

## TEKNIK PERMAINAN CERITA BERANTAI DENGAN MEDIA GAMBAR UNTUK PEMBELAJARAN BERBICARA BAHASA JEPANG

Gati Intan Tamara<sup>1</sup>, Dianni Risda<sup>2</sup>, Juju Juangsih<sup>3</sup>

Departemen Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas  
Pendidikan Indonesia

*gatiintantamara@gmail.com*

### Abstraksi

Kemampuan berbicara merupakan salah satu aspek yang mempunyai peranan penting dalam berkomunikasi sehingga dapat menunjang keterampilan berbahasa khususnya Bahasa Jepang. Namun dalam kenyataannya keterampilan berbicara kurang mendapat perhatian. Pembelajar bahasa asing menemui masalah pada saat berbicara dalam bahasa yang sedang dipelajarinya. Oleh karena itu, dibutuhkan teknik pembelajaran yang dapat mengatasi masalah tersebut, salah satunya dengan menerapkan teknik permainan cerita berantai dengan media gambar untuk pembelajaran berbicara Bahasa Jepang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan berbicara bahasa Jepang sebelum dan sesudah diterapkannya teknik permainan cerita berantai dengan media gambar. Selain itu, untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap teknik permainan tersebut. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu. Dengan menggunakan *one group pre-test-post-test design*. Sampel penelitian ini adalah 20 mahasiswa Tingkat II Departemen pendidikan bahasa Jepang UPI. Pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan tes dan angket. Berdasarkan hasil analisis data, diketahui  $t_{hitung}$  34,8 dan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% adalah 2,09 dan pada taraf signifikansi 1% adalah 2,86. Dengan kata lain  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$ . Sehingga diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran berbicara Bahasa Jepang sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan cerita berantai. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan teknik permainan cerita berantai dengan media gambar ini dapat meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Jepang. Sehingga dari hasil penelitian ini, peneliti merekomendasikan untuk dijadikan sebagai alternatif teknik pembelajaran.

Kata kunci : teknik permainan cerita berantai, media gambar, pembelajaran berbicara Bahasa Jepang.

---

<sup>1</sup>Gati Intan Tamara : penulis utama

<sup>2</sup>Dianni Risda : penanggung jawab 1

<sup>3</sup>Juju Juangsih : penanggung jawab 2

## ***THE USE OF CHAINED STORY TECHNIQUES WITH PICTURES AS THE MEDIA FOR JAPANESE SPEAKING SKILL EDUCATION***

Gati Intan Tamara<sup>1</sup>, Dianni Risda<sup>2</sup>, Juju Juangsih<sup>3</sup>

Departemen Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia

[gatiintantamara@gmail.com](mailto:gatiintantamara@gmail.com)

### **Abstract**

*Speaking skills is an aspect that have important role in communication in order to support language skills, especially Japanese. Yet, in reality, speaking skill received less attention. Foreign language learners encounter problems when they learn to speak in Japanese. Therefore, an appropriate learning techniques is needed to cope with the problem, one of them is by applying chained story techniques with pictures as the media for Japanese speaking skill education. The purpose of this research are to description of speaking ability before and after chained story techniques with pictures as the media. Beside that, to determine the response of students about chained story technique. The research method that used of this research is quasi experiment. And the design of this research used one group pre-test-post-test design. The sample of this research are 20 university student on the second semester of Japanese Language Education Department. As for how to collect data in this research used test and questionnaire. Based on the result of data analysis that known db-19,  $t$  hitung 34.8 and  $t$ -table on significant level at 5% is 2, 09 and on significant level at 1% is 2,86. In other word,  $t$  hitung greater than  $t$  table. Its mean there's significant difference between the result of Japanese speaking skill education before and after used chained story technique. The conclusion of this matter is the use of chained story techniques with pictures as the media can improve Japanese language speaking skill education. So that, the researcher recommended this technique can be used as an alternative as a learning technique.*

*Keyword : chained story techniques, pictures as the media, Japanese language speaking skill education.*

## 1. PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa merupakan aspek penting dalam mencapai keterampilan berkomunikasi. Keterampilan berbahasa memiliki empat aspek yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Tarigan (2013, hlm.1) mengungkapkan bahwa keempat aspek keterampilan berbahasa merupakan satu kesatuan. Tetapi pada kenyataannya usaha dalam meningkatkan keterampilan berbicara kurang mendapat perhatian.

