

**EFEKTIVITAS TEKNIK *WORD FLOW GAME* TERHADAP
KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT BAHASA JEPANG PADA SISWA
KELAS XI (SMA NEGERI 14 BEKASI TAHUN AJARAN 2018/2019)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi

Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

Annuria Yustya Rahma

1501065007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

2019

HALAMAN PENGESAHAN

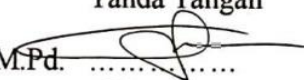
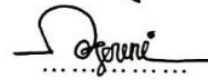
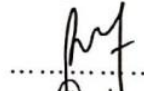

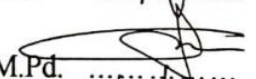

Judul Skripsi : Efektivitas Teknik *Word Flow Game* Terhadap Kemampuan Menulis Kalimat Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XI (SMA NEGERI 14 BEKASI Tahun Ajaran 2018/2019).

Nama : Annuria Yustya Rahma
NIM : 1501065007

Setelah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran penguji

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
Hari : Jumat
Tanggal : 30 Agustus 2019

Tim Penguji

	Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Akbar Nadjar Hendra, S.S., M.Pd.		12/9-2019
Sekretaris	: Ayu Putri Seruni, M.Pd.		10-9-2019
Pembimbing I	: Retno Utari, M.Pd.		10/9 2019
Pembimbing II	: Rita Agustina Karnawati, M.Pd.		10/9 2019
Penguji I	: Akbar Nadjar Hendra, S.S., M.Pd.		12/9-2019
Penguji II	: Dra. Hj. Rina Sukamara, M.Pd.		10/9-2019

Disahkan oleh,
Dekan,



Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd.
NIDN. 03.1712.6903

HALAMAN PERSETUJUAN

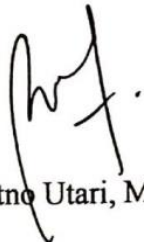
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

Judul Skripsi : Efektivitas Teknik *Word Flow Game* Terhadap Kemampuan Menulis Kalimat Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XI (SMA NEGERI 14 BEKASI Tahun Ajaran 2018/2019).

Nama : Annuria Yustya Rahma
NIM : 1501065007

Setelah diperiksa dan dikoreksi melalui proses bimbingan, maka dosen pembimbing dengan ini menyatakan setuju terhadap skripsi ini untuk diujikan atau disidangkan.

Pembimbing I,



Retno Utari, M.Pd.

Jakarta, 26 Agustus 2019

Pembimbing II,



Rita Agustina Karnawati, M.Pd.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Annuria Yustya Rahma
NIM : 1501065007
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **Efektivitas Teknik *Word Flow Game* Terhadap Kemampuan Menulis Kalimat Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XI (SMA NEGERI 14 BEKASI Tahun Ajaran 2018/2019)** merupakan hasil karya sendiri dan sepanjang pengetahuan dan keyakinan saya bukan plagiat dari karya ilmiah yang telah dipublikasikan sebelumnya atau ditulis orang lain. Semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya tulis dengan benar sesuai pedoman dan tata cara pengutipan yang berlaku. Apabila ternyata dikemudian hari skripsi ini, baik sebagian maupun keseluruhan merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.

