



“Efektivitas Permainan *Binggo*
Sebagai Media Pembelajaran Untuk
Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hiragana
di SMA PGRI 1 Temanggung”

SKRIPSI

Disusun guna memenuhi syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

Ismayani Widya Pratiwi

2302911009

**PROGRAM STUDI PKG BAHASA JEPANG
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 : jumat

Tanggal : 16 Januari 2015

Panitia Ujian Skripsi



Ketua

Dr. Abdurrohman Faridi, M.Pd
NIP. 19530112 199002 1 001

Sekretaris

Ai Sumirah Setiawati, S.Pd., M. Pd
NIP. 19760129 200312 2 002

Penguji I

Dra. Yuyun Rosliyah, M.Pd
NIP. 19660809 1993033 2 001

Penguji II

Setiyani Wardaningtyas, S.S, M.Pd
NIP. 19720815 200604 2 002

Penguji III/ Pembimbing I

Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd
NIP. 19611002 198 601 2 001

PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : Ismayani Widya Pratiwi

NIM : 2302911009

Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang

Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

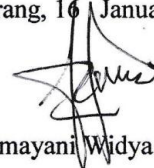
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Efektivitas Permainan Bingo Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hiragana di SMA PGRI 1 Temanggung”** yang saya tulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan ini benar-benar merupakan karya sendiri. Skripsi ini saya hasilkan setelah melalui pembimbingan, diskusi, dan pemaparan atau ujian. Semua kutipan, baik 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, namun 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, 16 Januari 2015



Ismayani Widya Pratiwi

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO :

- *Everything makes me cry, but its all makes me stronger.*
- Masa lalu adalah sebuah “kenangan”, sekarang adalah “kenyataan”, dan masa yang akan datang adalah sebuah “tantangan”
- Hasil yang akan kita Capai di hari esok adalah Apa yang kita lakukan sekarang
- ふちにのぞみてうおをうらやむはしりぞいてあみをむすぶにしかず (Yang terpenting adalah berusaha menciptakan kebahagiaan diri sendiri , dari pada hanya mengiri kebahagiaan milik orang lain)
- えにかいたもち (tak ada manfaatnya jika hanya berpikir dan membuat rencana saja tanpa ada realisasinya)

PERSEMBAHAN :

Ku persembahkan Tugas akhir ini untuk :

1. Keluargaku, bapak dan ibu *Thank's for your love and attention.*
2. Suamiku Briptu Andrias, atas dukungan, kasih sayang dan semangatnya, “aishiteru”
3. Jagoanku Hiroyuki Arsakha Adya Sadewa
terimakasih nak atas pengertiannya
4. Semua teman-teman angkatan 2011 PKG
bahasa Jepang,

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan nikmatNya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Efektivitas Permainan Bingo Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hiragana di SMA PGRI 1 Temanggung”** sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

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

1. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin atas penulisan skripsi ini.
2. Dr. Zaim Elmubarak, M.Ag. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian ini.
3. Ai Sumirah Setiawati, S.Pd.M.Pd., Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah memberikan fasilitas atas penulisan skripsi ini.
4. Rina Supriatnaningsih, M.Pd, dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengoreksi serta memberikan masukan dan arahan dalam skripsi ini.

6. Setyani Wardaningtyas, S.S., M.Pd sebagai penguji kedua yang sudah memberikan koreksi serta memberikan masukan dan arahan dalam penulisan skripsi ini.
7. Siswa-siswi kelas XII IPS 1 dan kelas XII IPS 2 MA PGRI 1 Temanggung yang dengan senang hati belajar bersama peneliti.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu hingga terselesainya skripsi ini.

Semoga semua bimbingan, dorongan, dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapat imbalan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi semua pihak pada umumnya.

Semarang, 15 Januari 2015



Penulis

ABSTRAK

Pratiwi, Ismayani, Widya. 2015. "Efektivitas Permainan Bingo Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hiragana". Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd

Kata Kunci :Efektivitas, Permainan *Bingo*, Hiragana

Permainan *Bingo* merupakan permainan dengan menggunakan kartu berbentuk persegi dengan kotak-kotak di dalamnya. Permainan *Bingo* dalam penelitian ini menggunakan huruf Hiragana. Materi huruf hiragana diajarkan kelas X kemudian kelas XI dan XII. Kurangnya variasi pembelajaran dalam belajar huruf Hiragana menjadikan para pembelajar bahasa Jepang merasa kesulitan dalam mempelajari huruf, Oleh karena itu media pendukung sangatlah penting dalam proses belajar mengajar. Adanya permainan *binggo* dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat melatih kemahiran membaca huruf hiragana.

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu Apakah permainan *Bingo* dinilai efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf Hiragana? Dan Kesalahan apa saja yang banyak dilakukan siswa dalam menjawab soal pilihan ganda dan soal menjodohkan?. Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas permainan *Bingo* dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf *Hiragana*

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yaitu menguji efektivitas permainan *Bingo* sebagai media pembelajaran huruf Hiragana. Pengambilan sampel dalam populasi menggunakan teknik *purposive sample*. Metode penelitian menggunakan metode dokumentasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan T-tes untuk menguji efektivitas penggunaan permainan *Bingo* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf hiragana.

Dari hasil analisis data tes, dapat diketahui rata-rata kelas eksperimen 92,4 sedangkan rata-rata nilai pada kelas kontrol 74,4. Hal tersebut menunjukkan perolehan nilai responden di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan perolehan nilai responden di kelas kontrol. Dari hasil uji T-test dapat diketahui diperoleh $t_{hitung} = 3,13$. $t_{tabel} = 2,14$ dengan demikian diketahui bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} Maka dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran huruf hiragana dengan permainan *bingo* efektif untuk mengingat kosakata bahasa Jepang di SMA PGRI 1 Temanggung

RANGKUMAN

Pratiwi, Ismayani, Widya 2015. "Efektivitas Permainan Binggo Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hiragana di SMA PGRI 1 Temanggung". Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd

Kata Kunci : Efektivitas, Permainan *Bingo*, Hiragana

1. Latar Belakang

Sampai saat ini masih banyak siswa di SMA PGRI 1 Temanggung yang menganggap tulisan Jepang itu sulit. Hal tersebut di lihat dari nilai yang diperoleh siswa dalam membaca huruf Hiragana masih rendah (dengan rata-rata perolehan nilai kurang dari KKM), rata-rata perolehan siswa kebanyakan 65 sampai dengan 70, padahal KKM seharusnya 75

Kurangnya variasi pembelajaran dalam belajar huruf Hiragana menjadikan para pembelajar bahasa Jepang merasa kesulitan dalam mempelajari huruf, Oleh karena itu media pendukung sangatlah penting dalam proses belajar mengajar. Adanya permainan *binggo* dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat melatih kemahiran menguasai huruf jepang tersebut.

Penulis berharap dengan penggunaan media dalam pembelajaran huruf hiragana dapat memberikan alternatif belajar huruf kepada siswa.

2. Landasan Teori

2.1. Mengingat

Menurut Dakir (2007 : 2011) ingatan didefinisikan sebagai daya untuk menyimpan dan memproduksi kembali kesan kesan yang telah dialami. Menurut Wojowasito dan Wasito (1980) dalam Romi (2008 : 23) *memory* artinya ingatan

2.2.Kosakata

Kosakata (dalam wikipedia.org/wiki/kosakata) adalah himpunan kata yang diketahui oleh seseorang atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu

2.3. Huruf dalam Bahasa Jepang

Huruf dalam bahasa Jepang disebut Moji, (Sudjianto, 2004 : 55). Iwabuchi dalam Sudjianto dan Dahihi (2007 : 55) mengatakan “Bahasa Jepang adalah bahasa yang dapat dinyatakan dengan tulisan yang menggunakan huruf huruf termasuk didalamnya adalah *Kana (Hiragana, Katakana), Kanji, Romaji*

2.3.1. Huruf Kana

Huruf *Kana* adalah huruf huruf dasar yang membentuk kosakata bahasa jepang. Huruf *Kana* mempunyai ciri khas setiap suku bunyi sa, ka, ha, wa, dan lain sebagainya, diwakili menggunakan satu huruf saja. Kecuali huruf n/ng yang satu satunya tidak memiliki huruf vokal.

Pembagian Huruf Kana ada 2, yaitu :

1. Huruf Hiragana

Huruf Hiragana adalah huruf yang paling dasar dalam bahasa Jepang, dan mempunyai kegunaan utama (sora9.wordpress/mengenalKana) yaitu :

- Menulis kosa kata asli bahasa Jepang
- Sebagai okurigana (imbuhan yang melekat setelah huruf kanji) dan furigana (cara baca huruf kanji)
- Menuliskan partikel

2. Huruf Katakana

Dikutip dari wikipedia.org/wiki/katakana, huruf *katakana* mempunyai kegunaan utama yaitu menulis kata serapan dari bahasa asing.

2.3.2. Huruf kanji

Dalam Wikipedia.org/wiki/kanji, huruf kanji berasal dari aksara *Tionghoa* yang di pakai dalam bahasa Jepang. Huruf kanji di gunakan untuk melambangkan ide/ konsep.

2.3.3. Romaji

Menurut wordpress.com/language.corner/bahasajepang huruf romaji Yaitu : cara penulisan standar pengubahan huruf Jepang ke dalam huruf Latin

2.3.4. Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harafiah kata “media” mempunyai arti “perantara”. Secara terbuka banyak para pakar mendefinisikan bahwa media adalah pembawa pesan dalam proses belajar mengajar dan penerimanya adalah siswa.

2.4. Permainan Bingo Sebagai Media Pembelajaran Huruf Kana

Permainan *Bingo* sering digunakan sebagai media pembelajaran karena bentuknya yang sederhana sehingga mudah dimainkan oleh anak-anak hingga orang dewasa. Secara umum permainan ini menggunakan kartu atau yang disebut dengan kartu *Bingo*. Kartu ini berbentuk persegi dengan kotak-kotak didalamnya (contoh ukuran 5x5).

Permainan ini menggunakan dua buah kartu. Satu kartu berisi jawaban (kosakata) sedangkan yang satu berisi pertanyaan, untuk memenangkan permainan *bingo* seseorang harus menjawab pertanyaan yang jawabannya tertera di kartu jawaban dan harus menyilang atau menarik garis jawaban pada salah satu kotak jawaban dan jika jawaban yang disilang/di tarik garis membentuk garis horizontal atau vertikal maupun diagonal maka dia dianggap sebagai pemenang.

Permainan *Bingo* dalam penelitian ini menggunakan huruf hiragana, dengan mengisikan huruf pada kotak yang disediakan, waktu yang dibutuhkan untuk permainan ini bisa disesuaikan tergantung kotak yang dibuat (sedikit/banyak), bisa lebih lama dikarenakan banyaknya penggunaan kotak dalam satu bingkai dan kesulitan pertanyaan yang digunakan. Bisa juga lebih singkat dikarenakan kotak yang digunakan sedikit serta permainan *Bingo* dalam penelitian ini bersifat pengulangan materi saja.

