

# EFEKTIVITAS STRATEGI *QUICK ON THE DRAW* DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

Senandung Nacita, Melia Dewi Judiasri<sup>1</sup>, Neneng Sutjiati<sup>2</sup>

*Departemen Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa Dan Sastra, Universitas Pendidikan*

*Indonesia*

*Senandung.nacita@student.upi.edu*

## ABSTRAK

Penelitian yang diberi judul “**Efektivitas Strategi *Quick On The Draw* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang**” bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan strategi *Quick On The Draw* dalam peningkatan penguasaan kosakata, dan untuk mengetahui apakah strategi *quick on the draw* menarik bagi siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen murni, karena melibatkan dua variabel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai pembandingnya dengan rancang desain penelitian *pre-test* dan *post-test* dan *non-test* (angket). Populasi data sampel yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari dua kelas dari SMA NEGERI 15 Bandung yaitu kelas XI IPA 3 (38 orang) sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 4 (36 orang) sebagai kelas kontrol. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan strategi *Quick On The Draw* dalam penggunaan kosakata bahasa Jepang, dilakukan analisa data sebelum dan sesudah dilakukannya *treatment*. Dari hasil analisis data diketahui *t hitung* sebesar 3,13 dan db 72. Karena nilai *t tabel* untuk db 72 tidak ada, maka db yang paling mendekati adalah db 70 sebesar 2,00 pada taraf signifikan 5% *t tabel* dan 2,65 pada taraf signifikan 1% *t tabel*. Dengan demikian, nilai *t hitung* lebih besar daripada *t tabel*. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara variabel X dan variabel Y. Berdasarkan analisa diatas, dapat dilihat bahwa strategi *quick on the draw* efektif mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.

Kata Kunci : Efektivitas, Strategi *Quick On The Draw*, Kosakata

---

1. Dra. Hj. Melia Dewi J, M.Hum., M.Pd. Penulis Penanggung Jawab 1  
2. Dra. Neneng Sutjiati, M.Hum. Penulis Penanggung Jawab 2

## EFFECTIVENESS OF STRATEGY *QUICK ON THE DRAW* TO INCREASE JAPANESE VOCABULARY ABILITY

Senandung Nacita, Melia Dewi Judiasri<sup>1</sup>, Neneng Sutjiati<sup>2</sup>

*Departemen Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa Dan Sastra, Universitas Pendidikan*

*Indonesia*

*Senandung.nacita@student.upi.edu*

### ABSTRACT

This research “**Effectiveness Of Strategy *Quick On The Draw* To Increase Japanese Vocabulary Ability**” has made for knowing about effectiveness of Strategy Quick On The Draw to increase Japanese vocabulary ability, and to know is this strategy interesting for student. This research use true experiment methode, because this research have two variabel, experiment class and control class as the comparator with pre-test, post-test and non-test (questionnaire). Population of this research taken from two classes of senior high school 15 Bandung they are XI Social 3 (38 persons) as experiment class and XI Social 4 (36 persons) as control class. Treatment is important thing in order to know the differences before and after apply Strategy Quick On The Draw in Japanese vocabulary learning. From data analyze known that t value is 13,3 and db 72. Because of the value of t table for db 72 is not exist , for that db is 70 = 2,00 in significant percentage 5% t table and 2,65 in significant percentage 1% t table. Therefore, the value of t value is higher than t table. That mean variabel X and variabel Y have significant difference. Due that analyze Strategy Quick On The Draw is effective to increase Japanese vocabulary learning against students in Senior High School 15 Bandung.