Jakarta, Senin 26 Agustus 2019
Yang membuat pernyataan,



Nama : Annuria Yustya Rahma
NIM : 1501065007

ABSTRAK

Annuria Yustya Rahma, Efektivitas Teknik *Word Flow Game* Terhadap Kemampuan Menulis Kalimat Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XI (SMA NEGERI 14 BEKASI Tahun Ajaran 2018/2019). Skripsi, Jakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof.DR.HAMKA.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen semu (*Quasi Experiment Design*). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA NEGERI 14 BEKASI tahun ajaran 2018/2019. Sampel dalam penelitian ini diambil dari kelas XI MIA 6 SMA NEGERI 14 BEKASI tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 34 siswa. Berdasarkan hasil pengolahan data, kelas XI MIA 6 memperoleh jumlah nilai *pretest* 2574 dengan nilai rata-rata 75.71, nilai tertinggi 86 dan nilai terendah 62. Pada jumlah nilai *posttest* 2888.5 dengan nilai rata-rata 84.95, nilai tertinggi 98.0 dan nilai terendah 64.5. Nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Nilai *Normalized Gain* 10,05. Hasil penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis kalimat bahasa Jepang dengan menggunakan teknik *Word Flow Game* adalah efektif. Berdasarkan hasil angket, teknik *Word Flow Game* adalah siswa menjadi lebih bersemangat, dapat mengikuti pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang dengan baik serta dapat meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang siswa dan menarik.

Kata kunci : efektivitas, teknik *Word Flow Game*, kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang.

要旨

アヌリア ユスティア ラフマ, (2018/2019 学年) ブカシ の 14 高校 の 十一年生の 日本語の 文章 を書く能力に たいする、*Word Flow* ゲームテクニック の 有効性 知る ためである。論文。ジャカルタ: ハムカ大学教育学部日本語激育プログラム、2018年。

Quasi Experiment Design 研究方法を使用する。この 研究の対象は , (2018・2019年) ブカシ の 14 高校 の 十一年生である。サンプル は XI MIA 6 の クラス は 34 人いる。データ処理結果に気づいて、XI MIA 6 の クラス は *pretest* の 点は 2574 であり、平均点 は 75, 71 であり、最高点は 86 であり、最低点 は 62 である。一方 *posttest* の 点は 2888,5 であり、平均点 は 84,95 であり、最高点は 98 であり、最低点 は 64,5 である。*Sig (2-tailed)* の 点は $0,000 < 0,05$ である、ノルマーリゼドがインの 点は 10,05 である。研究の結果から、日本語の文章 を 書く能力のための *Word Flow* ゲームテクニック は 効果敵である。アンケート結果 によると *Word Flow* ゲームテクニック は生徒がより熱心になり、日本語の文章 を 書くことの学習に参加し、日本語の文章を書く 能力を 向上させ、面白くなる ことです。

キーワード: 有効性、*Word Flow* ゲームテクニック、日本語の 文章 を書く能力。、

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Swt., yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah sehingga penulis dapat menyusun skripsi yang berjudul **Efektivitas Teknik *Word Flow Game* Terhadap Kemampuan Menulis Kalimat Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XI (SMA NEGERI 14 BEKASI Tahun Ajaran 2018/2019)**.

Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Rasulullah Muhammad Saw., yang telah membawa risalah islamiah sehingga kita berada pada zaman yang tercerahkan dan berkeadaban.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu selama proses penyusunan skripsi ini.

1. Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
2. Akbar Nadjar Hendra, S.S., M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
3. Retno Utari, M.Pd. Pembimbing I sekaligus dosen Pembimbing Akademik yang sabar membimbing dan memberikan motivasi penulis dalam penyusunan skripsi ini.

4. Rita Agustina Karnawati, M.Pd. Pembimbing II yang selalu mengarahkan dan membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Drs. H. Asep Jamal Nurarifin, M.Pd. Kepala Sekolah SMA NEGERI 14 BEKASI yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
6. Yosi S.S. Guru bahasa Jepang SMA NEGERI 14 BEKASI yang telah bersedia membantu dan selalu menasehati dalam melakukan penelitian disekolah
7. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
8. Kedua orang tuaku tercinta, Ayah Yuslam dan Bunda Rahayu Setya yang selalu memberikan doa, kasih sayang dan dukungan tiada henti sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi orang tua yang terhebat dan *support system* untuk penulis.
9. Kembaranku tersayang, Annisa Yustya Faradila yang selalu memberikan doa, semangat dan sangat membantu dalam penyusunan skripsi dari awal hingga akhir, serta adikku tersayang Fathma Hasna Khaerani yang memberikan doa, semangat dan segala canda tawa di tengah keluh kesah selama proses pengerjaan penulisan skripsi sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
10. Ikshan Efendi, teman hidup terbaik yang sama - sama berjuang dalam menyelesaikan skripsi dan yang selalu memberikan doa, semangat,

perhatian dan saling mengingatkan penulis dalam segala hal. Semoga sukses dan selalu semangat mengejar cita-cita.