3. Metode Penelitian

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yaitu suatu pendekatan yang menggunakan data-data kuantitatif untuk membahas permasalahan dalam penelitian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

3.2 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini ada 2 yaitu :

- Variabel bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini berupa kartu/media permainan bingo

- Variabel terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah berupa penguasaan kosakata dengan huruf hiragana

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII SMA PGRI 1 Temanggung. Siswa kelas XII diambil karena kelas XII merupakan siswa yang sudah pernah belajar bahasa Jepang ketika di kelas X dan XI. Jumlah populasi adalah 40 anak yaitu XII IPS 1 jumlah siswanya 20 anak dan XII IPS 2 jumlah siswanya 20 anak.

Pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampel* yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan peneliti dengan tujuan tertentu yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah (Sutedi, 2009: 181). Responden yang diambil dalam penelitian ini yaitu, 15 anak dari kelas XII IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan 15 anak dari kelas XII IPS 2 sebagai kelas kontrol, kedua kelas tersebut dijadikan sampel dalam

penelitian ini, dikarenakan kemampuan siswa dari kedua kelas tersebut berimbang. Kemudian sisanya 5 anak dari kelas XII IPS 1 dan 5 anak dari kelas XII IPS 2 dijadikan sebagai tes uji reliabilitas

3.4 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, digunakan dua metode pengumpulan data yaitu metode dokumentasi dan metode tes.

3.4.1 Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data nama dan siswa yang menjadi responden dalam penelitian ini yaitu daftar nama siswa kelas XII IPS 1 dan XII IPS 2

3.4.2 Metode Tes

Metode tes digunakan sebagai alat untuk mengukur dan memperoleh data mengenai penguasaan kosakata siswa kelas XII SMA PGRI 1 Temanggung. Tes dilakukan setelah memberikan permainan *bingo* kepada salah satu kelas eksperimen dan memberikan tes pada kelas kontrol setelah pembelajaran tidak menggunakan media permainan *bingo*

Tes tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran hasil pembelajaran penguasaan huruf dengan media permainan *bingo* pada kelas eksperimen dan gambaran hasil pembelajaran tanpa media permainan *Binggo* digunakan guru pada kelas kontrol.

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Tes

Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa tes. Soal tes digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengingat kembali huruf yang telah diajarkan. Bentuk tes yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk tes objektif yaitu pilihan ganda dengan jumlah 20 soal dan 5 soal menjodohkan dengan skor masing-masing 1.

3.6 Validitas dan Reliabilitas

3.6.1 Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya instrument yang digunakan dalam penelitian ini. Validitas yang digunakan adalah validitas isi karena untuk mengetahui sejauh mana kesesuaian antara materi yang diberikan dengan instrumen dengan yang digunakan. Validitas dalam penelitian ini adalah kesesuaian instrumen dengan materi huruf hiragana yang telah diajarkan

3.6.2 Reliabilitas

Hasil uji coba kemudian dihitung menggunakan rumus *K-R* 20:

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

Keterangan :

r = koefisien reliabilitas tes

k = jumlah butir soal

p = proporsi jawaban benar

q = proporsi jawaban salah

St_2 = variansi soal

(Sutedi, 2009:223)

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ instrumen dinyatakan reliabel dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ instrumen dinyatakan tidak reliabel.

Uji coba dilaksanakan pada tanggal 19desember 2014 pada 10 siswa dengan masing-masing 5 siswa dari kelas XII IPS 1 dan XII IPS 2 Dari perhitungan menggunakan rumus tersebut menghasilkan $r_{hitung} = 0,776$, sedangkan r_{tabel} untuk 10 responden adalah 0,602. Hal ini berarti soal yang diujicobakan reliable karena r_{hitung} yang dihasilkan hasilnya lebih besar dari r_{tabel} .

3.7 Sistem Penilaian

Untuk mengetahui kemampuan hiragana siswa, skor yang telah diperoleh dari masing-masing siswa dijadikan nilai dengan rumus :

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

Keterangan :

S = skor yang dicari

R = Skor yang diperoleh dari responden

N = skor maksimum dari tes yang bersangkutan

SM = standar mark (besarnya yang dikehendaki, yaitu 100)

3.8 Analisis Data

Analisis data merupakan suatu yang cara yang digunakan untuk mengolah data hasil penelitian agar dapat memperoleh kesimpulan.

Rumus yang digunakan dalam penelitian eksperimen ini adalah *T-tes* dengan rumus:

$$t = \frac{M_x - M_y}{SEM_{x-y}}$$

$$x = X - M_x$$

$$y = Y - M_y$$

$$\text{➤ Standar deviasi } Sd x = \sqrt{\frac{\sum x^2}{n}} \quad Sd y = \sqrt{\frac{\sum y^2}{n}}$$

$$\text{➤ Standar eror rata-rata } SEM_x = \frac{Sdx}{\sqrt{n-1}} \quad SEM_y = \frac{Sdy}{\sqrt{n-1}}$$

$$\text{➤ } SEM_{x-y} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2}$$

4. Hasil Penelitian

Setelah dilakukan penelitian, penulis memperoleh data berupa hasil tes dan nilai rata-rata tes huruf hiragana. Dari data nilai kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh responden pada kelas eksperimen adalah 100 dan nilai terendah adalah 64, jadi nilai rata-rata pada kelas eksperimen adalah 92,4.

Nilai rata-rata ini belum memenuhi (KKM) yaitu 75. Dari kelas kontrol dapat diketahui bahwa nilai terendah adalah 56 dan nilai tertinggi 96 dan rata-rata nilai adalah 74,4

Perhitungan T-tes $r_{hitung} = 0,776$, sedangkan r_{tabel} untuk 10 responden adalah 0,602. Hal ini berarti soal yang diujicobakan reliabel karena r_{hitung} yang dihasilkan hasilnya lebih besar dari r_{tabel} . Maka dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran huruf hiragana dengan permainan *Bingo* untuk mengingat kosakata bahasa Jepang di SMA PGRI 1 Temanggung dinilai efektif

5. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui ada perbedaan nilai yang signifikan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen, sehingga dapat dikatakan bahwa permainan *Bingo* efektif untuk mengingat kosakata bahasa Jepang dengan huruf Hiragana

Berdasarkan analisis kesalahan, kelas kontrol lebih banyak melakukan kesalahan dibandingkan di kelas eksperimen. Responden di kelas kontrol kesulitan dalam mengingat huruf あ(a), に(ni), た(ta), ひ(hi), み(mi), ほ(ho), は(ha), り(ri), い(i), ろ(ro), お(o), あ(o), じ(ji), じい(jii), き(ki), ぎ(gi), さ(sa), つ(tsu), せ(se), け(ke). Kesalahan tersebut dimungkinkan karena siswa belum hafal serta sulit membedakan huruf yang mirip, hal ini terjadi dikarenakan guru hanya menuliskan di papan tulis saja sehingga siswa merasa sulit mengingat huruf hiragana. Responden di kelas eksperimen kesulitan dalam mengingat huruf は(ha), み(mi), も(mo), dan ま (ma). Kesalahan tersebut dimungkinkan karena kemiripan huruf dan gambar yang digunakan dalam media kurang jelas sehingga sulit dimengerti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK	vii
RANGKUMAN	viii
DAFTAR ISI	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Pembatasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB 2 LANDASAN TEORI	
2.1 Mengingat.....	5
2.2 Kosakata	5

2.3	Huruf dalam Bahasa Jepang.....	6
2.3.1	Huruf Kana.....	6
2.3.2	Huruf Kanji.....	6
2.3.3	Huruf Romaji.....	6
2.4	Media Permainan <i>Bingo</i>	7
2.4.1	Bermain <i>Bingo</i>	8

BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1	Pendekatan Penelitian.....	10
3.2	Variabel Penelitian.....	10
3.3	Populasi dan Sampel.....	11
3.4	Metode Pengumpulan data.....	12
3.4.1	Metode Dokumentasi.....	12
3.4.2	Metode Tes.....	12
3.5	Instrumen Penelitian.....	13
3.5.1	Tes.....	13
3.6	Validitas dan Reliabilitas.....	13
3.6.1	Validitas.....	13
3.6.2	Reliabilitas.....	13
3.7	Sistem Penilaian.....	14
3.8	Analisis Data.....	15
3.9	Langkah-Langkah Eksperimen.....	16

BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengumpulan Data.....	17
4.2 Pembahasan	
4.2.1 Analisis Hasil Tes Huruf Hiragana.....	19
4.3 Analisis Kesalahan	
4.3.1 Analisis Kesalahan Kelas Eksperimen.....	22
4.3.2 Analisis Kesalahan Kelas Kontrol.....	23
BAB 5 PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	30
5.2 Saran.....	31
DAFTAR PUSTAKA.....	33
LAMPIRAN.....	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : RPP Kelas Eksperimen

Lampiran 2 : RPP Kelas Kontrol

Lampiran 3 : Kisi-kisi Soal

Lampiran 4 : Soal

Lampiran 6 : Uji Reliabilitas

Lampiran 7 : Nama Siswa

Lampiran 8 : Kartu *Bingo*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sampai saat ini masih banyak siswa di SMA PGRI 1 Temanggung yang menganggap tulisan Jepang itu sulit. Hal tersebut di lihat dari nilai yang diperoleh siswa dalam membaca huruf Hiragana masih rendah (dengan rata-rata perolehan nilai kurang dari KKM), rata-rata perolehan siswa kebanyakan 65 sampai dengan 70, padahal KKM seharusnya 75.

Berdasarkan hasil angket yang dibagikan siswa kepada siswa kelas XII, disimpulkan bahwa pada umumnya 70 % siswa mengatakan sulit dalam mempelajari huruf Hiragana. Hal ini disebabkan kurangnya variasi pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar huruf hiragana dikelas. Oleh karena itu, media pendukung sangatlah penting dalam proses belajar mengajar. Media permainan yang menyenangkan didalam kelas diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf hiragana. Dengan adanya permainan diharapkan siswa menjadi ingin tahu serta ingin menang menjadikan media ini disukai para siswa, yang pada akhirnya siswa dapat membaca huruf hiragana. Permainan yang digunakan supaya siswa dapat membaca huruf hiragana di SMA PGRI 1 Temanggung adalah permainan *Bingo*.

Media permainan *Bingo* merupakan permainan dengan menggunakan kartu yang berbentuk persegi dengan kotak – kotak di dalamnya, kotak - kotak tersebut yang akan diisi huruf hiragana dalam bentuk kosakata bahasa Jepang. Adanya permainan *bingo* dalam proses belajar mengajar bahasa jepang diharapkan dapat meningkatkan membaca dengan huruf hiragana.

