



**EFEKTIVITAS PERMAINAN *READ OR PUNISHMENT*
DENGAN TEKNIK *TEAM GAMES TOURNAMENT*
DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN
HURUF HIRAGANA KELAS X BAHASA
SMA NEGERI 12 SEMARANG**

Skripsi

**disajikan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Prodi Pendidikan Bahasa Jepang**

oleh

Yunia Nurhidayah

NIM 2302410006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA ASING
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2015

HALAMAN PENGESAHAN


Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Senin
Tanggal : 5 Januari 2015

Panitia Ujian Skripsi



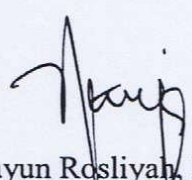
Ketua


Dina Abdurrahman Faridi, M.Pd.
NIP. 195301121990021001

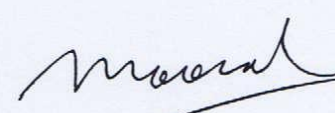
Sekretaris


Ai Sumirah Setiawati, M.Pd.
NIP. 197601292003122002


Penguji I


Dra. Yuyun Rosliyah, M.Pd.
NIP. 196608091993032001

Penguji II


Andy Moorad Oesman, S.Pd., M.Ed.
NIP. 197311262008011005

Penguji III/Pembimbing


Yoyok Nugroho, M.Pd.
NIP. 197502012005011001

PERNYATAAN

Dengan ini saya,

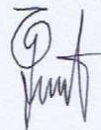
Nama : Yunia Nurhidayah
Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “**Efektivitas Permainan *Read or Punishment* dengan Teknik *Team Games Tournament* dalam Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana Siswa Kelas X Bahasa SMA negeri 12 Semarang**” yang saya tulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana ini benar-benar merupakan karya saya sendiri. Skripsi ini saya hasilkan setelah melalui penelitian, pembimbingan, diskusi, dan pemaparan atau ujian. Semua kutipan, baik yang langsung maupun tidak langsung, maupun sumber lainnya telah disertai identitas sumbernya dengan cara yang sebagaimana lazimnya dalam penulisan karya ilmiah.

Dengan demikian, walaupun tim penguji dan pembimbing skripsi ini membubuhkan tanda tangan sebagai tanda keabsahannya, seluruh isi karya ilmiah ini tetap menjadi tanggung jawab saya sendiri. Saya siap menanggung sanksi apapun jika dikemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat agar dapat digunakan seperlunya.

Semarang, 5 Januari 2015



Yunia Nurhidayah
NIM. 2302410006

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- You will when you believe (Mariah Carey)

PERSEMBAHAN

Teriring doa dan puji syukur kepada Allah SWT,
kupersembahkan skripsi ini untuk:

1. Bapak, Ibu (Muhlison Alm., Kadiastuti Alm.), yang telah memberikan kasih dan sayang yang tak terhitung hingga akhir.
2. Kakak-kakak dan keluarga besar S. Katiman terima kasih atas doa dan cinta yang tak terbayangkan besarnya.
3. Guru dan Dosen yang telah memberikan ilmunya.
4. Geng bebek (Anggi, Diah, Erin, Ghiska, Triana)
5. Teman-teman JDP 10
6. Almamaterku UNNES.

PRAKATA

Alhamdulillah. Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Efektivitas Permainan *Read Or Punishment* dengan Teknik *Team Games Tournament* dalam Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 12 Semarang”** sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Terselesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan rasa hormat kepada beberapa pihak berikut ini :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada penulis untuk menyusun skripsi ini;
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti;
3. Dr. Zaim Elmubarok, M.Ag, Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing yang telah memfasilitasi atas penulisan skripsi ini;
4. Ai Sumirah Setiawati, S.Pd., M.Pd., Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah memfasilitasi atas penulisan skripsi ini;
5. Yoyok Nugroho, M.Pd. dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing serta memberikan masukan dan arahan dalam penulisan skripsi ini;

6. Dra. Yuyun Rosliyah M.Pd. dosen penguji 1 yang telah memberikan masukan, kritik dan saran untuk memperbaiki skripsi ini.
 7. Andy Moorad Oesman, S.Pd., M.Ed. dosen penguji 2 yang telah memberikan masukan dan arahan untuk memperbaiki skripsi ini.
 8. Drs. Khoirul Imdad, M.Ed. kepala SMA Negeri 12 Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk mengadakan penelitian skripsi ini;
 9. Muhimmatul Khusna, A.Md. selaku guru bahasa Jepang kelas X Bahasa SMA Negeri 12 Semarang yang telah memberikan bantuan dalam penelitian;
 10. Siswa kelas X Bahasa SMA N 12 Semarang yang telah bersedia menjadi sampel dalam penelitian ini.
 11. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini.
- Penulis berharap semoga terselesaikannya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 5 Januari 2015

Penulis

SARI

Nurhidayah, Yunia. 2014. Efektifitas Permainan *Read or Punishment* dengan Teknik *Team Games Tournament* dalam Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana Kelas X Bahasa SMA Negeri 12 Semarang. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Yoyok Nugroho, M. Pd.

Kata kunci : Efektifitas, *Read or Punishment*, Hiragana

Dalam bahasa Jepang terdapat empat jenis huruf yang digunakan, yaitu huruf Hiragana, Katakana, Kanji, dan Romaji. Huruf-huruf tersebut memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam penggunaannya. Dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA, khususnya kelas bahasa, huruf Hiragana dan Katakana merupakan bagian yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Namun pada kenyataannya, berdasarkan observasi penulis di SMA N 12 Semarang, siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari huruf Hiragana. Hal tersebut dikarenakan cara mengajar guru yang kurang bervariasi sehingga siswa kurang termotivasi dan bosan saat pembelajaran huruf berlangsung. Oleh karena itu guru dituntut untuk menggunakan teknik dan media yang lebih bervariasi dengan menggunakan permainan saat pembelajaran huruf hiragana. Untuk mengatasi hal tersebut permainan *Read or Punishment* merupakan permainan untuk belajar huruf hiragana dengan teknik *Team Games Tournament* dan kartu sebagai mediana dapat diujicobakan dalam penelitian ini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan *read or punishment* untuk meningkatkan penguasaan huruf hiragana siswa kelas X bahasa SMA N 12 Semarang. Serta untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan permainan *Read or Punishment*.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan model eksperimen tidak murni *one group pretest posttest design*. Populasi dan sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas X bahasa SMA N 12 Semarang. Teknik pengambilan sampel penelitian ini adalah *total sampling* (keseluruhan sampel).

Dari hasil perhitungan menggunakan rumus T tes diperoleh $t_{hitung} = 7,55$. Nilai t tabel untuk db 23 adalah 2.06 (5%) dan 2.80 (1%). Karena t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , maka hipotesis “Permainan *Read or Punishment* efektif dalam meningkatkan penguasaan huruf Hiragana kelas X bahasa SMA Negeri 12 Semarang” diterima. Selain itu, berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan juga bahwa permainan *Read or Punishment* memiliki kelebihan yaitu memotivasi siswa untuk menghafal huruf hiragana namun memiliki kekurangan yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama karena perlu membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok pertandingan.

RANGKUMAN

Nurhidayah, Yunia. 2014. Efektifitas Permainan *Read or Punishment* dengan Teknik *Team Games Tournament* dalam Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana Kelas X Bahasa SMA Negeri 12 Semarang. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Yoyok Nugroho, M. Pd.

Kata kunci : Efektifitas, *Read or Punishment*, Hiragana

1. Latar Belakang

Dalam bahasa Jepang terdapat empat jenis huruf yang digunakan, yaitu huruf Hiragana, Katakana, Kanji, dan Romaji. Bahasa Jepang merupakan salah satu mata pelajaran bahasa asing pilihan yang diujikan dalam ujian nasional SMA kelas bahasa. Sehingga penguasaan huruf hiragana dianggap sebagai salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Jepang di kelas bahasa SMA.

Namun pada kenyataannya, berdasarkan observasi penulis terhadap siswa kelas X bahasa, siswa mengalami kesulitan dalam menghafal huruf hiragana. Hal tersebut dapat dilihat saat siswa mengerjakan lembar tugas, siswa mengalami kesulitan untuk membaca huruf Hiragana yang sudah dipelajari. Saat ulangan harian tentang huruf hiragana, dari 34 siswa kelas X bahasa hanya 13 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM (75).

Dalam pembelajaran huruf hiragana, peran metode dan media pembelajaran dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam mempelajarinya. Dengan menggunakan metode dan media yang menarik, siswa akan lebih mudah dalam mengingat huruf hiragana.

Oleh karena itu peneliti melakukan uji coba untuk mengetahui keefektifan permainan Read or Punishment untuk meningkatkan penguasaan huruf hiragana. Peneliti memilih tema dengan judul “Efektivitas Permainan *Read or Punishment* dengan Teknik *Team Games Tournament* dalam Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana Kelas X Bahasa SMA Negeri 12 Semarang”.

2. Landasan Teori

a. Huruf Hiragana

Hiragana merupakan huruf yang terbentuk dari coretan-coretan yang melengkung. Pada mulanya huruf hiragana digunakan oleh wanita, sehingga huruf hiragana disebut *onnade* (Ishida, 1991 : 75).

Huruf hiragana tersebut adalah sebagai berikut:

あ (A)	い (I)	う (U)	え (E)	お (O)
か (KA)	き (KI)	く (KU)	け (KE)	こ (KO)
さ (SA)	し (SHI)	す (SU)	せ (SE)	そ (SO)
た (TA)	ち (CHI)	つ (TSU)	て (TE)	と (TO)
な (NA)	に (NI)	ぬ (NU)	ね (NE)	の (NO)
は (HA)	ひ (HI)	ふ (FU)	へ (HE)	ほ (HO)
ま (MA)	み (MI)	む (MU)	め (ME)	も (MO)
や (YA)		ゆ (YU)		よ (YO)
ら (RA)	り (RI)	る (RU)	れ (RE)	ろ (RO)
わ (WA)				を (WO)
ん (N)				

a) Lambang Bunyi Hiragana

- Lambang Bunyi *Chokuon*

Chokuon ialah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan yang menggunakan sebuah huruf hiragana.

- Lambang Bunyi *Yoo'on*

Yoo'on adalah bunyi –bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan yang terbentuk dari huruf-huruf hiragana き, し, ち, に, ひ, み, り, ぎ, じ, び, atau ひ ditambah huruf や, ゆ, atau よ ukuran kecil.

- Lambang Bunyi *Seion*

Seion adalah bunyi-bunyi yang dilambangkan dengan huruf-huruf hiragana tanpa tanda *dakuten*(`) dan *handakuten*(°).

- Lambang Bunyi *Dakuon*

Dakuon adalah bunyi-bunyi yang dilambangkan dengan huruf hiragana yang menggunakan tanda *dakuten* (`).