11. Sahabat terbaik, Dea Kurniawati yang selalu mengingatkan dan memberikan semangat serta doa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Terima kasih juga Nurul Mega, Dhira Kaherani, Ayu, Dian Damayanti untuk canda tawa dan kenangan yang telah diberikan, sudah saling memotivasi dan mendoakan agar skripsi ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu.
12. Teman – teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2015 atas motivasi dan sama-sama berjuang untuk menyelesaikan skripsi dengan baik dan tepat waktu. Terima kasih atas kerjasamanya dalam berorganisasi dan semua kenangan selama 4 tahun di kampus.
13. Seluruh senpaitachi dan kouhaitachi Pendidikan Bahasa Jepang yang tidak bisa disebutkan satu per satu.
14. Seluruh siswa kelas XI MIA 6 SMA NEGERI 14 BEKASI yang telah ikut andil selama proses penelitian ini.
15. Dan semua pihak yang membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, mengingat kemampuan maupun pengetahuan yang penulis miliki masih sangat terbatas. Tiada kata yang dapat penulis sampaikan kepada mereka

selain ucapan terima kasih. Semoga jasa dan kebaikan mereka tercatat sebagai amal baik yang akan mendapat balasan dari Allah Swt. Semoga skripsi ini memberi manfaat baik bagi penulis, pembaca, dan pengembangan ilmu.

Jakarta, 26 Agustus 2019



Annuria Yustya Rahma

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
ABSTRAK	iv
要旨	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Manfaat Penelitian	5

BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Teoretis	7
1. Variabel Terikat (Y)	7
a. Menulis.....	7
1) Pengertian Menulis	7
2) Tujuan Menulis	8
b. Kalimat.....	9
1) Pengertian Kalimat	9
2) Struktur Kalimat Bahasa Jepang	10

2. Variabel Bebas (X)	17
a. Pengertian Pembelajaran.....	17
b. Teknik Pembelajaran	19
1) Pengertian Teknik Pembelajaran.....	19
2) Macam - Macam Teknik Pembelajaran.....	20
c. Teknik <i>Word Flow Game</i>	25
1) Pengertian Teknik <i>Word Flow Game</i>	25
2) Kelebihan dan Kekurangan	
Teknik <i>Word Flow Game</i>	26
B. Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Berpikir	29
D. Hipotesis Penelitian	30

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	31
1. Tempat Penelitian	31
2. Waktu Penelitian	32
C. Metode Penelitian.....	33
1. Variabel Penelitian	33
2. Desain Penelitian.....	34
D. Populasi dan Sampel	35
1. Populasi	35
2. Sampel	35
3. Teknik Pengambilan Sampel	36
4. Ukuran Sampel	37
E. Rancangan Perlakuan	37
1. Materi Pelajaran	37
2. Strategi Pembelajaran.....	38
3. Pelaksanaan Perlakuan (Prosedur Pembelajaran)	38
F. Teknik Pengumpulan Data	39