Penulis berharap dengan penggunaan media permainan *bingo* dalam pembelajaran huruf hiragana dapat memberikan alternatif mengingat kosakata bahasa Jepang dengan huruf hiragana. Pada tahun 2011 ada penelitian mengenai efektifitas permainan *Bingo*, dengan judul *Keefektivan media permainan bingo sebagai media pembelajaran kosa kata bahasa jepang di SMA Tenganan*. Pada penelitian itu yang diteliti adalah kosakatanya, bukan mengenai huruf, oleh karena kurangnya variasi pembelajaran membaca huruf hiragana, maka dalam penelitian ini di ambil judul “*Efektivitas permainan bingo sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf Hiragana di SMA PGRI 1 Temanggung*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Apakah permainan *Bingod* nilai efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf Hiragana?
2. Kesalahan apa saja yang banyak dilakukan siswa dalam membaca huruf Hiragana?
3. Faktor – faktor apa sajakah yang menyebabkan siswa salah dalam membaca huruf hiragana?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui efektivitas permainan *Bingod* dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf Hiragana
2. Untuk mengetahui kesalahan apa saja yang banyak dilakukan siswa dalam membaca huruf Hiragana
3. Untuk mengetahui faktor – faktor apa sajakah yang menyebabkan siswa salah dalam membaca huruf Hiragana

1.4 Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak meluas dan dapat dibahas secara mendalam, maka batasan tersebut dirumuskan sebagai berikut :

- a. Penelitian ini hanya akan meneliti kosakata dengan huruf hiragana menggunakan permainan *Binggo*
- b. Penelitian ini hanya meneliti beberapa kata yang menggunakan huruf Hiraganadalam buku *Sakura 2* khususnya tema *Watashi no kazoku*, *Ayu san no kazoku*, dan *chichi wa kyoushi desu*. Karena dari ketiga tema ini sudah mencakup semua huruf hiragana yaitu dari huruf あ sampai ん.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan dilaksanakan penelitian mengenai “efektivitas permainan *Binggo* dalam pembelajaran huruf *Hiragana* studi eksperimen pada siswa kelas XII SMA PGRI 1 Temanggung” ini diharapkan memperoleh manfaat. Secara lebih jelas diuraikan sebagai berikut :

1. Manfaat Praktis, dari hasil penelitian bisa bermanfaat untuk pembelajar baik itu mahasiswa maupun siswa
2. Manfaat Teoritis, hasil penelitian diharapkan bisa digunakan sebagai referensi dalam pembelajaran bahasa Jepang

Kualitatif : sebagai acuan untuk pembelajaran huruf hiragana dengan menggunakan media permainan *Bingo*

Kuantitatif : sebagai bahan pertimbangan efektif/tidaknya penggunaan media.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari 5 bab yaitu :

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

Bab II LANDASAN TEORI berisi tentang pengertian membaca, media, pembelajaran, permainan *Bingo*, pengertian dan pembagian huruf Jepang. Dalam bab ini dituliskan pula kerangka berpikir serta hipotesis penelitian.

Bab III METODE PENELITIAN berisi pendekatan dan jenis penelitian, variabel, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik pengolahan data, validitas dan reliabilitas.

Bab IV HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN, dan penyajian dan analisis data, pembahasan berisi tentang penjelasan tahap tahap pembelajaran, penyajian materi dan peraturan dalam pembelajaran, proses pembelajaran permainan *Binggo*.

Bab V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran

BAB II

LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas teori tentang pengertian Bahasa, aksara dalam kehidupan sehari-hari, aksara dalam sistem bahasa, pengertian membaca, huruf dalam bahasa Jepang, pengertian mengingat, proses mengingat, media pembelajaran, jenis-jenis media, pengertian permainan bingo, kerangka berpikir dan Hipotesis

2.1. Bahasa

Bahasa adalah sistem tanda bunyi yang disepakati untuk dipergunakan oleh para anggota kelompok masyarakat tertentu dalam bekerjasama, berkomunikasi dan untuk mengidentifikasi diri, ketika berkomunikasi manusia memproduksi ujaran baik lisan maupun tulisan. (Kushartanti : 47)

2.2. Aksara alam kehidupan sehari-hari

Dalam kehidupan sehari-hari sebagai anggota masyarakat yang telah mengenal tulisan, proses membaca pada tahap awal tidak dapat dipisahkan dari proses menulis pada tahap awal. Pembelajar tidak hanya menguasai cara membaca dan menulis huruf satu per satu melainkan juga harus merangkaikan huruf-huruf itu ke dalam kata dan merangkaikan kata-kata dalam satuan yang lebih besar lagi. (Yuwono : 77)

2.3. Aksara dalam sistem bahasa

Bahasa mempunyai 2 wahana yaitu bunyi dan tulisan. Melalui bunyi dikenal dengan bahasa lisan, melalui tulisan dikenal dengan bahasa tulis. Aksara terdiri dari unsur yang berwujud huruf. Istilah lain yang juga lazim adalah *graf* dan *grafen*.

Graf adalah satuan terkecil dalam aksara yang belum ditentukan statusnya, sedangkan *Grafen* adalah satuan terkecil dalam aksara yang menggambarkan suku kata. (yuwono : 81)

2.4. Membaca

Membaca menurut para ahli merupakan suatu proses memahami serta memetik makna dari kata kata, ide, gagasan, konsep, dan informasi yang dikemukakan oleh pengarang dalam bentuk tulisan.

2.5. Huruf dalam Bahasa Jepang

Iwabuchi dalam Sudjianto dan Dahihi (2007 : 55) mengatakan “Huruf Jepang (*moji*) termasuk didalamnya huruf – huruf kanji, hiragana, katakana, roomaji. Sedangkan bahasa Jepang merupakan bahasa yang dapat dinyatakan dengan tulisan yang menggunakan huruf huruf termasuk didalamnya adalah huruf *Kana (Hiragana, Katakana), Kanji, Romaji*.

2.5.1. Huruf Kana

Dalam Huruf *Kana* adalah huruf huruf dasar yang membentuk kosakata bahasa jepang. Huruf *Kana* mempunyai ciri khas setiap suku bunyi *sa, ka, ha, wa,*

dan lain sebagainya, diwakili menggunakan satu huruf saja. Kecuali huruf n/ng yang satu satunya tidak memiliki huruf vokal (sudjianto dan Dahihi : 2004)

Pembagian Huruf Kana ada 2, yaitu :

3. Huruf Hiragana

Huruf Hiragana adalah huruf – huruf yang terbentuk garis – garis atau coretan – coretan yang melengkung. Sepertiyang terlihat dalam tabel huruf hiragana dibawah ini.

あ	か	さ	た	な	は	ま	や	ら	わ		が	ざ	だ	ば	ぱ
a	ka	sa	ta	na	ha	ma	ya	ra	wa		ga	za	da	ba	pa
い	き	し	ち	に	ひ	み		り			ぎ	じ	ぢ	び	ぴ
i	ki	shi	chi	ni	hi	mi		ri			gi	ji	ji	bi	pi
う	く	す	つ	ぬ	ふ	む	ゆ	る			ぐ	ず	づ	ぶ	ぷ
u	ku	su	tsu	nu	fu	mu	yu	ru			gu	zu	zu	bu	pu
え	け	せ	て	ね	へ	め		れ			げ	ぜ	で	べ	ぺ
e	ke	se	te	ne	he	me		re			ge	ze	de	be	pe
お	こ	そ	と	の	ほ	も	よ	ろ	を	ん	ご	ぞ	ど	ぼ	ぽ
o	ko	so	to	no	ho	mo	yo	ro	o	n	go	zo	do	bo	po
きゃ	しゃ	ちゃ	にゃ	ひゃ	みゃ	りゃ	ぎゃ	じゃ	ぢゃ	びゃ	ぴゃ				
kya	sha	cha	nya	hya	mya	rya	gya	ja	ja	bya	pya				
きゅ	しゅ	ちゅ	にゅ	ひゅ	みゅ	りゅ	ぎゅ	じゅ	ぢゅ	びゅ	ぴゅ				
kyu	shu	chu	nyu	hyu	myu	ryu	gyu	ju	ju	byu	pyu				
きょ	しよ	ちよ	にょ	ひょ	みょ	りょ	ぎょ	じょ	ぢょ	びょ	ぴょ				
kyo	sho	cho	nyo	hyo	myo	ryo	gyo	jo	jo	byo	pyo				

Ada beberapa fungsi huruf hiragana :

- Dapat dipakai untuk menulis *wago* (楽しい), *kango* (勉強) ,
konshugo(kango 本 , wago 箱)

b. Dapat dipakai untuk menuliskan bagian kata yang termasuk *yoogen*.(verba, adjektiva- i , adjektiva – na) yang dapat mengalami perubahan sebagai berikut :

- Pada verba : 行く、食べる
- Pada adjektiva – i : 高い、広い
- Pada adjektiva – na : 上手な、ハンサムな

c. Dapat dipakai untuk menulis partikel

アミルさんととアリさんははがくせいです。

d. Dapat dipakai untuk menuliskan verba bantu (*jodooshi*)

水を飲みたい。

e. Dapat dipakai untuk menulis prefix atau sufiks yang tidak ditulis dengan kanji, missal : お金、山田さん

4. Huruf Katakana

Katakana adalah huruf yang terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang lurus dan kaku seperti ア、イ、ウ、エ、オ dan sebagainya. Adapun fungsi dari huruf katakana yaitu untuk menuliskan kata seperti nama orang (ダリ dani、アニタ anita), nama tempat / alamat スマラン semarang、ジョグジャカルタ jogjakarta), kata-kata dari bahasa asing (レストラン restoran, コンピューター-computer) kata-kata tiruan dari benda hidup/mati (ワアワア、ハハハ)

ア	カ	サ	タ	ナ	ハ	マ	ヤ	ラ	ワ		ガ	ザ	ダ	バ	パ
a	ka	sa	ta	na	ha	ma	ya	ra	wa		ga	za	da	ba	pa
イ	キ	シ	チ	ニ	ヒ	ミ		リ			ギ	ジ	チ	ビ	ピ
i	ki	shi	chi	ni	hi	mi		ri			gi	ji	ji	bi	pi
ウ	ク	ス	ツ	ヌ	フ	ム	ユ	ル			グ	ズ	ツ	ブ	プ
u	ku	su	tsu	nu	fu	mu	yu	ru			gu	zu	zu	bu	pu
エ	ケ	セ	テ	ネ	ヘ	メ		レ			ゲ	ゼ	デ	ベ	ペ
e	ke	se	te	ne	he	me		re			ge	ze	de	be	pe
オ	コ	ソ	ト	ノ	ホ	モ	ヨ	ロ	ヲ	ン	ゴ	ゾ	ド	ボ	ポ
o	ko	so	to	no	ho	mo	yo	ro	o	n	go	zo	do	bo	po
キヤ	シャ	チャ	ニヤ	ヒヤ	ミヤ	リヤ	ギヤ	ジャ	チャ	ピヤ	ピヤ				
kya	sha	cha	nya	hya	mya	rya	gya	ja	ja	bya	pya				
キュ	シュ	チュ	ニュ	ヒュ	ミュ	リュ	ギュ	ジュ	チュ	ピュ	ピュ				
kyu	shu	chu	nyu	hyu	myu	ryu	gyu	ju	ju	byu	pyu				
キョ	ショ	チョ	ニョ	ヒョ	ミョ	リョ	ギョ	ジョ	チョ	ピョ	ピョ				
kyo	sho	cho	nyo	hyo	myo	ryo	gyo	jo	jo	byo	pyo				

2.5.2. Huruf kanji

Iwabuchi dalam Sudjianto dan Dahidi : 2004 : 56 menyebutkan bahwa huruf kanji berasal dari aksara *Tionghoa* yang di pakai dalam bahasa jepang. Jumlah huruf kanji pada jaman *meiji* tahun 1900 ditetapkan 1200 huruf kanji yang wajib dipelajari disekolah tingkat dasar.