- Lambang Bunyi *Handakuon*

Handakuon adalah bunyi-bunyi yang dilambangkan dengan huruf hiragana yang menggunakan tanda *handakuten* (°)

b) Fungsi Huruf Hiragana

- Hiragana dapat digunakan untuk menulis *wago*, *kango*, dan bagian-bagian kata yang dipakai *konshugo* yang berasal dari *wago* dan *kango*.

- Hiragana dapat dipakai untuk menulis bagian kata yang termasuk *yoogen* (verba, ajektiva-I, ajektiva-na) yang dapat mengalami perubahan.
- Hiragana dapat digunakan untuk menulis partikel (*joshi*).
- Hiragana dapat dipakai untuk menulis verba bantu (*jodooshi*).
- Hiragana dapat dipakai untuk menulis menulis prefix atau sufiks yang tidak ditulis dengan kanji.

b. Permainan *Read or punishment*

Permainan *Read or Punishment* adalah permainan kartu secara berkelompok menggunakan teknik *Team Games Tournament*. Permainan ini menggunakan dua jenis kartu yaitu kartu baca (*read*) yang berisi kosakata dengan huruf Hiragana dan kartu hukuman (*punishment*) merupakan kartu hukuman yang berisi perintah untuk menuliskan satu huruf hiragana apabila dalam permainan siswa tidak dapat membaca kata dalam kartu.

Kartu *read* berjumlah 20 kartu. Terdiri dari 20 kata menggunakan huruf hiragana yang sudah dipelajari. Sedangkan kartu *punishment* terdiri dari kartu berisi perintah menulis huruf hiragana. Jumlah kartu *punishment* disesuaikan dengan huruf hiragana yang sudah dipelajari.

3. Metode Penelitian

a. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian ini adalah penelitian model eksperimen tidak murni *one*

group pretest posttest design yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding (Arikunto, 2007: 212).

b. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah permainan *Read or Punishment* sebagai variabel bebas dan penguasaan huruf Hiragana sebagai variabel terikat.

c. Populasi dan Sampel

Penelitian ini menggunakan total sampling. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi (Sugiyono, 2007). Menurut Sugiyono (2007) apabila jumlah populasi kurang dari 100 maka seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Karena jumlah siswa kelas X Bahasa adalah 34 siswa maka seluruh siswa kelas X bahasa dijadikan sampel dalam penelitian ini.

d. Pengumpulan Data

1) Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai daftar nama siswa yang menjadi responden penelitian.

2) Metode Tes

Metode tes digunakan untuk mendapatkan data penguasaan huruf hiragana siswa setelah mengikuti pelajaran. Bentuk soal yang diberikan adalah pilihan ganda, dan menjodohkan, dan isian singkat.

3) Observasi

Observasi digunakan untuk mendapatkan data kelebihan dan kekurangan permainan *read or Punishment* dengan teknik *Team Games Tournament*.

e. Validitas

Untuk mengetahui valid tidaknya instrumen yang digunakan, dalam penelitian ini digunakan validitas isi. Materi yang ditekankan sesuai dengan materi yang sudah dipelajari yaitu huruf hiragana あーん(a-n), karakter dakuten, dan handakuten.

f. Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan pada tanggal 14 Nopember 2014 pada 10 siswa wakil dari kelas X Bahasa. Hasil ujicoba kemudian dihitung dengan rumus $K-R20$ dengan hasil pre test 0,7148 dan 0,6805 untuk post tes, r tabel dengan tingkat kepercayaan 5% adalah 0,666 dan kepercayaan 1% adalah 0,798. Karena r hitung lebih besar dari r tabel maka soal yang diujicobakan dinyatakan reliabel.

g. Pengambilan Data Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilakukan tiga kali pertemuan. Pengambilan data dilakukan pada awal dan akhir pertemuan dengan menggunakan pre test pada tanggal 17 Nopember 2014 dan post test pada tanggal 27 Nopember 2014.

4. Analisis Data

Dari hasil penelitian diperoleh data nilai rata-rata *pre test* adalah 61,6, sedangkan rata-rata *post test* adalah 79,4. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada *post test* lebih tinggi dari *pre test*.

Dari hasil perhitungan menggunakan rumus T tes diperoleh $t_{hitung} = 7,55$. Nilai t tabel untuk $db = 23$ adalah 2.06 (5%) dan 2.80 (1%). Karena t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , maka hipotesis “Permainan *Read or Punishment* efektif dalam meningkatkan penguasaan huruf Hiragana kelas X bahasa SMA Negeri 12 Semarang“ diterima.

Dari hasil observasi permainan *Read or Punishment* guru harus memperhatikan beberapa hal diantaranya yaitu mampu mengkondisikan siswa agar waktu dapat digunakan dengan efisien. Selain itu guru harus menjelaskan alur permainan secara jelas agar tidak timbul pertanyaan alur permainan saat permainan sedang berlangsung.

5. Simpulan

Dari hasil perhitungan menggunakan rumus T tes diperoleh $t_{hitung} = 7,55$. Nilai t tabel untuk $db = 23$ adalah 2.06 (5%) dan 2.80 (1%). Karena t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , maka hipotesis “Permainan *Read or Punishment* efektif dalam meningkatkan penguasaan huruf Hiragana kelas X bahasa SMA Negeri 12 Semarang“ diterima.

まとめ

スマラン第12の国立高校の10言語クラスの生徒ひらがな能力を
高めるためのトーナメントチームタイプで

Read or Punishment・ゲームの効果

ユニア・ヌルヒダヤー

1. 背景

日本語では4つ字が用いる。それはひらがな、カタカナ、漢字、ロマ字である。日本語を習うためにひらがなとカタカナは重要である。ひらがなを教えるために面白い教え方と教材が必要である。

スマラン第12の国立高校の10言語学科クラスには日本語の問題がある。それはひらがなの問題である。ひらがなテストの結果はあまりよくない。教え方とひらがなの教材はバリエーションがないと思うからである。先生は生徒にひらがなの書き方のビデオを見せてあげて、生徒たちはノートでひらがなをか

く。

そのため、ひらがな能力を高めるため、筆者はバリエーション的でひらがなを教え、ゲームを使い、そして、ひらがな能力が高めるように Read or Punishment ゲームを使用する。

2. 基礎的な理論

a. ひらがな

ひらがなは客船的日本の字である。それは、

あ (A)	い (I)	う (U)	え (E)	お (O)
か (KA)	き (KI)	く (KU)	け (KE)	こ (KO)
さ (SA)	し (SHI)	す (SU)	せ (SE)	そ (SO)
た (TA)	ち (CHI)	つ (TSU)	て (TE)	と (TO)
な (NA)	に (NI)	ぬ (NU)	ね (NE)	の (NO)
は (HA)	ひ (HI)	ふ (FU)	へ (HE)	ほ (HO)
ま (MA)	み (MI)	む (MU)	め (ME)	も (MO)
や (YA)		ゆ (YU)		よ (YO)
ら (RA)	り (RI)	る (RU)	れ (RE)	ろ (RO)
わ (WA)				を (WO)
ん (N)				

ひらがなは和語、漢語、こんしゅご、用言、助詞、接頭語と接尾語を書くために使う。

b. Read or Punishment ゲーム

Read or Punishment ゲームというのはグループで遊ぶカードである。トーナメントチームタイプの協力的を使用する。

トーナメントチームタイプの協力的というのは生徒はある科目に4-5人をグループに分ける。Slavin (2008) によるとトーナメントチームはクイズを使用し、グループにゲームとトーナメントをした。

Read or Punishment ゲームは read と punishment カードを使う。Read カードはひらがなの語彙がかいてある。Punishment カードは習ったひらがなが書いてある。生徒は Read カードを読めない時 punishment カードを取ってホワイトボードで punishment カードに書いてある字をひらがなで書く。

3. 研究方法

a. 研究アプローチ

本研究では実験的なアプローチを使用する。この研究の方法はプレテストとポストテストを使う。

b. 研究の生息数とサンプル

本研究はスマラン第12の国立高校の10言語学科の生徒。サンプルはスマラン第12国立高校の10言語学科の生徒である。

c. データを集める方法

データを集めるために、見学方法とテスト方法を使用する。テスト方法はスマラン第12の国立高校の10言語学科のクラスで Read or Punishment をした後のひらがなの能力データを取る

ためのテストである。見学方法は Read or Punishment ゲームの利点と弱点を知るための見学である。

d. 研究の実施期間

^{ほんけんきゅう}本研究で実験は 2014 年 11 月 17 日から 11 月 24 日にかけて行われた。テストをするのは 2014 年 11 月 27 日に行われた。

4. データの結果と議論

研究データの結果は t テストを使い、t の点は 7. 55 である。その結果を t の^{けいすうおもて}計数表に書いてある t の点より (5% = 2, 06) 高いと分かるようになった。それは Read or Punishment ゲームという方法は学者のひらがなの能力を高めるのに効果的だと^{けんしょう}検証されたということである。

研究データの結果によると Read or Punishment ゲームの^{りてん}利点は生徒がひらがなを覚えやすくなる。しかし、Read or Punishment の^{じゃくてん}弱点は長い時間にかかる。

5. 結論

データの結果、Read or Punishment ゲームを使用はスマラン第 12 の国立高校の 10 言語学科クラスの生徒のひらがな能力を高めるために、効果的だと言える

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
SARI	vii
RANGKUMAN	viii
MATOME	xv
DAFTAR ISI	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
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	4
1.6.Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Huruf-Huruf Bahasa Jepang.....	6
2.1.1. Huruf Kanji	6
2.1.2. Huruf Kana	6
2.2. Permainan (game)	10

2.2.1. Permainan dalam Pembelajaran Bahasa	11
2.3. Pembelajaran Kooperatif	12
2.3.1. <i>Team Games Tournament</i>	13
2.4. Media Pembelajaran	15
2.4.1. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	16
2.4.2. Manfaat Media Pembelajaran	20
2.5. Media Kartu	21
2.5.1. Kelebihan Media Kartu	21
2.6. Permainan <i>Read or Punishment</i>	22
2.7. Kerangka Berpikir	24
2.8. Hipotesis	25

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian	26
3.2. Variabel Penelitian	26
3.3. Populasi dan Sampel	26
3.4. Metode Pengumpulan Data	27
3.5. Langkah-Langkah Penelitian	27
3.6. Instrumen Penelitian	28
3.7. Validitas Dan Reliabilitas	30
3.7.1. Validitas	30
3.7.2. Reliabilitas	30

3.8. Sistem Penilaian	31
3.9. Teknik Analisis Data	31

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Pengumpulan Data	32
4.2. Uji Hipotesis	33
4.3. Analisis Hasil Observasi	35

BAB V PENUTUP

5.1. Simpulan	38
5.2. Saran	38

LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 2 Daftar Nilai Pretest

Lampiran 3 Daftar Nilai Posttest

Lampiran 4 Tabel Reliabilitas Pretest

Lampiran 5 Tabel Reliabilitas Posttest

Lampiran 6 Instrumen Penelitian

Lampiran 7 Contoh Kartu *Read or Punishment*

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan alat komunikasi untuk berkomunikasi antar manusia baik secara lisan, tulisan, maupun isyarat. Bahasa digunakan untuk mengungkapkan pikiran manusia dengan menggunakan simbol-simbol atau ujaran tertentu yang memiliki makna. Sebagai makhluk sosial, kita tidak dapat hidup tanpa bahasa karena tanpa adanya bahasa, kita akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi dan mengungkapkan pendapat kepada orang lain. Bahasa sebagai salah satu bagian dari budaya mencerminkan budaya atau karakteristik masing-masing wilayah di mana bahasa itu berkembang dan digunakan. Oleh karena itu bahasa pada tiap-tiap wilayah memiliki perbedaan dan keunikannya masing-masing.

