



MODEL *COMMUNICATION GAME* DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA POSTER DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JEPANG

Fauziah Arsintanaya^{1*}, *Melia Dewi Judiasri*², *Ahmad Dahidi*³
Departemen Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia
Jl. Dr. Setiabudhi No. 229, Bandung 40154, Indonesia
*E-mail : arsintanaya@hotmail.com

Abstrak

Bagi mahasiswa pembelajar bahasa Jepang, berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai. Dalam pembelajaran bahasa Jepang tidak sedikit mahasiswa yang kesulitan dalam menguasai keterampilan berbicara. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan mengenai tata bahasa Jepang yang baik, pelafalan yang belum tepat, minimnya penguasaan kosakata dll. Karena itu diperlukan sebuah model pembelajaran untuk membantu meningkatkan penguasaan keterampilan berbicara tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan berbicara pembelajar dikelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah diterapkannya model *communication game* dengan menggunakan media poster dan mengetahui perbedaannya. Selain itu, untuk mengetahui pula tanggapan pembelajar mengenai model *communication game* menggunakan media poster ini. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen murni dengan menggunakan *one group pretest-posttest design*. Sampel penelitian ini adalah 12 mahasiswa tingkat tiga departemen pendidikan bahasa Jepang UPI. Pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan tes dan angket. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai t_{hitung} Lebih besar dibandingkan dengan t_{tabel} (pada taraf signifikan 5%) maka terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat kemampuan berbicara bahasa Jepang pembelajar yang menggunakan model *communication game* dengan media poster dengan pembelajar yang tidak menggunakan model pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil analisis angket dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden memberikan tanggapan positif mengenai model *communication game* menggunakan media poster dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang.

Kata Kunci: Model *Communication game*; Media poster; keterampilan berbicara;

Abstract

For Japanese college students, speaking skill is one of language skills that must be mastered. In Japanese learning many students have difficulty in mastering speaking skill. This problem occurred due to lack of knowledge about Japanese grammar, pronounce a word incorrectly, leak of vocabulary, ect. Therefore, learning model is important to improve mastery of speaking skill. The purposes of this research are to describe students's Japanese speaking skill ability in both

of experiment class and control class before and after *communication game* model using poster applied. Furthermore, to know students's opinions about *communication game* model using poster. The method used in this research is true experiment using one group *pretest-posttest* design. The sample of this research are 12 third year college students of Japanese education department UPI. The data of this research are collected using test and questionnaire. From the analysis which has been done, it can be concluded tcount is higher than ttable (at 5% of significant standard) then there is significant differences between students's Japanese skill ability who using *communication game* model and students who didn't using the model. Based on questionnaire analysis, it can be concluded most of respondents give positive response toward *communication game* model using poster for improving Japanese speaking skill.

Keywords: *Communication game* model; speaking skill; Poster

Pendahuluan

Fungsi bahasa yang paling utama sejak seorang belajar bahasa adalah untuk komunikasi. Dalam buku Hanasu Koto O Oshieru, Japan Foundation (2012: 11) menjelaskan bahwa berbicara adalah memikirkan isi yang ingin dikatakan, memilih ungkapan yang ingin dikatakan, mengikuti proses penyampaian vokal atau suara kepada lawan bicara. Komunikasi pembicara dan pendengar berawal dari tanggapan, pilihan, perbedaan informasi, dan tujuan. Hal ini, sudah dipikirkan hubungan antara latihan dihadapan kelas dan faktor komunikasi, juga proses berbicara. Dalam pembelajaran bahasa jepang tidak sedikit mahasiswa yang kesulitan dalam menguasai keterampilan berbicara. Beberapa diantaranya disebabkan karena kurangnya pengetahuan mengenai tata bahasa Jepang yang baik, pelafalan dalam bahasa Jepang yang belum benar, dan kurangnya kosakata dalam bahasa Jepang.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah model pembelajaran untuk membantu mahasiswa agar dapat meningkatkan kemampuan berbicara. Salah satunya dengan menggunakan model *communication game* dengan menggunakan media poster.

menurut Komalasari (2014: 57) Model pembelajaran merupakan serangkaian pendekatan, strategi, metode teknik, bahkan taktik pembelajaran yang terangkai menjadi satu kesatuan.

