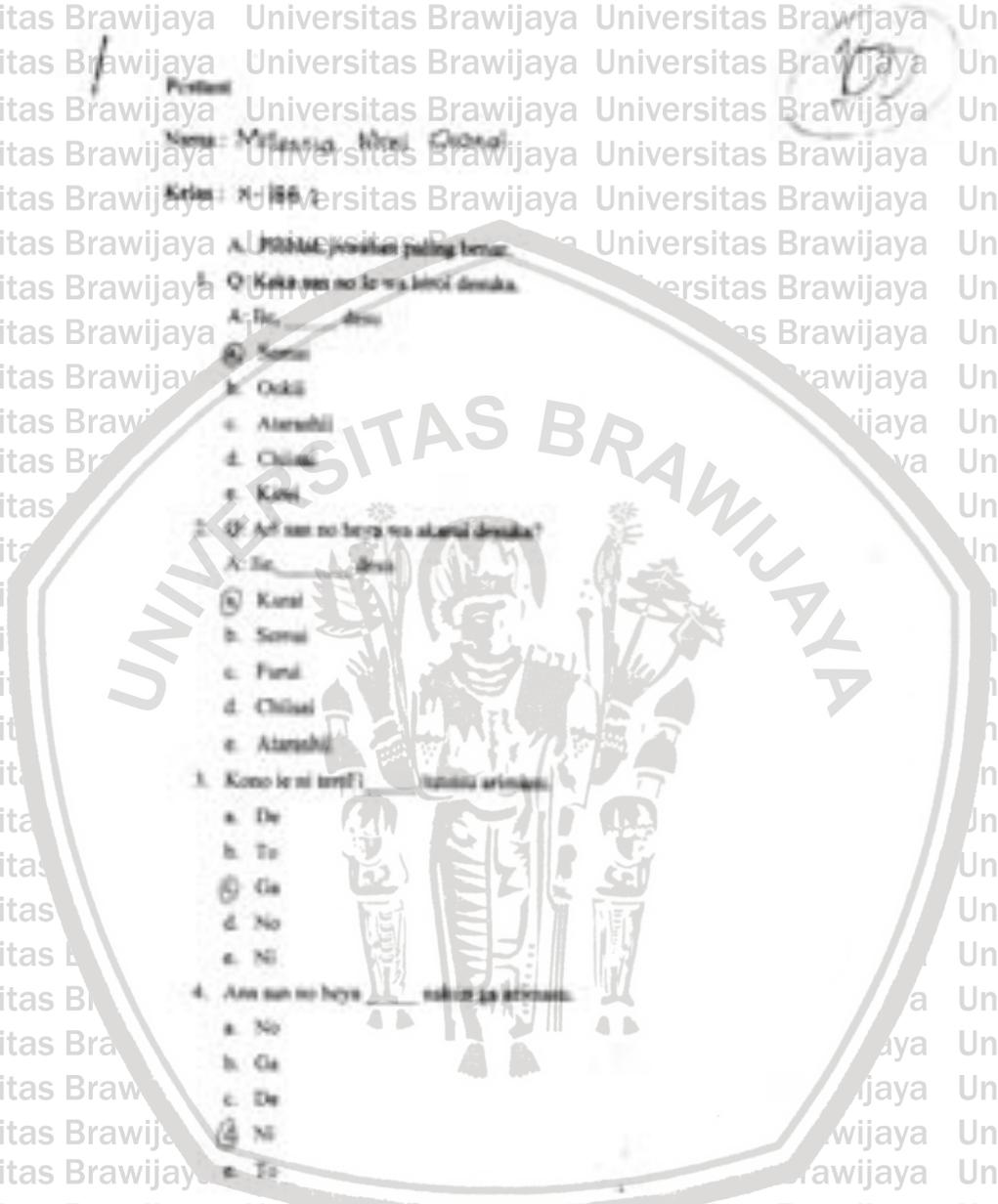
- A. De _____
- B. Koral
- C. Soma
- D. Fural
- E. Atanshi