Salah satu keunikan dalam bahasa Jepang adalah terdapat empat jenis huruf yang digunakan, yaitu huruf Hiragana, Katakana, Kanji, dan Romaji. Huruf-huruf tersebut memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam penggunaannya. Huruf Hiragana digunakan untuk menulis kosakata asli Jepang, huruf Katakana digunakan untuk menulis kata asing yang diserap ke dalam bahasa Jepang, huruf Kanji merupakan huruf yang berasal dari Cina digunakan untuk memudahkan memaknai suatu kata, sedangkan huruf Romaji merupakan huruf seperti yang kita gunakan dalam bahasa Indonesia. Keempat huruf ini dapat digunakan bersamaan dalam satu kalimat.

Keunikan tersebut sering menjadi masalah bagi para pembelajar bahasa Jepang. Pembelajar mengalami kesulitan dalam memahami huruf Jepang. Pada pembelajar tingkat dasar atau pemula yang baru mempelajari bahasa Jepang, huruf hiragana dan katakana sering menjadi masalah. Seperti yang diungkapkan oleh Dedi Sutedi (2009) bahwa bagi pemula, ketika mempelajari huruf Hiragana sering terkecoh dengan bentuk huruf yang mirip.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Ujian Nasional (UN), bahasa Jepang merupakan salah satu mata pelajaran bahasa asing pilihan dalam ujian nasional SMA kelas bahasa. Sehingga dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA, khususnya kelas bahasa, huruf Hiragana dan Katakana merupakan bagian yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Namun pada kenyataannya, berdasarkan observasi terhadap siswa kelas X bahasa SMA Negeri 12 Semarang, siswa mengalami kesulitan dalam membaca dan menulis huruf hiragana. Hal tersebut dapat dilihat saat siswa mengerjakan lembar tugas, siswa mengalami kesulitan untuk membaca huruf Hiragana yang sudah dipelajari. Saat ulangan harian tentang huruf hiragana, dari 34 siswa kelas X bahasa hanya 13 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM (75).

Dari observasi yang dilakukan oleh penulis, pembelajaran huruf di kelas bahasa SMA Negeri 12 Semarang dilakukan dengan cara guru menjelaskan cara baca dan menulis huruf menggunakan video pembelajaran cara menulis huruf hiragana, kemudian siswa berlatih menulis di buku masing-masing. Setelah itu guru memberi tugas kepada siswa untuk menulis kata apa saja menggunakan

huruf hiragana yang sudah dipelajari. Namun hanya beberapa siswa saja yang menulis huruf Hiragana sesuai dengan perintah guru. Cara belajar seperti ini membuat siswa kurang tertarik belajar huruf Jepang, siswa merasa bosan dan kurang semangat dalam kegiatan belajar mengajar huruf hiragana.

Dari hasil observasi di atas peneliti menawarkan permainan kartu huruf dalam pembelajaran huruf Hiragana di kelas bahasa. Permainan kartu sering digunakan dalam pembelajaran huruf Kana karena kartu huruf dapat dikreasikan menjadi bermacam-macam permainan sesuai dengan kreatifitas guru. Salah satunya dengan menggabungkan permainan kartu dengan teknik *Team Games Tournament* siswa akan lebih termotivasi dalam belajar huruf karena terdapat persaingan antar kelompok.

Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin mencoba menggunakan permainan *Read or Punishment* dalam pembelajaran huruf hiragana. Permainan *Read or Punishment* adalah suatu permainan kartu secara berkelompok yang menggunakan dua jenis kartu yaitu kartu baca (*read*) yang berisi kosakata Hiragana dan kartu hukuman (*punishment*) yang berisi hukuman apabila dalam permainan siswa tidak dapat membaca kosakata dalam kartu. Permainan ini menggunakan teknik *Team Games Tournament (TGT)*.

Dari uraian di atas peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Permainan *Read or Punishment* dengan Teknik *Team Games Tournament* dalam Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana Kelas X Bahasa SMA Negeri 12 Semarang”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah permainan *read or punishment* dengan teknik *Team Games Tournament* efektif untuk meningkatkan penguasaan huruf hiragana?
2. Apa kelebihan dan kekurangan permainan *read or punishment* dengan teknik *Team Games Tournament*?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini masalah yang akan diteliti dibatasi hanya pada siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 12 Semarang.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui efektivitas permainan kartu *read or punishment* dalam pembelajaran huruf hiragana.
2. Mengetahui kelebihan dan kekurangan permainan *read or punishment* dengan teknik *Team Games Tournament*.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Manfaat praktis

Memberikan variasi permainan dalam pembelajaran huruf hiragana.

b. Manfaat teoritis

- Sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.
- Sebagai referensi guru dalam pengajaran huruf hiragana.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar penulisan skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal yang berisi halaman judul, persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, pernyataan, motto dan persembahan, prakata, sari, rangkuman, daftar isi, dan daftar lampiran. Bagian inti berisi lima bab, yaitu :

Bab I berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II berisi tentang teori huruf bahasa Jepang, pembelajaran kooperatif, metode pembelajaran model *Team Game Tournament*, media pembelajaran, permainan/*game*, media kartu, permainan *Read or Punishment*, kerangka pikir, dan hipotesis.

Bab III berisi metode penelitian yang memuat pendekatan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, langkah-langkah penelitian, instrumen, validitas dan reliabilitas, sistem penilaian, dan teknik analisis data.

Bab IV berisi analisis dan pembahasan.

Bab V berisi simpulan dan saran.

Bagian akhir skripsi ini berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Huruf-huruf Bahasa Jepang

Huruf dalam bahasa Jepang disebut *moji* atau *ji*. Huruf-huruf tersebut adalah huruf Kanji, Hiragana, Katakana, dan Romaji.

2.1.1. Huruf Kanji

Huruf Kanji sebagian besar dibuat di Cina untuk penulisan bahasa Cina. Huruf Kanji disampaikan ke Jepang kira-kira pada abad ke-4, pada waktu itu di Cina merupakan zaman *Kan*. Oleh sebab itu maka huruf tersebut dinamakan Kanji yang berarti huruf negeri *Kan* (Iwabuchi, dalam Sudjianto 2003 : 73).

Huruf Kanji merupakan *hyoo'in moji*, yaitu huruf yang menyatakan arti sekaligus pengucapan. Dengan kata lain satu huruf Kanji dapat menyatakan satu arti.

2.1.2. Huruf Kana

Huruf kana mencakup huruf Hiragana dan huruf Katakana, kedua huruf tersebut merupakan *onsetsu moji* yaitu huruf yang hanya melambangkan bunyi yang tidak memiliki arti tertentu (Sudjianto, 2003 : 71).

1) Huruf Hiragana

Huruf Hiragana merupakan huruf yang terbentuk dari coretan-coretan yang melengkung. Pada mulanya huruf Hiragana digunakan oleh wanita, sehingga huruf Hiragana disebut *onnade* (Ishida, dalam Sudjianto 2003 : 72).

Huruf Hiragana tersebut adalah sebagai berikut:

あ (A)	い (I)	う (U)	え (E)	お (O)
か (KA)	き (KI)	く (KU)	け (KE)	こ (KO)
さ (SA)	し (SHI)	す (SU)	せ (SE)	そ (SO)
た (TA)	ち (CHI)	つ (TSU)	て (TE)	と (TO)
な (NA)	に (NI)	ぬ (NU)	ね (NE)	の (NO)
は (HA)	ひ (HI)	ふ (FU)	へ (HE)	ほ (HO)
ま (MA)	み (MI)	む (MU)	め (ME)	も (MO)
や (YA)		ゆ (YU)		よ (YO)
ら (RA)	り (RI)	る (RU)	れ (RE)	ろ (RO)
わ (WA)				を (WO)
ん (N)				

c) Lambang Bunyi Hiragana

- Lambang Bunyi *Chokuon*

Chokuon ialah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan yang menggunakan sebuah huruf Hiragana.

- Lambang Bunyi *Yoo'on*

Yoo'on adalah bunyi –bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan yang terbentuk dari huruf-huruf Hiragana き, し, ち, に, ひ, み, り, ぎ, じ, び, atau ぴ ditambah huruf や, ゆ, atau よ ukuran kecil.

- Lambang Bunyi *Seion*

Seion adalah bunyi-bunyi yang dilambangkan dengan huruf-huruf Hiragana tanpa tanda *dakuten*(`) dan *handakuten*(°).

- Lambang Bunyi *Dakuon*

Dakuon adalah bunyi-bunyi yang dilambangkan dengan huruf Hiragana yang menggunakan tanda *dakuten* (`).

- Lambang Bunyi *Handakuon*

Handakuon adalah bunyi-bunyi yang dilambangkan dengan huruf Hiragana yang menggunakan tanda *handakuten* (°).

d) Fungsi Huruf Hiragana

- Huruf Hiragana dapat digunakan untuk menulis *wago*, *kango*, dan bagian-bagian kata yang dipakai *konshugo* yang berasal dari *wago* dan *kango*.
- Huruf Hiragana dapat dipakai untuk menulis bagian kata yang termasuk *yoogen* (verba, ajektiva-I, ajektiva-na) yang dapat mengalami perubahan.
- Huruf Hiragana dapat digunakan untuk menulis partikel (*joshi*).
- Huruf Hiragana dapat dipakai untuk menulis verba bantu (*jodooshi*).
- Huruf Hiragana dapat dipakai untuk menulis prefix atau sufiks yang tidak ditulis dengan kanji.

2) Huruf Katakana

Huruf Katakana merupakan huruf yang terbentuk dari coretan-coretan yang lurus (*chokusenteki*) (Iwabuchi, dalam Sudjianto 2003 : 80). Coretan-coretan inilah yang membedakan Katakana dengan Hiragana yang memiliki coretan melengkung (*kyokusenteki*).