Kanji terbentuk dari beberapa garis atau coretan. Garis atau coretan itu terbentuk bagian – bagian kanji, kemudian bagian bagian tersebut pada akhirnya terbentuk kanji secara utuh. Bagian bagian kanji tersebut dinamakan *bushu*.

Ada beberapa prinsip dalam penulisan huruf kanji :

- Kanji ditulis dengan urutan dari atas kebawah (三、高い)
- Kanji ditulis dengan urutan dari kiri ke kanan (川、便利)
- Yokokaku pada kanji yang memiliki tukisan berbentuk silang ditulis lebih dahulu (土、大)

- d. Garis atau coretan bagian tengah dicoret terlebih dahulu (水、少)
- e. Garis atau coretan bagian luar ditulis terlebih dahulu (国、何)
- f. Coretan yang membelah bagian kanji yang lain ditulis di bagian akhir (中、車)
- g. Coretan yang menembus atau memotong bagian kanji yang lain ditulis pada urutan terakhir (子、女、母)

2.5.3. Romaji

Menurut Sudjianto dan Ahmad Dahihi, Romaji hamper sama dengan Hiragana dan Katakana termasuk *hyoon moji* yaitu huruf yang hanya melambangkan bunyi dan tidak melambangkan arti seperti huruf Kanji. Perbedaannya huruf Hiragana dan katakana termasuk *onsetsu mooji* yaitu huruf yang melambangkan sebuah silabel, sedangkan Romaji disebut *tan'on moji* yaitu huruf yang melambangkan sebuah fonem.

2.6. Mengingat

Menurut Dakir (2007 : 111) Ingatan dapat didefinisikan sebagai daya untuk menyimpan dan memproduksi kembali kesan-kesan yang telah dialami. Sedangkan Menurut Wojowasitodan Wasito (1980) dalam romi (2008 : 23) *memory* artinya ingatan, kenang-kenangan.

2.7. Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harafiah kata “media” mempunyai arti “perantara”. Secara

terbuka banyak para pakar mendefinisikan bahwa media adalah pembawa pesan dalam proses belajar mengajar dan penerimanya adalah siswa. (KBBI :III)

Kegunaan media secara umum menurut Aqib (2013:16) adalah :

- Memperjelas penyampaian materi
- Pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- Proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif
- Efisiensi waktu dan tenaga
- Belajar bias dilakukan di mana saja dan kapan saja

Selain itu media mempunyai nilai praktis, yaitu :

- Media dapat membangkitkan semangat siswa
- Media dapat memberikan sebuah konsep yang abstrak menjadi konkret
- Media dapat mengatasi perbedaan pengalaman murid yang satu dengan yang lain
- Media dapat menyajikan informasi belajar secara konsisten
- Media dapat memberikan gambaran yang lebih kompleks

Media pembelajaran diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima. Dikaitkan dengan pembelajaran, media dimaknai sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari seorang pengajar/guru.

2.8. Jenis – jenis Media

Menurut Brets, ada 3 (tiga) jenis media, yaitu :

- **Media Visual:** media visual adalah media yang bisa dilihat, dibaca dan diraba. Media ini mengandalkan indra penglihatan dan peraba. Berbagai jenis media ini sangat mudah untuk didapatkan. Contoh media yang sangat banyak dan mudah untuk didapatkan maupun dibuat sendiri. Contoh: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.
- **Media Audio:** media audio adalah media yang bisa didengar saja, menggunakan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio dan kaset suara atau CD dan sebagainya.
- **Media Audio Visual:** media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi dan media yang sekarang menjamur, yaitu VCD.

Berdasarkan penjelasan mengenai media diatas, maka media permainan *bingo* yang peneliti buat termasuk kedalam jenis media visual karena berkaitan dengan indra penglihatan.

2.9. Permainan Bingo

Dalam www.adukartubingo.com menyebutkan bahwa permainan bingo merupakan permainan yang berasal dari Amerika dengan menggunakan kartu

bernomor yang diberi tanda oleh pemain bila nomor tersebut di sebutkan oleh para pemain lainnya.

Cara bermain bingo sebagai berikut :

- a. Tersedia dua kartu berisi kotak kotak yang berisikan nomor secara acak
- b. Satu dari pemain menyebutkan angka yang dia inginkan, sementara pemain yang lain menyimak dari apa yang diucapkan oleh lawan mainnya
- c. Ketika ada satu nomor sama dengan yang diucapkan dengan kartu yang dipegang, maka ia harus menyilang atau melingkari nomor yang diucapkan tersebut.
- d. Jika beberapa lingkaran atau silangan tersebut membentuk garis vertikal, horisontal maupun diagonal, maka dia berhak berteriak “BINGGO...!”

3.0.Kerangka Berpikir

Permainan *Bingo* sebagai media pembelajaran yang bentuknya sederhana, diharapkan dapat membangkitkan semangat siswa dalam pembelajaran huruf hiragana dan dapat mempermudah siswa dalam membaca huruf Hiragana.

3.1.Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah penggunaan permainan *Bingo* efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf hiragana siswa SMA PGRI 1 Temanggung. Setelah penggunaan media ini dalam pembelajaran bahasa Jepang, siswa dapat membaca huruf hiragana dengan lebih baik. Hal ini dapat dibuktikan

dengan tes penguasaan huruf, dimana hasil tes lebih baik setelah penggunaan media permainan *Bingo*.

Hipotesis Kerja (H_k) : Media Permainan *Bingo* efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf hiragana.

Hipotesis Nol (H₀) : Media Permainan *Bingo* tidak efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf hiragana.

BAB III

METODE PENELITIAN

Dalam bab ini dijelaskan tentang pendekatan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, metode pengumpulan data, validitas dan reliabilitas, pelaksanaan penelitian, sistem penilaian, dan analisis data.

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yaitu suatu pendekatan yang menggunakan data-data kuantitatif untuk membahas permasalahan dalam penelitian. Pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini penulis menggunakan 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

3.2 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini ada 2 yaitu :

- Variabel bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini berupa permainan bingo

- Variabel terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan membaca huruf hiragana

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII SMA PGRI 1 Temanggung. Siswa kelas XII diambil karena kelas XII merupakan siswa yang

sudah pernah belajar bahasa Jepang ketika di kelas X dan XI. Jumlah populasi adalah 40 anak yaitu XII IPS 1 jumlah siswanya 20 anak dan XII IPS 2 jumlah siswanya 20 anak.

Pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampel* yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan peneliti dengan tujuan tertentu yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah (Sutedi, 2009: 181). Responden yang diambil dalam penelitian ini yaitu, 15 anak dari kelas XII IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan 15 anak dari kelas XII IPS 2 sebagai kelas kontrol, kedua kelas tersebut dijadikan sampel dalam penelitian ini, dikarenakan kemampuan siswa dari kedua kelas tersebut berimbang. 5 anak dari kelas XII IPS 1 dan 5 anak dari kelas XII IPS 2 dijadikan sebagai sampel untuk tes uji reliabilitas.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, digunakan dua metode pengumpulan data yaitu metode dokumentasi dan metode tes.

3.4.1 Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data nama dan siswa yang menjadi responden dalam penelitian ini yaitu daftar nama siswa kelas XII IPS 1 dan XII IPS 2

3.5.2 Metode Tes

Metode tes digunakan sebagai alat untuk mengukur dan memperoleh data mengenai penguasaan kosakata siswa kelas XII SMA PGRI 1 Temanggung. Tes dilakukan setelah memberikan permainan *bingo* kepada salah satu kelas

eksperimen dan memberikan tes pada kelas kontrol setelah pembelajaran tidak menggunakan media permainan *bingo*

Tes tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran hasil pembelajaran penguasaan huruf dengan media permainan *bingo* pada kelas eksperimen dan gambaran hasil pembelajaran tanpa media permainan *Binggo* digunakan guru pada kelas kontrol.

3.6 Instrumen Penelitian

3.5.1. Tes

Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa tes. Soal tes digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam membaca huruf hiragana yang telah diajarkan. Bentuk tes yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk tes objektif yaitu pilihan ganda dengan jumlah 20 soal dan 5 soal menjodohkan.

3.6 Validitas dan Reliabilitas

3.6.1. Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya instrument yang digunakan dalam penelitian ini. Validitas yang digunakan adalah validitas isi karena untuk mengetahui sejauh mana kesesuaian antara materi yang diberikan dengan instrumen dengan yang digunakan.

Validitas dalam penelitian ini adalah kesesuaian instrumen dengan materi huruf hiragana yang telah diajarkan

3.6.2. Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan satu pengertian “bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik”. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Artinya, berapa kali pun alat penilaian tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama.

Hasil uji coba kemudian dihitung menggunakan rumus *Kuder Richardson* yang dikenal dengan rumus KR20. Rumus ini digunakan untuk menganalisa jawaban yang salah dan yang benar dengan cara memberi skor 1 pada jawaban yang benar dan memberi skor 0 pada jawaban yang salah.

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

Keterangan :

r : koefisien reliabilitas tes

k : jumlah butir soal

p : proporsi jawaban benar

q : proporsi jawaban salah

St^2 : variansi total (harus dengan rumus)

(Sutedi, 2009:223)

Jika $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ instrumen dinyatakan reliabel dan jika $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$ instrumen dinyatakan tidak reliabel.

Uji coba dilaksanakan pada tanggal 19desember 2014 pada 10 siswa dengan masing-masing 5 siswa dari kelas XII IPS 1 dan XII IPS 2 Dari perhitungan menggunakan rumus T tes menghasilkan $r_{hitung} = 0,776$, sedangkan r_{tabel} untuk 10 responsen adalah 0,602. Hal ini berarti soal yang diujicobakan reliable karena r_{hitung} yang dihasilkan hasilnya lebih besar dari r_{tabel} .

3.8 Sistem Penilaian

Untuk mengetahui kemampuan membaca huruf hiragana, dilakukan dengan memberikan soal objektif pada siswa, kemudian skor yang telah diperoleh dari masing-masing siswa dijadikan nilai dengan rumus :

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

Keterangan :

S = skor yang dicari

R = Skor yang diperoleh dari responden

N = skor maksimum dari tes yang bersangkutan

SM = standar mark (besarnya yang dikehendaki, yaitu 100)

3.8 Analisis Data

Analisis data merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengolah data hasil penelitian agar dapat memperoleh kesimpulan.