Disamping itu Joyce dan Weill

(2009:7) dalam Miftahul Huda (2014:73) model pengajaran merupakan strategi pengajaran perspektif yang membantu mencapai tujuan instruksional. Model pengajaran di deskripsikan sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional, dan memandu proses pengajaran diruang kelas atau di seting yang berbeda.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan, model pembelajaran dapat diartikan sebagai strategi atau taktik pembelajaran yang terangkai dan berprosedur sebagai pedoman untuk memandu proses pembelajaran di ruang kelas.

Setiap keterampilan itu, berhubungan erat sekali dengan tiga keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka ragam. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya kita melalui suatu hubungan urutan yang teratur, mula-mula pada masa kecil kita belajar menyimak bahasa, kemudian berbicara, sesudah itu kita belajar membaca dan menulis. Menyimak dan berbicara kita pelajari sebelum memasuki sekolah. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan suatu kesatuan, merupakan catur tunggal (Tarigan, 2015: 1).

Sehubungan dengan pernyataan sebelumnya, Nurgiyantoro (2014: 399) juga menjelaskan bahwa berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan bahasa setelah mendengar. Berdasarkan bunyi-bunyi (bahasa) yang didengarnya itulah kemudian

manusia belajar mengucapkan dan akhirnya mampu untuk berbicara. Untuk dapat berbicara dalam suatu bahasa secara baik, pembicara harus menguasai lafal, struktur, dan kosakata yang bersangkutan. Dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang berarti ucapan yang keluar dari mulut atau kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi untuk mengekspresikan, menyatakan, memberitahukan dan melaporkan, dapat juga diartikan sebagai komunikasi, bentuknya antara lain individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan individu, dan lain sebagainya.

Menurut Paul Ginnis (2008:83) *Communication game* merupakan sebuah permainan komunikasi yang mudah diterapkan dan menyenangkan yang mendorong kemampuan verbal, mendengar, pengamatan, pemahaman, dan kerjasama. Setiap pasangan diberikan dua kertas yang berbeda, salah satu siswa diberikan kertas berisikan visual sedangkan pasangannya diberikan kertas polos. Setiap pasangan harus bertanya jawab agar pasangan yang mendapat kertas kosong dapat meniru visual dengan sesempurna mungkin.

dijelaskan pula mengenai tata cara melakukan model pembelajaran *communication game* (Ginnis, 2008:83), yaitu:

a. Siswa duduk berpasangan punggung dengan punggung sandaran kursi sebaiknya bersentuhan sehingga siswa cukup dekat untuk saling mendengarkan diantara keramaian yang ada mereka memutuskan siapa A dan siapa B.

b. A diberi materi visual, yang dia pegang dekat dengan dadanya (sehingga pasangan mata yang penasaran disekeliling ruang tidak dapat melihatnya). B diberi selembar kertas polos dan pensil.

c. A menjelaskan visualnya kepada B, sedangkan B menggambar, dengan tujuan membuat tiruan yang sempurna dalam ukuran, bentuk, dan detail, lengkap dengan labelnya. Tidak boleh mengintip, pemberi penjelasan tidak boleh

menggambar diudara dengan jari.

d. Ini merupakan latihan kerja sama. B dapat bertanya sebanyak yang dia suka dan tugas A menolong sebanyak mungkin.

e. Saat waktu habis, pasangan tersebut membandingkan yang asli dengan upaya tiruannya.

f. Pasangan bertukar tugas dan mencobanya lagi, dengan menggunakan materi lain, dengan B menjelaskan dan menggambar.

Menurut Arsyad (2015: 3) Kata Media Berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harafiah berarti 'tengah', 'perantara', 'pengantar'. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan dan secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronik untuk menangkap, dan memproses, menyusun kembali informasi visual atau verbal. Istilah mediator pada media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Disamping itu menurut Sadiman dkk (2006: 7) dalam buku media pendidikan, media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah sebuah perantara antara pengirim dan penerima untuk berbagi suatu informasi baik itu lewat visual ataupun verbal. Media memiliki fungsi yang efektif bagi dua belah pihak untuk menyampaikan informasi.