Walaupun huruf Katakana sama dengan huruf Hiragana termasuk huruf kana, tetapi huruf Katakana memiliki fungsi yang berbeda dengan huruf hiragana. Huruf Katakana dipakai untuk menuliskan nama tempat dan nama orang asing, kata pungut dan kata-kata bahasa asing, kata-kata yang tergolong onomatope (termasuk bunyi/suara tiruan benda hidup atau mati), nama-nama binatang dan tumbuhan, istilah-istilah khusus bidang keahlian (*senmon yoogo*), nomina nama diri (*koyuu meishi*), dan dapat dipakai pula untuk memberikan penekanan, penarik perhatian pembaca, atau memberikan pengertian khusus.

Namun selain hal diatas, huruf Katakana juga sering dijumpai pada bahasa telegram, buku-buku tabungan, rekening pembayaran listrik, gas, dan sebagainya. Dengan demikian huruf Katakana tidak hanya dipakai untuk menulis kata pungut dan nama asing tetapi juga dapat dipakai untuk menuliskan kata-kata yang biasa menggunakan huruf Hiragana atau huruf Kanji.

Huruf Katakana tersebut adalah sebagai berikut.

ア (A)	イ (I)	ウ (U)	エ (E)	オ (O)
カ (KA)	キ (KI)	ク (KU)	ケ (KE)	コ (KO)

サ(SA)	シ(SI)	ス(SU)	セ(SE)	ソ(SO)
タ(TA)	チ(CHI)	ツ(TSU)	テ(TE)	ト(TO)
ナ(NA)	ニ(NI)	ヌ(NU)	ネ(NE)	ノ(NO)
ハ(HA)	ヒ(HI)	フ(FU)	ヘ(HE)	ホ(HO)
マ(MA)	ミ(MI)	ム(MU)	メ(ME)	モ(MO)
ヤ(YA)		ユ(YU)		ヨ(YO)
ラ(RA)	リ(RI)	ル(RU)	レ(RE)	ロ(RO)
ワ(WA)				ヲ(WO)
ン(N)				

2.2. Permainan (game)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990: 54) dijelaskan pengertian permainan, berasal dari kata “main”. Kata tersebut memiliki pengertian melakukan permainan untuk menyenangkan hati dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak. Permainan (*Game*) merupakan suatu sistem yang memiliki aturan-aturan tertentu dimana pemain akan terlibat di dalam suatu permasalahan sehingga dapat menghasilkan suatu hasil yang dapat diukur yaitu menang atau kalah (Salen & Zimmerman, 2003).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah melakukan kegiatan yang memiliki sistem aturan-aturan tertentu baik menggunakan alat atau tidak dilakukan untuk menyenangkan hati.

2.2.1. Permainan dalam Pembelajaran Bahasa

Menurut Mujib dan Rahmawati (2011:32) yang disebut permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Permainan bahasa bukan merupakan aktivitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini dapat digolongkan dalam pengajaran dan pembelajaran karena aktivitas yang dirancang berhubungan dengan kandungan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung.

Permainan bahasa juga bertujuan memperoleh kesenangan dalam kegiatan pembelajaran dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, menulis dan sastra) serta unsur unsure bahasa (kosakata dan tata bahasa).

Berikut ini beberapa permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa menurut Musfiroh (2009:42-43).

- a. Permainan untuk merangsang kepekaan anak terhadap bentuk (tulisan)
 - 1) Bermain susun huruf
 - 2) Tebak huruf
 - 3) Mencari huruf yang hilang
 - 4) Pembacaan cerita
 - 5) Cocok label
 - 6) Puzzle huruf
- b. Permainan untuk memperoleh kekayaan kosa kata
 - 1) Permainan gunting dan susun label
 - 2) Tepuk kata

- c. Permainan untuk meningkatkan kesadaran anak dalam memfungsikan bahasa tulis sebagai alat komunikasi
 - 1) Pembacaan cerita
 - 2) Pesan berantai
 - 3) Permainan kartu kata dan kartu huruf

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Tujuan dari permainan tersebut tidak hanya memperoleh kesenangan semata namun juga dapat melatih keterampilan berbahasa.

2.3. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran berbasis sosial, yaitu dengan membentuk kelompok-kelompok dalam kegiatan belajar. Dalam pembelajaran kooperatif peserta didik memiliki tanggung jawab pribadi untuk bekerjasama secara kelompok dalam belajar.

Kelompok dalam pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok-kelompok belajar biasa. Menurut Suprijono (2010:58) dalam kelompok pembelajaran kooperatif harus diterapkan lima unsur yaitu *positive interdependence* (saling ketergantungan positif), *personal responsibility* (tanggung jawab perseorangan), *face to face promotive interaction* (interaksi promotif), *interpersonal skill* (komunikasi antar anggota), dan *group processing* (pemrosesan kelompok).

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan social.

Ada 5 macam model pembelajaran kooperatif yang diungkapkan menurut Slavin (2008:10), yaitu:

- 1) *Student Team Achievement Divisions (STAD)*.
- 2) *Team Games Tournament (TGT)*.
- 3) *Team Assisted Individualization (TAI)*.
- 4) *Cooperative Integrated Reading and Competition (CIRC)*.
- 5) *Jigsaw*.

2.3.1. *Team Games Tournament*

Team Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggunakan *game* secara kelompok. Pada metode ini dibentuk kelompok-kelompok secara acak untuk memainkan suatu *game* akademik.

Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran kooperatif yang sering digunakan guru dalam kegiatan belajar siswa. Adanya permainan berbentuk turnamen menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar karena dalam permainan ini siswa akan berusaha melakukan yang terbaik untuk kelompoknya. Permainan ini dilaksanakan pada akhir pokok bahasan.

Menurut Slavin (2008:166) model *Team Games Tournament* (TGT) meliputi lima komponen utama, yaitu presentasi di kelas, tim, permainan, turnamen, dan rekognisi tim. Presentasi di kelas merupakan diskusi pelajaran yang dipimpin guru atau pengajaran langsung seperti yang biasa dilakukan.

Tim atau kelompok terdiri dari empat atau lima orang siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan latar belakang etnis yang berbeda.

Dalam *Team Games Tournament* (TGT) teman satu kelompok akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan, berdiskusi tentang materi permainan. Namun saat permainan berlangsung tiap pemain bermain tanpa bantuan dari teman satu kelompoknya, dalam hal ini siswa memiliki tanggung jawab pribadi.

Permainan atau *game* yang digunakan untuk mengetahui pengetahuan siswa yang didapat dari diskusi kelas / kegiatan belajar mengajar. Permainan yang digunakan tergantung pada kreativitas guru.

Turnamen atau pertandingan adalah sebuah permainan yang terstruktur tiap meja turnamen terdiri dari empat sampai lima orang wakil dari tiap kelompok. Siswa bersaing untuk mendapatkan point tertinggi untuk kelompoknya.

Rekognisi merupakan bentuk penghargaan kepada kelompok yang memiliki point/skor tertinggi. Skor diperoleh dari jumlah skor yang dikumpulkan tiap pemain dalam satu kelompok.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang aplikatif yang dapat dilaksanakan pada berbagai mata pelajaran, sekolah, maupun tingkatan kelas.

2.4. Media Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyampaikan materi dalam kegiatan belajar mengajar. Media mengandung pesan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar.

Media pembelajaran merupakan komponen yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Gerlach & Ely dalam Arsyad (2009:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sedangkan Hamidjojo dalam Arsyad (2009:4) memberi batasan media sebagai bentuk semua perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima.

Media pembelajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar. Oleh karena itu media pembelajaran merupakan sebuah kebutuhan pembelajaran yang tidak boleh diabaikan dan mempunyai peran penting dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

2.4.1. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Soeparno (1988: 11) media pembelajaran bahasa terbagi menjadi empat klasifikasi yaitu:

a. Media Pandang Non-proyeksi

Contoh media pandang non-proyeksi: papan tulis, papan flanel, papan magnetis, papan tali, gambar seri, wall chart, papan selip, kubus struktur, bumbung substitusi, flash card, kartu gambar, reading box, reading machine, dan modul.

b. Media Pandang Berproyeksi

Contoh media pandang berproyeksi: OHP (Over Head Proyektor), slide, film strip, film bisu, film loop dan episcopes.

c. Media Dengar

Contoh media dengar: rekaman, radio, dan piringan hitam.

d. Media pandang Dengar

Contoh media pandang dengar: sound slide, film suara, televisi dan video.

Sedangkan Menurut Kimura Muneo (dalam Sudjianto, 2010:87-95), ada beberapa macam media yang sering dipakai di dalam bidang pembelajaran bahasa Jepang, yakni media visual sederhana, media proyeksi diam, media audio, media film, dan komputer.

a. *Media visual sederhana*

Yang dimaksud media visual sederhana di sini adalah media visual yang memiliki kemudahan-kemudahan atau kepraktisan-kepraktisan dalam pembuatan atau pemakaiannya, di dalamnya tidak termasuk perlengkapan audio visual yang menggunakan listrik.

Yang termasuk media visual sederhana antara lain :

- 1) Benda sebenarnya dan benda tiruan (termasuk juga di dalamnya guru dan siswa berikut aktifitas, gerak isyarat, dan sebagainya).
- 2) Foto dan gambar (termasuk kartu pos bergambar, guntingan-guntingan gambar, *flash card*, kartu kanji, kartu kata, kartu kana yaitu kartu hiragana dan kartu katakana, kartu bilangan, dan sebagainya).
- 3) Bagan atau diagram (termasuk peta, dan sebagainya).
- 4) Papan tulis dan *white board*.

b. *Media Proyeksi Diam*

Media proyeksi diam adalah media berupa gambar besar yang tidak bergerak yang diproyeksikan ke dalam layar menggunakan proyektor. Media proyeksi diam yang akan dibahas di sini adalah *overhead projector* dan *slide proyektor*.

1) *Overhead Projector*

Alat ini diberi nama *overhead projector* (OHP) sesuai dengan fungsinya untuk menayangkan suatu materi di layar yang ada di belakang melewati bagian atas kepala pemakainya. Materi yang ditayangkan dengan OHP biasanya dibuat atau disusun dalam lembaran transparansi yang dapat dibuat dengan tulisan tangan atau hasil foto copy transparansi.

2) *Slide*

Slide yang biasa dipakai sekarang ini ada dua macam. Yang pertama adalah *cut-slide* yaitu slide yang dipisahkan satu persatu lalu dimasukkan ke dalam kerangka. Sedangkan yang satu lagi adalah *filmstrip* (*roll film*) di mana

masing-masing slide tersusun dan berhubungan yang dijadikan film yang berukuran 35 inci.

c. *Media Audio*

Di dalam media audio di antaranya terdapat media berupa kaset rekaman, CD, laboratorium bahasa, dan sebagainya. Pada bagian ini hanya akan dibahas tentang kaset rekaman dan laboratorium bahasa yang merupakan media audio yang paling sering dipakai.