Rumus yang digunakan dalam penelitian eksperimen ini adalah *T-tes* dengan rumus:

$$t = \frac{M_x - M_y}{SEM_{x-y}}$$

$$x = X - Mx$$

$$y = Y - My$$

t : nilai t hitung yang dicari

x : data hasil eksperimen

y : data hasil kelas kontrol

SEM x-y : standar error perbedaan mean x dan y

$$\text{➤ Standar deviasi } Sd x = \sqrt{\frac{\sum x^2}{n}} \quad Sd y = \sqrt{\frac{\sum y^2}{n}}$$

Sdx : standar deviasi x

Sdy : standar deviasi y

n : jumlah sampel

$$\text{➤ Standar eror rata-rata } SEMx = \frac{Sdx}{\sqrt{n-1}} \quad SEMy = \frac{Sdy}{\sqrt{n-1}}$$

SEM x : standar error mean x

SEM y : standar error mean y

$$\text{➤ } SEMx - y = \sqrt{SEMx^2 + SEMy^2}$$

SEM x-y : standar error perbedaan mean x dan y

3.9 Langkah-Langkah Eksperimen

Dalam penelitian ini, sebelum melakukan eksperimen penulis terlebih dahulu menyusun langkah-langkah penelitian sebagai berikut :

- a. Peneliti menentukan dua kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas ekspeimen dan kelas kontrol.
- b. Membuat media dengan permainan *Binggo*

- c. Peneliti mengajar di kelas eksperimen dengan menggunakan permainan *Binggo* dan mengajar di kelas kontrol menggunakan metode yang digunakan oleh guru dengan menuliskan huruf hiragana dipapan tulis.
- d. Peneliti diperkirakan mengajar selama 4 kali pertemuan dengan alokasi waktu 30 menit tiap kali pertemuan. Pertemuan pertama mengulang kembali kosakata tema *watashi no kazoku*. Pertemuan kedua mengulang kembali kosakata tema *ayu san no kazoku*, pertemuan ketigamengulang kembali kosakata tema *chichi no kyoushi* desu, dan pertemuan ke empat mengerjakan test selamat 30 menit.
- e. Uji reliabilitas instrument di kelas XII IPS 1 dan XII IPS 2 masing-masing kelas 5 siswa, total 10 siswa
- f. Menganalisa apakah tes yang sudah di uji cobakan reliabel atau belum.
- g. Setelah pengajaran kosakata dengan huruf hiragana selesai, peneliti memberikan *post-test* pada kelas eksperimen dan kontrol.
- h. Menganalisis data hasil test yang dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan teknik komparasi

3.9.1. Permainan Bingo Sebagai Media Pembelajaran Huruf Hiragana

Permainan *Bingo* sering digunakan sebagai media pembelajaran karena bentuknya yang sederhana sehingga mudah dimainkan oleh anak-anak hingga orang dewasa. Secara umum permainan ini menggunakan kartu atau yang disebut dengan kartu *Bingo*. Kartu ini berbentuk persegi dengan kotak-kotak didalamnya (contoh ukuran 5x5). (Delaney : 2012)

Permainan ini menggunakan dua buah kartu. Satu kartu berisi jawaban (kosakata) sedangkan yang satu berisi pertanyaan, untuk memenangkan permainan *bingo* seseorang harus menjawab pertanyaan yang jawabannya tertera di kartu jawaban dan harus menyilang atau menarik garis jawaban pada salah satu kotak jawaban dan jika jawaban yang disilang/di tarik garis membentuk garis horizontal atau vertikal maupun diagonal maka dia dianggap sebagai pemenang.

Permainan *Bingo* dalam penelitian ini menggunakan huruf hiragana, dengan mengisi kata pada kotak yang disediakan, waktu yang dibutuhkan untuk permainan ini bisa disesuaikan tergantung kotak yang dibuat (sedikit/banyak), bisa lebih lama dikarenakan banyaknya penggunaan kotak dalam satu bingkai dan kesulitan pertanyaan yang digunakan. Bisa juga lebih singkat dikarenakan kotak yang digunakan sedikit serta permainan *Bingo* dalam penelitian ini bersifat pengulangan materi saja.

3.9.2. Cara Bermain *Bingo*

Sebelum permainan dimulai guru menjelaskan aturan mainnya, setelah itu guru membacakan kosakata bahasa Jepang beserta artinya, kemudian siswa menirukan kosakata yang diucapkan oleh guru. Kegiatan ini hanya mengulang sekilas saja dari apa yang sudah di pelajari.

Kegiatan ini dilakukan setiap pertemuan dengan tema yang berbeda. Tema 1 (*watashi no kazoku*), terdiri dari kosakata *Hitori, futari, san nin, yo nin, go nin, roku nin, shichi nin, hachi nin, kyuu nin, ju nin, nan nin, sofuu, sobo, chichi, haha, ani, ane, otouto, imouto*

Tema 2 (*ayu san no kazoku*), terdiri dari kosakata *ojiisan, obaasan, otousan, okaasan, oniisan, oneesan, otoutosan, imoutosan*)

Tema 3 (*Chichi wa kyoushi desu*), terdiri dari kosakata *koumuin, keisatsukan, ginkouin, gunjin, shufu, ryoushi, isha, kyoushi, kaishain, nouka, shougakusei, chuugakusei, koukousei, daigakusei, mise, kissaten, kaisha.*

Cara bermainnya sebagai berikut :

- ✓ Meminta siswa untuk membuat 3 deret kotak kesamping dan 3 deret ke bawah sehingga jumlah kotak menjadi 9 kotak (jumlah kotak bisa disesuaikan).
- ✓ Setelah itu mulai permainan dengan cara meminta siswa untuk mendengarkan dengan seksama kosakata dari tema yang diucapkan (misal *watashi no kazoku*), kemudian siswa harus mengisi kotak-

kotak yang sudah dibuat dengan kosakata yang ada dalam tema *watashino kazoku* secara acak.

- ✓ Jika semua siswa sudah mengisi kotak-kotak, guru membetulkan kosakata dengan yang ditulis siswa jika kosakata ada yang diluar tema
- ✓ Permainan pasti ada yang menang dan ada yang kalah, dalam permainan ini yang menjadi pemenang adalah siswa yang berhasil membuat garis mendatar, tegak, atau diagonal dari kotak yang sudah di beri silang.
- ✓ Ketika siswa berhasil membuat garis mendatar, tegak atau diagonal maka siswa tersebut harus berteriak “BINGO” !!

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini diuraikan hasil penelitian berupa hasil pengumpulan data dan pembahasan, serta analisis uji hipotesis.

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Dengan menggunakan rumus $S = \frac{R}{X} \times SM$ diperoleh masing-masing

responden pada kelas eksperimen dan kontrol. Nilai-nilai tersebut dapat dilihat ditabel bawah ini. RES = Responden

Tabel 4.1 Nilai tes kelas eksperimen

No.	Nama	Benar	Skor	Nilai
1	RES 1	25	25	100
2	RES 2	21	25	84
3	RES 3	20	25	80
4	RES 4	21	25	84
5	RES 5	19	25	76
6	RES 6	16	25	64
7	RES 7	19	25	76
8	RES 8	20	25	82
9	RES 9	19	25	76
10	RES 10	20	25	80
11	RES 11	18	25	72
12	RES 12	19	25	76
13	RES 13	17	25	68
14	RES 14	16	25	64
15	RES 15	19	25	76
Rata-rata		92,4		1386

Tabel 4.1 di atas menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh responden pada kelas eksperimen adalah 100 dan nilai terendah adalah 64 , jadi nilai rata-rata pada kelas eksperimen adalah 92,4.

Tabel 4.2 Nilai tes kelas kontrol

No.	Nama	Benar	Skor	Nilai
1	RES 1	20	25	80
2	RES 2	19	25	76
3	RES 3	24	25	96
4	RES 4	15	25	60
5	RES 5	22	25	88
6	RES 6	19	25	76
7	RES 7	16	25	64
8	RES 8	18	25	72
9	RES 9	23	25	92
10	RES 10	21	25	84
11	RES 11	17	25	68
12	RES 12	16	25	64
13	RES 13	18	25	72
14	RES 14	17	25	68
15	RES 15	14	25	56
Rata-rata		74,4	1116	

Tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh responden pada kelas kontrol adalah 96 dan nilai terendah adalah 56, jadi nilai rata-rata pada kelas kontrol adalah 74,4.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Analisis Hasil Tes Kosakata Huruf Hiragana

Hasil tes pada kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar daripada nilai rata-rata kelas kontrol.

Untuk menganalisis hasil test kelas kontrol dengan kelas eksperimen digunakan rumus t-tes. Yaitu dengan rumus :

$$t = \frac{Mx - My}{SEM_{xy}}$$

t : koefisien yang dicari

Mx : Mean rata-rata hasil kelas kontrol

My : Mean rata-rata hasil kelas eksperimen

SEM_{xy} : Standar error perbedaan mean x dan mean y

No	X	Y	X	Y	x^2	y^2
1	80	100	5,6	7,6	31,36	57,76
2	76	84	1,6	-8,6	2,56	73,96
3	96	80	21,6	-12,4	466,56	153,76
4	60	84	-14,4	-8,4	207,36	70,56
5	88	76	13,6	-16,4	184,96	268,96
6	76	64	1,6	-28,4	2,56	806,56
7	64	76	-10,4	-16,4	108,16	268,96
8	72	82	-2,4	-10,4	5,76	108,16
9	92	76	17,6	-16,4	309,76	268,96
10	84	80	9,6	-12,4	92,16	153,76
11	68	72	-6,4	-20,4	40,96	416,16
12	64	76	-10,4	-16,4	108,16	268,96
13	72	68	-2,4	-24,4	5,76	595,36
14	68	64	-6,4	-28,4	40,96	806,56
15	56	76	-18,4	-16,4	338,56	268,96
Σ	1116	1386	0	0	1951,36	4856,36
M	74,4	92,4				

$$\begin{aligned}
 Sd x &= \sqrt{\frac{\sum x^2}{n}} \\
 &= \sqrt{\frac{1951,36}{15}} \\
 &= \sqrt{130,09} \\
 &= 11,40
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 Sd y &= \sqrt{\frac{\sum y^2}{n}} \\
 &= \sqrt{\frac{4856,36}{15}} \\
 &= \sqrt{323,75} \\
 &= 17,99
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 SEM_x &= \frac{Sdx}{\sqrt{n-1}} \\
 &= \frac{11,40}{\sqrt{15-1}} \\
 &= \frac{11,40}{\sqrt{14}} \\
 &= \frac{11,40}{3,7} = 3,08
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 SEM_y &= \frac{Sdy}{\sqrt{n-1}} \\
 &= \frac{17,99}{\sqrt{15-1}} \\
 &= \frac{17,996}{\sqrt{14}} \\
 &= \frac{17,99}{3,7} \\
 &= 4,86
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
SEM_{x-y} &= \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2} \\
&= \sqrt{(3,08)^2 + (4,86)^2} \\
&= \sqrt{9,48 + 23,61} \\
&= \sqrt{33,09} \\
&= 5,75
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
t &= \frac{M_x - M_y}{SEM_{x-y}} \\
&= \frac{74,4 - 92,4}{5,75} \\
&= \frac{18}{5,75} \\
&= 3,13
\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan menggunakan rumus T tes diperoleh thitung = 3,13. t tabel = 2,14 karena thitung lebih Besar daripada t tabel maka hipotesis yang berbunyi “efektifitas permainan bingo untuk mengingat kosakata hiragana” dinilai efektif.