Keyword : Effectiveness, Strategy *Quick On The Draw*, Vocabulary

---

1. Dra. Hj. Melia Dewi J, M.Hum., M.Pd. Penulis Penanggung Jawab 1  
2. Hj. Dianni Risda, M. Ed. Penulis Penanggung Jawab 2

Salah satu komponen bahasa yaitu kosakata. Kosakata mempunyai peranan penting dalam berbahasa karena tanpa penguasaan kosakata maka maksud pembicaraan kita tidak akan tersampaikan dengan jelas. Namun tidak semua orang mudah menghafalkan kosakata, apalagi mengingat banyaknya klasifikasi kosakata dalam bahasa Jepang yang notabene sangat berbeda dengan bahasa ibu kita yaitu bahasa Indonesia. Maka dari itu dalam prakteknya sering sekali terdapat kendala bagi siswa untuk menghafalkan kosakata yang diberikan oleh guru, begitupun dengan mengingat kosakata yang telah dipelajari. Sering sekali siswa hanya hafal pada satu waktu saja, lalu kembali lupa karena lain dan berbagai hal. Sama halnya bagi pembelajar bahasa Jepang, masih terdapat banyak kendala bagi pembelajar untuk menguasai kosakata bahasa Jepang. Terlebih lagi bagi siswa yang mempunyai minat yang kurang terhadap pelajaran bahasa Jepang, kebanyakan alasan siswa mempelajari bahasa Jepang hanyalah sebagai syarat mendapatkan nilai saja, hal ini membuat siswa menghafalkan kosakata secara singkat yang berakibat pada mudahnya siswa untuk kembali lupa pada kosakata tersebut. Oleh karena itu sebuah strategi pembelajaran yang lebih kreatif diperlukan untuk memacu semangat belajar siswa dan diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih mudah menghafalkan dan memahami arti kosa kata tersebut.

*Quick On The Draw* adalah sebuah strategi pembelajaran yang ditujukan untuk memacu siswa menjadi pelajar yang aktif dan turut ikut serta dalam pembelajaran. Strategi ini menggunakan sistem kerja kelompok yang bertujuan untuk menjawab soal yang diberikan guru sebagai pacuan untuk mempermudah pembelajaran kosakata dengan menggunakan metode membaca. strategi *Quick On The Draw* cocok untuk digunakan sebagai strategi pembelajaran yang menarik minat siswa karena strategi ini merupakan permainan kelompok yang juga memacu semangat bukan hanya semangat individualis tetapi juga dalam pekerjaan kelompok, dan tentunya desain strategi pembelajaran yang demikian dirasa sangat pas bila diterapkan kepada siswa yang aktif agar keaktifan siswa dapat terwadahi dengan baik.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai efektivitas strategi *Quick On The Draw* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang berjudul *Efektivitas Strategi Quick On The Draw Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Jepang*.

## METODE

Dalam Penelitian ini penulis menggunakan metode *true-experimental research* atau yang biasa disebut dengan penelitian eksperimental murni atau penelitian eksperimental sungguhan yaitu penelitian yang melibatkan dua kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas pembanding.

Menurut Suryabrata (2012 , hlm. 88) menyatakan bahwa :

“Tujuan penelitian eksperimental murni adalah untuk menyelidiki kemungkinan saling hubungan sebab-akibat dengan cara mengenakan kepada satu atau lebih kelompok eksperimental satu atau lebih kondisi perlakuan dan memperbandingkan hasilnya dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak dikenakan kondisi perlakuan”.

**Tabel 1**

***True Experiment Pre-test Post-test Control Design***

	<i>pre-test</i>	<i>treatment</i>	<i>post-test</i>
Kelas Eksperimen	Tx1	X1	Tx2
Kelas Kontrol	Ty1	Y1	Ty2

Ket :

Tx1 : Pemberian *pre-test* kepada kelas eksperimen sebelum diberlakukan *treatment*.

Ty1 : Pemberian *pre-test* kepada kelas kontrol sebelum diberlakukan *treatment*.

X1 : *Treatment* (menggunakan strartegi *Quick On The Draw*)

Y1 : *Treatment* (menggunakan metode konvensional)

Tx2 : Pemberian *post-test* kepada kelas eksperimen setelah diberlakukan *treatment*.

Ty2 : Pemberian *post-test* kepada kelas kontrol setelah diberlakukan *treatment*.