2) Kaset Rekaman

Media kaset rekaman yang telah dipasarkan yang dipakai untuk pembelajaran bahasa Jepang pada umumnya dibagi menjadi dua macam. Jenis yang pertama adalah kaset yang melengkapi buku-buku pelajaran yang berisi rekaman bagian-bagian bacaan teks utama atau latihan-latihan. Lalu jenis yang satu lagi yang terutama bertujuan untuk melatih keterampilan menyimak. Pada media yang pertama termasuk juga buku pelajaran *hatsuon* dan huruf kana yang dipakai pada tingkat dasar, dengan memakai kaset rekaman maka memungkinkan siswa dapat belajar sendiri. Pada media yang terakhir terdapat beberapa media seperti media yang dipakai untuk latihan membedakan lafal yang sulit didengar oleh orang asing seperti pelepasan vokal, vokal panjang, konsonan rangkap, dan sebagainya.

3) Laboratorium Bahasa

Laboratorium bahasa di dalam pendidikan bahasa Jepang dapat dipakai untuk pengajaran menyimak atau latihan pola kalimat yang ada di dalam buku pelajaran terutama di dalam pendidikan bahasa Jepang tingkat dasar dan

dapat dipakai juga untuk pengajaran menyimak pada tingkat *chuukyuu* dan *jokyuu*.

d. *Media Film*

Gambar hidup yang menunjukkan gerakan-gerakan seperti film, audio visual, video recorder (VTR), video disk, dan sebagainya pada umumnya disebut film.

e. *Komputer*

Terdapat dua macam cara pemakaian komputer di dalam bidang pendidikan. Yang pertama disebut CAI (*Computer Assisted Instruction*) yaitu pemakaian komputer dalam situasi belajar-mengajar di mana siswa melakukan kegiatan belajar berdasarkan *software* yang dibuat untuk siswa yang ditunjukkan oleh komputer. Lalu yang kedua disebut CMI (*Computer Managed Instruction*) yaitu pemakaian komputer dalam bidang administrasi belajar-mengajar, dapat dipakai pada saat pengurusan rencana pembelajaran, pembuatan materi, pengurusan nilai dan sebagainya. Namun pemakaian komputer yang dipersoalkan pada bagian ini adalah komputer dalam pengertian CAI.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media kartu Read or Punishment termasuk dalam klasifikasi media visual sederhana. Media visual sederhana adalah media visual yang memiliki kemudahan atau kepraktisan dalam pembuatan dan pemakaiannya.

2.4.2. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana (2009:2) berpendapat bahwa media pengajaran mempunyai beberapa manfaat dalam proses belajar siswa antara lain:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
3. Metode mengajar akan lebih, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
4. Siswa banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Media dapat membantu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. Media juga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media dan dipadukan dengan metode yang sesuai membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membuat siswa merasa bosan. Sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai.

2.5. Media Kartu

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990: 392) definisi dari kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis). Sedangkan dalam (*kokugojiten, 1998:197*) mengartikan kartu / *ka-do* sebagai: (メモや整理用の) 小形に切った厚形や札 “(*memo ya seiriyō no*) *kogata ni kitta atsushi katachi ya fuda*”. Artinya kertas tebal yang dipotong kecil (untuk mengatur memo). Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kartu merupakan kertas tebal yang dipotong kecil digunakan untuk berbagai keperluan.

Media kartu termasuk dalam jenis media pandang nonproyeksi (Soeparno, 1988: 11). Media kartu ini adalah media pembelajaran yang didalamnya terdapat huruf Hiragana. Tiap kartu terdapat satu kosakata menggunakan huruf hiragana. Kartu ini digunakan untuk pembelajaran huruf hiragana.

2.5.1. Kelebihan Media Kartu Huruf

Menurut M. Irkham (2010:68) media kartu huruf memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- a. Dilihat dari cara pemakaiannya media ini praktis karena tidak memerlukan energi seperti energi listrik untuk menggunakannya. Selain itu media ini mudah dibuat dan digunakan.
- b. Mudah diingat karena karakteristik media kartu huruf adalah menyajikan huruf pada setiap kartunya. Sajian huruf-huruf dalam kartu ini akan memudahkan untuk mengingat dan menghafal bentuk huruf yang dipelajari.

c. Karena media ini dalam penggunaannya menggunakan teknik permainan maka kartu ini juga bersifat menyenangkan.

2.6. Permainan *Read or punishment*

Permainan *Read or Punishment* adalah permainan kartu secara berkelompok menggunakan teknik *Team Games Tournament*. Permainan ini menggunakan dua jenis kartu yaitu kartu baca (*read*) yang berisi kosakata dengan huruf Hiragana dan kartu hukuman (*punishment*) merupakan kartu hukuman yang berisi perintah untuk menuliskan satu huruf hiragana apabila dalam permainan siswa tidak dapat membaca kata dalam kartu.

Kartu *read* berjumlah 20 kartu. Terdiri dari 20 kata menggunakan huruf hiragana yang sudah dipelajari. Sedangkan kartu *punishment* terdiri dari kartu berisi perintah menulis huruf hiragana. Jumlah kartu *punishment* disesuaikan dengan huruf hiragana yang sudah dipelajari.

Langkah-langkah permainan *Read or Punishment* adalah sebagai berikut:

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok terdiri dari empat hingga lima siswa. kelompok tersebut merupakan kelompok inti kemudian diberi nama kelompok A, B dan seterusnya.
2. Tiap kelompok menentukan nomor urut tiap anggotanya.
3. Tiap kelompok diberi satu paket kartu *Read*. Kartu *read* dibagikan kepada masing-masing anggota. Kemudian dalam kelompok inti mempelajari cara baca kartu tersebut bersama-sama.
4. Kelompok inti terpecah untuk bertanding dengan kelompok lain sesuai dengan nomor urut yang sudah ditentukan dengan membawa kartu yang

sudah dipelajari bersama dalam kelompok inti. Nomor urut satu akan bertanding dengan nomor urut satu dan seterusnya. Apabila anggota kelompok bertanding terlalu banyak dapat dibagi menjadi dua kelompok yang lebih kecil.

5. Pemain pertama yaitu wakil dari kelompok inti A menunjukkan satu kartu *Read* kepada wakil kelompok B. Apabila wakil B bisa menjawab dengan benar kartu *Read* menjadi milik B sebagai poin, namun apabila B tidak bisa menjawab B mengambil satu kartu dari tumpukan kartu hukuman yang sudah disediakan pada masing-masing meja turnamen. B menuliskan huruf dalam kartu *punishment* di papan tulis. A melanjutkan permainan dengan menunjukkan kartu yang belum terjawab kepada pemain C dan seterusnya dengan peraturan yang sama. Apabila semua tidak bisa menjawab permainan dilanjutkan oleh pemain selanjutnya. Apabila dapat menjawab mendapat poin 10, dan apabila tidak bisa menjawab tidak mendapat poin. Permainan berlanjut seperti itu hingga selesai.
6. Saat permainan usai, perwakilan kelompok kembali ke kelompok inti kemudian bersama-sama dengan guru mencocokkan hasil hukuman yang tertulis dipapan tulis. Apabila huruf yang dituliskan kurang tepat, poin yang telah dikumpulkan akan dikurangi 3 poin dan apabila benar poin tidak dikurangi. Kelompok inti dengan jumlah poin terbanyak adalah pemenangnya.

2.7. Kerangka Berpikir

Huruf merupakan salah satu unsur penting dalam mempelajari bahasa asing, khususnya bahasa Jepang yang memiliki huruf-huruf yang berbeda dari bahasa asing lainnya. Tanpa mempelajari huruf yang digunakan dalam bahasa asing yang dipelajari, pembelajar akan mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa asing.

Pembelajaran huruf Hiragana dan Katakana di SMA Negeri 12 Semarang dengan cara guru menerangkan cara penulisan huruf menggunakan video kemudian siswa mengamati video yang ditayangkan setelah itu siswa menulis di buku latihan. Pembelajaran huruf semacam ini membuat siswa menjadi bosan dan kurang variatif. Sehingga siswa kurang memperhatikan pembelajaran huruf dan siswa cenderung mengingat huruf dalam jangka waktu yang pendek.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menanggulangi rendahnya penguasaan huruf Hiragana siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan kartu *Read or Punishment* sebagai media pembelajarannya. Dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*, siswa akan belajar huruf Hiragana secara aktif karena pembelajaran ini menuntut siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam belajar.

Kartu *Read or Punishment* sebagai media pembelajaran digunakan untuk membantu siswa mengurangi rasa bosan terhadap pembelajaran sebelumnya. Kartu tersebut merupakan kartu permainan baru menggunakan huruf Jepang (Hiragana) yang belum pernah dimainkan oleh siswa.

Dengan demikian penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan permainan kartu *Read or Punishment* sebagai media pembelajaran, akan

membantu siswa dalam menguasai huruf Hiragana. Dengan adanya pembelajaran huruf Hiragana menggunakan permainan berbentuk pertandingan secara berkelompok akan membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar membaca huruf Hiragana.

2.8. Hipotesis

Hipotesis penulis mengenai penelitian ini adalah:

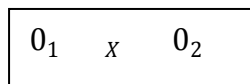
1. Hipotesis aktif : Permainan *Read or Punishment* efektif dalam meningkatkan penguasaan huruf Hiragana kelas X bahasa SMA Negeri 12 Semarang.
2. Hipotesis nol : Permainan *Read or Punishment* tidak efektif dalam meningkatkan penguasaan huruf Hiragana kelas X bahasa SMA Negeri 12 Semarang.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian ini adalah penelitian model eksperimen tidak murni *one group pretest posttest design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan (Arikunto, 2007: 212). Skema dari model ini adalah sebagai berikut:



O_1 : *pretest*

X : perlakuan

O_2 : *posttest*

3.2. Variabel penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah permainan *Read or Punishment* sebagai variabel bebas dan penguasaan huruf Hiragana sebagai variabel terikat.

3.3. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 12 Semarang.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah total sampling. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi (Sugiyono, 2007). Menurut Sugiyono (2007) apabila jumlah populasi kurang dari

100 maka seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Karena jumlah siswa kelas X Bahasa adalah 34 siswa maka seluruh siswa kelas X bahasa dijadikan sampel dalam penelitian ini.

Sampel untuk mengujikan reliabel tidaknya instrumen penelitian ini adalah wakil siswa kelas X bahasa SMA Negeri 12 Semarang berjumlah 10 siswa. Sisa 26 responden dijadikan sampel untuk mengambil data penelitian.

3.4. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode dokumentasi, metode tes, dan observasi untuk mengumpulkan data. Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh daftar nama siswa kelas X Bahasa. Metode tes digunakan untuk memperoleh data mengenai nilai siswa dalam mempelajari huruf Hiragana dan metode observasi digunakan untuk mencari kelebihan dan kelemahan permainan *read or punishment* dengan teknik *Team Games Tournament*.

