



**EFEKTIVITAS METODE TEBAK GAMBAR TERHADAP
HASIL BELAJAR TATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS
XII TEKNIK KOMPUTER JARINGAN 1 SMK DIPONEGORO
TUMPANG**

SKRIPSI

OLEH :

**GRESLI THALITA RAHMA
NIM 135110607111001**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2017**



**EFEKTIVITAS METODE TEBAK GAMBAR TERHADAP
HASIL BELAJAR TATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS
XII TEKNIK KOMPUTER JARINGAN 1 SMK
DIPONEGORO TUMPANG**

SKRIPSI

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

OLEH:

GRESLI THALITA RAHMA

NIM 135110607111001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2017**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Gresli Thalita Rahma

Nim : 135110607111001

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

Malang, 05 Desember 2017



Gresli Thalita Rahma

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Efektivitas Metode Tebak Gambar Terhadap Hasil Belajar Tata Bahasa Jepang Siswa Kelas XII Teknik Komputer Jaringan 1 SMK Diponegoro Tumpang” sebagai persyaratan memperoleh gelar Sarjana S1 Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya.

Keberhasilan penulis dalam menyusun skripsi ini tidak terlepas dari usaha, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar – besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Ucapan terima kasih ditujukan kepada:

1. Bapak Prof. Ir. Ratya Anindita, M.S, Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya.
2. Bapak Syariful Muttaqin, M.A selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya.
3. Ibu Ulfah Sutiyarti, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
4. Ibu Febi Ariani Saragih, M.Pd selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan penulis dengan memberikan kritik dan masukan sehingga penulis berhasil menyusun skripsi ini.
5. Seluruh dosen S1 Pendidikan Bahasa Jepang yang memberikan banyak ilmu dan masukan pada penyusunan skripsi ini.
6. Guru mata pelajaran bahasa Jepang SMK Diponegoro Tumpang ibu Ayu Ratnasari, S.Pd dan seluruh siswa kelas XII Teknik Komputer Jaringan 1 dan Multimedia yang telah banyak membantu dalam penelitian skripsi ini.
7. Kedua orang tua bapak Asrul dan ibu Yuliarni, adik Muhamad Rafi Tanjung dan seluruh keluarga yang senantiasa memberi doa, motivasi, nasehat serta dukungan moral dan materil untuk penulis dalam menyelesaikan pendidikannya.
8. Teman – teman seperjuangan dan seangkatan “Pendidikan Bahasa Jepang 2013”, serta sahabat seperjuangan Dian Fildzah Riza, Nawang



Muktining Wahyu, Lavitta Yulia dan Prahastuti Iva Kartika yang telah memberikan banyak bantuan dan dukungan yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

9. Miftah Fahmi A dan Sahabat terbaik Safira Dewi Kurnia, Sarah Ayu Puspita S, Dewi Sari Asmara W.A, Diana Fitria Sari dan Anastasia Dinny Kusuma,

Penulis menyadari, penyusunan skripsi ini masih banyak kesalahan dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran guna melengkapi skripsi ini agar lebih baik. Akhir kata, semoga dengan adanya skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Malang, 05 Desember 2017

Penulis

ABSTRAK

Rahma, Gresli Thalita. 2017. **Efektivitas Metode Tebak Gambar Terhadap Hasil Belajar Tata Bahasa Jepang Siswa Kelas XII Teknik Komputer Jaringan 1 SMK DIPONEGORO TUMPANG**. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya. Dosen Pembimbing: Febi Ariani Saragih

Kata Kunci: Metode Tebak Gambar, Hasil Belajar, Tata Bahasa Jepang

Penelitian ini dilatar belakangi oleh beberapa masalah yang dialami siswa kelas XII Teknik Komputer Jaringan 1 SMK Diponegoro Tumpang dalam pembelajaran tata bahasa Jepang. Konsep tata bahasa Jepang yang berbeda dengan konsep tata bahasa Indonesia, membuat siswa kesulitan dalam memahami tata bahasa Jepang. Metode yang digunakan pengajar juga membuat siswa tidak aktif, merasa jenuh, dan tidak tertarik dalam belajar sehingga hasil belajar siswa menurun. Oleh karena itu, metode tebak gambar dapat digunakan sebagai alternatif dalam penyampaian materi tata bahasa Jepang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas metode tebak gambar terhadap hasil belajar tata bahasa Jepang dan untuk mengetahui tanggapan siswa setelah menggunakan metode tebak gambar

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah efektifitas, metode tebak gambar, hasil belajar dan tata bahasa Jepang. Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *pre-test post-test control group design*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu test untuk mengetahui hasil belajar siswa dan angket untuk mengetahui tanggapan siswa ketika menggunakan metode tebak gambar. Sampel yang digunakan sebanyak 22 siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mendapat tanggapan positif dari siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode tebak gambar dengan nilai rata – rata *pre – test* sebesar 42,77 menjadi 87,18. Selain itu, hasil angket yang memiliki kriteria “sangat kuat” yaitu sebesar 84,4%.



要旨

Rahma, Gresli Thalita. 2017. SMK DIPONEGORO TUMPANG コンピュータ・ネットワーク技術 1 三年生の日本語文法の成績における絵当たり方法の効果. 日本語教育学部、Brawijaya 国立大学.

指導教員 : Febi Ariani Saragih

キーワード : 絵当たり方法、成績、日本語の文法

SMK DIPONEGORO TUMPANG コンピュータ・ネットワーク技術 1 三年生が日本語の文法の授業を受けるときいくつの問題がある為この研究が行われた。日本語の文法とインドネシア語の文法は構想が異なる為、学生たちは分かりにくいと感じている。教師は勉強方法で教え、学生が活躍せず、退屈で、興味を持たなくなり、その結果成績も下がる。その為、絵当りは日本語の授業を与える方法の一つの代替として使用することができる。研究の目標は絵当たりが効果的なのか、又は絵当たりが使用された後の学生の反応が分かることである。

研究は効果・絵当たり方法・成績・文法の理論が用いられる。研究は定量的研究で統制群を伴う事前・事後テストの実験計画 (pre-test, post-test control group design) が用いられる。学生の成績を調べる為のテストと学生の反応が分かる為のアンケートが研究の用器として使われている。実験で扱う被検者は 2 2 人である。

研究結果は絵当たり方法で学生の成績が上がるようになり、いい反応も出た。事前のテストは並み 42.77 が 87.18 になり、効果的に成績が上がるということが明らかになっている。又、アンケートのデータを集め、84.4% で基準の中では「非常に良い」という結果が示された。

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.5.1 Manfaat Praktis	5
1.5.2 Manfaat Teoritis	5
1.6 Hipotesis	6
1.7 Definisi Operasional	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Metode Pembelajaran	8
2.2 Metode Tebak Gambar	9
2.2.1 Kelebihan Metode Tebak Gambar	10
2.2.2 Kekurangan Metode Tebak Gambar	10
2.2.3 Langkah – langkah Metode Tebak Gambar	11
2.3 Tata Bahasa Jepang	11
2.4 Hasil Belajar	14
2.4.1 Alat – alat Penilaian Hasil Belajar	15
2.5 Efektivitas	16
2.6 Penelitian Terdahulu	17

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian	19
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	19
3.3 Variabel Penelitian	21
3.4 Prosedur Penelitian	22
3.5 Instrumen Penelitian	23
3.6 Teknik Pengumpulan Data	24
3.7 Teknik Analisis Data	26
3.8 Validitas	27
3.9 Reliabilitas	28

**BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil Analisis	29
4.1.1 Efektivitas Metode Tebak Gambar Terhadap Hasil Belajar Tata Bahasa Jepang	29
4.1.2 Tanggapan Siswa Terhadap Metode Tebak Gambar Terhadap Hasil Belajar Tata Bahasa Jepang	33
4.2 Pembahasan	35
4.2.1 Efektivitas Metode Tebak Gambar Terhadap Hasil Belajar Tata Bahasa Jepang	35
4.2.2 Tanggapan Siswa Terhadap Metode Tebak Gambar Terhadap Hasil Belajar Tata Bahasa Jepang	38

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	43
5.2 Saran	44

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**

Daftar Tabel

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Silabus Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang 2016	12
Tabel 2.2 Materi Pola Kalimat Bahasa Jepang	13
Tabel 3.1 Desain Jenis Penelitian	19
Tabel 3.2 Daftar Populasi	21
Tabel 3.3 Kisi – kisi Soal	23
Tabel 3.4 Kisi – kisi Angket	25
Tabel 4.1 Hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	29
Tabel 4.2 Kriteria Keberhasilan	31
Tabel 4.3 Frekuensi Nilai <i>pre-test</i>	31
Tabel 4.4 Frekuensi Nilai <i>post-test</i>	31
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas	32
Tabel 4.6 Hasil Presentase Angket	33
Tabel 4.7 Prosentase Kriteria Hasil Angket	35



DAFTAR GAMBAR

Gambar
Halaman

4.1 Contoh Soal romawi III nomor 2 37

4.2 Contoh soal romawi III nomor 5 37



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 <i>Curriculum Vitae</i>	48
Lampiran 2 Perhitungan Validitas Soal	49
Lampiran 3 Perhitungan Reliabilitas Soal.....	55
Lampiran 4 Perhitungan Uji Normalitas	58
Lampiran 5 Perhitungan Uji T.....	59
Lampiran 6 Lembar Validasi Isi Instrument	61
Lampiran 7 Lembar Validasi Isi Test	62
Lampiran 8 Lembar Validasi Media.....	63
Lampiran 9 Lembar Validasi Tes.....	64
Lampiran 10 Validasi Angket	68
Lampiran 11 Validasi Rencana Pengajaran Pendidikan	70
Lampiran 12 Media Pembelajaran.....	73
Lampiran 13 Soal <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	75
Lampiran 14 Lembar Kuisisioner	79
Lampiran 15 Hasil <i>pre-test</i>	80
Lampiran 16 Hasil <i>post-test</i>	82
Lampiran 17 Hasil Kuisisioner	88
Lampiran 18 Berita Acara Sempro	90
Lampiran 19 Berita Acara Semhas	91
Lampiran 20 Surat Pengantar Penelitian.....	92
Lampiran 21 Surat Keterangan Penelitian	93
Lampiran 22 Surat Izin Penelitian	94
Lampiran 23 Dokumentasi Kegiatan	95
Lampiran 24 Berita Acara Bimbingan Skripsi	97



DAFTAR TRANSLITERASI

あ (ア) a	い (イ) i	う (ウ) u	え (エ) e	お (オ) o
か (カ) ka	き (キ) ki	く (ク) ku	け (ケ) ke	こ (コ) ko
さ (サ) sa	し (シ) shi	す (ス) su	せ (セ) se	そ (ソ) so
た (タ) ta	ち (チ) chi	つ (ツ) tsu	て (テ) te	と (ト) to
な (ナ) na	に (ニ) ni	ぬ (ヌ) nu	ね (ネ) ne	の (ノ) no
は (ハ) ha	ひ (ヒ) hi	ふ (フ) fu	へ (ヘ) he	ほ (ホ) ho
ま (マ) ma	み (ミ) mi	む (ム) mu	め (メ) me	も (モ) mo
や (ヤ) ya		ゆ (ユ) yu		よ (ヨ) yo
ら (ラ) ra	り (リ) ri	る (ル) ru	れ (レ) re	ろ (ロ) ro
わ (ワ) wa		ぐ (グ) gu	げ (ゲ) ge	ご (ゴ) go
が (ガ) ga	ぎ (ギ) gi	ず (ズ) zu		ぞ (ゾ) zo
ざ (ザ) za		づ (ヅ) zu	で (デ) de	ど (ド) do
だ (ダ) da		ぶ (ブ) bu	べ (ベ) be	ぼ (ボ) bo
ば (バ) ba	び (ビ) bi	ぷ (プ) pu	ぺ (ペ) pe	ぽ (ポ) po
ぱ (パ) pa	ぴ (ピ) pi			
きゃ (キヤ) kya	きゅ (キユ) kyu	きょ (キョ) kyo		
しゃ (シャ) sha	しゅ (シュ) shu	しょ (シヨ) sho		
ちゃ (チャ) cha	ちゅ (チュ) chu	ちょ (チヨ) cho		
にゃ (ニヤ) nya	にゅ (ニユ) nyu	にょ (ニヨ) nyo		
ひゃ (ヒヤ) hya	ひゅ (ヒユ) hyu	ひょ (ヒヨ) hyo		
みゃ (ミヤ) mya	みゅ (ミュ) myu	みょ (ミヨ) myo		
りゃ (リヤ) rya	りゅ (リュ) ryu	りょ (リヨ) ryo		
ぎゃ (ギヤ) gya	ぎゅ (ギユ) gyu	ぎょ (ギヨ) gyo		
じゃ (ジャ) ja	じゅ (ジュ) ju	じょ (ジヨ) jo		
びゃ (ビヤ) bya	びゅ (ビユ) byu	びょ (ビヨ) byo		
ぴゃ (ピヤ) pya	ぴゅ (ピユ) pyu	ぴょ (ピヨ) pyo		
ん (ン) n	を (ヲ) wo			

Partikel は ha ditulis sebagai /wa/

Partikel へ he ditulis sebagai /e/

Huruf mati rangkap ditulis つ・ツ (tsu kecil)

Bunyi panjang katakana ditulis sebagai [—]



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa berperan penting dalam hidup kita. Bahasa merupakan kemampuan yang dimiliki setiap manusia untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Fungsi utama bahasa adalah alat komunikasi, oleh karena itu apabila seseorang mempunyai kompetensi bahasa yang baik maka dia diharapkan dapat berkomunikasi dengan orang lain dengan lancar dan baik. Bahasa dapat diungkapkan secara lisan dan tulisan. Bahasa adalah jendela dunia, oleh karena itu kita perlu menguasai bahasa asing, seperti bahasa Jepang.

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang cukup diminati saat ini. Terbukti dengan diterapkannya mata pelajaran bahasa Jepang di beberapa sekolah menengah atas dan sekolah menengah kejuruan. Bahasa Jepang sudah diajarkan mulai kelas X sampai kelas XII. Pembelajar bahasa Jepang dituntut menguasai keempat ketrampilan berbahasa mulai dari mendengar (kiku ginou) membaca (yomu ginou) menulis (kaku ginou) berbicara (hanasu ginou) (sutedi, 2009:39). Juga terdapat beberapa unsur dalam bahasa Jepang seperti bunyi, huruf vocal, tata bahasa dan kosakata. Kosakata dan tata bahasa berperan penting dalam komunikasi karena saling berkaitan. Apabila seseorang sudah menguasai kosakata dengan baik maka akan mudah juga menguasai tata bahasanya

Setiap bahasa mempunyai struktur bahasanya masing-masing. Setiap unsurnya memiliki fungsi masing-masing dan saling berhubungan dalam membentuk kalimat yang dapat dipahami. Oleh karena itu, perlu sekali untuk mengetahui tata bahasa setiap



bahasa yang dipelajari. Poerwadarmita (1976:1024) berpendapat bahwa Tata bahasa adalah pengetahuan atau pembelajaran mengenai pembentukan kata-kata dan penyusunan kata-kata dalam kalimat. Maka, jika ingin menguasai suatu bahasa perlu untuk dipahami tata bahasa dari bahasa tersebut.