Instrumen penelitian ini menggunakan instrumen penelitian tes berupa *pre-tes* dan *post-tes*. Sedangkan Instrumen penelitian berupa non-tes berupa angket. Dengan instrumen penelitian yang telah ada dan di buat oleh peneliti, maka dari kumpulan data tersebut peneliti akan mendapatkan data sebagai informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Sampel penelitian ini adalah kelas XI SMA Negeri 15 Bandung sebanyak 74 orang yang menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendek (KTSP).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pembahasan Hasil *Pre-test* Pembelajaran kosakata kelas XI SMAN 15 Bandung. Berdasarkan hasil *pre-test*, diperoleh data rata-rata (*mean*) nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol yang sama-sama belum mendapatkan *treatment* yaitu untuk kelas eksperimen 7,03 dan 7,4 untuk kelas kontrol. Kedua kelas berdasarkan penilaian standar UPI termasuk kedalam kategori cukup, sedangkan menurut standar nilai KTSP nilai kedua kelas masih dibawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
2. Pembahasan Hasil *Post-test* Pembelajaran kosakata kelas XI SMAN 15 Bandung. Setelah dilakukan 3 kali *treatment* strategi *Quick On The Draw*, peneliti memberikan *post-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil dari *post-test* tersebut lebih baik dibandingkan dengan hasil dari *pre-test*, rata-rata nilai kelas eksperimen mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai 8,95 sedangkan kelas kontrol yang pembelajarannya menggunakan metode konvensional memperoleh nilai 8,105.
3. Pembahasan Hasil Angket Strategi *Quick On The Draw* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Berdasarkan data angket, diketahui bahwa hampir keseluruhan jumlah siswa menyukai bahasa Jepang namun mengalami kesulitan untuk menghafalkan kosakata dan mudah sekali lupa akan kosakata yang baru saja dipelajari. Setengah dari siswa mempelajari kembali kosakata yang telah di pelajari di rumah dan setengahnya lagi tidak. Siswa merasa pelajaran bahasa Jepang penting sehingga siswa membutuhkan cara alternatif untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang dengan mudah. Sedangkan mengenai strategi *Quick On The Draw*, ada siswa yang pernah mendengar strategi ini ada pula yang menyatakan belum pernah bahkan asing sama sekali dengan strategi *Quick On The Draw*. Sementara itu setelah dilakukan *treatment*, siswa merasa strategi *Quick On The Draw* dapat menumbuhkan semangat belajar bahasa Jepang dan membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan. Serta rata-rata siswa menyatakan bahwa strategi ini membuat siswa lebih aktif dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang dan membuat siswa dapat bekerja sama kedalam sebuah kelompok. Selain itu siswa merasakan pengaruh baik strategi *Quick On The Draw* terhadap kemampuan penguasaan kosakata, hampir dari keseluruhan siswa menyatakan ingin agar penggunaan metode ini terus dilanjutkan. Sedangkan mengenai kekurangan strategi ini yaitu kondisi kelas yang menjadi ramai karena siswa berlomba-lomba untuk bolak-balik ke meja guru dan kembali ke kelompok yang mengakibatkan kelas menjadi sedikit gaduh.

Dari analisis data tes dan angket diatas, dapat dilihat bahwa strategi *Quick On The Draw* efektif mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil *pre-test*, diperoleh data rata-rata (*mean*) nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol yang sama-sama belum mendapatkan *treatment* yaitu untuk kelas eksperimen 7,03 dan 7,4 untuk kelas kontrol. *Pretest* yang dilakukan sebelum diterapkannya perlakuan (*treatment*) memperoleh hasil nilai tertinggi yaitu 9,1 (dalam skala 1-10) dan nilai terendah yaitu 4 (dalam skala 1-10), sedangkan nilai rata – rata *pretest* adalah 7,03.
2. Setelah diberlakukan *treatment* berupa strategi *Quick on the draw*, rata-rata nilai kelas eksperimen mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai 8,95 sedangkan kelas kontrol yang pembelajarannya menggunakan metode konvensional memperoleh nilai 8,105. *Post-test* yang dilakukan setelah diterapkannya perlakuan (*treatment*) memperoleh hasil nilai tertinggi yaitu 10 (dalam skala 1-10) dan nilai terendah yaitu 7,4 (dalam skala 1-10), sedangkan nilai rata – rata *post-test* adalah 8,95. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Jepang siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa setelah diterapkannya perlakuan (*treatment*) sebanyak 3 kali dengan menggunakan strategi *quick on the draw* mengalami peningkatan dibanding sebelum diterapkannya perlakuan (*treatment*).