Poster menurut Brown dkk (1983: 114) "*Posters are designed to convey information— vividly attractively and economically.*" Poster didesain untuk memberikan informasi— dengan penggambaran yang jelas, menarik dan ekonomis. Sejalan dengan pengertian sebelumnya, Sedangkan menurut Anitah (2008:12) dalam (Riadi, 2015) poster merupakan suatu gambar yang

mengombinasikan unsur-unsur visual seperti garis, gambar dan kata-kata yang bermaksud menarik perhatian serta mengkomunikasikan pesan secara singkat. Kemudian menurut Sadiman dkk (2006: 47) poster dapat dibuat di atas kertas, kain, batang kayu, seng, dan semacamnya. Pemasangannya bisa dikelas, dipohon, di tepi jalan, dan di majalah. Ukurannya bermacam-macam, tergantung kebutuhan. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa poster adalah salah satu media grafis yang berisikan gambar dengan mengombinasikan unsur-unsur visual seperti garis, gambar dan kata-kata yang bertujuan untuk menyampaikan menyampaikan kesan-kesan tertentu juga memberikan informasi—dengan penggambaran yang jelas, menarik dan ekonomis.

Penelitian serupa juga pernah dilakukan dengan judul “Model *Communication game* Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Jepang” yang dilakukan oleh Putri Astuti pada tahun 2016. Hasil dari penelitian tersebut dikemukakan bahwa adanya perbedaan dan perubahan yang positif setelah menggunakan model *communication game*. Siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar bahasa Jepang khususnya keterampilan berbicara. Hal itu dibuktikan dengan nilai rata-rata *pretest* peserta didik sebesar 46,7 sedangkan nilai rata-rata *posttest* peserta didik sebesar 65,93.

Dengan kata lain hasil *pretest* maupun *posttest* terdapat perbedaan yang cukup signifikan. Kemudian dilihat dari hasil angket bahwa tanggapan siswa terhadap model *communication game* sangat positif. Baik dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa maupun tanggapan siswa terhadap model pembelajaran ini.

Rumusan Masalah

- Bagaimana kemampuan berbicara mahasiswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah dilakukan penelitian menggunakan model *communication game* dengan media poster?

- Apakah ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran menggunakan model *communication game* dengan media poster dibandingkan yang tidak menggunakan model *communication game*?
- Bagaimana tanggapan mahasiswa mengenai penggunaan model *communication game* menggunakan media poster pada keterampilan berbicara bahasa Jepang?

Tujuan Penelitian

- Mengetahui kemampuan berbicara mahasiswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah dilakukan penelitian menggunakan model *communication game* dengan media poster.
- Mengetahui perbedaan antara pembelajaran menggunakan model *communication game* menggunakan media poster dengan yang tidak menggunakan model *communication game*.
- Mengetahui tanggapan mahasiswa mengenai model *communication game* menggunakan media poster pada keterampilan berbicara bahasa Jepang.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode eksperimen murni dengan pola *pretest – posttest control group design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara dua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 12 orang mahasiswa tingkat 3 Departemen Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia tahun ajaran 2017/2018. Terdiri dari 6 orang kelas eksperimen dan 6 orang kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan dalam

penelitian ini adalah berupa tes dan non tes berupa angket. Lokasi penelitian bertempat di Universitas Pendidikan Indonesia.

Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, pembelajar diberikan *pretest* dan *posttest*. Kemudian di kelas eksperimen diterapkan model *communication game* dengan media poster. Setelah diterapkan, pembelajar diberikan angket untuk mengetahui kesan mengenai model *communication game* dengan media poster dalam pembelajaran berbicara. Kemudian data dianalisis.

Hasil dan Pembahasan

Analisis	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata (<i>Mean</i>)	69	70
Standar Deviasi	8,13	8,56
Standar Error	3,63	3,82
SEM _{xy}	5,27	

Berdasarkan tabel diatas, sebelum diterapkan model *communication game* dengan media poster, nilai rata-rata hasil *pretest* kelas eksperimen sebesar 69. Sedangkan nilai rata-rata hasil *pretest* kelas kontrol sebesar 70. Berdasarkan hal tersebut, nilai rata – rata hasil *pretest* kelas kontrol lebih besar dibandingkan kelas eksperimen.

Selain itu, berdasarkan analisis data hasil *pretest* diperoleh nilai *t*hitung sebesar -0,19 dan berdasarkan *t*tabel untuk db 11 adalah 2,20 (5%) dan 3,11 (1%). Oleh karena itu, dikarenakan nilai *t*hitung lebih kecil dibandingkan dengan *t*tabel (pada taraf signifikan 5%), maka *H*₀ ditolak. Artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y. Kemudian *treatment* dilakukan sebanyak tiga kali.