Bagi pemula tidak mudah untuk memahami konsep tata bahasa Jepang, karena tata bahasanya berbeda dengan bahasa Indonesia. Tata bahasa Jepang menggunakan pola S(Subjek) O(Objek) P(Predikat). Sedangkan tata bahasa Indonesia menggunakan pola S(Subjek) P(Predikat) O(Objek) contohnya :

- 1) わたしはにほんごをべんきょうします
S O P
Saya bahasa Jepang belajar
- 2) わたしはべんきょうしますにほんご
S P O
Saya belajar bahasa Jepang

Berdasarkan contoh diatas sering ditemui kesalahan seperti ini. Permasalahan lain yang sering ditemui oleh peneliti saat melaksanakan PPL di sekolah misalnya pada pola kalimat tentang menyatakan kewarganegaraan dan pekerjaan. Beberapa dari siswa hanya sekedar menghafal contoh yang diberi tanpa memahami masing-masing fungsi dari pola kalimat tersebut. Contoh kesalahannya sebagai berikut ini :

- 1) わたしは かんこくじんの かた です。
S P
Saya orang Korea
- 2) わたしは すんでいますに Malang。
S P O
Saya tinggal dimalang

Berdasarkan contoh kesalahan tersebut penulis menyimpulkan bahwa siswa kesulitan dalam memahami tata bahasa Jepang. Pengajar tidak menggunakan



media dalam mengajar dan metode mengajar yang digunakan oleh pengajar membuat siswa jenuh sehingga siswa tidak aktif dan tidak tertarik dalam belajar bahasa Jepang. Belajar bahasa Jepang tidak hanya dari buku saja, oleh karena itu performa guru adalah hal yang penting dalam mengajar di kelas, karena seorang guru harus bisa menguasai keadaan kelas sehingga membuat suasana proses belajar menjadi menyenangkan. Agar siswa aktif dalam pembelajaran, pengajar dituntut untuk kreatif dalam media atau metode yang dapat mempermudah siswa. Menurut Hamalik (dalam Arsyad 2009:15) pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Dengan adanya permasalahan tersebut, agar siswa tetap aktif, tertarik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, peneliti ingin menerapkan metode tebak gambar. Dengan begitu rasa antusias dari siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jepang akan meningkat. Peneliti memilih permainan tebak gambar karena metode ini lebih berkesan, sangat mudah dalam penggunaannya dan penjelasan tata bahasa Jepang akan mudah dipahami oleh siswa, apabila diberi contoh kalimat dan dipraktekkan secara langsung dengan berlatih berpasangan maupun berkelompok. Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul ***“Efektivitas metode tebak gambar terhadap hasil belajar tata bahasa Jepang siswa kelas XII Teknik Komputer Jaringan 1 SMK Diponegoro Tumpang”***.



1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas penggunaan metode tebak gambar terhadap hasil belajar siswa pada kemampuan tata bahasa Jepang pada siswa kelas XII

Teknik Komputer Jaringan 1 SMK Diponegoro Tumpang.

2. Bagaimana tanggapan siswa kelas XII Teknik Komputer Jaringan 1 SMK Diponegoro Tumpang tentang penggunaan metode tebak gambar.

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan ini tidak meluas dalam penelitian, penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Peneliti ini hanya menguji keefektifan metode tebak gambar terhadap hasil belajar siswa dalam kemampuan tata bahasa Jepang.
2. Peneliti ini hanya difokuskan pada tanggapan siswa setelah menggunakan metode tebak gambar.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan metode tebak gambar terhadap hasil belajar tata bahasa Jepang siswa kelas XII Teknik Komputer Jaringan 1 SMK Diponegoro Tumpang.
2. Mengetahui tanggapan siswa kelas XII Teknik Komputer Jaringan 1 SMK Diponegoro Tumpang setelah menggunakan metode tebak gambar.



1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan untuk pembelajaran tata bahasa Jepang dengan menggunakan metode tebak gambar. Diharapkan siswa lebih termotivasi dalam belajar bahasa Jepang dan dapat meningkatkan kemampuan tata bahasa Jepang.

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat – manfaat diantaranya sebagai berikut:

a. Bagi pembelajar bahasa Jepang

Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan tata bahasa Jepang. Diharapkan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi guru pengajar

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi media dan metode mengajar untuk kemampuan pemahaman tata bahasa Jepang dan meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi penulis

Hasil penelitian ini diharapkan menambah ilmu baru yang berguna untuk diri penulis.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan peneliti lain untuk dapat berinovasi dalam mengembangkan metode pembelajaran dalam bahasa Jepang.



1.6 Hipotesis Penelitian

Ada pengaruh positif dalam penggunaan metode tebak gambar terhadap penguasaan tata bahasa Jepang dengan baik dan benar serta dapat meningkatkan hasil siswa. Sehingga dapat membuktikan bahwa metode tebak gambar efektif dalam pembelajaran.

1.7 Definisi Operasional

1. Efektifitas

Efektifitas adalah efek (pengaruh, akibatnya, kesannya) (Poerwadarminta, 1987).

Efektivitas pada dasarnya menunjukkan pada taraf tercapainya hasil. Efektifitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah adanya perbedaan signifikan nilai Pretest sebelum diterapkannya metode tebak gambar dan nilai post test sesudah diterapkannya metode tebak gambar.

2. Metode Tebak gambar

Metode yang dapat dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan media kartu gambar. Metode ini seperti model pembelajaran cooperative learning karena strategi belajarnya dilakukan kerjasama dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dalam satu kelompok. Anggota kelompoknya memiliki kemampuan berbeda-beda.

3. Tata bahasa

Tata bahasa adalah ilmu yang mengajarkan tentang cara menyusun kata-kata untuk menjadi sebuah kalimat secara tepat. Tata bahasa adalah kumpulan kaidah tentang struktur gramatikal bahasa.



4. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar dalam rangka menyelesaikan suatu program pendidikan. Tinggi rendahnya keberhasilan belajar siswa dapat dilihat dari penilaian hasil belajar dan prestasi belajar.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

1.1 Metode Pembelajaran

Metode adalah cara untuk mencapai tujuan. Sedangkan pembelajaran adalah proses belajar siswa. Metode pembelajaran adalah cara dalam proses belajar siswa untuk mencapai tujuan belajar. Sutikno (2008:84) berpendapat bahwa metode pembelajaran ialah cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri siswa dalam upaya mencapai tujuan.

Tujuan belajar dapat tercapai apabila guru dapat menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didiknya dan efektif sesuai dengan materi. Metode pembelajaran berperan penting dalam keberhasilan tujuan pembelajaran. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran (Majid, 2013: 193). Guru sebaiknya menggunakan metode yang memungkinkan siswa untuk banyak belajar melalui proses.

Majid (2013: 194) mengatakan bahwa ada beberapa metode pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengimplementasikan dalam strategi pembelajaran seperti metode ceramah, demonstrasi, diskusi, simulasi, tugas dan resitasi, tanya jawab, kerja kelompok, problem solving, sistem regu, latihan (drill), karyawisata (field-trip), ekspositori, inkuiri dan pembelajaran kontekstual. Dari macam-macam metode diatas penelitian ini sama seperti dalam metode kerja kelompok.

Karena Metode kerja kelompok dilihat dari segi proses kerjanya dibagi menjadi

dua, yaitu kelompok jangka panjang dan kelompok jangka pendek (Majid, 2013: 212). Dalam metode tebak gambar ini menggunakan cara kerja kelompok jangka pendek.

Penggunaan metode yang bervariasi dan fleksibel akan sangat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga metode pembelajaran harus dipilih dan dikembangkan untuk meningkatkan aktifitas dan kreatifitas peserta didik (Mulyasa, 2005: 107).

Menurut Santoso (2009) ciri – ciri metode pembelajaran yang baik yaitu:

- 1) Mengundang rasa ingin tahu
- 2) Menantang siswa untuk belajar
- 3) Mengaktifkan mental, fisik dan psikis siswa
- 4) Memudahkan guru
- 5) Mengembangkan kreatifitas siswa
- 6) Mengembangkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Suatu metode dapat dikatakan baik atau tidak dalam proses pembelajaran terletak pada ketepatan dalam memilih suatu metode yang sesuai dengan proses belajar mengajar. Metode yang digunakan harus diseleksi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Jadi pengajar tidak boleh asal menggunakan dalam suatu metode.

2.2 Metode Tebak Gambar

Metode tebak gambar dapat dilakukan secara berkelompok. Metode ini menggunakan kartu gambar sebagai medianya. Kartu gambar digunakan sebagai petunjuk untuk membuat sebuah kalimat yang terkait dengan materi pada pola kalimat bahasa Jepang yang tepat. Dengan metode tebak gambar diharapkan

dapat memberi suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Sehingga siswa mampu memahami tata bahasa Jepang dengan mudah dan siswa dapat lebih aktif lagi dalam pembelajaran. Menurut Eveline dan Hartini (2014:98) Pembelajaran aktif bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan.

2.2.1 Kelebihan Metode Tebak Gambar

1. Memberikan suasana yang baru dalam pembelajaran.
2. Proses pembelajaran lebih menarik karena menggunakan kartu gambar sehingga siswa tidak bosan.
3. Permainan ini dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran.
4. Dapat meningkatkan daya pikir siswa karena siswa dituntut untuk merangkai kata menjadi sebuah kalimat dengan tata bahasa Jepang yang benar.
5. Dapat melatih daya ingat siswa dalam belajar tata bahasa.
6. Melatih berfikir sistematis dan logis.
7. Dapat melatih berbicara bahasa Jepang.
8. Meningkatkan perkembangan motorik anak, karena melibatkan fisik anak secara langsung. Mulai dari dia duduk, berdiri menulis ke papan tulis, mengangkat tangan dan sebagainya.

2.2.2 Kekurangan Metode Tebak Gambar

1. Tidak mudah bagi pengajar untuk membuat kartu gambar yang menarik untuk diamati. Oleh karena itu menggunakan bantuan teman untuk membuat kartu gambar.
2. Tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk gambar. Oleh karena itu penulis menggunakan papan tulis untuk menyampaikan materi.



2.2.3 Langkah-langkah Metode Tebak Gambar

1. Guru menyampaikan materi secara jelas.
2. Guru menyiapkan kartu gambar yang akan digunakan (berkaitan dengan materi).
3. Siswa dibagi dalam 6 kelompok. Tiap kelompok berisi 3 sampai 4 orang siswa.
4. Tiap kelompok menerima beberapa kartu gambar yang terdiri dari 3 kalimat dari beberapa macam tata bahasa.
5. Setiap kelompok diberi waktu 2 menit untuk menyusun pola kalimat dari kartu gambar tersebut.
6. Setelah waktu habis, masing – masing dari kelompok membacakan jawaban hasil dari diskusi kelompok secara bergiliran.
7. Lakukan langkah 4 - 6 sampai kartu gambar habis.
8. Guru menyampaikan evaluasi dan refleksi.

2.3 Tata Bahasa Jepang

Bunpou adalah tata bahasa dalam bahasa Jepang. Tata bahasa sering disebut gramatika. Menurut Iwabuchi Tadasu dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:133) mengartikan gramatika sebagai aturan-aturan mengenai bagaimana menggunakan dan menyusun kata-kata menjadi sebuah kalimat. Selain itu, aturan-aturan mengenai bagaimana menyusun beberapa *bunsetsu* untuk membuat sebuah kalimatpun disebut gramatika. *Bunsetsu* adalah satuan bahasa yang merupakan bagian-bagian kalimat. Masing-masing bahasa mempunyai aturan tata bahasanya masing- masing untuk membuat sebuah kalimat.

Bunpou terdiri dari *Bunkei* (Pola kalimat) dan *Joshi* (Partikel). Dalam buku *bunpo wo oshieru* (文法を教え) Machidaken (2010:3) mengatakan pengertian tata bahasa yaitu:

"文法とは、ある言語において、正しい(文)を作る際に共有されているルールである"

Bunpou to wa, aru gengo no oite, tadashii(bun)wo tsukuru sainikyooyuusareteiru ruru dearu.

Bunpou adalah aturan yang dibuat bersama untuk membentuk kalimat yang benar dalam sebuah bahasa.

Peneliti menggunakan materi bahasa Jepang yang sedang dan akan diajarkan kepada siswa yang mencakup tema 5 anak tema1 buku nihongo ichi yang membahas tentang kegiatan sehari-hari. Semua pola kalimat pada tema itu akan digunakan untuk mengukur dan mengetahui efektifitas metode tebak gambar yang akan diterapkan pada siswa untuk meningkatkan kemampuan tata bahasa Jepang siswa kelas XII Teknik Komputer Jaringan 1 SMK Diponegoro Tumpang.