4.3 Analisis Kesalahan

4.3.1 Analisis Kesalahan Kelas Eksperimen

Instrumen dari penelitian berbentuk kosakata yang ditulis dari huruf romaji ke huruf hiragana dan sebaliknya dari hiragana ke romaji.

1. Kesalahan pada bagian soal pilihan ganda

Soal pilihan ganda terdiri 20 butir soal dan mendapatkan skor 1 apabila menjawab benar. Jika salah maka tidak mendapatkan skor / 0. Butir soal yang paling banyak dijawab salah oleh responden adalah nomor 3, 7 dan 16. Berikut merupakan hasil analisis kesalahan dari soal tersebut.

a. Soal nomor 3

Hitori = ...

- A. ひとり
- B. びとり
- C. ぴとり
- D. みとり
- E. みどり

Jawaban : A. ひとり

Pilihan jawaban

Opsi jawaban	A	B	C	D	E	X
Σ yang menjawab	10	0	0	5	0	15

Dari hasil tes terhadap 15 responden, 5 menjawab salah. Dari 5 responden menjawab salah, 5 responden menjawab pilihan (D), Kesalahan tersebut dikarenakan responden kesulitan membedakan bentuk huruf ひ (hi) dengan huruf み (mi)

Soal nomor 7

San nin = ...

- A. なんにん
- B. さにん
- C. さんにん
- D. ざんにん
- E. さんたん

Jawaban : C. さんにな

Pilihan jawaban

Opsi jawaban	A	B	C	D	E	X
Σ yang menjawab	9	0	5	0	1	15

Dari hasil tes terhadap 15 responden, 10 responden menjawab salah. Dari 10 responden yang menjawab salah, 1 responden memilih pilihan (E), dan 9 responden memilih jawaban (A). Kesalahan tersebut dikarenakan responden terburu – buru dalam memilih jawaban tanpa membedakan huruf さ(sa) dan huruf な(na), kesalahan responden memilih jawaban (E) karena kesulitan membedakan bentuk huruf に(ni) yang mirip dengan huruf た(ta)

Soal no. 16

ぐんじん =

- A. Kunjin
- B. Gunjin
- C. Kunshin
- D. Gunshin
- E. Gunshie

Jawaban : B. Gunjin

Pilihan Jawaban

Opsi jawaban	A	B	C	D	E	X
Σ yang menjawab	0	5	2	8	0	15

Dari hasil tes terhadap 15 responden, 10 responden menjawab salah. Dari 10 responden yang menjawab salah, 2 responden memilih pilihan (C), dan 8

responden memilih jawaban (D). Kesalahan responden menjawab (C) dikarenakan responden kesulitan membedakan huruf (shi) dan (ji) serta kurang berhati – hati dengan adanya tanda baca (“). Kesalahan responden menjawab (D) dikarenakan responden kesulitan membedakan bentuk huruf く (Ku) yang mirip dengan huruf くゝ (gu)、 serta responden kurang berhati hati dengan adanya tanda baca (“)

2. Kesalahan pada bagian soal menjodohkan (romawi II)

Pada bagian ini berupa tes menjodohkan kosakata yang ditulis dengan huruf romaji ke dalam huruf hiragana. Tes ini terdiri dari 5 butir soal dan responden mendapatkan skor 1 apabila menjawab benar.

Butir soal yang paling banyak dijawab salah oleh responden adalah soal nomor 22 dan 23. Berikut analisis kesalahan butir soal.

a. Soal nomor 22

Soal : ISHA

Jawaban : いしや

Opsi jawaban	りしや	いしや	のうか	のえか	X
Σ yang menjawab	9	4	1	1	15

Berdasarkan hasil tes, dari 15 responden, 11 responden yang menjawab salah.

Dari 11 responden 9 responden menjawab “りしや”, dan hanya 4 responden yang menjawab benar yaitu いしや (isha). Kesalahan tersebut dikarenakan responden kesulitan dalam mengingat huruf い (i) dan り (ri)

yang sering terbalik, sedangkan 2 responden yang menjawab のうか dan のえか karena tidak hafal huruf hiragana.

b. Soal nomor 23

Soal : SHOGAKKOO

Jawaban : しょうがっこう

Opsi jawaban	しょうがっこう	しょうがつこう	けいさつかん	X
Σ yang menjawab	6	8	1	15

Berdasarkan hasil tes, dari 15 responden, 8 responden menjawab salah, dan hanya 6 responden yang menjawab benar yaitu しょうがっこう (shoogakkoo). Dari 8 responden semua menjawab “しょうがつこう” (shiyogatsukoo). Kesalahan tersebut dikarenakan responden kurang teliti dan kesulitan dalam mengingat huruf しょ (sho) dan しよ (shiyo), TSU kecil yang merupakan tanda baca huruf konsonan rangkap つ (tsu kecil) dan つ (tsu) sehingga terkecoh dengan pilihan jebakan, sedangkan 1 responden yang menjawab けいさつかん (keisatsukan) karena tidak hafal satu persatu huruf hiragana.

4.3.2 Analisis Kesalahan Kelas Kontrol

1. Kesalahan pada bagian soal pilihan ganda

Soal pilihan ganda terdiri 20 butir soal. Jika menjawab benar akan mendapatkan skor 1 dan akan tidak akan mendapat skor apabila menjawab salah. Butir soal yang paling banyak dijawab salah oleh responden adalah nomor 2, 3, 5, 7, 10, 16, dan 19

Berikut merupakan hasil analisis kesalahan dari soal tersebut.

Soal no. 2

2. Futari =

- | | |
|--------|--------|
| A. すにり | D. すたり |
| B. ふにり | E. ふたり |
| C. ふたい | |

Jawaban : E. (ふたり)

Pilihan jawaban

Opsi jawaban	A	B	C	D	E	X
Σ yang menjawab	0	2	3	1	9	15

Dari hasil tes terhadap 15 responden, 6 responden menjawab salah. 2 responden menjawab (B), karena responden sering tertukar antara huruf た (ta) dengan に (ni), 3 responden menjawab (C) karena responden sering terbalik ketika membaca huruf い (i) dan り (ri) dan 1 responden menjawab (D) dikarenakan responden kesulitan membedakan bentuk huruf ふ (fu) dengan huruf す (su) serta kurang memahami satu persatu huruf tersebut.

Soal nomor 3

3. Hitori = ...

- | | |
|--------|--------|
| A. ひとり | D. みとり |
| B. びとり | E. みどり |
| C. ぴとり | |

Jawaban : A. ひとり

Pilihan jawaban

Opsi jawaban	A	B	C	D	E	X
Σ yang menjawab	6	1	0	5	3	15

Dari hasil tes terhadap 15 responden, 9 responden menjawab salah. Dari 9 responden menjawab salah 5 responden menjawab pilihan jawaban (D), 1 responden menjawab (B), dan 3 responden menjawab (E) . Kesalahan responden menjawab (D) dikarenakan responden kesulitan membedakan bentuk huruf ひ (hi) dengan huruf み (mi), kesalahan responden menjawab (B) dan (E) dikarenakan responden kurang hati - hatidengan adanya tanda baca (‘) pada huruf ど dan び.

Soal no. 5

Imouto =

A. りもうと

B. いもうと

C. いもうど

D. いまうと

E. りまうと

Jawaban : B. いもうと

Pilihan jawaban

Opsi jawaban	A	B	C	D	E	X
Σ yang menjawab	0	8	5	2	0	15

Dari hasil tes terhadap 15 responden, 7responden menjawab salah. Dari 7 responden menjawab salah,5 responden menjawab (C) kesalahan tersebut dikarenakan responden tidak berhati hati dengan adanya tanda baca (‘) pada

huruf ど (do), dan 2 responden menjawab (D) dikarenakan kesulitan membedakan bentuk huruf ま (ma) yang mirip dengan huruf も (mo).

Soal nomor 7

San nin = ...

- A. なんにん
- B. さにん
- C. さんにん
- D. ざんにん
- E. さんたん

Jawaban : C. さんにん

Pilihan jawaban

Opsi jawaban	A	B	C	D	E	X
∑ yang menjawab	9	0	5	0	1	15

Dari hasil tes terhadap 15 responden, 10 responden menjawab salah. Dari 10 responden yang menjawab salah, 1 responden memilih pilihan (E), dan 9 responden memilih jawaban (A). Kesalahan tersebut dikarenakan responden terburu – buru dalam memilih jawaban tanpa membedakan huruf さ (sa) dan huruf な (na), kesalahan responden memilih jawaban (E) karena kesulitan membedakan bentuk huruf に (ni) yang mirip dengan huruf た (ta)

Soal nomor 10

Ojiisan =

- A. おじさん
- B. おじいさん
- C. おにいさん
- D. おしさん
- E. おじきん

Jawaban : B. おじいさん

Opsi jawaban	A	B	C	D	E	X
Σ yang menjawab	5	8	0	0	2	15

Dari hasil tes terhadap 15 responden, 7 responden menjawab salah. Dari 7 responden menjawab salah 5 responden menjawab pilihan jawaban (A) dan 2 responden menjawab pilihan jawaban (E). Kesalahan responden menjawab (A) dikarenakan responden kurang teliti dalam membaca huruf じ(ji) dengan huruf じい(jii) panjang. Kesalahan responden menjawab (E) dikarenakan tidak teliti serta kurang memahami huruf さ(sa) dengan き(ki) yang hampir mirip dan sering tertukar.

Soal nomor 16

16. ぐんじん = ...

- A. Kunjin
- B. Gunjin
- C. Kunshin
- D. Gunshin
- E. Gunshie

Jawaban :B (Gunjin)

Pilihan Jawaban

Opsi jawaban	A	B	C	D	E	X
Σ yang menjawab	0	6	4	5	0	15

Dari hasil tes terhadap 15 responden, 9 responden menjawab salah. Dari 9 responden yang menjawab salah, 4 responden memilih pilihan (C), dan 5 responden memilih jawaban (D). Kesalahan responden menjawab (C) dikarenakan responden kesulitan membedakan huruf (shi) dan (ji) serta kurang berhati – hati dengan adanya tanda baca (“). Kesalahan responden menjawab

(D) dikarenakan responden kesulitan membedakan bentuk huruf < (Ku) yang mirip dengan huruf <^ (gu)、serta responden kurang berhati hati dengan adanya tanda baca (“)

Soal no. 19

19. きっさてん = ...
- A. Sakkiten
 - B. Sassaten
 - C. Kisaten
 - D. Kissaten
 - E. Kitsusaten

Jawaban :D (Kissaten)

Pilihan Jawaban

Opsi jawaban	A	B	C	D	E	X
Σ yang menjawab	0	0	0	9	6	15

Dari hasil tes terhadap 15 responden, 6 responden menjawab salah. Dari 6 responden semua menjawab pilihan jawaban (E). Kesalahan tersebut dikarenakan responden kurang mengingat huruf rangkap っ kecil serta kurang teliti sehingga hanya melihat huruf awal dan akhirnya saja.