4. Kono le ni terfi _____

- A. De
- B. To
- C. Ga
- D. No
- E. Ni

5. Are san no boya _____

- A. No
- B. Ga
- C. De
- D. Ni
- E. To



98

Nama: Nolita A

Kelas: X 100 1

1. Pilihlah jawaban paling benar!

1. Q: Kaka sin no le wa kuro deusa.

A: Ie, Unidesu

~~B: Semai~~

~~C: Dokil~~

~~D: Atarashii~~

~~E: Chisai~~

~~F: Kirei~~

2. Q: An sin no heya wa akata deusa?

A: Ie, deusa

~~B: Kural~~

~~C: Semai~~

~~D: Furai~~

~~E: Chisai~~

~~F: Atarashii~~

3. Kono ie ni tenbi itutsu arimasu.

~~A: De~~

~~B: To~~

~~C: Ga~~

~~D: No~~

~~E: Ni~~

4. Ana san no heya sakon ga arimasu.

~~A: No~~

~~B: Ga~~

~~C: De~~

~~D: Ni~~

~~E: To~~



UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Lampiran 24: Dokumentasi Penelitian

Br Hari pertama Penelitian (3 Mei 2016)



Siswa mengerjakan pretest



Siswa membentuk kelompok



Siswa menyusun kalimat

2. *Hari kedua Penelitian (17 Mei 2016)*



Siswa mereview kembali materi bab Ie



Siswa berbaris berbanjar



Siswa bermain Estafet Verbal

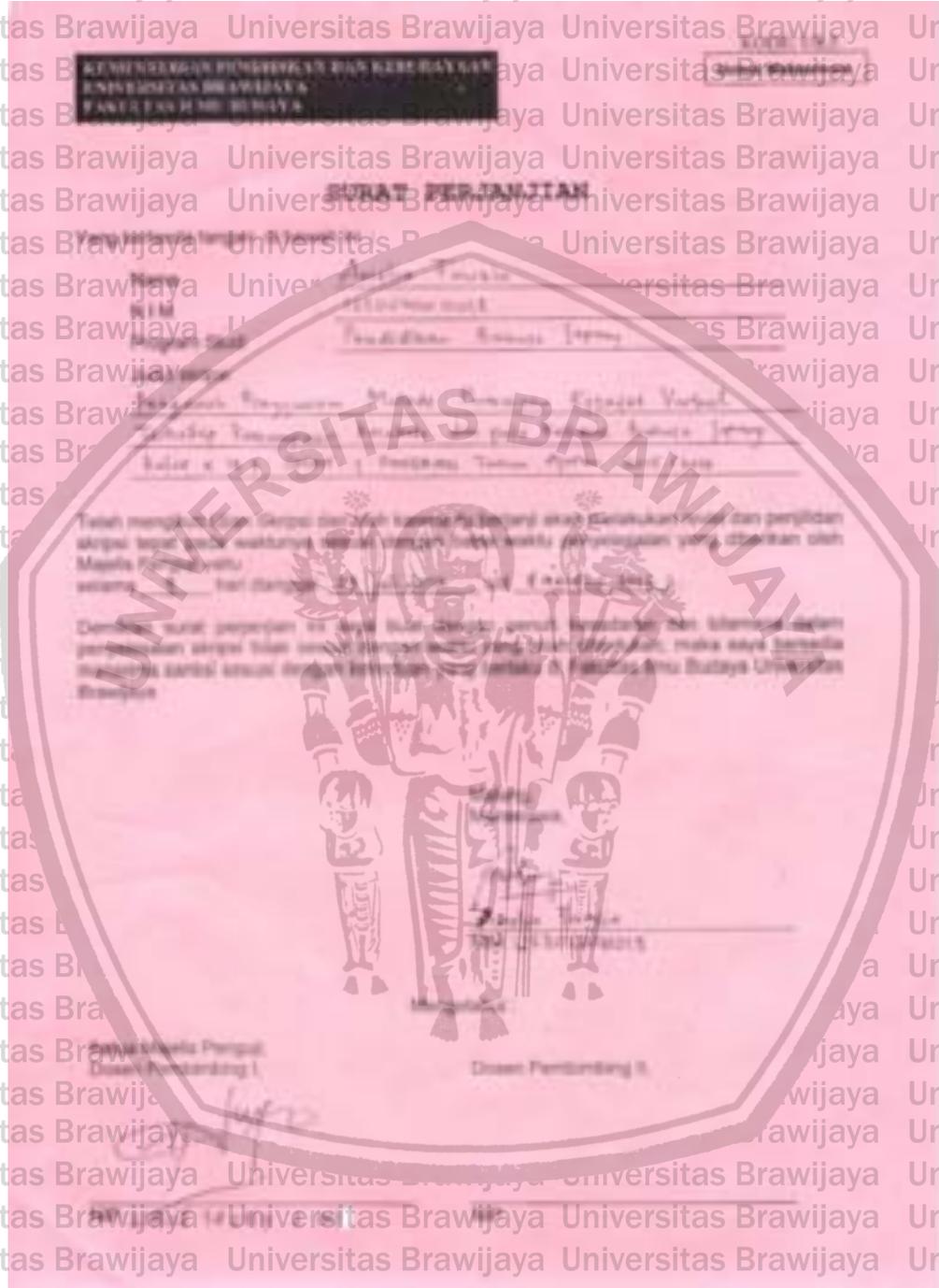


Siswa menyusun pola kalimat berkelompok



Postest

Lampiran 22 : Surat Perjanjian



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Amelia Fauzia
2. NIM : 12511060011018
3. Program studi : Pendidikan Bahasa Jepang
4. Topik Skripsi : Pendidikan
5. Judul Skripsi : "Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Estafet Verbal Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X IB 1 SMAN 1 Pandaan Tahun Ajaran 2015/2016"
6. Tanggal Mengajukan : 15 Februari 2016
7. Tanggal Selesai Revisi : 29 Juli 2016