3. Dari hasil perhitungan dapat diketahui nilai *t hitung* adalah 3,13 dan hasil db adalah 72. Karena nilai *t tabel* untuk db 72 tidak ada, maka db yang paling mendekati adalah db 70 sebesar 2,00 pada taraf signifikan 5% *t tabel* dan 2,65 pada taraf signifikan 1% *t tabel*. Dengan demikian, nilai *t hitung* lebih besar daripada *t tabel* dan hipotesa diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan strategi *Quick On The Draw*.
4. Berdasarkan data angket diketahui bahwa tanggapan siswa terhadap pembelajaran kosakata menggunakan strategi *Quick On The Draw* positif, karena menjadikan proses belajar – mengajar menjadi lebih menyenangkan, menjadikan siswa aktif, serta memudahkan siswa mengingat kosakata. Berdasarkan pengujian efektivitas didapat dari perhitungan *normalized gain* diperoleh data bahwa rata – rata *normalized gain* yang diperoleh kelompok eksperimen yaitu 0,72 dengan kriteria efektivitas pembelajaran sangat efektif.

#### DAFTAR PUSTAKA

Suryabrata, Sumadi. (2012). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers

日本語の語彙能力を高めるための

**QUICK ON THE DRAW**のストラテジーの有効

Senandung Nacita, Melia Dewi Judiasri<sup>1</sup>, Neneng Sutjiati<sup>2</sup>

Departemen Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa Dan Sastra, Universitas Pendidikan

Indonesia

Senandung.nacita@student.upi.edu

要旨

本研究“日本語の語彙能力を増加するための *Quick On The Draw* のストラテジーの有効”のテーマは *Quick On The Draw* のストラテジーが日本語の語彙能力に対して良いかどうか、学習者にとって面白いかどうか分かるための研究である。本研究の方法は真の実験的研究を使用する。違いが分かるように二つクラスに研究し、実験クラスと制御クラスで別ける。研究のデザインは三つのテストがあり、事前と事後と *non-test* (アンケート)である。対象者は SMA Negeri 15 Bandung の二年生である。実験クラスは二年生の科学 3 (38 名)、制御クラスは科学 4 (36 名)である。テストのデータ分析の結果によると、*t* 得点が 13,3 である。そして、*db* が 72 である。しかし、*db* 72 の *t* 表の値がないため、一番近い *db* が 70=2,00 点 (5% *t* 表) で、2,65 (1% *t* 表) である。このように、*t* 得点は *t* 表より高い。つまり、*variabel X* と *variabel Y* において違いが分かる。アンケート結果によると、ほとんどの学習者は *Quick On The Draw* のストラテジーは面白く、語彙能力が上達することになったと言われる。

キーワード：有効、*Quick On The Draw* のストラテジー、語彙

- 
1. Dra. Hj. Melia Dewi J, M.Hum., M.Pd. Penulis Penanggung Jawab 1
  2. Dra. Neneng Sutjiati, M.Hum. Penulis Penanggung Jawab 2

## 日本語の語彙能力を高めるための

### **QUICK ON THE DRAW**のストラテジーの有効

#### A. はじめに

最近、インドネシアの高校で日本語が外国語の授業にとって勉強している。しかし、高校生にとって日本語を勉強するのが難しいと言われている。その一つは語彙である。従って、だんだん日本語の興味がなくなってしまう、日本語の勉強することももっと難しくなると思われた。それは大きい問題だと思う。そのため、*Quick On The Draw*のストラテジーについて研究したいと思う。なぜなら、*Quick On The Draw*のストラテジーは語彙を学ぶ為に賢明な方法だと思う。