3. Kesalahan pada bagian soal menjodohkan (romawi II)

Pada bagian ini berupa tes menjodohkan kosakata yang ditulis dengan huruf romaji ke dalam huruf hiragana. Tes ini terdiri dari 5 butir soal dan responden mendapatkan skor 1 apabila menjawab benar.

Butir soal yang paling banyak dijawab salah oleh responden adalah soal nomor 22, 23, 24, 25.

Berikut analisis kesalahan butir soal.

a. Soal nomor 22

Soal : ISHA

Jawaban : いしや

Opsi jawaban	りしや	いしや	X
Σ yang menjawab	10	5	15

Berdasarkan hasil tes, dari 15 responden, 10 responden yang menjawab salah. Dari 10 responden semua menjawab “りしや”, dan hanya 5 responden menjawab benar yaitu いしや (isha). Kesalahan tersebut dikarenakan responden kesulitan dalam mengingat huruf い (i) dan り (ri) yang selalu tertukar.

b. Soal nomor 23

Soal : SHOGAKKOO

Jawaban : しょうがっこう

Opsi jawaban	しょうがっこう	しよがっこう	X
Σ yang menjawab	4	11	15

Berdasarkan hasil tes, dari 15 responden, 1 responden menjawab salah, dan hanya 4 responden yang menjawab benar yaitu しょうがっこう (shoogakkoo). Dari 11 responden semua menjawab “しよがっこう ” (shiyogatsukoo). Kesalahan tersebut dikarenakan responden kurang teliti dan kesulitan dalam mengingat huruf しよ (sho) dan しよ (shiyoo), TSU kecil yang merupakan

tanda baca huruf konsonan rangkap つ (tsu kecil) dan づ (tsu besar) sehingga terkecoh dengan pilihan jebakan .

c. Soal nomor 24

Soal : KEISATSUKAN

Jawaban : けいさつかん

Opsi jawaban	けいさつかん	せいさつかん	X
∑ yang menjawab	3	12	15

Berdasarkan hasil tes, dari 15 responden, 12 responden yang menjawab salah. Dari 12 responden semua menjawab “せいさつかん” (seisatsukan), dan hanya 3 responden menjawab benar yaitu “けいさつかん”(keisatsukan). Kesalahan tersebut dikarenakan responden kesulitan dalam mengingat huruf せ (se) dan け (ke) yang sering tertukar.

d. Soal nomor 25

Soal : NOUKA

Jawaban : のうか

Opsi jawaban	のうか	のえか	X
∑ yang menjawab	5	10	15

Berdasarkan hasil tes dari 15 responden, 10 responden yang menjawab salah. Dari 10 responden semua menjawab “のえか” (noeka), dan hanya 5 responden menjawab benar yaitu “のうか” (nouka). Kesalahan tersebut

dikarenakan responden kesulitan dalam mengingat huruf え (e) dan う (u) yang selalu tertukar.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan *binggo* efektif untuk mengingat kembali huruf hiragana pada siswa kelas XII SMA PGRI Temanggung. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes yang diberikan kepada responden. Rata-rata nilai pada kelas kontrol 74,4 yang belum mencapai KKM yaitu nilai 75, sedangkan rata-rata nilai kelas eksperimen 92,4 sudah melebihi KKM. Hal ini menunjukkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dari rata-rata kelas kontrol.

Perhitungan T tes diperoleh $t_{hitung}=3,13$ dengan demikian diketahui bahwa nilai $t_{hitung}(3,13)$ lebih besar dari $T_{tabel}=2,14$ karena t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} . Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran huruf hiragana dengan permainan *bingo* efektif di SMA PGRI 1 Temanggung

Berdasarkan analisis kesalahan, kelas kontrol lebih banyak melakukan kesalahan dibandingkan dikelas eksperimen. Responden di kelas kontrol kesulitan dalam mengingat huruf あ(a), に(ni), た(ta), ひ(hi), み(mi), ほ(ho), は(ha), り(ri), い(i), あ(a), お(o)じ(ji), じい(jii), き(ki), ぎ(gi), さ(sa), つ(tsu), せ(se), け(ke), う(u), え(e) Kesalahan tersebut dimungkinkan karena siswa belum hafal serta sulit membedakan huruf yang mirip, hal ini terjadi dikarenakan guru hanya menuliskan di papan tulis saja sehingga siswa merasa sulit mengingat huruf hiragana.

Responden di kelas eksperimen kesulitan dalam mengingat huruf は(ha), み(mi), も(mo), dan ま (ma) Kesalahan tersebut dikarenakan seringnya tertukar antara huruf yang satu dengan yang lain serta siswa sendiri yang kurang memahami sehingga sulit dimengerti.

5.2 Saran

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

1. Penggunaan permainan *bingo* dalam pembelajaran huruf hiragana diharapkan bisa digunakan sebagai alternatif untuk mempermudah mengingat kembali huruf hiragana pada siswa. Oleh karena itu, pengajar dapat menggunakannya sebagai salah satu alternatif media dalam pembelajaran huruf bahasa Jepang.
2. Bagi para peneliti, khususnya yang akan melakukan penelitian bahasa Jepang penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pilihan untuk melakukan penelitian dalam pembelajaran huruf Hiragana untuk mengukur kemampuan lainnya (tidak hanya membaca huruf saja)

DAFTAR PUSTAKA

Apriningrum,Dwi. 2014. “Efektivitas Penggunaan Teknik Mnemonik dengan Macromedia Flash Gambar untuk Mengingat Kembali Huruf Hiragana” . Skripsi Universitas Negeri Semarang

Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta :Rajawali Pers.

Azwar Saifudin 1997. Metode Penelitian. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Baharuddin.2007. Psikologi Pendidikan. Jogjakarta :Ar-Ruzz.

Kushartanti 2005. Pesona Bahasa. Jakarta :Gramedia Pustaka Utama

maya, ian . 2011. “Keefektivan Media Permainan Bingo Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa di SMA N 1 Tenganan”. Skripsi Universitas Negeri Semarang

Nur, Alipah. 2013. “Efektivitas Teknik Permainan bingo untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa jepang tingkat dasar” . Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia

Sudjana, Nana. 2009. Media Pengajaran. Bandung: SinarBaru.

Sudjianto&Dahidi. 2007. Pengantar Linguistik Bahasa Jepang. Jakarta: Kesaint Blanc.

Sutedi, Dedi. 2009. Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang. Bandung: Humaniora (diakses pada tanggal 2 mei 2014)

<http://www.scribd.com/mobile/doc/22918024> (diakses pada 11 juni 2014)

<http://nihongo-benkyoushimasu.blogspot.com/p/huruf.html> (diakses pada tanggal 16 juli 2014)

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	21	22	23	24	25			
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	625	
2	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	20	200
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	625
4	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	20	400
5	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	484
6	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	20	400
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	625
8	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	20	400
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	625
10	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	20	400
Σ	9	8	9	9	9	9	8	9	9	9	9	9	9	8	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	22	502
																											2	5
P	0,9	0,8	0,9	0,9	0,9	0,9	0,8	0,9	0,9	0,9	0,9	0,9	0,9	0,8	0,9	0,9	0,9	0,9	0,9	0,9	0,9	0,9	0,9	0,9	0,9	0,9		
Q	0.1	0.2	0.1	0.1	0.1	0.1	0.2	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.2	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1		
Pq	0.0	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	Σp	

	9	6	9	9	9	9	6	9	9	9	9	9	9	6	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	q =	
																										2,4	
																										6	

$$St^2 = \frac{(\sum x^2) - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

$$= \frac{(5025) - \frac{(222)^2}{10}}{10}$$

$$= \frac{(5025) - \frac{49284}{10}}{10}$$

$$= \frac{(5025) - 4928,4}{10}$$

$$= \frac{96,6}{10}$$

$$= 9,66$$

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

$$= \frac{25}{24} \left(\frac{9,66 - 2,46}{9,66} \right)$$

$$= \frac{25}{24} \left(\frac{7,2}{9,66} \right)$$
$$= \frac{25}{24} 0,745$$

$$= \frac{18,625}{24}$$

$$= 0,776$$

Uji coba dilaksanakan pada tanggal 19 desember 2014 pada 10 siswa dengan masing-masing 5 siswa dari kelas XII IPS 1 dan XII IPS 2. Dari perhitungan menggunakan rumus tersebut menghasilkan $r_{hitung} = 0,776$, sedangkan r_{tabel} untuk 10 responden adalah 0,602. Hal ini berarti soal yang diujicobakan reliable karena r_{hitung} yang dihasilkan hasilnya lebih besar dari r_{tabel} .

KISI-KISI SOAL

NO	MATERI	INDIKATOR	BUTIR SOAL	WAKTU (menit)	SKOR	BENTUK SOAL
1	<ul style="list-style-type: none"> Ani, hitori, futari, haha, imouto, sobo, sannin, ane, otouto, ojiisan 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu membaca kosakata dari huruf Romaji ke huruf Hiragana 	Romawi I (10 soal) No. 1 s/d 10	10 menit	10	Pilihan Ganda
2	<ul style="list-style-type: none"> ひとりっこ、おにいさん、おねえさん、おとうとさん、おばあさん、ぐんじん、りょうし、きつさてん、だいがくせい 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu membaca kosakata dari huruf Hiragana ke huruf Romaji 	Romawi I (10 soal) No.11 s/d 20	10 menit	10	Pilihan Ganda
3	<ul style="list-style-type: none"> いしや、しょがくせい、けいさつかん、かぞく、おかあさん、 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat menjodohkan huruf hiragana dan huruf romaji 	Romawi II (5 soal) No. 21 s/d 25	10 menit	5	Menjodohkan

Nama :

Kelas :

I. Pilihlah jawaban yang benar dari soal di bawah ini!

1. Ani =

- | | |
|-------|-------|
| A. おに | D. あに |
| B. おた | E. あた |
| C. あき | |

2. Futari =

- | | |
|--------|--------|
| A. すにり | D. すたり |
| B. ふにり | E. ふたり |
| C. ふたい | |

3. Hitori = ...

- | | |
|--------|--------|
| D. ひとり | D. みとり |
| E. びとり | E. みどり |
| F. ぴとり | |

4. Haha = ...

- | | |
|-------|-------|
| A. はば | D. ほは |
| B. ほほ | E. はぱ |
| C. はは | |

5. Imouto =

- | | |
|---------|---------|
| D. りもうと | D. いまうと |
| E. いもうと | E. りまうと |
| F. いもうど | |

6. Sobo =

- | | |
|-------|-------|
| A. そぼ | D. ろは |
| B. ろぼ | E. そほ |
| C. ろほ | |

7. San nin =

- | | |
|---------|---------|
| A. なんにん | D. じゅにん |
| B. よにん | E. ごにん |
| C. さんにん | |

8. Ane = ...

- | | |
|-------|-------|
| A. そふ | D. あね |
|-------|-------|

- B. そぼ
- C. はは

E. あに

9. Otouto =

- A. おもと
- B. おとうと
- C. おもうど

- D. あとうと
- E. あとど

10. Ojiisan =

- A. おじさん
- B. おじいさん
- C. おばさん

- D. おばあさん
- E. おとうとさん

11. ひとりっこ = ...