Oleh karena itu dibutuhkan teknik pengajaran yang sesuai ketika kegiatan berbicara menggunakan bahasa Jepang berlangsung. Penelitian ini menggunakan teknik permainan cerita berantai yang diperkenalkan oleh Tarigan. teknik permainan cerita berantai ini menggunakan media gambar yang dimana gambar tersebut dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis sehingga siswa menjadi lebih mudah untuk menggambarkan keadaan, dan alur dari suatu gambar yang dituangkan ke dalam gagasan secara lisan. Berdasarkan penelitian terdahulu teknik permainan cerita berantai dengan media gambar dapat meningkatkan kemampuan berbicara.

Menurut Tarigan (1990), “Penerapan teknik cerita berantai ini dimaksudkan untuk membangkitkan keberanian peserta didik dalam berbicara. Jika peserta didik telah menunjukkan keberanian, diharapkan kemampuan berbicaranya menjadi meningkat.”

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Teknik Permainan Cerita Berantai dengan Media Gambar untuk Pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang.

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan berbicara bahasa Jepang responden sebelum dan setelah menggunakan teknik permainan cerita berantai dengan media gambar dan untuk mengetahui tanggapan dan kesan responden terhadap penggunaan teknik permainan cerita berantai dengan media gambar.

Adapun teori dasar yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menurut Tarigan (1990), “Penerapan teknik cerita berantai ini dimaksudkan untuk membangkitkan keberanian peserta didik dalam berbicara. Jika peserta didik telah menunjukkan keberanian, diharapkan kemampuan berbicaranya menjadi meningkat.”
2. Sadiman (1984, hlm. 30) menyatakan bahwa, gambar pada dasarnya membantu mendorong para peserta didik dan dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran. Membantu mereka dalam kemampuan berbahasa, kegiatan seni, dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penelitian, melukis, dan menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi bacaan dari buku teks.
3. Menurut *Nihongo Kyouiku Jiten* (dalam Danasasmita, 2009, hlm. 85) pengertian berbicara adalah sebagai berikut:

話すということは人と人の中で意思を伝えるあう、いわゆるコミュニケーションであり、その形には1人たい1人、1人对多数、多数対1人などがある。(Houjou Junko, 1984, hlm 636).

“Berbicara merupakan komunikasi antar manusia dan manusia, saling menyampaikan maksud satu sama lain yang bentuknya dapat antara satu orang dengan orang lain, satu orang kepada orang banyak ataupun sebaliknya.” (Houjou Junko, 1984, hlm.636).

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Gay,dkk (2009, hlm. 240) mengungkapkan bahwa penelitian eksperimental merupakan satu-satunya tipe penelitian yang dapat menguji hipotesis dengan menunjukkan fakta dari hubungan sebab akibat. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design* dengan sampel penelitian berupa mahasiswa tingkat II Departemen Pendidikan Bahasa Jepang UPI berjumlah 20 orang. Pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan tes dan angket.

Adapun teknik pengolahan data sebagai hasil data tes statistik komparasional yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan *t hitung*, yakni sebagai berikut.

1. Membuat tabel persiapan.
2. Mencari mean *pretest* dan *posttest*.
3. Mencari gain (d) antara *pre-test* dan *post-test*.
4. Mencari mean gain (Md) antara *pre-test* dan *post-test*
5. Mencari kuadrat deviasi.
6. Mencari nilai *t hitung*.
7. Memberikan interpetasi dengan terhadap nilai '*t hitung*' tersebut.
8. Menguji kebenaran *t hitung* dengan membandingkan nilai pada *t tabel*.

(Sutedi, 2011:229-232)

Untuk menganalisis data, instrumen penelitian yang digunakan adalah angket dan tes. Tes diadan 2 kali yaitu tes awal *pretest* dan tes akhir *posttest*. Setelah itu siswa kelas eksperimen setelah melakukan *posttest* dilanjutkan mengisi angket. teknik pengolahan data angket adalah dengan cara menginterpretasikan jawaban dari hasil persentase setiap soal. Jawaban dari angket dijumlahkan kemudian disusun frekuensinya. Frekuensi jawaban yang ada dimasukkan ke dalam tabel frekuensi.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Analisis Data

	<i>Pretest</i>	<i>posttest</i>	<i>gain</i>
Rata-rata Hasil	52.2	92	39.8
Kuadrat Deviasi	495.2		
t- hitung	34.8		

Berdasarkan data diatas dapat ditarik kesimpulan :

- Setelah diterapkannya teknik permainan cerita berantai dengan media gambar terdapat perbedaan. Hal ini diperoleh berdasarkan nilai t hitung lebih besar dibandingkan nilai t tabel.