3.5. Langkah-langkah Penelitian

Pelaksanaan pembelajaran huruf Hiragana menggunakan permainan *Read or Punishment* dilaksanakan selama 3 kali pertemuan.

1. Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa *pretest* hiragana selama 20 menit. Kemudian kelas diberikan perlakuan berupa penerapan permainan *read or punishment* pada tahap latihan penerapan (kegiatan) dengan kisaran waktu selama 25 menit.

2. Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua sampel perlakuan berupa penerapan permainan *read or punishment* pada tahap latihan penerapan (kegiatan) dengan kisaran waktu selama 25 menit. Yang membedakan dengan pertemuan pertama adalah terlebih dahulu dibahas mengenai kesalahan-kesalahan yang terjadi pada pertemuan sebelumnya.

3. Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan ketiga tidak lagi diberikan perlakuan penerapan seperti pertemuan pertama dan kedua. Pada pertemuan ketiga hanya diberikan tes tentang huruf Hiragana (*posttest*).

3.6. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini berupa tes dan lembar observasi. Tes terdiri dari soal mengidentifikasi huruf berjumlah enam soal pilihan ganda, soal membaca berjumlah lima soal menjodohkan, dan empat soal isian menulis huruf hiragana. Soal-soal tersebut untuk menguji materi huruf *hiragana* yang telah dipelajari.

Berikut adalah tabel kisi-kisi soal pre test dan post test.

Tujuan	Materi Pokok	Indikator	Jumlah Soal	Nomor Soal	Bentuk Soal
Menguasai huruf hiragana	Pre test/Post test あ、い、う、 え、お、か、 き、く、け、 こ、さ、し、 す、せ、そ、 た、ち、つ、 て、と、な、 に、ぬ、ね、 の、は、ひ、 ふ、へ、ほ、 ま、み、む、 め、も、や、	- Kata dalam huruf Hiragana, siswa mampu membaca kata dalam huruf romaji dengan tepat.	3	1,2,3	Pilihan Ganda
		- Kata dalam huruf romaji, siswa mampu membaca kata dalam huruf hiragana dengan tepat	3	4,5,6	
		- Huruf romaji,	5	7,8,9, 10,11	Menjodohkan

	ゆ、よ、ら、 り、る、れ、 ろ、わ、を、 ん、が、ぎ、 ぐ、げ、ご、 ざ、じ、ず、 ぜ、ぞ、だ、 で、ど、ば、 び、ぶ、 ぽ	siswa mampu menulis ulang menggunakan huruf hiragana	9	12,13, 14, 15,16, 17, 18,19, 20	Isian singkat
--	---	---	---	--	---------------

Berikut ini adalah lembar observasi yang digunakan untuk mendapat data penilaian tentang kelebihan dan kekurangan permainan *Read or Punishment*.

No.	Aspek yang diamati	Keterangan
1	<p>Guru</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pengantar sebelum permainan • Guru menguasai alur permainan • Guru mengawasi siswa saat permainan berlangsung • Guru memberikan evaluasi setelah permainan usai 	
2	<p>Siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa memahami alur permainan • Siswa melakukan permainan (membacakan kartu baca dan menuliskan huruf hukuman) 	
3	<p>Permainan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materi permainan sesuai dengan 	

	<p>materi huruf Hiragana yang sudah diajarkan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permainan mudah diterima oleh siswa • Kelebihan permainan • Kekurangan permainan 	
--	--	--

3.7. Validitas dan Reliabilitas

3.7.1. Validitas

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi . Yaitu kesesuaian antara materi huruf *hiragana* yang telah diajarkan dengan materi huruf *hiragana* yang akan diteskan.

3.7.2. Reliabilitas

Untuk menentukan reliabilitas instrument yang berupa soal objektif dalam penelitian ini maka digunakan rumus KR-20.

$$r = \frac{k}{k-1} \left(\frac{St^2 - \sum pq}{St^2} \right)$$

r : koefisien reliabilitas tes

k : jumlah butir soal

p : proporsi jawaban benar

q : proporsi jawaban salah

St^2 : varians total

(Sutedi, 2011: 223)

3.8. Sistem Penilaian

Tiap butir soal pada soal pilihan ganda dan menjodohkan mendapat skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata, skor yang telah diperoleh masing-masing siswa kemudian dijadikan nilai dengan menggunakan rumus:

$$S = \frac{R}{N} \times SM$$

S : skor yang dicari

R : skor mentah yang diperoleh responden

N : skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

SM : standart mark (besarnya yang dikehendaki, dalam hal ini 100)

(Haryati, 2008: 42)

3.9. Teknik Analisis Data

Metode analisis adalah suatu cara yang digunakan untuk mengolah data hasil penelitian agar dapat memperoleh kesimpulan. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah T-tes, yaitu disajikan sebagai berikut:

berikut:

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}}{N-1}}}$$

D : (difference), perbedaan antara skor tes awal (pre test) dengan skor tes akhir (post test)

\bar{D} : mean dari nilai perbedaan (mean dari D)

D^2 : kuadrat dari D

N : jumlah sampel penelitian

(Arikunto, 2009: 395)

BAB V

PENUTUP

5.1.Simpulan

Dilihat dari perhitungan statistik nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*, dapat diketahui bahwa ada perbedaan nilai yang signifikan. Nilai rata-rata *pretest* hanya 61.6 sedangkan nilai rata-rata kelas *posttest* adalah 79.4. Dari perhitungan statistik pun diketahui bahwa nilai *t* hitung yaitu 7,55 lebih besar dari nilai *t* tabel untuk *db* 23 adalah 2.06 (5%) dan 2.80 (1%). Untuk itu dapat disimpulkan bahwa permainan *Read or Punishment* efektif untuk meningkatkan penguasaan huruf hiragana kelas X bahasa SMA Negeri 12 Semarang.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi selama penelitian berlangsung dapat disimpulkan bahwa permainan *Read or Punishment* dapat membantu siswa mengingat huruf hiragana namun membutuhkan waktu yang cukup lama untuk memainkan permainan ini.

5.2.Saran

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian di atas, saran yang dapat disampaikan adalah :

1. Permainan kartu *Read or Punishment* sebaiknya dijadikan alternatif dalam pembelajaran huruf Hiragana di SMA.
2. Permainan ini membutuhkan waktu yang cukup lama sehingga guru sebaiknya mampu mengontrol kelas dengan baik agar waktu dapat digunakan secara efisien.

3. Permainan kartu *Read or Punishment* tidak hanya dapat digunakan untuk huruf Hiragana saja, akan tetapi juga dapat digunakan untuk huruf-huruf Jepang lainnya seperti huruf Katakana dan Kanji.
4. Bagi para peneliti, penelitian ini sebaiknya digunakan sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian sejenis dengan media pembelajaran yang berbeda, dengan harapan dapat ditemukan berbagai media lain yang lebih variatif yang dapat dijadikan alternatif dalam kegiatan pembelajaran huruf bahasa Jepang. Selain itu, sebaiknya lebih memperhatikan instrumen penelitian karena dalam penelitian ini instrumen penelitian berupa tes yang digunakan masih terdapat kekurangan.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dahidi, Ahmad, Sudjianto. 2003. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*, PT. Kesaint Blanc Indah Corp.
- Danasasmita, Wawan. 2009. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bandung: Rizqi Press
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Kushartati, dkk : 2005. *Pesona Bahasa : Langkah Awal Mengenal Bahasa dan Linguistik*, Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Matsumura, dkk. 1998. *Kokugo Jiten*. Jepang: Obunsha
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Jogjakarta: Diva Press.
- Salen, K. ,E. Zimmerman, 2003. *Rules of Play : Game Design Fundamentals*. The MIT Press.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Intan Pariwara
- Sutedi, Dedi. 2011. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang : Pedoman bagi Guru dan Calon Guru dalam Meneliti Bahasa jepang dan pengajarannya*, Bandung : UPI PRESS
- Slavin, Robert E. 2008. *Cooperatif Learning: Teori, Riset, dan Praktek*. Terjemahan Nurlita Yusron. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, Nana. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

LAMPIRAN

Daftar Nilai *Pretest*

No.	Nama	Skor	Nilai
1	UP 1	18	90
2	UP 2	10	50
3	UP 3	10	50
4	UP 4	8	40
5	UP 5	19	95
6	UP 6	11	55
7	UP 7	6	30
8	UP 8	16	80
9	UP 9	11	55
10	UP 10	12	60
11	UP 11	6	30
12	UP 12	15	75
13	UP 13	6	30
14	UP 14	17	85
15	UP 15	13	65
16	UP 16	9	45
17	UP 17	7	35
18	UP 18	17	85
19	UP 19	14	70
20	UP 20	12	60
21	UP 21	14	70
22	UP 22	18	90
23	UP 23	18	90
24	UP 24	8	40

Daftar Nilai *Postest*

No	Nama	Skor	Nilai
1	UP 1	19	95
2	UP 2	12	60
3	UP 3	14	70
4	UP 4	14	70
5	UP 5	20	100
6	UP 6	14	70
7	UP 7	11	55
8	UP 8	19	95
9	UP 9	13	65
10	UP 10	17	85
11	UP 11	13	65
12	UP 12	19	95
13	UP 13	9	45
14	UP 14	19	95
15	UP 15	16	80
16	UP 16	19	95
17	UP 17	15	75
18	UP 18	18	90
19	UP 19	18	90
20	UP 20	13	65
21	UP 21	18	90
22	UP 22	20	100
23	UP 23	20	100
24	UP 24	13	65