Berdasarkan silabus mata pelajaran bahasa dan sastra Jepang untuk sekolah menengah atas (SMA) atau madrasah aliyah (MA) tahun 2016 materi tersebut terdapat pada kompetensi dasar (KD) 3.4 dengan perincian sebagai berikut:

Tabel 2.1 Silabus mata pelajaran bahasa dan sastra Jepang tahun 2016

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Materi	Kegiatan Pembelajaran
<p>KI 3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p>3.3 Menggambarkan tentang kehidupan sehari-hari (<i>mainichi no seikatsu</i>) sesuai dengan konteks penggunaannya pada teks transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan</p>	<p>Fungsi social: Menunjukkan sikappersonal tentang ambaran kehidupan sehari-hari. Struktur teks transaksional: -Bertanya -Merespon Unsurkebahasaan Kosa kata: 1) kata kerja 2) kata benda 3) kata keterangan terkait kegiatan sehari-hari di lingkungan rumah dan sekitarnya. Penggunaan angka, ucapan, tekanan kata, intonasi, tulisan tangan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Melihat, menyimak, meniru dan berpartisipasi dalam interaksi yang melibatkan tindakan mendeskripsikan kehidupan sehari-hari serta meresponnya. • Bertanya dan mempertanyakan hal-hal yang terkait dengan interaksi yang melibatkan tindakan mendeskripsikan kehidupan sehari-hari serta meresponnya. • Berlatih secara mandiri berinteraksi dalam mendeskripsikan kehidupan sehari-hari serta meresponnya dengan orang-orang disekelilingnya dengan Kegiatan pembelajaran

			<p>berfokus pada fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan yang sesuai konteks.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan pada tindakan mendeskripsikan kehidupan sehari-hari serta meresponnya. • Melakukan tindakan mendeskripsikan kehidupan sehari-hari serta meresponnya, dengan memperhatikan fungsi sosial dan struktur teks, dan unsur kebahasaan yang sesuai konteks • Membahas pengalaman belajar berinteraksi yang melibatkan tindakan mendeskripsikan kehidupan sehari-hari, serta meresponnya, dengan memperhatikan fungsi sosial dan struktur teks dan unsur kebahasaan yang sesuai konteks.
--	--	--	---

Sedangkan pola kalimat yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Materi pola kalimat bahasa Jepang

No	Pola kalimat
1.	<p>Pola kalimat yang digunakan untuk menyatakan kegiatan dan kebiasaan yang dilakukan disertai dengan objek. それから sebagai penghubung kebiasaan / kegiatan yang satu dengan kebiasaan / kegiatan yang lainnya. KB(benda)を KK (bentuk - masu)ます。</p>
2.	<p>Pola kalimat yang digunakan untuk menanyakan kegiatan dan kebiasaan yang dilakukan. (Keterangan Waktu) なんにをしますか。</p>
3.	<p>Pola kalimat yang digunakan untuk bentuk negatif dari pola KK (bentuk - masu)ます。 KK (bentuk - masen)ません。</p>
4.	<p>Pola kalimat yang digunakan untuk menunjukkan waktu pelaksanaan kegiatan.</p>



	に digunakan untuk menunjukkan waktu yang sudah pasti. ごろ digunakan untuk menunjukkan waktu yang belum pasti yang berarti “kira-kira” tetapi hanya berlaku untuk jam, tanggal, bulan dan tahun. KB (waktu)に/ごろ KK (bentuk - masu)ます。
5.	Pola kalimat yang digunakan untuk menunjukkan perpindahan ke suatu tempat. ^ Partikel penanda tempat tujuan. KB(alat transportasi)で KB(tempat)へいきます/きます/かえます。
6.	Pola kalimat yang digunakan untuk menyatakan jangka waktu yang dibutuhkan dari satu tempat ke tempat lain. ぐらい diartikan “kira-kira” diletakkan setelah jangka waktu. どのぐらい adalah kata tanya untuk menanyakan perkiraan waktu. KB1 (tempat)から KB2(tempat)まで KB(alat transportasi)で KB(jangka waktu)ぐらいです。

2.4 Hasil Belajar

Dalam pembelajaran hasil belajar merupakan akhir dari proses pembelajaran.

Hasil belajar merupakan bagian penting. Hasil belajar dapat mengetahui adanya kemampuan yang diperoleh siswa setelah menerima pembelajaran. Menurut Hamalik (2001:155) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.

Hasil belajar dapat diketahui melalui evaluasi atau hasil dari test. Sependapat dengan Winarno (1980:25) mengemukakan, bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa bagi kebanyakan orang berarti hasil atau nilai ulangan, ujian atau tes. Maksud ulangan tersebut ialah untuk memperoleh suatu indek dalam menentukan keberhasilan siswa. Keberhasilan siswa juga dipengaruhi oleh faktor kemampuan siswa dan kualitas pengajaran.



Menurut Slameto (2010:54), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar secara global dapat diuraikan dalam dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dalam diri siswa yang meliputi faktor jasmani, psikologis (intelegensi, kesiapan, minat, bakat, motif dan perhatian) dan faktor kelelahan jasmani dan rohani. Sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri siswa yang meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat.

Berdasarkan faktor – faktor diatas metode tebak gambar merupakan faktor eksternal dari sekolah. Karena faktor sekolah mencakup metode pembelajaran, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah. Jadi faktor internal dan eksternal harus berjalan dengan baik agar mencapai hasil belajar yang diinginkan.

2.4.1 Alat- alat Penilaian Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2005) alat-alat yang digunakan dalam melakukan penilaian hasil belajar adalah tes. Tes sebagai alat penilaian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa. Tes dikategorikan menjadi dua, yaitu *shukanteki tesuto* (subyektif) dan *kyakkanteki tesuto* (obyektif).

shukanteki tesuto penilaiannya berdasarkan pertimbangan pribadi atau subyektifitas. Tes ini menuntut siswa untuk menjawab tes dengan cara *sakubun* (mengarang), *kaiwa tesuto* (test percakapan), dan *tanbunzukuri* (membuat kalimat dengan kata yang sudah disediakan). Sedangkan *kyakkanteki tesuto* suatu tes yang menentukan suatu jawaban benar atau salah secara obyektif, tidak berdasarkan

pertimbangan penilai. *Kyakkanteki tesuto* terdiri dari *shingihoo* (betul-salah), *kumiawaseho* (menjodohkan), *sentakuho* (pilihan ganda), *narabekaeshi* (kalimat acak), *taiseishiki* (correction) dan *kanseiho* (melengkapi). Dalam penelitian ini menggunakan *Kyakkanteki tesuto* bentuk *kumiawaseho*, *narabekaeshi*, *taiseishiki*.

2.5 Efektivitas

Efektivitas adalah pengaruh. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003:284) definisi efektivitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan, dalam hal ini efektivitas dapat dilihat dari tercapai tidaknya tujuan instruksional khusus yang telah dicanangkan. Efektivitas dalam penelitian ini adalah sejauh mana pengaruh metode tebak gambar terhadap penggunaan tata bahasa Jepang siswa. Diharapkan metode tebak gambar ini mampu meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah. Sehingga metode tebak gambar dapat dikatakan efektif dalam pembelajaran. Soemosmito dalam Trianto (2009:20) mengatakan bahwa syarat utama keefektifan dalam pembelajaran ialah mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif, agar menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif. Oleh karena itu siswa dan guru ataupun siswa dan siswa dapat berinteraksi lebih intens.

Efektivitas berfokus pada output (hasil). Jadi efektivitas selalu berkaitan dengan hasil yang didapat. Dapat dikatakan efektif apabila hasil yang dicapai sesuai dengan kriteria. Kriteria keefektifan menurut Wicaksono (2008) mengacu pada:

- a. Ketuntasan belajar, pembelajaran, dapat dikatakan tuntas apabila sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa telah memperoleh nilai ≥ 80 dalam peningkatan hasil belajar.
- b. Model pembelajaran dikatakan efektif meningkatkan hasil belajar siswa apabila secara statistik hasil belajar siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pemahaman awal dengan pemahaman setelah pembelajaran.
- c. Model pembelajaran dikatakan efektif jika dapat meningkatkan minat dan motivasi apabila setelah pembelajaran siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar lebih giat dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Serta siswa belajar dalam keadaan yang menyenangkan.

2.6 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu pertama dilakukan oleh Siti Noor Faridah Yusuf dari Universitas Brawijaya program studi pendidikan bahasa Jepang tahun 2016 dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Penguasaan Tata Bahasa siswa kelas X SMA Negeri Malang”. Hasil dari penelitian terdahulu adalah peningkatan nilai rata-rata. Nilai rata-rata *pre-test* 36,67 dan *post-test* 83,80. Jadi peningkatan dari *pre-test* ke *post-test* nilai rata-rata sebesar 47,13.

Terdapat persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama meneliti tentang penguasaan tata bahasa Jepang dan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Perbedaannya adalah peneliti sebelumnya menggunakan media audio visual berupa video pembelajaran yang berisi tentang penjelasan dari materi. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode tebak gambar. Perbedaan lain

terdapat pada subjek penelitian. Subjek penelitian terdahulu adalah siswa kelas X SMA Negeri 6 Malang. Sedangkan subjek penelitian ini siswa kelas XII Teknik Komputer Jaringan 1 SMK Diponegoro Tumpang.

Penelitian terdahulu yang kedua dilakukan oleh Amelia Fauzia dari Universitas Brawijaya tahun 2016 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Estafet Verbal Terhadap Kemampuan Kosakata dan Pola Kalimat Bahasa Jepang Kelas X IB1 SMAN 1 Pandaan Tahun Ajaran 2015/2016”.

Penelitian terdahulu ini fokus pada kooperatif dan kreatifitas siswa. Penelitian ini 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. Hasil dari penelitian terdahulu ini 78,48% responden memberi tanggapan positif untuk metode tersebut.

Terdapat persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama meneliti tentang pola kalimat bahasa Jepang dan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Perbedaannya adalah peneliti sebelumnya menggunakan metode permainan estafet verbal. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode tebak gambar. Perbedaan lain terdapat pada subjek penelitian. Subjek penelitian terdahulu adalah kelas X IB1 SMAN 1 Pandaan. Sedangkan subjek penelitian ini siswa kelas XII Teknik Komputer Jaringan 1 SMK Diponegoro Tumpang.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Menurut Juliansyah (2011:38) penelitian kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori – teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Desain penelitian ini menggunakan desain *Pre-test – Post-test Control Group Design*. Desain ini dilakukan dengan cara memberikan test diawal (*pre-test*) sebelum adanya treatment dan setelah itu memberikan test lagi (*post-test*) setelah dilakukan treatment. Desain ini disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode tebak gambar.

Tabel 3.1 Desain Jenis Penelitian

Grup	Pre-test	Variabel terikat	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₁	-	O ₂

Juliansyah(2011:117)

Keterangan:

Hasilnya dibandingkan (O₁- O₂) : (O₃ - O₄)

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2012:115), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas:obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi pupulasi bukan hanya orang, tetapi karakter atau sifat yang ada dalam obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi dapat berupa lembaga sekolah, fakultas, jurusan dan lain sebagainya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII SMK Diponegoro Tumpang. Di sekolah ini

untuk kelas XII terdapat 4 kelas dengan masing-masing siswa berjumlah kurang lebih 30 siswa perkelas.

Sampel adalah bagian dari jumlah yang dimiliki oleh populasi tersebut. Penelitian ini dalam pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono,2013:124). Pada penelitian ini menentukan sampelnya atas rekomendasi dari guru. Sampelnya adalah siswa kelas XII Teknik Komputer Jaringan 1.

Syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam menentukan sampel berdasarkan tujuan tertentu menurut Arikunto (2010:183) mengatakan bahwa:

1. Pengambilan sampel harus didasarkan atas ciri-ciri, sifat-sifat atau karakteristik tertentu, yang merupakan ciri-ciri pokok populasi. Berikut ciri – ciri yang merupakan ciri pokok populasi :
 - a) Sampel merupakan siswa kelas XII SMK Diponegoro Tumpang
 - b) Sampel memiliki hasil belajar rata – rata kelas yang rendah.
 - c) Sampel yang dipilih pernah menjadi studi pendahuluan oleh peneliti.
 - d) Sampel yang digunakan sampel yang tertarik menggunakan media dalam pembelajaran.
 - e) Sampel yang dipilih merupakan sampel yang sulit memahami tata bahasa Jepang.
2. Subjek yang diambil sebagai sampel benar-benar merupakan subjek paling banyak mengandung ciri-ciri yang terdapat pada populasi. Jadi dari ciri – ciri pokok populasi diatas, subjek yang digunakan sebagai sampel

sebagaimana besarnya mengandung ciri – ciri dari populasi tersebut adalah kelas XII Teknik Komputer Jaringan 1

- 3. Penentuan karakteristik populasi dilakukan dengan cermat di dalam studi pendahuluan. Pada saat PPL peneliti telah mengamati karakteristik siswa. Peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa siswa banyak yang pasif saat pembelajaran dan sulit memahami. Sulitnya siswa dalam memahami ini karena kurang minatnya siswa dalam pembelajaran tata bahasa Jepang yang dalam proses pembelajarannya hanya menggunakan metode ceramah dan tanpa menggunakan media.

Tabel 3.2 Daftar populasi

Kelas	Jumlah siswa
XII Teknik Komputer Jaringan 1	22
XII Teknik Komputer Jaringan 2	21
XII Teknik Multimedia	22
XII Teknik Sepeda Motor	30
Jumlah	95

Sumber: Data sekunder (daftar presensi kelas X SMK Diponegoro)

3.3 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2013:60) Variabel penelitan pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dinamakan variabel karena nilai data tersebut beragam. Variabel penelitian terdiri dari dua. Yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode tebak gambar. Biasanya disimbolkan dengan huruf X. Sugiyono (2013: 61) variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya variabel terikat.

Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar tata bahasa Jepang.

Biasanya disimbolkan dengan huruf Y. Sugiyono (2013:61) mengatakan bahwa variabel terikat sering disebut dengan variabel output, kriteria, konsekuen.

3.4 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian kuantitatif tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian ini meliputi:

1. Tahap persiapan

- a. Mencari sumber referensi yang berkaitan dengan teori yang akan digunakan pada penelitian ini.
- b. Pemilihan lokasi yang akan dijadikan penelitian. Lokasi penelitian berada di SMK Diponegoro Tumpang.
- c. Menghubungi pihak sekolah untuk meminta izin melakukan penelitian.
- d. Konsultasi pada guru pengajar disana.
- e. Membuat RPP sesuai dengan bab.
- f. Membuat metode tebak gambar yang menggunakan media kartu gambar yang sesuai dengan materi yang akan diujikan dalam penelitian ini.
- g. Menyusun instrumen penelitian, berupa soal *pre-test*, *post-test* dan angket.
- h. Validasi instrumen penelitian.

2. Tahap pelaksanaan

- a. Pertemuan pertama melakukan pembukaan dan perkenalan, kemudian dilanjut dengan memberikan pre-test.
- b. Pertemuan kedua dan ketiga melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode tebak gambar.

- c. Pertemuan terakhir memberikan post-test kepada siswa dan menyebar angket sekaligus penutupan berupa evaluasi dan ucapan terimakasih.

3. Tahap akhir

- a. Menganalisis hasil pre-test dan post-test.
 b. Menganalisis hasil penelitian.
 c. Melakukan evaluasi pada tiap tahap-tahap penelitian.
 d. Memberikan kesimpulan dan saran untuk penelitian selanjutnya.

Tabel 3.3 Kisi – kisi soal (pre-test dan post-test)

No	Kompetensi dasar	Indikator	Bentuk test	Butir soal
1.	3.3 Menggambarkan tentang kehidupan sehari-hari (<i>mainichi no seikatsu</i>) sesuai dengan konteks penggunaannya pada teks transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan	Mengidentifikasi informasi mengenai kegiatan sehari – hari	Narabekaeshi (kalimat acak) Taiseishiki (koreksi) Kumiawasehoo (menjodohkan)	5 5 10

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat bantu yang digunakan dalam penelitian. Senada dengan pendapat Arikunto (2013:25) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Secara fungsional kegunaan instrumen adalah untuk memperoleh data yang diperlukan peneliti ketika menginjak tahap pengumpulan informasi dilapangan. Instrumen penelitian harus

diuji validitas dan reabilitasnya. Agar dapat menghasilkan data yang valid dan realibel.