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan data penelitian diketahui bahwa sebelum diterapkannya teknik permainan cerita berantai dengan media gambar perolehan nilai *pretest* yaitu 11,75, kemudian setelah diterapkannya teknik permainan tersebut menjadi 23. Berdasarkan perhitungan statistik diketahui bahwa setelah diterapkannya oral method terdapat perbedaan, dibuktikan berdasarkan perolehan nilai t hitung lebih besar dibandingkan nilai t

tabel yaitu  $35,5 > 2,09$ , hal ini membuktikan bahwa penerapan teknik permainan cerita berantai dengan media gambar efektif dalam meningkatkan pembelajaran berbicara.

Berdasarkan data angket, diperoleh hasil bahwa sebagian besar responden menyatakan jawaban dan kesan positif terkait penerapan teknik permainan cerita berantai dengan media gambar. teknik permainan tersebut dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan perlu diterapkan dalam pembelajaran.

## 5. REFERENSI

- Gay, L.R, dkk. 2009. *Educational Research Competencies for Analysis and Application (Ninth Edition)*. New Jersey : Upper Saddle River
- Sadiman, Arif. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sutedi, Dedi. 2011. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Danasasmita, Wawan. 2009. *Metodelogi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bandung: Rizky Press
- Tarigan, H.G. 2013. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbicara*. Bandung : Angkasa.
- Tarigan, Djago dan H.G Tarigan. 1990. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.

日本語の会話を学習に対する、絵のメディアで  
「Cerita Berantai」と言うゲームのテクニック

ガティ.インタン.タマラ  
110224

要旨

話す能力はコミュニケーションのため、一つの大事な点である。その事は言語スキル、主に日本語のスキルを高めることができる。実際には話す能力はあまり注目されていない。学習者は外国語を勉強する時に話す能力について問題がある。そのため、その問題を解決するために、学習法をかえる必要があると思われる。その学習法の一つは絵のメディアで「Cerita Berantai」と言うゲームのテクニックを使用することである。本研究の目的は絵のメディアで「Cerita Berantai」と言うゲームである。ゲームを使用する前と使用した後の学習者の話す能力を比較するためである。それから、このゲームのテクニックについての学習者の反応を知るためである。本研究で用いられる方法は準実験（*quasi experiment* 法）である。デザインは *one group pre-test post-test* を使用した。研究の協力者はインドネシア教育大学日本語教育学科の二年生の学生 20 名である。データの収集はテストとアンケートを使用する。データの分析の結果によると、 $db=19$ 、 $t$ -得点=34.8、 $t$ -表 = 2.09 と 2.86 ということが分かった。つまり、 $t$ -得点は  $t$ -表より高い。「Cerita Berantai」と言うゲームのテクニックを使用する前と使用した後のテストの結果の間に有意差がみられるということが分かった。以上の結果により、絵のメディアで「Cerita Berantai」と言うゲームのテクニックの実験により、会話能力を上達させることが明らかになった。本研究の結果で会話能力を上達させるために使用するのは可能である。

キーワード：「Cerita Berantai」と言うゲームのテクニック、絵のメディア、会話

日本語の会話を学習に対する、絵のメディアで  
「Cerita Berantai」と言うゲームのテクニック

### A. はじめに

言語の中にコミュニケーションスキルは言語スキルによって達成することができる。言語スキルは四つの側面がある。それは聞くこと、話すこと、読むこと、書くことである。Tarigan (2013 : 1 ページ)によると四つの側面は一つの団結になっている。実際には話す能力の向上の努力はあまり注目されていない。

そのため、日本語でコミュニケーションをする時正しい教え方が必要だと思われる。本研究ではTariganによる「Cerita Berantai」と言うゲームのテクニックを紹介された。このテクニックは絵のメディアを使用し、その絵は論理的な順番を組み合わせる。そのため学習者は状態の筋がより簡単に説明できた。それに、予備調査によって絵のメディアで「Cerita Berantai」と言うゲームのテクニックは日本語の会話能力が上達になったということがわかった。

### B. 研究の目的

- a. 絵のメディアで「Cerita Berantai」と言うゲームのテクニックを使用する前と使用した後の学習者の話す能力を比較するためである。
- b. このゲームのテクニックについての学習者の反応を知るためである。

