

The Effectiveness of the Hiragana Random Letters Game Media to Improve Japanese Vocabulary Comprehension

Experimental Study of Class XI IBB student's at MAN II Yogyakarta period
2018/2019

Kukuh Sasongko Aji

20140830003

Abstract

The research entitled about The Effectiveness of the Hiragana Random Letters Game Media to Improve Japanese Vocabulary Comprehension. This study using a true experimental design of quantitative method, with the sample is MAN II Yogyakarta class XI IBB period 2018/2019. The study aims to determine the significant effectiveness of the hiragana random letters game media to knowing Japanese vocabulary comprehension and the sample response about game method.

The result of the effectiveness media in class XI IBB MAN II Yogyakarta is showed by normalized formula again is experimental class $N_{gain1} = 0.86 >$ control class $N_{gain2} = 0.12$. It can be concluded that the H_a hypothesis which is hiragana random letter game media has significant effectiveness in developing Japanese vocabulary comprehension is accepted. Meanwhile the H_0 hypothesis which there is no significant effectiveness of the hiragana random letters game media in developing Japanese vocabulary comprehension is rejected. Not only that, the hiragana random letter game was responded positively by the students and the response can be seen in the quisionnaire. Many students thought that learning japanese vocabulary by using hiragana random letters helps them understand the vocabulary easily.

Keyword: Effectiveness, Media, Game, Random, *Hiragana* Letters, Japanese Vocabulary

日本語の言葉の理解を上げるように平仮名のランダムของเกม のメディアの効果

(2018/2019 学年の MAN II Yogyakarta 11 年生 IBB を中心に)

ククー・サソソコ・アジ

20140830003

要旨

本研究は日本語の言葉の理解を上げるために平仮名のランダムของเกมのメディアの効果という研究である。本研究は *True Experimental Design* の定量法を使っている。本研究で使われているサンプルは 2 年生 IBB の MAN II Yogyakarta である。本研究の目標は日本の言葉の理解を上げるために平仮名のランダムของเกมのメディアからの効果があるかを知るためである。そして、日本の言葉の授業で平仮名のランダムของเกมのメディアに関して、サンプルの反応も知るためである。

Normalized gain で MAN 2 Yogyakarta の XI IBB にやられた研究から効果の計算の結果は実験クラス $N\ gain_1 = 0.86 >$ コントロールクラス $N\ gain_2$ と示している。このことは日本の言葉の理解を上げるために平仮名のランダムของเกมのメディアからの効果があるという h_a と認めている。一方で、日本の言葉の理解を上げるために平仮名のランダムของเกมのメディアからの効果が無いという h_0 と認めていない。それだけでなく、本平仮名のランダムของเกมのメディアはサンプルにポジティブを反応された。そのことはサンプルにあげたアンケートの結果からみられた。平仮名のランダムของเกมのメディアで日本の言葉を学ぶのはサンプルによく理解をさせたということである。

キーワード：効果、メディア、ゲーム、ランダム、平仮名、日本の言葉

**Keefektifan Media Permainan Acak Huruf *Hiragana* dalam Meningkatkan
Pemahaman Kosakata Bahasa Jepang**

Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI Lintas Minat Bahasa Jepang MAN II
Yogyakarta T.A 2018/2019

Kukuh Sasongko Aji, Muhamad Kusnendar, Wistri Meisa

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

Fakultas Pendidikan Bahasa, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian yang berjudul tentang keefektifan media permainan acak huruf *hiragana* dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Jepang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *true experimental design*, dengan sampel penelitian kepada murid kelas XI IBB MAN 2 Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat keefektifan yang signifikan dari permainan acak huruf *hiragana* terhadap pemahaman kosakata bahasa Jepang dan mengetahui respons sampel terhadap penggunaan media permainan acak huruf *hiragana* terhadap pemahaman kosakata bahasa Jepang.

Hasil perhitungan keefektifan dari penelitian yang telah dilakukan kepada murid XI IBB MAN 2 Yogyakarta menggunakan rumus *Normalized gain* menunjukkan bahwa perhitungan kelas eksperimen $N\ gain_1 = 0.86 >$ kelas kontrol $N\ gain_2 = 0.12$. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis h_a yang berbunyi media permainan acak huruf *hiragana* terdapat keefektifan yang signifikan dalam mengembangkan pemahaman kosakata bahasa Jepang diterima dan h_0 yang berbunyi media permainan acak huruf *hiragana* tidak terdapat keefektifan yang signifikan dalam mengembangkan pemahaman kosakata bahasa Jepang ditolak. Tidak hanya itu, media permainan acak huruf *hiragana* ini juga direspons positif oleh para siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari angket yang telah diberikan kepada siswa. Banyak siswa yang beranggapan bahwa belajar kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan acak huruf *hiragana* sangat membantu mereka dalam memahami kosakata tersebut.

Kata Kunci: Keefektifan, Media, Permainan, Acak, Huruf *Hiragana*, Kosakata Bahasa Jepang