Dalam penelitian kuantitatif instrumen harus dibuat sebaik mungkin oleh peneliti. Segala sesuatu masih perlu dikembangkan sepanjang penelitian itu.

Instrumen penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah test dan angket

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Ada dua hal yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara interview, test, kusioner (angket), observasi dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik test, angket dan dokumentasi. Karena sesuai dengan penelitian.

Test adalah suatu prosedur sistematis pengujian individu dengan pemberian seperangkat rancangan stimuli dan pemberian bilangan atau seperangkat bilangan terhadap respons yang timbul dari stimuli tersebut (Juliansyah, 2011:101). Test digunakan untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini yang terkait dengan efektifitas penggunaan metode tebak gambar apakah ada peningkatan.

Test dilakukan dua kali. Test yang pertama adalah test sebelum diberi treatment (pre-test) dan yang kedua test setelah diberi treatment (post-test).

Angket digunakan untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian yang terkait tanggapan siswa tentang penggunaan metode tebak gambar terhadap kemampuan tata bahasa Jepang. Penelitian ini menggunakan angket tertutup.

Angket tertutup yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk *rating-scala* (skala bertingkat), yaitu sebuah pertanyaan yang diikuti oleh kolom-kolom yang

menunjukkan tingkatan-tingkatan, mulai dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju (Arikunto,2006: 152). Pilihan jawaban dari angket tertutup ini sudah tersedia, sehingga responden hanya tinggal memilih jawaban yang sesuai.

Tabel 3.4 Kisi –kisi angket

Teori	Indikator	Pertanyaan
(Wicaksono,2008) Karakteristik efektifitas	Efektif meningkatkan hasil belajar siswa apabila secara statistik hasil belajar siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pemahaman awal dengan pemahaman setelah pembelajaran.	1. Metode tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar saya sebelumnya. 2. Lebih mudah memahami tata bahasa Jepang dengan menggunakan metode tebak gambar.
	Efektif jika dapat meningkatkan minat dan motivasi apabila setelah pembelajaran siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar lebih giat dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Serta siswa belajar dalam keadaan yang menyenangkan.	1. Pembelajaran tata bahasa Jepang dengan metode tebak gambar menyenangkan. 2. Membuat saya lebih termotivasi dalam belajar. 3. Mempengaruhi minat untuk belajar bahasa Jepang.
(Soemosasmito, 2009) Syarat utama keefektifan pembelajar	Adanya suasana belajar yang akrab dan positif.	1. Pembelajaran dengan metode tebak gambar membuat saya lebih sering berinteraksi dengan guru dan teman.
(Santoso, 2009) Karakteristik metode pembelajaran yang baik	Mengundang rasa ingin tahu	1. Metode tebak gambar membuat keingintahuan saya besar terhadap materi yang akan disampaikan.
	Mengembangkan kreatifitas dan keaktifan siswa	1. Metode pembelajaran yang digunakan menjadikan saya lebih aktif dalam diskusi kelas atau kelompok.
	Mengembangkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.	1. Saya setuju metode tebak gambar dapat diterapkan pada materi pelajaran lain.

Alat – alat penilaian hasil belajar adalah tes. (Sudjana, 2005)	Tes sebagai alat penilaian berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa	1. Jenis test yang digunakan mempermudah saya dalam menjawab soal.
--	---	--

Dokumentasi penelitian ini berupa foto dan video. Dokumentasi berguna sebagai panduan perkembangan yang kita teliti. Juga dapat dijadikan bukti konkrit dalam penelitian. Menurut Sukardi (2003:81) teknik dokumentasi ini, peneliti dimungkinkan memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden atau tempat, dimana responden bertempat tinggal atau melakukan kegiatan sehari-hari.

3.7 Teknik Analisis Data

Untuk menguji hasil dari masing-masing test akan digunakan uji normalitas dan uji T.

a) Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diambil berasal dari populasi yang distribusi normal atau tidak. Data yang memiliki distribusi normal adalah data yang nilai rendah dan nilai tinggi nya tidak terlalu banyak dan data yang mendekati nilai rata-rata berjumlah banyak. Data dalam penelitian ini berupa *pre-test* dan *post-test*.

Dalam penelitian ini menggunakan rumus kosmolgorov-smirnov. Uji normalitas ini akan diproses menggunakan program SPSS 17 for windows.

Normalitas dipenuhi jika hasil uji tidak signifikan untuk suatu taraf signifikan tertentu (biasanya $\alpha = 0.005$ atau $\alpha = 0,001$) (Juliansyah, 2011:178)

b) Uji T

Uji T dilakukan untuk menganalisis hasil treatment. Agar mengetahui ada tidaknya perubahan yang signifikan sebelum dan setelah diberikan treatment. Uji T menggunakan program SPSS 17 for windows. Sedangkan untuk mengukur tanggapan siswa berdasarkan angket tertutup yang telah diberikan kepada siswa menggunakan rumus berikut (Sudjana,2001:129):

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor kriteria}} \times 100\%$$

- Keterangan :
- P : Presentase
 - Skor Total : Jumlah responden yang memilih X pada angka skor
 - Skor Kriteria : Nilai tertinggi X jumlah item X jumlah responden.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena social (Riduwan, 2009:6). Pengukuran skor dalam penelitian ini :

- Sangat setuju Skor 5
- Setuju Skor 4
- Ragu ragu Skor 3
- Tidak setuju Skor 2
- Sangat tidak setuju Skor 1

3.8 Validitas

Menurut Juliansyah (2011: 132) validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur tersebut benar-benar mengukur apa yang diukur. Validasi

digunakan untuk mengetahui kelayakan suatu instrument. Validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi dan konstruk. Validasi isi memastikan bahwa skala item yang representative dalam mencerminkan domain konsep. Sedangkan validasi konstruk berkaitan dengan tingkatan di mana skala mencerminkan dan berperan sebagai konsep yang sedang di ukur. Jadi untuk validitas isi dan konstruk validasi dilakukan oleh guru bahasa Jepang di sekolah.

Tidak ada formula matematis untuk menghitung dan tidak ada cara untuk menunjukkan secara pasti untuk validitas isi (Sukardi, 2003: 123). Sedangkan untuk mengukur validitas dari instrumen pada penelitian ini, peneliti akan melakukan uji coba pada kelas XII Multimedia. Alasan peneliti memilih kelas XII multimedia karena kelas tersebut pernah menjadi studi pendahuluan peneliti pada saat PPL dan siswanya lebih mudah memahami tata bahasa Jepang dengan antusias belajar yang tinggi dan memiliki jam pelajaran yang sama dengan XII Teknik Komputer Jaringan 1 yaitu satu kali pertemuan dalam seminggu selama 2 x 45 menit. Kemudian untuk penghitungan hasil dari uji coba akan menggunakan SPSS 18 for windows.

3.9 Reliabilitas

Reliabilitas dapat diartikan sebagai kepercayaan. Menurut Noor (2011: 131) reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Instrumen itu dikatakan konsisten apabila instrumen itu digunakan berulang kali dan menunjukkan hasil yang sama dalam kondisi yang sama. Peneliti akan melakukan uji coba pada kelas XII Multimedia. Pengukuran reliabilitas instrument menggunakan SPSS for windows.

BAB IV

HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode tebak gambar terhadap hasil belajar tata bahasa Jepang siswa kelas XII Teknik Komputer jaringan 1 SMK Diponegoro Tumpang. Dalam bab ini dijelaskan dan dibahas mengenai hasil penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya.

4.1 Hasil Analisis

4.1.1 Efektivitas Metode Tebak Gambar Terhadap Hasil Belajar Tata Bahasa Jepang

Pada penelitian ini efektivitas metode tebak gambar diperoleh dari nilai hasil belajar siswa yang diukur dari *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan. Berikut merupakan tabel hasil *pre-test* dan *post-test* antara kelas treatment dan kontrol.

a. Hasil Test

Tabel 4.1 Hasil pre-test dan post-test

Nama Siswa	Kelompok Kontrol			Kelompok Treatment		
	pre test	post test	selisih	pre test	post test	selisih
Responden 1	91	94	3	62	100	38
Responden 2	91	94	3	53	80	27
Responden 3	86	86	0	52	97	45
Responden 4	82	91	9	51	91	40
Responden 5	81	88	7	50	88	38
Responden 6	81	86	5	49	94	45
Responden 7	81	97	16	48	76	28

Nama Siswa	Kelompok Kontrol			Kelompok Treatment		
	pre test	post test	selisih	pre test	post test	selisih
Responden 9	79	81	2	42	78	36
Responden 10	79	100	21	41	84	43
Responden 11	78	94	16	41	88	47
Responden 12	74	82	8	70	97	27
Responden 13	36	71	35	40	80	40
Responden 14	70	95	25	38	82	44
Responden 15	88	66	-22	35	97	62
Responden 16	64	80	16	35	78	43
Responden 17	61	84	23	35	82	47
Responden 18	54	80	26	34	88	54
Responden 19	35	87	52	32	91	59
Responden 20	21	64	43	28	91	63
Responden 21	94	82	-12	22	82	60
Responden 22	91	80	-11	12	80	68
Jumlah	1598	1782	264	941	1918	977
Nilai rata – rata	72,63	84,63	12	42,77	87,18	44,40

Dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada tabel. Diketahui bahwa kelas kontrol, siswa memiliki nilai rata-rata *pre-test* sebesar 72,63 kemudian, nilai rata-rata *post-test* sebesar 84,63. Sedangkan siswa kelas *treatment* sebelum diberikan perlakuan dengan metode tebak gambar siswa memiliki nilai rata-rata *pre-test* sebesar 42,77.

Setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 87,18.

Nilai *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 44,40.

Berikut ini adalah hasil pengelompokan masing-masing nilai berdasarkan pada kriteria dibawah ini:

Tabel 4.2 Kriteria Keberhasilan

No	Interval	Kriteria	Nilai huruf
1	91 – 100	Sangat baik	A
2	81 – 90	Baik	B
3	71 – 80	Cukup baik	C
4	61 – 70	Kurang baik	D
5	< 60	Sangat kurang baik	E

(Sudjana 2010, hal. 110)

Untuk rincian hasil prestasi siswa akan ditampilkan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Frekuensi nilai pre-test

No	Interval	Jumlah siswa	Kriteria	Persentasi
1	91 – 100		Sangat baik	
2	81 – 90		Baik	
3	71 – 80	1	Cukup baik	5%
4	61 – 70	2	Kurang baik	9%
5	< 60	19	Sangat kurang baik	86%

Pada tabel 4.2 dapat diketahui bahwa hasil belajar tata bahasa Jepang siswa masih sangat kurang. Terdapat 1 siswa mendapat kriteria cukup baik, 2 orang siswa mendapat kriteria kurang baik dan 19 orang mendapat kriteria sangat kurang baik.

Tabel 4.4 Frekuensi nilai post - test

No	Interval	Jumlah siswa	Kriteria	Persentasi
1	91 – 100	9	Sangat baik	41%
2	81 – 90	7	Baik	32%
3	71 – 80	6	Cukup baik	27%
4	61 – 70		Kurang baik	
5	< 60		Sangat kurang baik	

Pada tabel 4.3 dapat diketahui bahwa hasil belajar tata bahasa Jepang siswa sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan nilai pre-test. Hal ini dibuktikan dengan melihat banyaknya jumlah siswa yang mendapat kriteria baik. Terdapat 9 siswa mendapat kriteria sangat baik, 7 siswa mendapat kriteria baik dan 6 siswa mendapat kriteria cukup baik.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian itu berdistribusi normal atau tidak. Data yang berdistribusi normal dapat dipakai dalam penelitian. Nilai *pre-test* dan *post-test* merupakan data yang diujikan. Uji normalitas menggunakan rumus *kosmolgorof – smirnov* dengan menggunakan program SPSS17 *for windows*.

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest	Posttest
N		22	22
Normal Parameters ^a	Mean	42.77	87.18
	Std. Deviation	14.296	7.340
Most Extreme Differences	Absolute	.112	.169
	Positive	.112	.169
	Negative	-.089	-.108
Kolmogorov-Smirnov Z		.527	.793
Asymp. Sig. (2-tailed)		.944	.556

a. Test distribution is Normal.

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai Sig. *Pre-test* 0,944 dan nilai Sig. *Post-test* 0,556. Dikatakan bersdistribusi normal apabila nilai signifikasinya lebih dari 0,05. Oleh karena itu kedua data pada penelitian ini dikatakan normal karena nilai sig. Nya >0,05.

c. Uji T

Uji T digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan signifikan dalam hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan tebak gambar. Uji T menggunakan rumus Independent sample dengan menggunakan program SPSS 17 for windows. pada uji T apabila nilai sig. (2 tailed) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil pre-test dan post-test pada kelas treatment.

Dari hasil analisis pada lampiran menyatakan bahwa hasil antara *pre-test* dan *post-test* pada kelas treatment bernilai sig 0,00. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diterapkannya metode tebak gambar terhadap hasil belajar tata bahasa Jepang.

4.1.2 Tanggapan siswa terhadap metode tebak gambar terhadap hasil belajar tata bahasa Jepang

Untuk menjawab rumusan masalah kedua peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa angket yang diberikan kepada siswa kelas treatment.

Berikut adalah hasil prosentase angket yang telah dihitung:

Tabel 4.6 Hasil Persentase Angket

No	Pernyataan	Skala penilaian					Skor
		SS (5)	S (4)	RR (3)	TS (2)	STS (1)	
1	Pembelajaran tata bahasa Jepang dengan metode tebak gambar menyenangkan	13	9				101
	Persentase	59%	41%				
2	Lebih mudah memahami tata bahasa jepang dengan menggunakan metode tebak gambar	14	7	1			101
	Persentase	64%	32%	4%			
3	Pembelajaran dengan metode tebak gambar membuat saya lebih sering berinteraksi dengan guru dan teman	7	13	2			93
	Persentase	32%	59%	9%			

No	Pernyataan	Skala Penilaian					Skor
		SS (5)	S (4)	RR (3)	TS (2)	STS (1)	
4	Metode pembelajaran yang digunakan menjadikan saya lebih aktif dalam diskusi kelas atau kelompok	6	11	5			89
	Persentase	27%	50%	23%			
5	Metode tebak gambar membuat saya lebih termotivasi dalam belajar	6	12	4			90
	Persentase	27%	55%	18%			
6	Metode tebak gambar mempengaruhi minat untuk belajar bahasa Jepang.	5	11	5	1		86
	Persentase	23%	50%	23%	4%		
7	Saya setuju metode tebak gambar dapat diterapkan pada materi pelajaran lain	5	13	4			89
	Persentase	23%	59%	18%			
8	Metode tebak gambar membuat keingintahuan saya besar terhadap materi yang akan disampaikan.	5	14	3			90
	Persentase	23%	64%	14%			
9	Jenis test yang digunakan mempermudah saya dalam menjawab soal.	8	11	3			96
	Persentase	36%	50%	14%			
10	Metode tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar saya sebelumnya.	8	12	2			94
	Persentase	36%	54%	10%			
Total Skor							929
Persentase Skor Total							84,4%

Untuk mengetahui hasil prosentase angket dari siswa, digunakan teknik menghitung prosentase dari setiap jawaban siswa dengan rumus dari (Sudjana, 2001: 129) Berikut hasil dari perhitungan angket:

$$P = \frac{929}{5 \times 10 \times 22} \times 100\%$$

$$P = \frac{929}{1100} \times 100\%$$

$$= 84,4\%$$

Dari perhitungan hasil kuisioner tersebut diperoleh hasil prosentase sebesar 84,4%. Berdasarkan tabel 4.7 prosentase kriteria hasil kuisioner 84,4% berada diantara 81% - 100% yang dapat diartikan bahwa penggunaan metode tebak gambar memiliki kriteria yang sangat kuat.