1. Instrumen Variabel Terikat	39
a. Definisi Konseptual	39
b. Definisi Operasional	39
c. Jenis Instrumen	40
d. Kisi-kisi Instrumen	41
e. Pengujian Validitas dan Penghitungan Reliabilitas...	42
2. Instrumen Variabel Bebas	44
a. Definisi Konseptual	44
b. Definisi Operasional	44
G. Teknik Analisis Data	46
H. Hipotesis Statistika	47
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Deskripsi Data	49
B. Pengujian Persyaratan Analisis	57
1. Uji Normalitas	57
C. Pengujian Hipotesis	64
1. Uji t	64
2. Pengolahan Data Nilai Efektifitas Pembelajaran	67
3. Pengolahan Angket	69
D. Pembahasan Hasil Penelitian	84
E. Keterbatasan Penelitian	86
BAB V	SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN
A. Simpulan	87
B. Implikasi	89
C. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN – LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Jadwal Penelitian	32
Tabel 3.2	Kisi-kisi Instrumen Soal	42
Tabel 3.3	Daftar Pembobotan Penilaian Teknik <i>Word Flow Game</i>	45
Tabel 4.1	Data Nilai <i>Pretest</i> dan Nilai <i>Posttest</i> Siswa.....	45
Tabel 4.2	Deskriptif Statistik	56
Tabel 4.3	<i>Case Processing Summary Pretest</i>	57
Tabel 4.4	Deskripsi Data <i>Pretest</i>	58
Tabel 4.5	<i>Normalitas Distribusi Pretest</i>	59
Tabel 4.6	<i>Case Processing Summary Pretest</i>	61
Tabel 4.7	Deskripsi Data <i>Posttest</i>	61
Tabel 4.8	<i>Normalitas Distribusi Posttest</i>	63
Tabel 4.9	<i>Output Uji t Pretest dan Posttest</i>	65
Tabel 4.10	<i>Normalized Gain</i>	67
Tabel 4.11	Hasil Angket No.1	69
Tabel 4.12	Hasil Angket No.2	70
Tabel 4.13	Hasil Angket No.3	71
Tabel 4.14	Hasil Angket No.4	72
Tabel 4.15	Hasil Angket No.5	73
Tabel 4.16	Hasil Angket No.6	74
Tabel 4.17	Hasil Angket No.7	75
Tabel 4.18	Hasil Angket No.8	76
Tabel 4.19	Hasil Angket No.9	77
Tabel 4.20	Hasil Angket No.10	78
Tabel 4.21	Hasil Angket No.11.....	79
Tabel 4.22	Hasil Angket No.12.....	80
Tabel 4.23	Hasil Angket No.13.....	81
Tabel 4.24	Hasil Angket No.14.....	82
Tabel 4.25	Hasil Angket No.15.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berpikir	30
Gambar 4.1	Normalitas Q-Q Plot <i>Pretest</i>	60
Gambar 4.2	Normalitas Q-Q Plot <i>Posttest</i>	64
Gambar 4.3	Diagram Nilai Rata-Rata <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	<i>Outline</i> Penelitian
Lampiran 2	Surat Izin Penelitian
Lampiran 3	Surat Izin Penelitian Cabang Dinas Pendidikan
Lampiran 4	Surat Pernyataan <i>Expert Judgment</i>
Lampiran 5	RPP
Lampiran 6	Soal <i>Pretest</i>
Lampiran 7	Soal <i>Posttest</i>
Lampiran 8	Tabel data nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>
Lampiran 9	Angket
Lampiran 10	Tabel Hasil Angket

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses pembelajaran, terjadi interaksi antara guru dengan siswa yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus menggunakan suatu strategi dan model pembelajaran yang tepat agar dapat memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kondusif maka akan membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru di kelas.