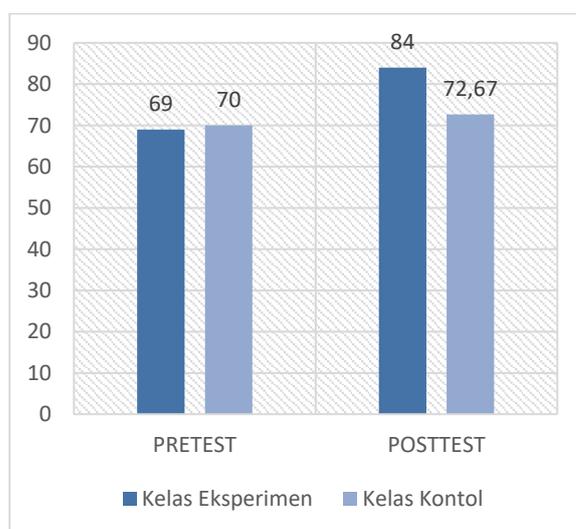
Setelah diterapkan model *communication game* dengan media poster, terdapat perolehan hasil nilai seperti pada tabel dibawah ini.

Analisis	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata (<i>Mean</i>)	84	72,67
Standar Deviasi	5,01	8,38

Standar Error	2,24	3,74
SEM _{xy}	4,36	

Nilai rata-rata hasil *pretest* kelas eksperimen menjadi 84. Sedangkan nilai rata-rata hasil *pretest* kelas kontrol menjadi 71,94. Berdasarkan hal tersebut, nilai rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Selain itu, diperoleh nilai *t*hitung sebesar 2,60 dan berdasarkan *t*tabel untuk db 11 adalah 2,20 (5%) dan 3,11 (1%). Oleh karena itu, dikarenakan nilai *t*hitung lebih besar dibandingkan dengan *t*tabel (pada taraf signifikan 5%), maka *H*₀ diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat kemampuan berbicara bahasa Jepang pembelajar yang menggunakan model *communication game* dengan poster (kelas eksperimen) dan pembelajar yang tidak menggunakan model *communication game* (kelas kontrol). Berikut adalah grafik perbandingan nilai rata-rata tes.



Kemudian berdasarkan hasil analisis data angket menunjukkan bahwa sebagian besar dari reponden (83,33%) menyatakan setuju bahwa penggunaan model *communication game* dalam pembelajaran *kaiwa* dapat meningkatkan keterampilan berbicara. Kemudian sebanyak 83,33% responden menyatakan bahwa model *communication game* dalam keterampilan berbicara membantu pembelajar dalam memahami pembicaraan yang ada. Sebagian

besar dari responden (83,33%) memberikan tanggapan positif lainnya bahwa model *communication game* dengan menggunakan media poster dalam keterampilan berbicara membantu pembelajar dalam penguasaan kosakata suatu tema tertentu.

Dari hasil pengamatan ketika berlangsungnya proses pembelajaran menggunakan model *communication game* dengan media poster ini diterapkan pada kelas eksperimen terlihat adanya kerja sama dan interaksi pada setiap kelompok. Hal ini membuat adanya suatu pemrosesan yang mana setiap pembelajar atau sampel dapat berkontribusi aktif dalam pembelajaran sehingga membuat suasana di dalam kelas menjadi lebih hidup. Selain itu demi mencapai tujuan, yaitu melengkapi poster, setiap pembelajar terlihat saling berusaha membantu pasangannya dengan bertanya pada pasangannya menggunakan kalimat dan kata yang sederhana, jelas dan benar sehingga dapat dimengerti temannya. Selain itu, tampak juga kerja keras pasangannya agar menjawab pertanyaan temannya dengan jelas dan benar agar tidak terjadi kesalahan. Hal ini sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Paul Ginnis dalam bukunya yang berjudul trik dan taktik mengajar bahwa tidak hanya berpikir, hal lain seperti kerja kelompok, berbicara, mendengarkan dan melihat menjadi beberapa faktor penting bagi model pembelajaran *communication game*.