Tabel 4.7 Prosentase Kriteria Hasil Kuisioner

Prosentase	Kriteria	Prosentase Angket
0% - 20%	Sangat Lemah	
21% - 40%	Lemah	
41% - 60%	Cukup	
61% - 80%	Kuat	
81% - 100%	Sangat kuat	84,4%

4.2 Pembahasan

4.2.1 Efektivitas Metode Tebak Gambar Terhadap Hasil Belajar Tata

Bahasa Jepang

Meningkatnya hasil belajar siswa dapat dibuktikan dari hasil *pre - test* dan *post - test* siswa seperti pada table 4.1. Terdapat perbedaan nilai rata-rata antara *pre -test* dan *post - test* siswadengan selisih sebesar 44,40. Terdapat juga perbedaan jumlah frekuensi nilai *pre - test* dan *post - test* siswa yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa seperti pada tabel 4.3 dan 4.4.

Dari tabel 4.3 diketahui bahwa hasil belajar siswa terhadap tata bahasa Jepang masih sangat kurang. Terdapat 19 siswa mendapat kriteria sangat kurang baik, 2 siswa mendapat kriteria kurang baik dan 1 siswa mendapat kriteria cukup. Dibandingkan dengan tabel 4.4 terdapat peningkatan yang signifikan yaitu 6 siswa mendapat kriteria cukup baik, 7 siswa mendapat kriteria baik dan 9 siswa mendapat kriteria sangat baik.

Dari tabel 4.3 dan 4.4 diketahui bahwa siswa yang mendapat kriteria sangat baik meningkat dari tidak ada menjadi 9 siswa, siswa yang mendapat kriteria baik meningkat dari tidak ada menjadi 7 siswa, sedangkan siswa yang mendapat kriteria cukup baik meningkat dari 1 siswa menjadi 6 siswa dan tidak ada lagi siswa yang mendapat kriteria kurang baik atau sangat kurang baik.

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti, tes yang diberikan kepada siswa berjumlah 20 butir soal, yang terdiri dari 5 butir soal pada romawi I, 10 butir soal pada romawi II dan 5 butir soal pada romawi III. Dari romawi I sampai III, siswa sering mengalami kesulitan pada romawi I. Kesulitan yang terjadi pada siswa seperti pada nomor 2 dan 5. Soal nomor 2 adalah さかな や やさいを のみます.

Beberapa dari siswa menjawab bagian yang salah hanya pada bagian “のみます” yang seharusnya bagian yang salah adalah “や” dan “のみます” sehingga jawaban yang benar “さかなと やさいを たべます”. Sedangkan soal nomor 5 adalah うちへが っこうまでくるまに 15ふんぐらいいです. Beberapa dari siswa menjawab bagian yang salah pada bagian “までくるま” yang seharusnya bagian yang salah adalah “へ”

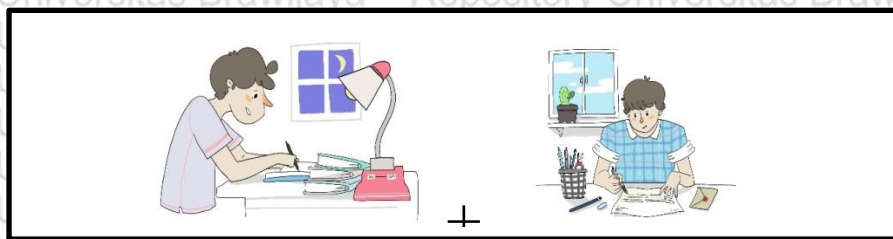
dan ”に” sehingga jawaban yang benar adalah “うち から がっこう まで くるまで 1.5

ぶん ぐらい です”. Berdasarkan contoh kesalahan tersebut siswa kurang teliti dalam

memilih bagian yang salah dan masih belum memahami penggunaan partikel yang tepat dari pola kalimat tersebut.

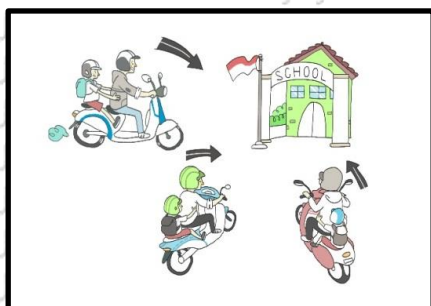
Pada soal romawi II dan III hampir seluruh siswa dapat menjawab soal-soal dengan benar. Berikut adalah Contoh soal yang seluruh siswa dapat menjawab dengan benar, misalnya pada romawi III butir soal 2 dan 5:

2.



Gambar 4.1 Contoh Soal romawi III nomor 2

5.



Gambar 4.2 Contoh soal romawi III nomor 5

Pada soal romawi III siswa diminta untuk membuat kalimat berdasarkan gambar. Untuk soal nomor 2 seluruh siswa dapat menjawab dengan benar yaitu し

ゅくだい を します それ から て が み を か きます. Berdasarkan jawaban tersebut, siswa

telah memahami penggunaan pola kalimat penghubung dua kata kerja yaitu “それ

から”。 Pada soal nomer 5 seluruh siswa juga dapat menjawab dengan benar yaitu がっこうへきます。 Berdasarkan jawaban tersebut, siswa telah memahami penggunaan pola kalimat untuk menunjukkan perpindahan ke suatu tempat dan memahami perbedaan かえります, いきます dan きます。

Rata – rata nilai *post – test* yang diperoleh siswa sebesar 87,18. Jika dilihat dari tabel 4.2 maka, nilai tersebut berada di interval 81 - 90 termasuk dalam kriteria keberhasilan baik. Dengan kriteria keberhasilan baik maka nilai tersebut sudah mencapai standar ketuntasan belajar, yang sesuai dengan nilai KKM di SMK Diponegoro tumpang yaitu 80.

4.2.2 Tanggapan Siswa Terhadap Metode Tebak Gambar Dalam Hasil Belajar Tata Bahasa Jepang

Dari hasil total perhitungan kuisioner sebesar 84,4% menunjukkan bahwa, metode tebak gambar efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar tata bahasa Jepang siswa. Hal ini juga terbukti dari jawaban siswa pada tiap – tiap butir pertanyaan pada kuisioner. Berikut adalah analisis kuisioner pada tiap butir pertanyaan:

1. Pembelajaran tata bahasa Jepang dengan metode tebak gambar menyenangkan.

Hasil prosentase menunjukkan 59% siswa memilih “sangat setuju” dan 41% siswa memilih “setuju”. Dari hasil tersebut diketahui bahwa hampir seluruh siswa setuju tata bahasa Jepang dengan metode tebak gambar itu menyenangkan. Hal ini

dikarenakan selama proses pembelajaran tidak hanya menggunakan buku saja tetapi metode tebak gambar ini, menggunakan kartu gambar yang menarik sebagai medianya sehingga siswa tidak bosan dan proses pembelajarannya menjadi menyenangkan (Wicaksono, 2008)

2. Lebih mudah memahami tata bahasa Jepang dengan menggunakan metode tebak gambar.

Hasil prosentase menunjukkan 64% siswa memilih “sangat setuju”, 32% siswa memilih “setuju” dan 4% siswa memilih “ragu-ragu”. Siswa yang setuju karena mereka lebih mudah memahami tata bahasa Jepang dengan metode tebak gambar. Metode ini merupakan hal yang baru diterapkan pada kelas tersebut. Dalam proses pembelajaran ini materi yang disajikan dalam bentuk gambar sehingga meningkatkan rasa antusiasme siswa. Penyampaian materi yang menggunakan gambar dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan gambar ini di desain semenarik mungkin yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dari siswa mampu memecahkan masalah sendiri dan meningkatnya hasil belajar siswa. (Wicaksono, 2008)

3. Pembelajaran dengan metode tebak gambar membuat saya lebih sering berinteraksi dengan guru dan teman.

Hasil prosentase menunjukkan 32% siswa menjawab “sangat setuju”, 59% siswa menjawab “setuju” dan 9% siswa menjawab “ragu – ragu”. Dari hasil tersebut diketahui bahwa siswa setuju dengan metode tebak gambar dapat membuat siswa sering berinteraksi dengan guru dan teman. Hal ini dibuktikan dengan terciptanya

suasana belajar yang akrab, positif dan interaktif sehingga siswa sering berinteraksi dengan guru dan temannya. (Soemosasmito, 2009)

4. Metode pembelajaran yang digunakan menjadikan saya lebih aktif dalam diskusi kelas atau kelompok

Hasil prosentase menunjukkan 27% siswa menjawab “sangat setuju”, 50% siswa menjawab “setuju” dan 23% siswa menjawab “ragu – ragu”. Berdasarkan hasil prosentase, hampir seluruh siswa setuju metode ini dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam diskusi kelas atau kelompok, karena dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya mendengarkan guru menyampaikan materi, tetapi siswa diajak untuk diskusi kelas atau kelompok untuk menemukan jawaban yang tepat dari kartu gambar. Sehingga dapat menciptakan kerjasama antar siswa yang lainnya dan dapat mengembangkan keaktifan siswa. Hal ini dibuktikan juga dari antusias siswa untuk menyampaikan hasil diskusinya (Santoso, 2009).

5. Metode tebak gambar membuat saya lebih termotivasi dalam belajar

Hasil prosentase menunjukkan 27% siswa memilih ”sangat setuju” 55% siswa memilih “setuju” dan 18% siswa memilih ragu – ragu. Dari hasil tersebut diketahui bahwa hampir seluruh siswa memilih setuju, karena metode tebak gambar yang disajikan menyenangkan dan menarik siswa. Sehingga dapat memotivasi siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil belajar yang diperoleh lebih baik dan siswa lebih giat dalam belajar (Wicaksono, 2008)

6. Metode tebak gambar mempengaruhi minat untuk belajar bahasa Jepang

Hasil prosentase menunjukkan 23% siswa memilih “sangat setuju”, 50% siswa memilih “setuju”, 23% siswa memilih “ragu - ragu” dan 4% siswa memilih “tidak setuju”. Dari hasil tersebut diketahui bahwa hampir seluruh siswa setuju dengan metode tebak gambar yang memengaruhi minat belajar. Hal ini dibuktikan bahwa metode tebak gambar yang menyenangkan membuat perasaan siswa menjadi senang saat proses pembelajaran. Perasaan senang yang dirasakan siswa dapat menimbulkan minat belajar bahasa Jepang. Sehingga hasil *post-test* siswa meningkat (wicaksono, 2008).

7. Saya setuju metode tebak gambar dapat diterapkan pada materi pelajaran lain

Hasil prosentase menunjukkan 23% siswa menjawab “sangat setuju”, 59% siswa menjawab “setuju” dan 18% siswa menjawab “ragu - ragu”. Dari hasil tersebut diketahui bahwa siswa setuju metode tebak gambar bersifat *fleksibel*. Karena tidak menggunakan perangkat khusus, sehingga dapat diterapkan pada materi pelajaran lain. (Santoso, 2009).

8. Metode tebak gambar membuat keingin tahuan saya besar terhadap materi yang akan disampaikan.

Hasil prosentase menunjukkan 23% siswa memilih “sangat setuju”, 59% siswa memilih “setuju” dan 18% siswa memilih ragu – ragu. Dari hasil tersebut diketahui bahwa metode tebak gambar yang menarik dapat mengundang rasa ingin tahu siswa. Hal ini dibuktikan dari antusias siswa saat proses penyampaian materi siswa memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dan siswa mencoba menjawab pertanyaan – pertanyaan dan memberi sanggahan saat penyampaian materi (Santoso, 2009)

9. Jenis test yang digunakan mempermudah saya dalam menjawab soal.

Jenis tes yang digunakan telah sesuai dengan kategori dan fungsinya. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis *kumiawaseho*, *taiseishiki* dan *narabekaeshi* yang mana siswa hanya mencari jawaban yang sudah disediakan, sehingga siswa lebih mudah untuk menjawab pertanyaan – pertanyaan.

Terbukti dengan diperolehnya hasil prosentase sebesar 36% siswa memilih “sangat setuju” dan 50% memilih “setuju” dan 14% siswa memilih ragu – ragu. (Sudjana, 2005).

10. Metode tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar saya sebelumnya.

kriteria keefektifan adalah pembelajaran dapat dikatakan tuntas apabila sekarang – kurangnya 75% dari jumlah siswa mengalami peningkatan hasil belajar. Hal itu terbukti dengan hasil prosentase 36% siswa memilih “sangat setuju”, 54% siswa memilih “setuju” dan 10% siswa memilih “ragu - ragu”. Siswa yang memilih sangat setuju dan setuju karena mereka bisa menjawab soal yang diberikan setelah diterapkannya metode tebak gambar. Sedangkan siswa yang memilih ragu – ragu karena mereka masih ragu dalam menjawab soal.

Peningkatan hasil belajar siswa juga dibuktikan dengan perhitungan uji T yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* setelah diterapkannya metode tebak gambar.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Sesuai dengan rumusan masalah dan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang ada pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan perbandingan antara nilai pre-test dan post test yang telah diberikan, diperoleh data yang mengatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode tebak gambar. Peningkatan ini dapat dilihat dari perbedaan nilai rata – rata *pre-test* 42,77 dan *post – test* 87,18. Nilai rata- rata mengalami peningkatan sebesar 44,40. Jadi, metode tebak gambar merupakan metode yang efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan pula pada hasil Uji T yang diukur dengan *SPSS 17 for windows* dapat diketahui bahwa hasil hitung nilai pre-test dan post-test nilai Sig.0,00 maka nilai tersebut $<0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikannya metode tebak gambar.
2. Berdasarkan pada perhitungan kuisioner yang telah dilakukan tentang efektivitas metode tebak gambar, diperoleh skor yang berada pada kriteria kuat, yakni sebesar 84,4 %. Dengan kriteria sangat kuat tersebut, maka metode tebak gambar dikatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar terhadap tata bahasa Jepang siswa.