8. Nama Pembimbing : Ulfah Sutiyarti, M.Pd
9. Keterangan Konsultasi :

No	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf
1.	17/02/ 2016	-Latar Belakang -Sampel, Populasi	Ulfah Sutiyarti	
2.	23/02/2016	-Metode Permainan -Konsep Permainan	Ulfah Sutiyarti	
3.	01/03/2016	-Pengajuan Bab 1 dan 2	Ulfah Sutiyarti	
4.	09/03/2016	-Revisi Bab 1 dan 2	Ulfah Sutiyarti	
5.	22/03/2016	-Pengajuan angket	Ulfah Sutiyarti	
6.	30/03/2016	-Revisi Angket	Ulfah Sutiyarti	
7.	6/04/2016	-Pengajuan Bab 1,2,3	Ulfah Sutiyarti	
8.	20/04/2016	-Revisi Bab 1,2,3	Ulfah Sutiyarti	
9.	16/06/2016	-Seminar Proposal	Ulfah Sutiyarti	
10.	28/06/2016	-Pengajuan Bab 1,2,3,4,5	Ulfah Sutiyarti	
11.	5/07/2016	-Revisi Bab 4,5	Ulfah Sutiyarti	
12.	13/07/2016	-Seminar Hasil	Ulfah Sutiyarti	
13.	26/07/2016	-Revisi Seminar Hasil	Ulfah Sutiyarti	
14.	28/07/2016	-Ujian Skripsi	Ulfah Sutiyarti	

R. Telah dievaluasi dan diuji dengan nilai



Malang, 4 Agustus 2016

Mengetahui,
Pembantu Dekan I
Bidang Akademik

Pembimbing


Syarif Murtasim, M.A
NIP.19751101 200312 1 001


Ulfah Sutiyarti, M.Pd
NIP.201508 740319 2 001



CURRICULUM VITAE

Nama : Amelia Fauzia

NIM : 125110600111018

Program Studi : S1-Pendidikan Bahasa Jepang

Tempat/Tanggal Lahir : Sidoarjo, 6 Mei 1994

Alamat Asal : Depan Penjagaan Pusdik Brimob Watukosek

Kec. Gempol Kab. Pasuruan

Alamat di Malang : Jl. Nusa Indah Dewandaru Perum. Argapark

Alamat E-mail : amelia.fauzia78@yahoo.com

No Hp : 089605473234

Riwayat Pendidikan : SDN Watukosek II (2000-2005)

SMPN 1 Gempol (2006-2008)

SMAN 1 Pandaan (2009-2012)

Universitas Brawijaya (2012-2016)