Telah dijelaskan beberapa teori mengenai kelebihan dan kekurangan dari model *communication game* sesuai dengan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan hasil angket. Terdapat beberapa yang terbukti namun terdapat juga yang tidak terbukti. Seperti pada pernyataan, agar hasil belajar dapat bertahan lama seorang pembelajar harus melalui pembelajaran dengan perhatian yang fokus pada detail melalui usaha untuk menggunakan bahasa yang tepat, dan melatih kerjasama pembelajar, kelebihan tersebut dapat terbukti ada ketika penelitian berlangsung. Untuk kekurangan pada model pembelajaran ini, seperti tetap menjaga kondisi kelas agar tetap kondusif dan tidak

terlalu berisik, tidak terbukti ada pada saat pelaksanaan penelitian berlangsung. Karena saat berlangsungnya kegiatan pembelajar tampak terlihat lebih serius dan berbicara dengan suara yang cukup jelas namun tidak mengganggu pembelajar lainnya. Namun untuk tetap fokus memperhatikan proses setiap pasangan ketika melakukan pembelajaran model *communication game*, pengajar dirasa cukup sulit untuk memperhatikan satu persatu pasangan karena setiap pasangan pembelajar melakukan treatment dalam waktu yang bersamaan. Dalam hal ini pengajar harus sigap dan fokus pada pembelajar dan harus selalu berkeliling untuk tetap memperhatikan setiap proses para pembelajar.

Namun demikian Implikasi yang diperoleh adalah model *communication game* menggunakan media poster dapat dijadikan salah satu alternatif yang digunakan pada pembelajaran berbicara bahasa Jepang untuk meningkatkan kemampuan berbicara pembelajar. Model ini dapat membuat pembelajar berperan aktif, dilihat dari kerjasama setiap pembelajar terutama dalam bertanya dan memberikan jawaban kepada temannya mengenai poster yang dipelajari dengan menggunakan bahasa Jepang.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada pembahasan bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Berdasarkan hasil *pretest* di kelas eksperimen nilai rata-rata yang diperoleh cukup rendah. Setelah diterapkan model *communication game* menggunakan media poster, hasil belajar pembelajar mengalami peningkatan jika dilihat dari rata-rata hasil *posttest*. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai yang signifikan setelah diterapkannya model *communication game* menggunakan media poster. Sedangkan pada kelas

kontrol, nilai rata-rata hasil *pretest* cukup rendah. Tetapi nilai rata-rata hasil *posttest* kelas kontrol mengalami peningkatan. Dapat disimpulkan pada kelas kontrol pun mengalami peningkatan dengan nilai yang cukup signifikan.

- b. Dari perhitungan data *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} . Dikarenakan, hasil nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} , maka hipotesis kerja diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat kemampuan berbicara bahasa Jepang pembelajar yang menggunakan model *communication game* dengan media poster, dibandingkan pembelajar yang tidak menggunakan model *communication game*.

Berdasarkan hasil keseluruhan penelitian, ada beberapa rekomendasi yang ingin penulis sampaikan, yaitu.

- a. Bagi pengajar, model *communication game* dapat dijadikan salah satu alternatif dalam mendukung proses pembelajaran berbicara bahasa Jepang. karena tidak hanya meningkatkan kemampuan saja, akan tetapi juga dapat melatih pembelajar untuk berpikir dan berperan aktif serta dapat melatih kerjasama antar pembelajar saat pembelajaran berlangsung.
- b. Diharapkan agar metode ini dapat dikembangkan menjadi lebih menarik dari sebelumnya sehingga pembelajaran dapat lebih membangkitkan semangat pembelajar jika model ini dipakai terus menerus.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya melakukan studi pendahuluan yang lebih mendalam, serta persiapkan bahan dan soal (instrumen penelitian) dalam jangka waktu yang panjang dan matang. Lalu, diharapkan hasil yang diperoleh pada penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan dan membantu dalam mengembangkan

penelitian yang lebih baik, serta model ini dapat diuji cobakan dalam penelitian di bidang studi lainnya.