5.2 Saran

1. Untuk guru : Metode tebak gambar terbukti efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan refrensi metode pembelajaran di kelas. Sehingga pembelajaran dalam kelas menjadi menyenangkan dan siswa menjadi lebih aktif.
2. Untuk siswa : Siswa diharapkan lebih termotivasi untuk meningkatkan hasil belajarnya. Selain itu diharapkan juga siswa dapat lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran tata bahasa Jepang.
3. Untuk peneliti lain: Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan refrensi untuk berinovasi dalam mengembangkan metode pembelajaran tata bahasa Jepang

DAFTAR PUSTAKA

Rujukan dari Buku:

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*,

Edisi Revisi 2010. Jakarta: PT Rineka Cipta.

_____. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:

Rineka Cipta.

E. Mulyasa. 2005. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja

Rosdakarya.

Hamalik, Oemar. 1994. *Media pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

_____. 2001. *Proses belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara

_____. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Kokusai Kouryu Kikin. 2010. *Bunpou Wo Oshieru*. Tokyo: Hitsuji Shoubou.

Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Noor, Juliansyah. 2011. *Metodelogi penelitian skripsi, tesis, disertasi & karya ilmiah*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Poerwadarmita. 1976. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

_____. 1987. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN Balai
pustaka

Riduwan. 2009. *Skala Pengukuran Dalam Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Santoso, Puji, dkk. 2009. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*.

Jakarta: Universitas Terbuka

Sedarmayanti. 2009. *Sumberdaya Manusia dan Produktivitas Kerja*. Bandung:

Mandar Maju

Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta

Sudjana, Nana. 2001. *Tuntunan penyusunan karya ilmiah/makalah, skripsi, tesis, disertasi*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

_____. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Sudjianto dan Dahidi. 2004. *Pengantar linguistik bahasa jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Sugiyono. 2012. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi. 2003. *Metodelogi penelitian pendidikan kompetensi dan praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Surakhmad, Winarno. 1980. *Interaksi Belajar Mengajar*. Bandung: Jemmars.

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

Sutikno, M. S. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Prospect.

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Wicaksono, Agung. 2009. *Efektivitas Pembelajaran*.

Rujukan dari Skripsi:

Fauzia, Amelia. (2016). *Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Estafet Verbal Terhadap Kemampuan Kosakata dan Pola Kalimat Bahasa*





Jepang Kelas X IBI SMAN 1 Pandaan Tahun Ajaran 2015/2016. Skripsi.
Unpublished. Universitas Brawijaya. Malang

Yusuf, Siti Noor Faridah. (2016). *Efektivitas Penggunaan Media Vidio Pembelajaran Terhadap Penguasaan Tata Bahasa Siswa Kelas X SMA Negeri Malang.* Skripsi. Unpublished. Universitas Brawijaya. Malang

Lampiran 1: *Curriculum vitae****Curriculum vitae***

1. Nama : Gresli Thalita Rahma
 2. NIM : 135110607111001
 3. Program Studi : S1 Pendidikan Bahasa Jepang
 4. Tempat, Tanggal Lahir : Gresik, 30 Oktober 1995
 5. Jenis Kelamin : Perempuan
 6. Alamat : Jl. Terusan Riau No.2 Perumahan
Sidorukun Indah Gresik
 7. Nomor Telepon : 082230551959
 8. Alamat Email : thalitarahma.gresli@gmail.com
 9. Pendidikan : TK Aisyiah Bustanul Athfal Gresik
(1999 – 2001)
SD Muhammadiyah 1 Gresik (2001-2007)
SMP Muhammadiyah 1 Gresik (2007–
2010)
SMK Taruna Jaya Gresik (2010-2013)
- Keorganisasian : Staff PDD Minori 3
Staff PDD Keihin No Hi
CO PDD Nikosougo
Staff PDD Nikosougo
Asisten CO PDD Jikoshoukai

Lampiran 2: Perhitungan validitas soal
Perhitungan validitas soal romawi I

Correlations

	soal1	soal2	soal3	soal4	soal5	total_skor
soal1	1					
Pearson Correlation						
Sig. (2-tailed)						
N	22					
soal2		1				
Pearson Correlation						
Sig. (2-tailed)						
N	22	22				
soal3			1			
Pearson Correlation						
Sig. (2-tailed)						
N	22	22	22			
soal4				1		
Pearson Correlation						
Sig. (2-tailed)						
N	22	22	22	22	22	22

soal5	Pearson	1.000**	.542**	.542**	.896**	1	.968**
	Correlation						.000
	Sig. (2-tailed)	.000	.009	.009	.000	.000	.000
	N	22	22	22	22	22	22
total_skor	Pearson	.968**	.637**	.637**	.904**	.968**	1
	Correlation						.000
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.001	.000	.000	.000
	N	22	22	22	22	22	22

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

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

Lampiran 2: Perhitungan validitas soal
 Perhitungan validitas soal romawi II

Correlations

	Soal1	Soal2	Soal3	Soal4	Soal5	Soal6	Soal7	Soal8	Soal9	Soal10	Jumlah_ Skor
Soal1 Pearson Correlation	1	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	.896**	1.000**	.886**	.886**	.886**	.989**
Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Soal2 Pearson Correlation	1.000**	1	1.000**	1.000**	1.000**	.896**	1.000**	.886**	.886**	.886**	.989**
Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Soal3 Pearson Correlation	1.000**	1.000**	1	1.000**	1.000**	.896**	1.000**	.886**	.886**	.886**	.989**
Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Soal4 Pearson Correlation	1.000**	1.000**	1.000**	1	1.000**	.896**	1.000**	.886**	.886**	.886**	.989**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Soal5 Pearson Correlation	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1	.896**	1.000**	.886**	.886**	.886**	.989**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000
N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Soal6 Pearson Correlation	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1	1.000**	.886**	.886**	.886**	.989**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000
N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Soal7 Pearson Correlation	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1	.886**	.886**	.886**	.989**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000
N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Soal8 Pearson Correlation	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1	.886**	.886**	.989**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000
N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Soal9 Pearson Correlation	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1	.886**	.989**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000
N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Soal10 Pearson Correlation	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1	.989**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22

Lampiran 2: Perhitungan validitas soal
Perhitungan validitas soal romawi III

Correlations

	soal1	soal2	soal3	soal4	soal5	total_skor
soal1						
Pearson Correlation	1	.542**	.542**	1.000**	.542**	.821**
Sig. (2-tailed)		.009	.009	.000	.009	.000
N	22	22	22	22	22	22
soal2						
Pearson Correlation	.542**	1	1.000**	.542**	1.000**	.925**
Sig. (2-tailed)	.009		.000	.009	.000	.000
N	22	22	22	22	22	22
soal3						
Pearson Correlation	.542**	1.000**	1	.542**	1.000**	.925**
Sig. (2-tailed)	.009	.000		.009	.000	.000
N	22	22	22	22	22	22
soal4						
Pearson Correlation	1.000**	.542**	.542**	1	.542**	.821**
Sig. (2-tailed)	.000	.009	.009		.009	.000
N	22	22	22	22	22	22

soal5	Pearson Correlation	.542**	1.000**	1.000**	.542**	1	.925**
	Sig. (2-tailed)	.009	.000	.000	.009	.000	.000
	N	22	22	22	22	22	22
total_skor	Pearson Correlation	.821**	.925**	.925**	.821**	.925**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	22	22	22	22	22	22

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

Lampiran 3: Perhitungan reliabilitas

Perhitungan reliabilitas soal romawi I Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	22	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	22	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.811	6

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
7.18	14.346	3.788	6

Lampiran 3: Perhitungan reliabilitas

Perhitungan reliabilitas soal romawi II

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	22	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	22	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.796	11

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
14.73	75.636	8.697	11





Lampiran 3: Perhitungan reliabilitas

Perhitungan reliabilitas soal romawi III

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	22	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	22	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.823	6

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
7.27	16.208	4.026	6

Lampiran 4: Uji Normalitas

Uji Normalitas Kelas Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		PreTest	PostTest
N		22	22
Normal Parameters ^a	Mean	72.64	84.64
	Std. Deviation	19.942	9.495
Most Extreme Differences	Absolute	.242	.176
	Positive	.142	.066
	Negative	-.242	-.176
Kolmogorov-Smirnov Z		1.137	.827
Asymp. Sig. (2-tailed)		.151	.501
a. Test distribution is Normal.			

Uji Normalitas Kelas Treatment

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		pretest	posttest
N		22	22
Normal Parameters ^a	Mean	42.77	87.18
	Std. Deviation	14.296	7.340
Most Extreme Differences	Absolute	.112	.169
	Positive	.112	.169
	Negative	-.089	-.108
Kolmogorov-Smirnov Z		.527	.793
Asymp. Sig. (2-tailed)		.944	.556
a. Test distribution is Normal.			

Lampiran 5: Uji T

Uji T Kelas Kontrol

Group Statistics

data	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasilbelajartatabahasaje pre_test	22	72.64	19.942	4.252
pang post_test	22	84.64	9.495	2.024

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
hasilbelajartatabahasaje	7.220	.010	-2.548	42	.015	-12.000	4.709	-21.503	-2.497
hasajejang			-2.548	30.056	.016	-12.000	4.709	-21.616	-2.384

Lampiran 5: Uji T

Uji T kelas Treatment
Group Statistics

data	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasilbelajartatabahasajepang pretest	22	42.77	14.296	3.048
hasilbelajartatabahasajepang posttest	22	87.18	7.340	1.565

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
hasilbelajartatabahasajepang Equal variances assumed	5.350	.026	12.962	42	.000	-44.409	3.426	-51.323	-37.495
hasilbelajartatabahasajepang Equal variances not assumed			12.962	31	.000	-44.409	3.426	-51.394	-37.425

VALIDASI ISI INSTRUMEN PENELITIAN

Efektivitas Metode Tebak Gambar Terhadap Hasil Belajar Tata Bahasa Jepang Siswa Kelas X Perawat Kesehatan SMK DIPONEGORO Tumpang

- 1. Lokasi validasi data : SMK Diponegoro Tumpang
- 2. Informan
 - a. Nama : Ayu Ratna Sari
 - b. Jenis kelamin : Perempuan
 - c. Tanggal lahir : 26 Desember 1993
 - d. Pekerjaan : Guru
 - e. Daerah asal : Malang
 - f. Pendidikan terakhir : S1
 - g. Alamat : Jalan Padak No.13 Pakis - Sekapuro
 - h. Bahasa sehari-hari : Jawa dan Indonesia
- 3. Hubungan informan dengan peneliti : Guru pembimbing dan mahasiswa

Malang, 4 September 2017
Informan

(AYU RATNA SARI, S.Pd)



Lampiran 7: Validasi Isi Test

VALIDASI ISI TEST

Efektivitas Metode Tebak Gambar Terhadap Hasil Belajar Tata Bahasa Jepang Siswa Kelas.
XII Teknik Komputer Jaringan 1 SMK DIPONEGORO Tumpang

No	Indikator	Butir soal	
1.	Menunjukkan tema tentang kehidupan sehari - hari	1 – 20	✓
2.	Mengandung kata kerja dalam setiap kalimat	1 – 20	✓
3.	Menyatakan kegiatan/kebiasaan yang dilakukan disertai dengan objek	Rom I: 2,3 Rom II: 2,3,4,7,8,9 Rom III: 4	✓
4.	Penggunaan それから sebagai Penghubung kebiasaan/kegiatan yang satu dengan yang lain.	Rom II: 2,3,6 Rom III: 2,3	✓
5.	Menyatakan kegiatan bentuk negatif	Rom I: 1	✓
6.	Menyatakan perpindahan ke suatu tempat. partikel ~ penanda tempat tujuan	Rom I: 4 Rom II: 10 Rom III: 1,5	✓
7.	Menyatakan jangka waktu yang dibutuhkan dari satu tempat ke tempat lain	Rom I: 5 Rom II: 1	✓
8.	Menunjukkan waktu pelaksanaan kegiatan. Partikel に menunjukkan waktu yang sudah pasti	Rom II: 4,5	✓

Komentar dan Saran:

1. Perbaiki kalimat perintah soal di Romawi I

2. Koreksi kata - kata typo

Malang, 4 September 2017

(AYU RATNA SARI, S.Pd)

Lampiran 8: Validasi Media

Lembar validasi
Media kartu gambar

No	Aspek yang Dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Desain kartu gambar					✓
2	Kesesuaian isi kartu gambar dengan materi buku Nihongo ichi tema 5 Kehidupan sehari-hari				✓	
3	Kartu gambar mempermudah siswa untuk memahami tata bahasa Jepang				✓	
4	Kartu gambar menarik perhatian siswa				✓	

Keterangan opsi jawaban:

1 = Buruk

2 = Kurang baik

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat baik

Saran – saran

Gambar baik, sesuai dengan tema pembelajaran

Malang, 4 September 2017

()



Lampiran 9: Validasi Tes

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN TEST

Efektivitas Metode Tebak Gambar Terhadap Hasil Belajar Tata Bahasa Jepang Siswa kelas . XII Teknik Komputer Jaringan 1 SMK DIPONEGORO TUMPANG

Petunjuk:

- a. Untuk memberikan penilaian terhadap format angket/kuisisioner, Bapak/Ibu cukup memberikan tanda ceklis(√) pada kolom yang disediakan.
- b. Angka – angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 - 0 = tidak valid
 - 1 = kurang valid
 - 2 = cukup valid
 - 3 = valid
 - 4 = sangat valid
- c. Huruf – huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 - A = dapat digunakan tanpa revisi
 - B = dapat digunakan dengan revisi sedikit
 - C = dapat digunakan dengan revisi sedang
 - D = dapat digunakan dengan revisi banyak sekali
 - E = tidak dapat digunakan

No	Aspek yang Dinilai	Nilai				
		0	1	2	3	4
1	Model sesuai dengan tujuan test				√	
2	Soal sesuai dengan indikator				√	
3	Jumlah soal sesuai dengan kisi-kisi				√	
4	Soal sesuai dengan materi yang diajarkan				√	
5	Soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> memiliki bobot yang sama				√	
6	Bahasa yang digunakan baik dan benar			√		
7	Menggunakan kata perintah yang jelas dan mudah dipahami			√		

Penilaian angket secara umum.

Uraian	Nilai				
	A	B	C	D	E
Penilaian secara umum terhadap instrumen test yang digunakan		√			





Lampiran 9: Validasi Test

Nama: *Yolanda* *monokah bagian ya salah*
 I. Pilihlah bagian yang salah pada kalimat di bawah ini sehingga menjadi kalimat yang benar.