### C. 研究の方法

本研究は実験法を使用する。Gay (2009 : 240 ページ)によると実験的な方法は因果関係の事実を現わすことによって仮説を検証することができ、ただ一つの研究タイプである。実験方法は変数の研究関係を明らかにする。

本研究のデザインは*one group pre-test post-test design*である。研究の協力者はインドネシア教育大学日本語教育学科の二年生の学生20名である。データの収集としてはテストとアンケートを使用する。

本研究のデザインは次のようである。

クラス	事前テスト	実験	事後テスト
実験クラス	01	X	02

情報:

01 : 事前テスト (*pre-test*)

X : 実験

02 : 事後テスト (*Posttest*)

#### D. データの収集方法

テストの分析の公式は以下のようである。

a) 計算の表

サンプル	X	Y	D	d <sup>2</sup>
サンプル-1				
サンプル-2				
サンプル -3				
Σ				
M				

b) 事前テスト (*pre-test*) の平均

$$M_x = \frac{\sum x}{N}$$

c) 事後テスト (*Posttest*) の平均

$$M_y = \frac{\sum y}{N}$$



d) ゲインを計算する。

$$Gain = post-test - Pre-test$$

e) Mean Gain の平均を計算する。

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

f)  $\sum x^2d$  を計算する。

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

$\sum x^2d$  : 標準偏差と相俵の平均

g) t 得点を計算する。

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

h) 自由度 (df/db) を計算する公式

$$df/db = (n-1)$$

アンケートのデータ分析

i) アンケートの分析は次の公式を使用する。

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

情報 :

P = 答えた者に答えた回数の割合

f = 答えたの答えた数

n = 答えた者の数

- j) アンケートのデータがデータの解釈に用いられる手順は以下の通りである。

パーセンテージ	解釈
0%	いない
1%-5%	ほとんどいない
6%-25%	一部いる
26%-49%	半分以下
50%	半分
51%-75%	半分以上
76%-95%	かなり多い
96%-99%	ほとんど全部
100%	全部

(Supardi, 2006:20)

## E. 分析の結果

研究の分析に基づき、結果は次のようである。

	事前テスト	事後テスト	ゲイン
平均点	52.2	92	39.8
標準偏差	495.2		
t 得点	34.8		

上に述べたデータによると次の結論を取ることができる。

- 絵のメディアで「Cerita Berantai」と言うゲームのテクニックを適用してから有意差がある。このことは統計の計算の結果によると  $t$ -得点は  $t$ -表より大きいであるということがわかった。

## F. まとめ

1. 本研究のデータによると絵のメディアで「Cerita Berantai」と言うゲームのテクニックを実験する前に実験クラスの事前テストの平均点は52.2を示し、実験してからの事後テストの平均点は 92 を示した。データの分析によると「Cerita Berantai」と言うゲームのテクニックを実験してから有意差がある。このことは 統計の 計算の結果によると  $t$ -得点(34.8)は  $t$ -表(2.09)より大きい。これによって「Cerita Berantai」と言うゲームのテクニックについての話す能力に対する効果がある。
2. アンケート の データによるとだいたいの回答者が肯定的な反応を 答えた。回答者によると絵のメディアで「Cerita Berantai」と言うゲームのテクニックの日本語を実験した後、話す能力は上達できたと分かった。これによって、絵のメディアで「Cerita Berantai」と言うゲームのテクニックを日本語の授業の中に使用されることが必要である。

## A. 今後の課題

本研究では絵のメディアで「Cerita Berantai」と言うゲームのテクニックが日本語の会話を学習するためである。そのため、従来の方法と比較は今後の課題になりたい。その課題は次のようである。

### 1. 学習者について

絵のメディアで「Cerita Berantai」と言うゲームのテクニックの効果的には日本語の会話能力を高めることが分かったから、日本語の会話を学習する時、使用したほうがいい。

### 2. 日本語の教師について

このテクニックは以前日本語でまだ使用していなかったので、興味があれば使用してもいいんだが、ちゃんと工夫したほうがいいと思われる。

3. 次の著者に

読解や書き込みや聴解などに対し絵のメディアで「Cerita Berantai」というゲームのテクニックについて次の研究のために研究されたほうがいいと思われる。

参考文献

Gay, L.R, dkk. 2009. *Educational Research Competencies for Analysis and Application (Ninth Edition)*. New Jersey : Upper Saddle River

Sutedi, Dedi. 2011. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.

Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Tarigan, H.G. 2013. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbicara*. Bandung : Angkasa