- A. Hitoiko
- B. Mitoiko
- C. Mitorikko

- D. Hitorikko
- E. Horiggo

12. おにいさん =

- A. Oniisan
- B. Ojiisan
- C. Oneesan

- D. Aniisan
- E. Onisan

13. おねえさん = ...

- A. Obaasan
- B. Aniisan
- C. Oneesan

- D. Onesan
- E. Aneesan

14. おかあさん = ...

- A. Obaasan
- B. Ohasan
- C. Okasan

- D. Okaasan
- E. Ojiisan

15. おばあさん = ...

- A. Obaasan
- B. Ohasan
- C. Okasan

- D. Okaasan
- E. Ojiisan

16. ぐんじん = ...

- D. Kunjin
- E. Gunjin
- F. Kunshin

- D. Gunshin
- E. Gunshie

17. ぎんこう = ...

- A. Kinko
- B. Kingou
- C. Gingou
- D. Ginkou
- E. Ginkoi

18. りょうし = ...

- A. Iyoushi
- B. Riyushi
- C. Ryoushi
- D. Ryoshi
- E. Riyoshi

19. きっさてん = ...

- A. Sakkiten
- B. Sassaten
- C. Kisaten
- D. Kissaten
- E. Kitsusaten

20. だいがくせい = ...

- A. Daigakusei
- B. Daikakusei
- C. Taigakusei
- D. Taikakukei
- E. Daigakukei

Jodohkanlah kosakata dibawah ini

- 21. MISE
- 22. ISHA
- 23. SHOGAKUSEI
- 24. KEISATSUKAN
- 25. NOUKA

- りしゃ
- いしゃ
- しよがくけい
- のうか
- ひせ
- けいさつかん
- せいさつかん
- しよがくせい

Kartu Bingo tema “*watashi no kazoku*”

そふ	おとうと	わたし	よにん
そば	ちち	じゅにん	いもうと
おに	はちにん	はは	なんにん
かぞく	きょうだい	さんにん	あに

Kartu Bingo tema “*Ayu san no kazoku*”

おにいさん	さんにん	いもうとさん
おじいさん	おねえさん	おとうとさん
おかあさん	おにいさん	おばあさん

Kartu Bingo tema “*chichi wa kyoushi*”

こうういん	のうか	だいがくせい	いしゃ
ちゅうがくせい	けいさつかん	かいしゃ	みせ
きつさてん	きょうし	りょうし	ぎんこういん
かいしゃいん	しょうがくせい	こうこうせい	しゅふ

Tanggal : 19 Desember 2014	Pukul :	
Kelas : XII IPS 2	Waktu : 30 menit	
<p>Target :</p> <p>Siswa dapat membaca dan menulis huruf hiragana <i>Hitori, futari, san nin, yo nin, go nin, roku nin, shichi nin, hachi nin, kyuu nin, ju nin, nan nin, sofū, sobo, chichi, haha, ani, ane, otouto, imouto</i> dengan metode baru yaitu dengan menggunakan permainan <i>Bingo</i>.</p>		
Alur / menit	Isi Pembelajaran	Alat Bantu
Pengantar (1 menit)	<ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu mempelajari huruf hiragana dalam tema “<i>watashi no kazoku</i>” <i>Hitori, futari, san nin, yo nin, go nin, roku nin, shichi nin, hachi nin, kyuu nin, ju nin, nan nin, sofū, sobo, chichi, haha, ani, ane, otouto, imouto</i> dengan metode baru yaitu dengan menggunakan permainan <i>Bingo</i>. 	LCD
Pengenalan huruf dan latihan dasar (5 menit)	<ol style="list-style-type: none"> Guru menunjukkan beberapa kosakata dengan menggunakan kartu Guru menunjuk beberapa siswa untuk membaca kosakata yang ada di kartu untuk mengingat kembali Kemudian secara klasikal, kelompok, dan individu guru melatih membaca huruf hiragana dengan menggunakan LCD. 	Kartu kosakata
Latihan penerapan (20 menit)	<p>Kegiatan</p> <ol style="list-style-type: none"> Pra kegiatan Guru menuliskan kosakata menggunakan huruf romaji. Kemudian siswa menulis dengan huruf hiragana Kegiatan <ul style="list-style-type: none"> Guru menyuruh siswa membuat kotak kotak kemudian mengisi dengan kosakata dengan tulisan hiragana 	Kartu huruf dan kosakata

	- Guru kemudian menyebutkan satu per	
Kelas : XII IPS 1	- Waktu : 30 menit	
	- satu kosa kata - Siswa melingkari kosakata yang disebutkan guru 3. Pasca kegiatan - Guru mengkondisikan suasana kelas.	
Penutup (4 menit)	1. Guru mengulangi huruf hiragana sudah dipelajari 2. Guru menanyakan kepada siswa jika ada hal yang belum dipahami. 3. Guru menjawab pertanyaan siswa (jika ada)	Kartu kosakata

<p>Target :</p> <p>Siswa dapat membaca dan menulis huruf hiragana <i>Hitori, futari, san nin, yo nin, go nin, roku nin, shichi nin, hachi nin, kyuu nin, ju nin, nan nin, sofū, sobo, chichi, haha, ani, ane, otouto, imouto</i> dengan metode baru yaitu dengan menggunakan permainan <i>Bingo</i>.</p>		
Alur / menit	Isi Pembelajaran	Alat Bantu
Pengantar (1 menit)	<ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu mempelajari huruf hiragana dalam tema “<i>watashi no kazoku</i>” <i>Hitori, futari, san nin, yo nin, go nin, roku nin, shichi nin, hachi nin, kyuu nin, ju nin, nan nin, sofū, sobo, chichi, haha, ani, ane, otouto, imouto</i> dengan metode baru yaitu dengan menggunakan permainan <i>Bingo</i>. 	LCD
Pengenalan huruf dan latihan dasar (5 menit)	<ol style="list-style-type: none"> Guru menunjukkan beberapa kosakata dengan menggunakan kartu Guru menunjuk beberapa siswa untuk membaca kosakata yang ada di kartu untuk mengingat kembali Kemudian secara klasikal, kelompok, dan individu guru melatih membaca huruf hiragana dengan menggunakan LCD. 	Kartu kosakata
Latihan penerapan (20 menit)	<p>Kegiatan</p> <ol style="list-style-type: none"> Pra kegiatan Guru menuliskan kosakata menggunakan huruf romaji. Kemudian siswa menulis dengan huruf hiragana Kegiatan <ul style="list-style-type: none"> Guru menyuruh siswa menulis kosakata dengan tulisan hiragana Guru kemudian menyuruh satu per satu kosakata di hafal kemudian ditulis kembali di papan tulis Pasca kegiatan 	Kartu huruf dan kosakata

	- Guru mengkondisikan suasana kelas.	
Penutup (4 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 4. Guru mengulangi huruf hiragana sudah dipelajari 5. Guru menanyakan kepada siswa jika ada hal yang belum dipahami. 6. Guru menjawab pertanyaan siswa (jika ada) 	Kartu kosakata

1. Menurut anda bagaimana pembelajaran huruf hiragana disekolah?
 - A. Sulit
 - B. Sangat Sulit
 - C. Cukup Sulit
 - D. Tidak Sulit

2. Apabila jawaban A/B/C. Apa penyebab kesulitan tersebut?
 - A. Banyaknya jumlah huruf Hiragana.
 - B. Banyaknya huruf yang mirip sehingga sering tertukar.
 - C. Kurangnya variasi pengajar dalam mengajarkan huruf.
 - D. Guru hanya mengajarkan huruf dengan menuliskan di papan tulis saja.

3. Apabila menjawab tidak sulit, apa penyebabnya?
 - A. Banyaknya variasi pengajar dalam mengajarkan huruf, (tidak hanya di papan tulis saja).
 - B. Walaupun jumlah huruf yang banyak, tapi menarik untuk dipelajari.
 - C.
 - D.

4. Supaya pembelajaran huruf Hiragana menarik dan mudah diingat, apa yang sebaiknya dilakukan pengajar?
 - A. Memberikan variasi pembelajaran huruf dengan permainan
 - B. Memberikan variasi pembelajaran huruf dengan kartu
 - C. Memberikan variasi pembelajaran huruf dengan banyak latihan
 - D. Memberikan variasi pembelajaran huruf dengan menghafal

5. Apa penyebab anda kesulitan mempelajari huruf Hiragan?

.....

.....

.....

DAFTAR NAMA KELAS KONTROL

NO	NIS	NAMA
1	5142	ANGGI PRASTIKAWATI
2	5148	BELA SINTIYA
3	5151	DANU W D PUTRA
4	5207	DESI ARDIKA
5	5157	FATHUROHMAN
6	5158	FELIK RIFALDI SANTOSO
7	5206	HARDI KURNIAWAN
8	5161	LIDIA PUTRI NATALIA
9	5166	NUNUNG RINDIYANI
10	5208	RAHARDIAN PATRIA PERDANA
11	5169	RAHMAH FITRIANA
12	5174	RINI SUSANTI
13	5175	ROY SYEVO AGIL S.P
14	5179	SODIKIN
15	5182	VAHENZHA DICTO ARNANDO
16	5264	WAHYU BUDI SANTOSA
17	5185	WIDYAS ARUBA PRASETYA
18	5186	WINDI SIS WULANDARI
19	5258	WISMOYO JATI SAPUTRO
20	5309	SATRIA DWI PRAYOGA

DAFTAR NAMA KELAS EKSPERIMEN

NO	NIS	NAMA
1	5144	ANYSA BUDY UTAMI
2	5147	BAMBANG ARI PRABOWO
3	5149	BONDAN SULISTYO
4	5152	DAVIT SATRIA PAMUNGKAS
5	5200	DINI HAYATI
6	5153	ELVA YULIANI
7	5156	FAMELA HANDAYANI
8	5160	HERVINANTO B TAMTAMA
9	5162	MAHRUS
10	5163	MIFTAHUDIN
11	5165	NOVA PANJI STYO BUDI
12	5201	NOVIANA TRI ASTUTI
13	5170	RANNI RISTIANI
14	5171	REVA NUR ADHA
15	5173	RIKA MUALAWATI
16	5178	SITI NURFATIMAH
17	5180	TENGGU ARDIANSAH
18	5183	VIKI ANGGITA SARI
19	5188	YOSI INDRIANI
20	5189	YUSUF ARIANDI