Ucapan Terimakasih

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak doa, motivasi, bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya dan memberikan apresiasi setulus-tulusnya kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Drs. Sinung Prawoto dan Artika Dewi yang telah mendidik, membimbing, serta memberikan doa restu nya untuk segala hal yang penulis lakukan selama ini.
2. Ibu Dr. Herniwati, S.Pd., M.Hum., selaku ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jepang.
3. Ibu Hj. Nuria Haristiani, S.Pd., M.Ed., Ph.D., selaku sekretaris Departemen Pendidikan Bahasa Jepang.
4. Bapak Drs. Aep Saeful Bachri selaku pembimbing akademik yang telah membimbing penulis selama masa perkuliahan serta telah memotivasi penulis untuk segera menyelesaikan pendidikan di Departemen Pendidikan Bahasa Jepang.
5. Ibu Dra. Hj. Melia Dewi J, M.Hum., M. Pd., selaku pembimbing 1 yang telah meluangkan waktunya untuk selalu memotivasi, membimbing, dan membagi ilmunya untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi dari awal sampai akhir.
6. Bapak Drs. Ahmad Dahidi, M.A., selaku pembimbing 2 yang telah senantiasa memberikan arahan dan bimbingannya kepada penulis.
7. Bapak dan ibu dosen serta staf tata usaha Departemen Pendidikan Bahasa Jepang yang telah membimbing dan memberikan ilmunya kepada penulis selama perkuliahan.

8. Kakak tercinta Eros Arsindolingga S.E yang telah memberikan dukungan, motivasi dan semangat dalam berbagai bentuk.
9. Ibu Poppy Harnoly S.Pd., selaku guru pamong yang telah meluangkan waktunya untuk membantu, memotivasi dan membimbing penulis selama melakukan penelitian.
10. Kepada Dhea Ayu Novela, Rezky Aulia Pratiwi, Pramita, Chika Hakiki sahabat bagaikan saudara di Bandung yang selalu ada untuk penulis, terimakasih atas dukungan dan doa kalian hingga akhir perjuangan penulisan skripsi ini.
11. Kepada Alfi Rizki Khoiriyah, terimakasih atas dukungan, doa dan nasihat yang diberikan selama penulisan skripsi ini berlangsung.
12. Kepada teman seperjuangan Azizah Ayuwandari, Verawati, Ina irnawati, Gea Puspita, Dea Rachmawati, Maryam Retno Aji, Anisya Nadia, Nur Aulia, Lia Oktamaroh, Rachmalia Nurbaiti, Cantika Nurul Nadya, Fadhila Arienda Humaira terimakasih atas semangat yang telah diberikan kepada penulis.
13. Seluruh angkatan 2014 dan teman-teman kelas B Departemen Pendidikan Bahasa Jepang yang telah berjuang bersama-sama dari awal perkuliahan.
14. Teruntuk Runi Nalini, Hervina Silmi Effendi, Racelia Maria, Shahna Nurul Priska, Nurul Aghnia K, Ratih Kemala Dewi, Nivikanti Vikenari, Yunia Alifah, Chandra Bratasasmita, Arini Wandari, Septiyani N, Ratna Rafidah.
15. Kepada adik-adik 2015 dan terkhusus kepada Ghifari, Ihsan Kamil, Bagus Panhar, Wiwi Fitriani, Nabilana, Siti Diansah, Veny Aprilia, Rianti, Rembulan, Syifa, Mumu M. Rifa'I, Rasis, Anisa Jasmine, shabrina, terimakasih telah membantu penulis dalam penulisan skripsi ini.
16. Teman-teman keluarga besar Himabaja.
17. Kepada teman-teman perkuliahan Mawaddah Bella Utami dan Widia R Suryadi.

Pustaka Rujukan

- [1] Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- [2] Astuti, Putri. 2016. *Model Communication Game Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jepang*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- [3] Brown, W., B. Lewis, dkk. 1983. *AV Instruction Technology, Media, and Methods*. Edisi Kelima. New York: Mc Graw-Hill Book Company
- [4] Ginnis, Paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar 'Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*. Jakarta: Indeks .
- [5] Nurgiyantoro. 2014. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFY-Yogyakarta
- [6] Riadi, 2015; *Media Pembelajaran Poster*
<http://www.kajianpustaka.com/2015/03/media-pembelajaran-poster.html?m=1> diakses tanggal 8 Januari 2018
- [7] Sadiman, Arief S, dkk. 2006. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- [8] Tarigan, Guntur Henry. 2015. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- [9] The Japan Foundation. 2012. *Hanasu Koto O Oshieru. Toukyou: Kabishikigaiha Hijutsu shobou*.