Tabel Uji Reliabilitas Post Test

N	No Butir Soal																				X	X ²
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	9	81
2	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	16	256
3	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	16	256
4	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	16	256
5	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	7	49
6	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	9	81
7	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	13	169
8	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	12	144
9	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	16	256
10	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	15	225
	9	7	3	4	4	7	10	7	9	5	9	5	7	6	6	7	8	5	4	7	129	1773
P	0.9	0.7	0.3	0.4	0.4	0.7	1	0.7	0.9	0.5	0.9	0.5	0.7	0.6	0.6	0.7	0.8	0.5	0.4	0.7		
q	0.1	0.3	0.7	0.6	0.6	0.3	0	0.3	0.1	0.5	0.1	0.5	0.3	0.4	0.4	0.3	0.2	0.5	0.6	0.3		
pq	0.1	0.21	0.2	0.2	0.2	0.2	0	0.2	0.09	0.25	0.1	0.25	0.21	0.24	0.24	0.21	0.16	0.25	0.24	0.2	3.85	

$$X^2 = \sum X^2 - \{(X)^2:n\}$$

$$= 108.9$$

$$st^2 = X^2:n$$

$$= 10.89$$

$$r = \frac{k}{k-1} \left(\frac{St^2 - \sum pq}{St^2} \right)$$

$$= 0.6805$$

Tabel Uji Reliabilitas Pre test

N	No Butir Soal																				X	X ²
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	9	81
2	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	16	256
3	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18	324
4	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	12	144
5	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	7	49
6	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	9	81
7	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	12	144
8	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	9	81
9	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16	256
10	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	13	169
	8	6	3	3	5	6	10	7	10	6	9	4	8	5	6	6	7	6	6	7	121	1585
P	0.8	0.6	0.3	0.3	0.5	0.6	1	0.7	1	0.6	0.9	0.4	0.8	0.5	0.6	0.6	0.7	0.6	0.6	0.7		
q	0.2	0.4	0.7	0.7	0.5	0.4	0	0.3	0	0.4	0.1	0.6	0.2	0.5	0.4	0.4	0.3	0.4	0.4	0.3		
pq	0.16	0.2	0.21	0.2	0.25	0.24	0	0.2	0	0.2	0.09	0.24	0.2	0.25	0.24	0.24	0.2	0.24	0.24	0.21	3.88	

$$X^2 = \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}$$

$$= 120.9$$

$$st^2 = X^2 : n$$

$$= 12.09$$

$$r = \frac{k}{k-1} \left(\frac{St^2 - \sum pq}{St^2} \right)$$

$$= 0.7148$$

Kisi-kisi Soal Tes

Tujuan	Materi Pokok	Indikator	Jumlah Soal	Nomor Soal	Bentuk Soal
Menguasai huruf hiragana	Pre test/Post test あ、い、う、え、お、か、き、く、け、こ、さ、し、す、せ、そ、た、ち、つ、て、と、な、に、ぬ、ね、の、は、ひ、ふ、へ、ほ、ま、み、む、め、も、や、ゆ、よ、ら、り、る、れ、ろ、わ、を、ん、が、ぎ、ぐ、げ、ご、ず、ざ、じ、ず、ぜ、ぞ、だ、で、ど、ば、び、ぶ、ぼ	- Kata dalam huruf Hiragana, siswa mampu membaca kata dalam huruf romaji dengan tepat.	3	1,2,3	Pilihan Ganda
		- Kata dalam huruf romaji, siswa mampu membaca kata dalam huruf hiragana dengan tepat	3	4,5,6	
		- Huruf romaji, siswa mampu menulis ulang menggunakan huruf hiragana	5	7,8,9,10,11	Menjodohkan
			9	12,13,14,15,16,17,18,19,20	Isian singkat

Soal pre test

Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1. hana
 - a. ほた
 - b. はな
 - c. はた
 - d. ほな
2. botan
 - a. ぼたん
 - b. ぼなん
 - c. ばたん
 - d. ぱなん
3. kisetu
 - a. きせす
 - b. させす
 - c. させつ
 - d. きせつ
4. くろい
 - a. kurui
 - b. kurori
 - c. kuroi
 - d. kururi
5. かばん
 - a. kapan
 - b. kaban
 - c. kabon
 - d. kapon
6. ぺらぺら
 - a. pechipechi
 - b. bechihechi
 - c. berabera
 - d. perapera

Pasangkan kosakata hiragana di bawah ini dengan cara baca yang benar!

A	
Ex. あう (a)	
7. みらい	()
8. かぎ	()
9. せいこう	()
10. ぶりぶり	()
11. むだ	()

B	
a.	au
b.	kagi
c.	kotake
d.	puripuri
e.	muda
f.	mirai
g.	seikou

Salinlah menggunakan huruf hiragana!

- | | | | | | |
|--------|---|--------|---|--------|---|
| 12. ma | : | 15. Ya | : | 18. pi | : |
| 13. re | : | 16. Mo | : | 19. ji | : |
| 14. zo | : | 17. Wa | : | 20. o | : |

Kunci jawaban soal pre test

Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1. b. はな
2. a. ぼたん
3. d. きせつ
4. c. kuroi
5. b. kaban
6. d. perapera

Pasangkan kosakata hiragana di bawah ini dengan cara baca yang benar!

A	
Ex. あう (a)	
12. みらい	(f)
13. かぎ	(b)
14. せいこう	(g)
15. ぶりぶり	(d)
16. むだ	(e)

B	
h.	au
i.	kagi
j.	kotake
k.	puripuri
l.	muda
m.	mirai
n.	seikou

Salinlah menggunakan huruf hiragana!

- | | | | | | |
|--------|-----|--------|-----|--------|-----|
| 12. ma | : ま | 15. Ya | : や | 18. pi | : ぴ |
| 13. re | : れ | 16. Mo | : も | 19. ji | : じ |
| 14. zo | : ぞ | 17. Wa | : わ | 20. o | : お |

Skor

Pilihan ganda : 1 x 6 = 6

Menjodohkan : 1 x 5 = 5

Isian : 1 x 9 = 9

Jumlah skor $\frac{\quad}{\quad} +$
20

Penilaian : $\frac{\text{jumlahskor}}{\text{jumlahsoal}} \times 100$

Soal post test

Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1. hako
 - a. ほこ
 - b. はこ
 - c. ほに
 - d. はに
2. karui
 - a. かるい
 - b. かるい
 - c. かるり
 - d. かるり
3. tsukue
 - a. すくえ
 - b. つへえ
 - c. すへえ
 - d. つくえ
4. りろん
 - a. iron
 - b. irun
 - c. riron
 - d. rirun
5. ぶた
 - a. Puta
 - b. Buta
 - c. Puna
 - d. Buna
6. ぺこぺこ
 - a. hekoheko
 - b. bekobeko
 - c. pekopeko
 - d. petapeta

Pasangkan kosakata hiragana di bawah ini dengan cara baca yang benar!

A	
Ex. あう	(a)
7. さむい	()
8. ごはん	()
9. やめる	()
10. かんたん	()
11. たすける	()

B	
a. Au	
b. Yameru	
c. Kantan	
d. Gohan	
e. Tasukeru	
f. Samui	
g. sukunai	

Salinlah menggunakan huruf hiragana!

- | | | | | | |
|--------|---|--------|---|--------|---|
| 12. mi | : | 15. Yu | : | 18. ni | : |
| 13. ra | : | 16. de | : | 19. so | : |
| 14. no | : | 17. Wa | : | 20. wo | : |

Kunci jawaban soal post test

Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1. b. はこ
2. a. かるい
3. d. つくえ
4. c. riron
5. b. buta
6. c. pekopeko

Pasangkan kosakata hiragana di bawah ini dengan cara baca yang benar!

A	
Ex. あう	(a)
12. さむい	(m)
13. ごはん	(k)
14. やめる	(i)
15. かんたん	(j)
16. たすける	(l)

B	
h. Au	
i. Yameru	
j. Kantan	
k. Gohan	
l. Tasukeru	
m. Samui	
n. sukunai	

Salinlah menggunakan huruf hiragana!

- | | | | | | |
|--------|-----|--------|-----|--------|-----|
| 12. mi | : み | 15. Yu | : ゆ | 18. ni | : に |
| 13. ra | : ら | 16. de | : で | 19. so | : そ |
| 14. no | : の | 17. Wa | : わ | 20. wo | : を |

Skor

Pilihan ganda : 1 x 6 = 6

Menjodohkan : 1 x 5 = 5

Isian : 1 x 9 = 9

Jumlah skor $\frac{\quad}{20} +$

Penilaian : $\frac{\text{jumlahskor}}{\text{jumlahsoal}} \times 100$

Lembar Observasi

No.	Aspek yang diamati	Keterangan
1	<p>Guru</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru memberikan pengantar sebelum permainan.• Guru menguasai alur permainan.• Guru mengawasi siswa saat permainan berlangsung.• Guru memberikan evaluasi setelah permainan usai.	
2	<p>Siswa</p> <ul style="list-style-type: none">• Siswa memahami alur permainan• Siswa melakukan permainan (membacakan kartu baca dan menuliskan huruf hukuman).	

3	<p>Permainan</p> <ul style="list-style-type: none">• Materi permainan sesuai dengan materi yang huruf yang diajarkan.• Permainan mudah diterima oleh siswa.• Kelebihan permainan.• Kekurangan permainan.	
---	---	--

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

教案

Pertemuan pertama

Sekolah : SMA Negeri 12 Semarang
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Kelas : X IBB

Tanggal : 17 Nopember 2014	Pukul : JP 1	
Kelas : X IBB	Waktu : 2x 45'	
Tema : HIRAGANA (あ～ほ)	Kegiatan : Permainan <i>Read or Punishment</i> .	
Target : Siswa dapat menulis dan membaca huruf hiragana dengan baik dan benar.		
Alur/menit	Isi pembelajaran	Alat bantu
Pengantar (5 menit) (20 menit)	<ul style="list-style-type: none">- Salam- Pre test- Guru menjelaskan kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari hari ini yaitu huruf hiragana deret (あーほ)	
Pengenalan huruf dan latihan dasar (35menit)	<ul style="list-style-type: none">- Guru memperkenalkan satu per satu huruf. Dimulai dari あ.- Guru meminta siswa untuk menuliskannya di buku sebanyak 5 kali.- Guru mengulangi kegiatan 1-2 untuk huruf いーほ.- Guru melatih huruf yang telah dipelajari secara klasikal-kelompok-individu	Proyektor, laptop, speaker
	a. Pra kegiatan	
	<ul style="list-style-type: none">- Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan siswa, yaitu berupa permainan <i>Read or Punishment</i>.- Guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil (4-5	

<p>Latihan penerapan (25 menit)</p>	<p>siswa). Tiap kelompok menentukan nomor urut tiap anggotanya.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membagikan kartu <i>Read</i>. - Kelompok inti terpecah untuk bertanding dengan kelompok lain sesuai dengan nomor urut yang sudah ditentukan dengan membawa kartu yang sudah dipelajari bersama dalam kelompok inti. Nomor urut satu akan bertanding dengan nomor urut satu dan seterusnya. - Pemain pertama yaitu wakil dari kelompok inti A menunjukkan satu kartu <i>Read</i> kepada wakil kelompok B. Apabila wakil B bisa menjawab dengan benar kartu <i>Read</i> menjadi milik B sebagai poin, namun apabila B tidak bisa menjawab B mengambil satu kartu dari tumpukan kartu hukuman yang sudah disediakan pada masing-masing meja turnamen. B menuliskan huruf dalam kartu <i>Punishment</i> di papan tulis. A melanjutkan permainan dengan menunjukkan kartu yang belum terjawab kepada pemain C dan seterusnya dengan peraturan yang sama. Apabila semua tidak bisa menjawab permainan dilanjutkan oleh pemain selanjutnya. Apabila dapat menjawab mendapat poin 10, dan apabila tidak bisa menjawab tidak mendapat poin. Permainan berlanjut seperti itu hingga selesai. - Perwakilan kelompok kembali ke kelompok inti, bersama-sama dengan guru mencocokkan hasil hukuman yang tertulis 	<p>Kartu <i>Read or Punishment</i></p>
-------------------------------------	---	--