1. A : おんがくをききますか
 Rani: はい、ききません。
 Rani: いいえ、ききます。



2. Miftah: あさごはんをなかにをたべますか。
 Fahmi: さかなややさいをのみます。



Boni: なかにをのみますか。
 Adam: みるくをたべます。



4. Fahmi: なんでもうちへかえりますか
 Miftah: くるまでうちでいきます。



5. うちへがっこうまでくるまに15ぶんぐらいです。

II. Pilihlah bagian A dengan jawaban yang tepat pada bagian B.



Lampiran 10: Validasi Angket

LEMBAR VALIDASI ANGKET (KUISIONER)

Efektivitas Metode Tebak Gambar Terhadap Hasil Belajar Tata Bahasa Jepang Siswa kelas. XII Teknik Komputer Jaringan 1 SMK DIPONEGORO TUMPANG

Petunjuk:

- a. Untuk memberikan penilaian terhadap format angket/kuisisioner, Bapak/Ibu cukup memberikan tanda ceklis(√) pada kolom yang disediakan.
- b. Angka – angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 - 0 = tidak valid
 - 1 = kurang valid
 - 2 = cukup valid
 - 3 = valid
 - 4 = sangat valid
- c. Huruf – huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 - A = dapat digunakan tanpa revisi
 - B = dapat digunakan dengan revisi sedikit
 - C = dapat digunakan dengan revisi sedang
 - D = dapat digunakan dengan revisi banyak sekali
 - E = tidak dapat digunakan

No	Aspek yang Dinilai	Nilai				
		0	1	2	3	4
1	Kesesuaian pernyataan dengan indikator				√	
2	Kesesuaian antara isi pernyataan dan tujuan penelitian				√	
3	Jumlah pernyataan sesuai dengan kisi-kisi			√		
4	Bahasa yang digunakan baik dan benar serta mudah dipahami			√		
5	Keterangan skala sesuai dengan kisi-kisi					√

Penilaian angket secara umum.

Uraian	Nilai				
	A	B	C	D	E
Penilaian secara umum terhadap format angket atau kuisisioner yang digunakan		√			

Saran – saran:

Perbaiki bagian yang keliru

Malang, 4 September 2017

()

Lampiran 10: Validasi Angket

Kuisisioner

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda.

No	Pernyataan	Skala penilaian				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Pembelajaran tata bahasa Jepang dengan metode tebak gambar menyenangkan					
2	Lebih mudah memahami tata bahasa jepang dengan menggunakan metode tebak gambar					
3	Pembelajaran dengan metode tebak gambar membuat saya lebih sering berinteraksi dengan guru dan teman					
4	Metode pembelajaran yang digunakan menjadikan saya lebih aktif dalam diskusi kelas atau kelompok					
5	<i>kardi gambar</i> Membuat saya lebih termotivasi dalam belajar					
6	<i>kardi gambar</i> Mempengaruhi minat untuk belajar bahasa Jepang.					
7	Saya setuju metode tebak gambar dapat diterapkan pada materi pelajaran lain					
8	Metode tebak gambar membuat keingintahuan saya besar terhadap materi yang akan disampaikan.					
9	Jenis test yang digunakan mempermudah saya dalam menjawab soal.					
10	Metode tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar saya sebelumnya.					

Keterangan :

SS : Sangat setuju

S : Setuju

TS : Tidak setuju

STS : Sangat tidak setuju

RR : Ragu - ragu

Lampiran 11: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMK DIPONEGORO TUMPANG

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

Kelas/Semester : XII / 1

Pertemuan : 6

Alokasi Waktu : 2 X 45 menit

Standar Kompetensi :

mendengarkan : Memahami wacana lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan sehari-hari.

berbicara : Mengungkapkan informasi sederhana secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog tentang kehidupan sehari-hari.

Kompetensi Dasar :

mendengarkan : - Mengidentifikasi bunyi, ujaran (kata, frase atau kalimat)

dalam suatu wacana dengan mencocokkan dan

membedakannya secara tepat.

- Memperoleh informasi umum dan atau rinci dari berbagai bentuk wacana lisan sederhana secara tepat.

berbicara : - Menyampaikan berbagai informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun.

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

Indikator :

- dapat menyatakan kegiatan sehari-hari (rutinitas pada pagi, siang dan malam hari)

A. Tujuan Pembelajaran

- Agar siswa dapat menyatakan kegiatan sehari-hari (rutinitas pada pagi, siang dan malam hari)

B. Materi Pembelajaran

- kata kerja bentuk ます

C. Metode Pembelajaran

Metode terjemahan tata bahasa

D. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Uraian	Lingkup	Nilai Karakter
Kegiatan awal	1. Menanyakan kegiatan siswa pada pagi hari 2. Menerangkan tujuan pembelajaran hari ini yaitu menyatakan kegiatan yang dilakukan sehari-hari	Motivasi Motivasi	Percaya diri Rasa ingin tahu
Kegiatan inti	1. Mengenalkan kosakata: - kata kerja: おおを あらいます、はを みがきます、シャワー / みずを あびます、ごはんを たべます、こうちやを のみます、しんぶん / ざっしを よみます、おんがく / ラジオを ききます、てがみを かきます、テレビを みます、しゅくだいを します、おいのりを します、せんたくを します、そうじを します、 - keterangan waktu: あさ、ひる、よる - kata penghubung: それから 2. Latihan pengulangan, penggantian (kelompok, individu) 3. Pengenalan pola kalimat: kebiasaan: (keterangan waktu)、(kata kerja ます) 4. Latihan pengulangan, penggantian, tanya jawab (kelompok, individu) 5. Memberi kesempatan siswa untuk menulis 6. Guru memberikan umpan balik positif 7. Guru mengevaluasi hasil kegiatan. Membenarkan bila ada yang salah dan menambahkan bila ada yang kurang 8. Siswa melakukan refleksi atas kegiatan	Eksplorasi Eksplorasi Eksplorasi Eksplorasi Eksplorasi Konfirmasi Konfirmasi Konfirmasi	Berfikir logis Mandiri Berfikir logis Mandiri Menghargai prestasi Memahami kelebihan dan kekurangan Tahu diri
Kegiatan akhir	9. Mengulangi pokok-pokok pelajaran yang baru saja dipelajari. 10. Memotivasi siswa untuk menggunakan pola-pola yang sudah dipelajari 11. Menyampaikan rencana pertemuan berikutnya	Penutup Penutup Penutup	Berfikir logis Cinta ilmu Rasa ingin tahu

E. Media/Sumber Pembelajaran

Buku Nihon go1 (Tema 5, Anak tema 1 – Mainichi no seikatsu, hal: 141 - 150) Kartu gambar

F. Penilaian

- 1. Bentuk test : Subyektif
- 2. Bentuk soal : 1. Correction
2. Menjodohkan
3. Susun Kata
- 3. Indikator soal : 1. Siswa dapat memilih bagian yang salah yang sesuai dengan gambar
2. Siswa dapat memilih jawaban yang benar yang sesuai dengan gambar
3. Siswa dapat membuat kalimat dengan benar yang sesuai dengan gambar
- 4. Norma Penilaian :

JENIS PENILAIAN	POIN
Romaawi I	6 x 5
Romawi II	2 x 10
Romawi III	5 x 10

KKM= 80

Tumpang, 6 september 2018

memeriksa,

Wakasek Kurikulum

Ihya ulumudin, S.Kom

Guru Mapel

ayu ratna sari, S.Pd

mengesahkan,
Kepala Sekolah

Drs. Agus Moch. Yasin

CATATAN:

.....
.....

Lampiran 13: Soal *pre-test* dan *post-test*

Nama :

- I. Koreksi bagian manakah yang salah pada kalimat di bawah ini sehingga menjadi kalimat yang benar.



1.

A : おんがくを ききますか

Rani: はい, ききません。

Reni: いいえ, ききます。



2.

Miftah: あさごはんを なにを たべますか。

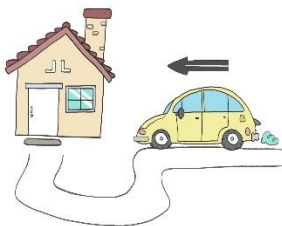
Fahmi: さかな や やさい を のみます。

3.



Boni: なにを のみますか。

Adam: みるく を たべます。



4.



Fahmi:なんでもう へかえますか

Miftah:くるまでう ちでいきます。

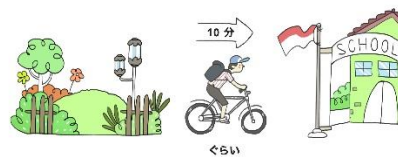


5.

うちへがっこうまでくるまでに15ぶんぐらいです。

II. Pilihlah bagian A dengan jawaban yang tepat pada bagian B.

A



1.



2.



3.

5.

6.



7.



8.



9.

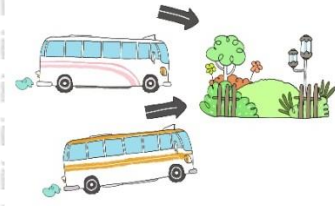
B

- a. バイクで がっこうへ きます。
- b. はを みが きます。
- c. ひるごはん それから テレビを みます。
- d. あさごはんを よみます それから しゅくだいを します。
- e. バスで こうえんへ いきます。
- f. こうえんから がっこうまで じてんしゃで 10分 ぐらいです。
- g. えいがを みます それから そうじを します。
- h. おいのりを します。
- i. あさ 5じに おきます。
- j. シャワーを あびます。
- k. よる 10じに ねます。

III. Buatlah kalimat berdasarkan

IV. gambar berikut.

1. (ry Universitas Brawijaya Repository Universitas Brawijaya)



Lampiran 14: Kuisisioner

Kuisisioner

Berilah tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda.

No	Pernyataan	Skala penilaian				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Pembelajaran tata bahasa Jepang dengan metode tebak gambar menyenangkan					
2	Lebih mudah memahami tata bahasa jepang dengan menggunakan metode tebak gambar					
3	Pembelajaran dengan metode tebak gambar membuat saya lebih sering berinteraksi dengan guru dan teman					
4	Metode pembelajaran yang digunakan menjadikan saya lebih aktif dalam diskusi kelas atau kelompok					
5	Membuat saya lebih termotivasi dalam belajar					
6	Mempengaruhi minat untuk belajar bahasa Jepang.					
7	Saya setuju metode tebak gambar dapat diterapkan pada materi pelajaran lain					
8	Metode tebak gambar membuat keingintahuan saya besar terhadap materi yang akan disampaikan.					
9	Jenis test yang digunakan mempermudah saya dalam menjawab soal.					
10	Metode tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar saya sebelumnya.					

Keterangan :

SS : Sangat setuju

S : Setuju

TS : Tidak setuju

STS : Sangat tidak setuju

RR : Ragu - ragu

Lampiran 15 dan 16: Hasil Pre Test dan Post Test

pre test.

1. Kerekasi bagian manakah yang salah pada kalimat di bawah ini sehingga menjadi kalimat yang benar.

(71)

61. A : おんがくを勉強するか
Bani: はい、勉強せん。
Reni: いいえ、勉強せん。

62. Mitaka: 湯は二はんをなにをたべますか。
Fumi: さかなややさいをのみます。

63. Dami: なにをのみますか。
Adam: みるくをたべます。

Fumi: ならんでうちへかえりますか。
Mitabi: くるまで行きます。

64. うちへがっこうまで各駅に15分かんたいます。

II. Pilihlah bagian A dengan jawaban yang tepat pada bagian B.

A

7 8 9 10

B

1 2 3 4 5

94
 Nama :
 I. Koreksi bagian manakah yang salah pada kalimat di bawah ini sehingga menjadi kalimat yang benar.



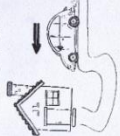
Δ1. A : おんがくをききますか
 Rani: はい、ききます。もまます。
 Rani: いいえ、ききます。



Δ2. Miftah: あさごばんをなにをたべますか。
 Fahmi: さかなややさいののみます。
 たべます。



Δ3. Boni: なにをのみますか。
 Adam: みるくをたべます。のみます。



Fahmi: なんてうちへかえりますか
 Miftah: くるまでうちへいきます。



Δ5. うちがっこうまでくるまで15ぶんぐらいます。
 (21)

II. Pilihlah bagian A dengan jawaban yang tepat pada bagian B.

A

1. F

2. D

3. E

4. I

5. K

6. C

7. B

8. H

9. T

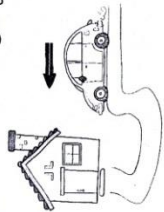
10. G

B

- a. バイクで がっこうへ きます。
- b. は を みます。
- c. ひるごはん それから テレビを みます。
- d. あさごはん を よみます それから しゆくたいを します。
- e. バスで がっこうへ いきます。
- f. がっこうから がっこうまで してんしゃで 10分ぐらいです。
- g. えいが を みます それから そうじします。
- h. おいのり を します。
- i. あさ 5じに おきます。
- j. シャワーを あびます。
- k. よる 10じに ねます。

III. Buatlah kalimat berdasarkan gambar berikut.

1. (gambar) うちへかえります

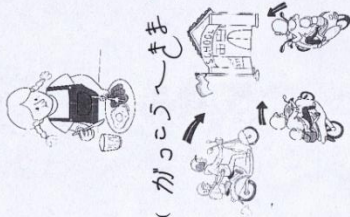


2. (しゆくたい) を します それから てがみ を みます



3. (そうじ) します それから せんたくを します

- 4. (たべます)
- 5. (がっこうへ) いきます





Nama :

pre test

I. Koreksi bagian manakah yang salah pada kalimat di bawah ini sehingga menjadi kalimat yang benar.



1. A : おんがくをききますか

Rani: はい、ききます。

Reni: いいえ、ききます。はい、ききます。

52



2. Miftah: あさごはんをなにをたべますか。

Fahmi: さかなややさいをのみます。



Boni: なにをのみますか。

Adam: みるくをのみます。



Fahmi: なんとうちへかえりますか

Miftah: くるまでうちでいきます。



5. うちへがっこうまでくるまでに15ぶんぐらいです。

II. Pilihlah bagian A dengan jawaban yang tepat pada bagian B.

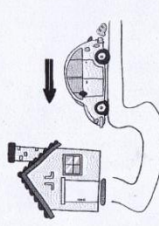
A

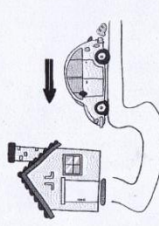



B

- a. バイクで がっこうへ きます。
- b. は ながみます。
- c. ひるごはん それから テレビを みます。
- d. あさ 昼んを よみます それから しゆくだいを します。
- e. バスで こうえんへ いきます。
- f. こうえんから がっこうまで じてんしゃで 10分ぐらいです。
- g. えいが を みます それから そうじを します。
- h. おいのりを します。
- i. あさ 5じに おきます。
- j. シャワーを あびます。
- k. よる 10じに ねます。


III. Buatlah kalimat berdasarkan gambar berikut.

1. ()



2. ()



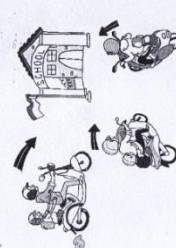
3. ()



4. ()



5. ()



97

post test

Nama :

1. Koreksi bagian manakah yang salah pada kalimat di bawah ini sehingga menjadi kalimat yang benar.

27



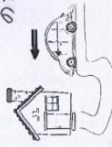
A : おんがくをききますか
Rani: はい、ききません。ます。
Reni: いいえ、ききます。ません。



Miftah: あさごはんをなにをたべますか。
Fahmi: さかなややさいをゆきます。たべます。



Boni: なにをのみますか。
Adam: みるくをたべます。
のみます。



Fahmi: なんでもうちへかえりますか
Miftah: くるまでうちへかえります。
へかえります。



B. うちがっこうまでくるまで15ぶんぐらいです。
うちがっこうまでくるまで15ぶんぐらいです。

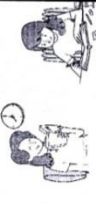
II. Pilihlah bagian A dengan jawaban yang tepat pada bagian B.