Masalah yang sering terjadi dalam pembelajaran pada umumnya adalah kelas kurang kondusif dikarenakan siswa jenuh dengan suasana pembelajaran di dalam kelas. Dalam proses pembelajaran guru hanya menerangkan materi pelajaran saja yaitu masih berpusat pada guru yaitu model pembelajaran konvensional (Iswari, Sunarsih dan Thamrin, 2017). Pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Maka dari itu penggunaan strategi dan model pembelajaran yang bervariasi sangat diperlukan oleh guru untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Jepang terdapat empat aspek keterampilan bahasa yang harus dikuasai siswa yaitu, keterampilan mendengar, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang cukup sulit dikuasai oleh siswa, terutama menulis bahasa asing. Siswa harus sering banyak latihan menulis agar mampu menguasai kosakata dan pola kalimat bahasa Jepang dengan tepat. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Tarigan (2008: 4) bahwa keterampilan menulis harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur. Kesulitan menulis kalimat bahasa Jepang bagi siswa disebabkan oleh banyak faktor, diantaranya bahasa Jepang memiliki huruf dan struktur kalimat yang berbeda dengan bahasa Indonesia, rendahnya kemauan serta kurangnya kesempatan siswa untuk berlatih menulis kalimat dalam bahasa Jepang, dan kurang tepatnya teknik yang digunakan dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru harus mampu memunculkan minat belajar siswa dalam mempelajari bahasa Jepang, yaitu dengan menggunakan teknik yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Jepang agar tercapainya tujuan pembelajaran dan pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa dapat berlatih membuat kalimat dalam bahasa Jepang. Berdasarkan pengalaman peneliti saat mengikuti program magang di sekolah siswa lebih aktif, fokus dan memahami materi ketika guru mengajar dengan menggunakan sebuah permainan. Oleh karena itu, diperlukan teknik permainan yang berfungsi

untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat. Salah satu teknik pembelajaran yang dimaksud yaitu teknik permainan *Word Flow* (kata mengalir) merupakan teknik pembelajaran bahasa yang dilakukan secara berkelompok untuk melatih keterampilan siswa dalam menulis kalimat. Penggunaan teknik *Word Flow Game* di dalam pembelajaran menulis kalimat bertujuan agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik, menyenangkan dan menantang, sehingga memudahkan siswa untuk membuat kalimat Suyatno (Asih, Juangsih, dan Rasiban, 2018: 40). Tujuan diterapkannya teknik *Word Flow Game* dalam proses pembelajaran yaitu untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis kalimat bahasa Jepang.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan menggunakan teknik *Word Flow Game* yang bertujuan agar membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang, peneliti juga melakukan penelitian untuk mengetahui keefektifan sebuah teknik pembelajaran yaitu teknik *Word Flow Game* yang dapat digunakan pada pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang. Maka dari itu, peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul **“EFEKTIVITAS TEKNIK WORD FLOW GAME TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT BAHASA JEPANG PADA SISWA KELAS XI (SMA NEGERI 14 BEKASI TAHUN AJARAN 2018/2019)”**.

B. Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah berikut:

1. Bagaimana uji coba teknik *Word Flow Game* dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang terhadap siswa kelas XI SMA NEGERI 14 BEKASI tahun ajaran 2018/2019?
2. Apakah teknik *Word Flow Game* efektif terhadap kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang terhadap siswa kelas XI SMA NEGERI 14 BEKASI tahun ajaran 2018/2019?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan terarah maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada keefektifan teknik *Word Flow Game* dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang terhadap siswa kelas XI SMA NEGERI 14 BEKASI tahun ajaran 2018/2019.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang siswa kelas XI SMA NEGERI 14 BEKASI tahun ajaran 2018/2019 sebelum menggunakan teknik *Word Flow Game* ?
2. Bagaimana kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang siswa kelas XI SMA NEGERI 14 BEKASI tahun ajaran 2018/2019 sesudah menggunakan teknik *Word Flow Game* ?

3. Apakah teknik *Word Flow Game* efektif terhadap kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang pada siswa kelas XI SMA NEGERI 14 BEKASI tahun ajaran 2018/2019 ?
4. Bagaimana tanggapan siswa kelas XI SMA NEGERI 14 BEKASI tahun ajaran 2018/2019 dalam penggunaan teknik *Word Flow Game* terhadap kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang?