	<p>dipapan tulis. Apabila huruf yang dituliskan kurang tepat, poin yang telah dikumpulkan akan dikurangi 3 poin dan apabila benar poin tidak dikurangi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kelompok inti dengan jumlah poin terbanyak adalah pemenangnya <p>b. Kegiatan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa melakukan kegiatan. - Guru mengawasi kegiatan dan memantau kesalahan pada siswa. <p>c. Pasca kegiatan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menenangkan suasana kelas. - Guru memberi masukan dan memperbaiki kesalahan siswa atau menjelaskan pertanyaan siswa yang muncul saat kegiatan (jika ada). 	
<p>Penutup (5 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memastikan siswa memahami pokok-pokok bahasan yang telah dipelajari hari ini dengan cara guru tanya jawab bebas kepada siswa. - Guru memotivasi siswa untuk menggunakan materi yang telah dipelajari hari itu dalam kehidupan sehari-hari. 	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

教案

Pertemuan Kedua

Sekolah : SMA Negeri 12 Semarang
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Kelas : X IBB

Tanggal : 15 September 2014	Pukul : JP 1	
Kelas : X IBB	Waktu : 2x 45'	
Tema : Hiragana まーん, Karakter dakuten dan handakuten (゛、゜)	Kegiatan : Permainan <i>Read or Punishment</i> .	
Target : Siswa dapat menulis dan membaca huruf hiragana dengan baik dan benar.		
Alur/menit	Isi pembelajaran	Alat bantu
Pengantar (10 menit)	<ul style="list-style-type: none">- Guru mengingatkan kembali tentang huruf hiragana deret あーほ.- Guru menjelaskan kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari hari ini yaitu huruf hiragana k arakter dakuten dan handakuten (゛、゜)	
Pengenalan huruf dan latihan dasar (45 menit)	<ul style="list-style-type: none">- Guru memperkenalkan tanda dakuten (゛) dan handakuten (゜)- Guru menjelaskan perubahan bunyi huruf hiragana dengan menambahkan dakuten (゛) pada huruf か、き、く、け、こ、さ、し、す、せ、そ、た、て、と- Guru menjelaskan perubahan bunyi huruf hiragana dengan menambahkan handakuten (゜) pada huruf は、ひ、ふ、	Papan tulis

<p>Latihan penerapan (30 menit)</p>	<p>へ、ほ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru melatih huruf yang telah dipelajari secara klasikal- kelompok-individu <p>d. Pra kegiatan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan siswa, yaitu berupa permainan <i>Read or Punishment</i>. - Guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil (4-5 siswa). Tiap kelompok menentukan nomor urut tiap anggotanya. - Guru membagikan kartu <i>Read</i>. - Kelompok inti terpecah untuk bertanding dengan kelompok lain sesuai dengan nomor urut yang sudah ditentukan dengan membawa kartu yang sudah dipelajari bersama dalam kelompok inti. Nomor urut satu akan bertanding dengan nomor urut satu dan seterusnya. - Pemain pertama yaitu wakil dari kelompok inti A menunjukan satu kartu <i>Read</i> kepada wakil kelompok B. Apabila wakil B bisa menjawab dengan benar kartu <i>Read</i> menjadi milik B sebagai poin, namun apabila B tidak bisa menjawab B mengambil satu kartu dari tumpukan kartu hukuman yang sudah disediakan pada masing-masing meja turnamen. B menuliskan huruf dalam kartu <i>Punishment</i> di 	<p>Kartu <i>Read</i> or <i>Punishment</i></p>
-------------------------------------	--	---

	<p>papan tulis. A melanjutkan permainan dengan menunjukan kartu yang belum terjawab kepada pemain C dan seterusnya dengan peraturan yang sama. Apabila semua tidak bisa menjawab permainan dilanjutkan oleh pemain selanjutnya. Apabila dapat menjawab mendapat poin 10, dan apabila tidak bisa menjawab tidak mendapat poin. Permainan berlanjut seperti itu hingga selesai.</p> <ul style="list-style-type: none">- Perwakilan kelompok kembali ke kelompok inti, bersama-sama dengan guru mencocokkan hasil hukuman yang tertulis dipapan tulis. Apabila huruf yang dituliskan kurang tepat, poin yang telah dikumpulkan akan dikurangi 3 poin dan apabila benar poin tidak dikurangi.- Kelompok inti dengan jumlah poin terbanyak adalah pemenangnya- Sebelum permainan dimulai guru menjelaskan kesalahan yang terjadi di pertemuan sebelumnya. <p>e. Kegiatan</p> <ul style="list-style-type: none">- Siswa melakukan kegiatan.- Guru mengawasi kegiatan dan memantau kesalahan pada siswa. <p>f. Pasca kegiatan</p> <ul style="list-style-type: none">- Guru menenangkan suasana kelas.- Guru memberi masukan dan memperbaiki kesalahan siswa atau menjelaskan pertanyaan siswa yang muncul saat kegiatan (jika ada).- Guru memastikan siswa memahami pokok-pokok bahasan yang telah dipelajari hari ini dengan cara guru tanya jawab bebas kepada siswa.	
--	---	--

<p>Penutup (5 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none">- Guru memastikan siswa memahami pokok-pokok bahasan yang telah dipelajari hari ini dengan cara guru tanya jawab bebas kepada siswa.- Guru memotivasi siswa untuk menggunakan materi yang telah dipelajari hari itu dalam kehidupan sehari-hari.	
------------------------------	---	--



Tulilah huruf "a"!	Tulilah huruf "i"!	Tulilah huruf "u"!	Tulilah huruf "e"!
Tulilah huruf "o"!	Tulilah huruf "ka"!	Tulilah huruf "ki"!	Tulilah huruf "ku"!
Tulilah huruf "ke"!	Tulilah huruf "ko"!	Tulilah huruf "sa"!	Tulilah huruf "shi"!
Tulilah huruf "su"!	Tulilah huruf "se"!	Tulilah huruf "so"!	Tulilah huruf "ta"!
Tulilah huruf "chi"!	Tulilah huruf "tsu"!	Tulilah huruf "te"!	Tulilah huruf "to"!
Tulilah huruf "na"!	Tulilah huruf "ni"!	Tulilah huruf "nu"!	Tulilah huruf "ne"!
Tulilah huruf "no"!	Tulilah huruf "ha"!	Tulilah huruf "hi"!	Tulilah huruf "fu"!
Tulilah huruf "he"!	Tulilah huruf "ho"!	Tulilah huruf "ma"!	Tulilah huruf "mi"!
Tulilah huruf "mu"!	Tulilah huruf "me"!	Tulilah huruf "mo"!	Tulilah huruf "ya"!

Dokumentasi



Siswa melaksanakan pertandingan membaca kartu *read*.



Siswa belajar membaca kartu *read* dalam kelompok.



Siswa melaksanakan hukuman menulis huruf hiragana di papan tulis.



Siswa melaksanakan tes tentang huruf Hiragana.



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 782/FBS/2014**

**Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2013/2014**

- Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi BAHASA & SASTRA ASING/Pend. Bhs. Jepang Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi BAHASA & SASTRA ASING/Pend. Bhs. Jepang Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi BAHASA & SASTRA ASING/Pend. Bhs. Jepang Tanggal 5 Juni 2014

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA :

Menunjuk dan menugaskan kepada:

Nama : YOYOK NUGROHO, S.Pd, M.Pd
NIP : 197502012005011001
Pangkat/Golongan : III/A
Jabatan Akademik : Asisten Ahli
Sebagai Pembimbing

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : YUNIA NURHIDAYAH
NIM : 2302410006
Jurusan/Prodi : BAHASA & SASTRA ASING/Pend. Bhs. Jepang
Topik : Efektifitas Permainan Read or Punishment dengan Teknik Team Games Tournament dalam Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana di SMA

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal

DITETAPKAN DI : SEMARANG

TANGGAL : 5 Juni 2014



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.

NIP. 196008031989011001



2302410006

....: FM-03-AKD-24/Rev. 00 :....



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Gedung B, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon/Fax : (024) 8508010, email : fbs@unnes.ac.id
Laman : http://fbs.unnes.ac.id

Nomor : 3115/UN37.1.2/LT/2014

13 Agustus 2014

Lamp. : -

Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Kepala SMA N 12 Semarang
di Kota Semarang

Dengan hormat, kami sampaikan bahwa dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa kami,

nama : Yunia Nurhidayah
nim : 2302410006
jurusan : Bahasa dan Sastra Asing
jenjang program : S1
tahun akademik : 2014-2015
judul : **EFEKTIVITAS PERMAINAN READ OR PUNISHMENT DENGAN TEKNIK TEAM GAMES TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN PENGUSAHAAN HURUF HIRAGANA DI SMA**

akan mengadakan penelitian di: Lembaga / Instansi yang Saudara pimpin.

Waktu pelaksanaan : bulan Agustus 2014 s.d September 2014.

Kami mohon Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa di atas untuk keperluan yang dimaksud.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara kami sampaikan terima kasih.



Dekan,

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.
NIP. 1960080319890011001

Tembusan Yth.:

1. Ketjur. Bahasa dan Sastra Asing
2. Ybs.



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN

Jl. Dr. Wahidin 118 Semarang Telp. 8412180, Fax. 8317752, Kode Pos 50234

SURAT IJIN KEPALA DINAS PENDIDIKAN KOTA SEMARANG
Nomor : 070 / 45 90

TENTANG IJIN PENELITIAN

Dasar : Surat dari Universitas Negeri Semarang
No: 3115/UN37.1.2/LT/2014 Tgl 13 April 2014
Perihal : Ijin Penelitian

Berdasarkan hal tersebut di atas, Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang mengizinkan mahasiswa sebagai berikut :

Nama : YUNIA NURHIDAYAH
NIM : 2302410006
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Semarang
Fakultas : Bahasa dan Seni
Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing
Judul : " Efektivitas Permainan Read Of Punishment Dengan Teknik Team Games Tournament Dalam Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana Di SMA "

Untuk mengadakan penelitian di **SMA Negeri 12 Semarang;**

Dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1 Penelitian tidak mengganggu pembelajaran di sekolah tersebut.
- 2 Mentaati peraturan dan ketentuan yang berlaku di tempat penelitian tersebut.
- 3 Menyampaikan laporan/pemberitahuan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang setelah selesai pelaksanaan kegiatan penelitian.
- 4 Kegiatan penelitian dilaksanakan sejak dikeluarkannya surat ijin Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang sampai dengan selesai.

Semarang, 26 Agustus 2014

Kepala Dinas Pendidikan
Kota Semarang
Kasi Analisa dan Pengembangan
Y. Supto Budi Utama, S.Pd, M.Pd
NIP. 19631208 198603 1 019



Tembusan Yth.

1. Walikota Semarang (sebagai laporan)
2. Kepala Sekolah ybs
3. Peringgal