A

20



F 1.



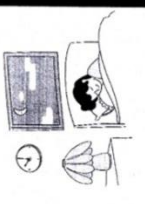
d 2.



g 3.



i 4.



k 5.



C 6.



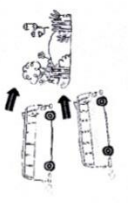
B 7.



j 8.



H 9.



E 10.



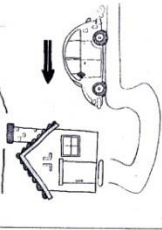
B

- バイクでがっこうへきます。
- はをみます。
- ひるごはんそれからテレビをみます。
- あそびんをよみますそれからしゆくたいをします。
- バスでこうえんへいきます。
- こうえんからがっこうまでしてんしゃで10分ぐらいです。
- えいがをみますそれからそうじします。
- おいのりをします。
- あさ5じにおきます。
- シャワーをあびます。
- よる10じにねます。

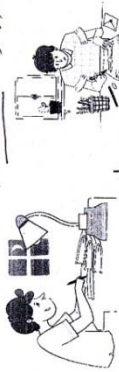
III. Buatlah kalimat berdasarkan gambar berikut.

50

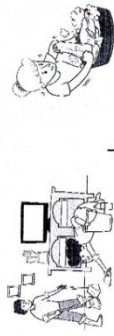
1. (くまごうちへかえります)



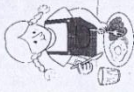
2. (しんたいをしたらお風呂でかみをします)



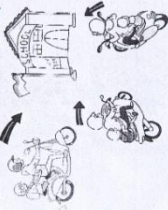
3. (おじいちゃんをがっこうへ送ります)



4. たべます。



5. (がっこうへきます)



Lampiran 17: Hasil Angket

Kuisisioner

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda.

No	Pernyataan	Skala penilaian				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Pembelajaran tata bahasa Jepang dengan metode tebak gambar menyenangkan	✓				
2	Lebih mudah memahami tata bahasa Jepang dengan menggunakan metode tebak gambar		✓			
3	Pembelajaran dengan metode tebak gambar membuat saya lebih sering berinteraksi dengan guru dan teman	✓				
4	Metode pembelajaran yang digunakan menjadikan saya lebih aktif dalam diskusi kelas atau kelompok	✓				
5	Membuat saya lebih termotivasi dalam belajar		✓			
6	Mempengaruhi minat untuk belajar bahasa Jepang.		✓			
7	Saya setuju metode tebak gambar dapat diterapkan pada materi pelajaran lain		✓			
8	Metode tebak gambar membuat keingintahuan saya besar terhadap materi yang akan disampaikan.		✓			
9	Jenis test yang digunakan mempermudah saya dalam menjawab soal.	✓				
10	Metode tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar saya sebelumnya.	✓				

Keterangan :

SS : Sangat setuju

S : Setuju

TS : Tidak setuju

STS : Sangat tidak setuju

RR : Ragu - ragu

Lampiran 17 : Hasil Angket

Kuisisioner

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda.

No	Pernyataan	Skala penilaian				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Pembelajaran tata bahasa Jepang dengan metode tebak gambar menyenangkan	✓				
2	Lebih mudah memahami tata bahasa Jepang dengan menggunakan metode tebak gambar	✓				
3	Pembelajaran dengan metode tebak gambar membuat saya lebih sering berinteraksi dengan guru dan teman		✓			
4	Metode pembelajaran yang digunakan menjadikan saya lebih aktif dalam diskusi kelas atau kelompok	✓				
5	Membuat saya lebih termotivasi dalam belajar		✓			
6	Mempengaruhi minat untuk belajar bahasa Jepang.		✓			
7	Saya setuju metode tebak gambar dapat diterapkan pada materi pelajaran lain			✓		
8	Metode tebak gambar membuat keingintahuan saya besar terhadap materi yang akan disampaikan.		✓			
9	Jenis test yang digunakan mempermudah saya dalam menjawab soal.		✓			
10	Metode tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar saya sebelumnya.		✓			

Keterangan :

- SS : Sangat setuju
 S : Setuju
 TS : Tidak setuju
 STS : Sangat tidak setuju
 RR : Ragu - ragu

Lampiran 18: Berita Acara Seminar Proposal


KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

FAKULTAS ILMU BUDAYA
 Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia
 Telp. (0341) 575875 Fax. (0341) 575822
 E-mail: fib_ub@ub.ac.id http://www.fib.ub.ac.id

BERITA ACARA
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya pada :

Hari, tanggal : Kamis, 14 September 2017

Untuk mahasiswa :

Nama : Gresli Thalita Rahma

N I M : 135110607111001

Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang

Dengan judul :

Efektivitas metode tebak gambar terhadap hasil belajar tata bahasa Jepang
Siswa kelas XII Teknik Komputer Jaringan 1 SMK Diponegoro Tumpang

Yang telah dihadiri oleh :

1. Pembimbing I : Febi Ariani Saragih, M. Pd.
2. Pembimbing II : _____
3. Peserta umum sejumlah : 2 | 1 orang (terlampir)

Pembimbing I

(Febi Ariani Saragih, M.Pd.)
 NIP. 201308 740207 2 001

Malang,
 Pembimbing II

(_____)
 NIP.



Pembantu Dekan I,

Syanul Muttaqin, M.A.
 NIP. 19751101 200312 1 001

Lampiran 19: Berita Acara Seminar Hasil


KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA

Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia

Telp. (0341) 575875

Fax. (0341) 575822

E-mail: fib_ub@ub.ac.id

http://www.fib.ub.ac.id

Untuk Mahasiswa

**BERITA ACARA
SEMINAR HASIL SKRIPSI**

Telah dilaksanakan Seminar Hasil Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya pada :

Hari, tanggal : Kamis , 23 NOVEMBER 2017

Untuk mahasiswa :

Nama : Gresli Thalita Rahma

N I M : 135110607111001

Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang

Dengan judul:

Efektivitas Metode Tebak Gambar Terhadap Hasil Belajar Tata Bahasa Jepang Siswa Kelas XII Teknik Komputer Jaringan 1 SMK Diponegoro Tumpang

Yang telah dihadiri oleh :

1. Pembimbing I : Febi Ariani Saragih, M.Pd.
2. Pembimbing II : -
3. Penguji : -
4. Peserta umum sejumlah :

2	0
---	---

 orang (terlampir)

Pembimbing I

Malang,
Pembimbing II

(Febi Ariani Saragih, M.Pd.)
NIP. 201308 740207 2 001

(_____)
NIP.

Pembantu Dekan I,



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

Lampiran 20: Surat Pengantar Penelitian



REPOSITORI UNIVERSITAS BRAWIJAYA
NEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
Jalan Veteran Malang 65145, Indonesia,
Telp. +62341- 575875, Fax. +62341- 575822
E-mail : fib_ub@ub.ac.id - http://www.fib.ub.ac.id

30 MAY 2017

Nomor : /UN10.F12/PN/2017
Lampiran : 1 (satu) lembar
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala SMK Diponegoro
Jalan Tunggul Ametung Nomor 22 Tumpang
Kabupaten Malang, Jawa Timur

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir mahasiswa Program Sarjana (S1) Fakultas Ilmu
Budaya Universitas Brawijaya, kami mohon dengan hormat agar Saudara:

nama : Gresli Thalita Rahma
NIM : 135110607111001
semester : VIII (Delapan)
program studi : S1 Pendidikan Bahasa Jepang

diberikan ijin untuk melaksanakan kegiatan penelitian dan memperoleh data pendukung
berkaitan dengan usulan skripsi berjudul:

EFEKTIFITAS METODE TEBAK GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR TATA BAHASA
JEPANG SISWA KELAS X PERAWAT KESEHATAN SMK DIPONEGORO TUMPANG
TAHUN AJARAN 2016/2017

Selanjutnya kami sampaikan bahwa data yang diperoleh akan dijaga kerahasiannya dan
hanya digunakan untuk penelitian (terlampir).

Demikian atas bantuan dan kerjasama yang baik ini, diucapkan terimakasih.

Dekan,

Handwritten signature of Prof. Ir. Ratya Anindita, MS., Ph.D.

Prof. Ir. Ratya Anindita, MS., Ph.D.
NIP.196109081986011001

Lampiran 21: Surat Keterangan Penelitian

Surat Pernyataan

Yang bertandatangan di bawah ini,

nama : Gresli Thalita Rahma
NIM : 135110607111001
semester : VIII (Delapan)
program studi : S1 Pendidikan Bahasa Jepang

dengan ini menyatakan bahwa berkaitan dengan penyusunan skripsi program sarjana saya dengan judul,

EFEKTIFITAS METODE TEBAK GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR TATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS X PERAWAT KESEHATAN SMK DIPONEGORO TUMPANG TAHUN AJARAN 2016/2017

akan menjaga kerahasiaan data yang diperoleh dan jika terjadi penyalahgunaan terhadap data tersebut, saya bersedia untuk ditindak sesuai dengan hukum yang berlaku di Indonesia.

Pernyataan ini saya buat atas kesadaran saya akan etika penelitian yang berlaku.

19 Mei 2017
Yang membuat pernyataan,



Gresli Thalita Rahma
135110607111001



Lampiran 22: Surat Pelaksanaan Penelitian



YAYASAN DIPONEGORO TUMPANG
SMK DIPONEGORO TUMPANG

KOMPETENSI KEAHLIAN: 1. TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN
2. MULTIMEDIA
3. TEKNIK SEPEDA MOTOR
4. PERAWAT KESEHATAN

NSS : 322051824002

NPSN : 20568697

Jl. Tunggul Ametung No. 22 Tumpang Kabupaten Malang ☎ 0341-788252 ✉ semkadip@yahoo.co.id
Nomor : 038/I04.26/SMKD/C/2017

Lamp. : -

Hal : *Balasan Permohonan Ijin Penelitian*

Kepada.

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Brawijaya Malang
Di.

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. AGUS MOH. YASIN
Jabatan : Kepala SMK Diponegoro Tumpang

Menerangkan bahwa ,

Nama : GRESLI THALITA RAHMA
NIM : 135110607111001
Program Studi : S1 Pendidikan Bahasa Jepang
Universitas : Universitas Brawijaya Malang

Telah kami setuju untuk mengadakan penelitian di SMK Diponegoro Tumpang dengan permasalahan dan judul :

EFEKTIFITAS METODE TEBAK GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR TATA BAHASA JEPANG SISWA X PERAWAT KESEHATAN SMK DIPONEGORO TUMPANG TAHUN AJARAN 2016/2017

Demikian surat ini kami sampaikan, atas kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Tumpang, 5 Agustus 2017
Kepala Sekolah,



Drs. AGUS MOH. YASIN
NIP. 19610817 198903 1 011

Lampiran 23: Dokumentasi Kegiatan



Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya

Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya



Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya

Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya

Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya



Lampiran 24: Berita Acara Bimbingan Skripsi

KEMENTRIAN RISET DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

FAKULTAS ILMU BUDAYA

Jalan Veteran, Malang 65145 Indonesia

Telp.(0341) 575875 Fax.(0341) 575822

Email : fib_ub@ub.ac.id <http://www.fib.ub.ac.id>



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

- 1. Nama : Gresli Thalita Rahma
- 2. NIM : 135110607111001
- 3. Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
- 4. Topik Skripsi : Pendidikan
- 5. Judul Skripsi : Efektivitas Metode Tebak Gambar Terhadap Hasil Belajar Tata Bahasa Jepang Siswa Kelas XII Teknik Komputer Jaringan 1 SMK Diponegoro Tumpang
- 6. Tanggal Mengajukan : 31 Maret 2017
- 7. Tanggal Selesai : Nama Pembimbing : Febi Ariani Saragih, M. Pd
- 8. Keterangan Konsultasi:

No	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf
1.	31 Maret 2017	Pengajuan Judul	Febi Ariani S., M. Pd	
2.	13 April 2017	Pengajuan Bab I, II, dan III	Febi Ariani S., M. Pd	
3.	2 Mei 2017	Revisi Bab I,II,dan III	Febi Ariani S., M. Pd	
4.	1 September 2017	Revisi Bab I,II,dan III	Febi Ariani S., M. Pd	
5.	7 September 2017	Acc Seminar Proposal	Febi Ariani S., M. Pd	

6.	14 September 2017	Seminar Proposal	Febi Ariani S., M. Pd	f
7.	2 November 2017	Pengajuan Bab IV&V	Febi Ariani S., M. Pd	f
8.	9 November 2017	Revisi Bab IV&V	Febi Ariani S., M. Pd	f
9.	16 November 2017	Acc Seminar Hasil	Febi Ariani S., M. Pd	f
10.	23 November 2017	Seminar Hasil	Febi Ariani S., M. Pd	f
11.	29 November 2017	Acc Ujian Skripsi	Febi Ariani S., M. Pd	f
12.	05 Desember 2017	Ujian Skripsi	Febi Ariani S., M. Pd	f
			Ulfah Sutiyarti, M. Pd	f
13.	07 Desember 2017	Acc Jilid Skripsi	Febi Ariani S., M. Pd	f

9. Telah Dievaluasi dan Diuji dengan Nilai:


B+

Menyetujui,
Wakil Dekan I

Malang, 07 Desember 2017
Pembimbing



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


 Febi Ariani Saragih, M. Pd
 NIP. 2013087402072000