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai bahan referensi pada penelitian sejenis yang akan dilakukan berikutnya maupun menambah referensi terhadap kajian media dalam pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang. Selain itu penulis juga berharap teknik *Word Flow Game* dalam penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan alternatif untuk membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan dengan menggunakan teknik *Word Flow Game* sehingga dapat meningkatkan kemampuan menulis kalimat dalam bahasa Jepang pada siswa.

b. Bagi Siswa

Peneliti mengharapkan siswa lebih aktif dan fokus dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jepang dan siswa dapat meningkatkan kemampuan menulis kalimat dalam bahasa Jepang melalui teknik *Word Flow Game*.

c. Bagi Institusi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang bahwa teknik *Word Flow Game* dapat meningkatkan kemampuan menulis kalimat dalam bahasa Jepang dan dapat dijadikan rujukan dalam proses pembelajaran kedepannya.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini sebagai pengalaman meneliti dan sebagai pikiran awal dalam melakukan penelitian khususnya pembelajaran dalam teknik *Word Flow Game*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. (2014). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asih, R.P., Juangsih, J, dan Rasiban, L.M. (2018). Teknik *Word Flow Game* Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Bahasa Jepang. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 3(1), 40&48. Diunduh tanggal 31 Desember 2018, dari <http://ejournal.upi.edu/index.php/japanedu/index>.
- Dalman. (2016). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Dalman. (2015). *Penulisan Populer*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Faturrohman, Muhammad. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: A-Ruzz Media.
- Hanifah, R.A., Sutjiati, N, dan Sugihartono. (2017). Penggunaan Teknik Permainan Complete Sentences Stock Exchange Dalam Pembelajaran Pola Kalimat Dasar Bahasa Jepang (Penelitian Experimen Terhadap Siswa Kelas XI SMAN 14 Bandung. *EDUJAPAN*, 1(2), 102. Diunduh tanggal 30 Desember 2018, dari <https://ejournal.upi.edu>.
- Iswari, A.P.,Sunarsih, E,S dan Tamrin, A.G. (2017). Perbandingan Hasil Belajar Antara Model Pembelajaran Konvensional Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Accelerated Instruction (TAI) Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Kelas X TGB di SMK NEGERI 2 SURAKARTA. *Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Sebelas Maret*, 3(2), 3. DOI: <https://doi.org/10.20961/ijcee.v1i2.18092> .
- Karnawati, R.A., dan Sari, T.S. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Auditory, Intellectually, Repetition (AIR) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 75 Jakarta. *Universitas Muhammadiyah PROF.DR.HAMKA*. Diunduh tanggal 31 Juli 2019, dari <https://jbptunikompp-gdl-ritaaguti-39866-1-ritaagu-a.pdf> .
- Laba, N.I , dan Rinayanthi, M.N. (2018). *Buku Ajar Bahasa Indonesia berbasis Karya Tulis Ilmiah*. Yogyakarta: Deepublish.

- Majid, Abdul. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maolani, R.A, dan Cahyana, U. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Meryam, A. dan Usman, M. (2017). Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Dengan Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas XI IPA Madrasah Aliyah Negeri 1 Makasar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2), 96-97. Diunduh tanggal 22 Juni 2019, dari <https://ojs.unm.ac.id>.
- Nasir, Muhajir. (2016). *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Runtuwarouw, J.J. (2017). Peningkatan Kemampuan Menulis Bahasa Jepang Melalui Model Pembelajaran Workshop. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 2(2), 169. DOI: <http://10.17509/japanedu,v2i2.8998>.
- Saadah, C. (2017). Pengaruh Penggunaan Teknik Pembelajaran Kata Mengalir terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI IPA 1 SMA GIKI 2 Surabaya. *Universitas Negeri Surabaya*, 1(1), 3. Diunduh 8 Mei 2019, dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>.
- Saefuddin, Asis. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjianto dan Ahmad, D. (2014). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesain Blanc.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suyatno. (2010). *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: SIC.
- Tarigan, H.G. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Yanti, P.G., Zabadi, F, dan Rahman, F. (2017). *Bahasa Indonesia Konsep Dasar dan Penerapan*. Jakarta: Grasindo.