*Quick On The Draw*のストラテジーとは、チームの為のゲームである。このストラテジーは2008年にギネスから紹介された。ギネス(2008: 163)は*Quick On The Draw*というのはチームワークと速さのための集中生得の研究活動である。*Quick On The Draw*のストラテジーを応用すれば、日本語を学ぶのは面白くなると思う。面白ければ、日本語の語彙を学ぶのは覚えやすくなる可能性が高いと思う。従って、日本語の語彙能力を高めるために SMA Negeri 15 Bandungの二年生において*Quick On The Draw*のストラテジーを研究したいと思う。

#### B. 問題の設定

1. 実験クラスと制御クラスの語彙能力の違いがあるか。
2. *Quick On The Draw*のストラテジーを応用した後で学習者の語彙能力はどうか。
3. *Quick On The Draw*のストラテジーを応用に対して学習者の反応はどうか。

#### C. 研究の目的

1. 実験クラスと制御クラスの語彙能力の違いを明らかにするためである。
2. *Quick On The Draw*のストラテジーを応用した後で学習者の語彙能力を明らかにするためである。
3. *Quick On The Draw*のストラテジーを応用に対して学習者の反応を明らかにするためである。

#### D. 対象者

対象者は SMA Negeri 15 Bandungの二年生である。実験クラスは二年生の科学3(38名)と制御クラスは科学4(36名)である。

## E. 研究の方法

この研究の方法は「*Pre-test Post-test Control Design* の *True Experimental*」という方法を使用する。

表 1

	事前テスト	待遇	事後テスト
実験クラス	Tx1	X1	Tx2
制御クラス	Ty1	Y1	Ty2

## F. 研究の用具

データの収集はテストとアンケートを使用する。テストは学習者の日本語の語彙能力を明らかにするためである。また、アンケートは *Quick On The Draw* のストラテジーに対する学習者の感想を知るためである。

## G. データの分析の結果

### 1. 事前テスト

本研究の事前テストは2014年4月に行った。実験クラスは2014年4月23日で、制御クラスは2014年4月25日に行った。それで、74名において研究した後で分析をした。これは事前値の結果である：

表 2

	実験クラス	制御クラス
平均	7,03	7,4
Standar Deviasi	1,22	1,15
Standar Error	0,2	0,19
SEMx-y	0,26	

表を見ると、実験クラスと制御クラスはKKM以下のカテゴリに入ることが分かる。

### 2. 事後テスト

事後テストは実験クラスは2014年5月28日に行った。それえ、制御クラスは2014年5月23日に行った。これは事後値の結果である：

表 3

	実験クラス	制御クラス
平均	8,95	8,105
Standar Deviasi	0,9	1,305
Standar Error	0,15	0,22
SEM <sub>x-y</sub>	0,27	

表を見ると、実験クラスと制御クラスはKKM以上のカテゴリに入ることが分かる。

3. 最後はアンケートである。アンケートは事後が終わった後で実施した。アンケートの目的は学習者の感想を知るためである。アンケートの結果によると、ほとんど全部（92.1%）の学習者は *Quick On The Draw* のストラテジーが日本語語彙能力を高めると答えた。それから、全部（100%）の学習者は *Quick On The Draw* のストラテジーが面白いと答えた。

## H. 終わりに

### 1. 結論

データ分析結果によると、本研究の結論が次のようにならべている：

- 1.1 事前テストの結果によると、実験クラスの平均点は7,03で、制御クラスは7,4である。
  - 1.2 *Quick On The Draw* のストラテジーを応用した後で 事後テストの結果によると、実験クラスの平均点は8,95で、制御クラスは8,105である。
  - 1.3 実験クラスの *Normalized gain* は0,72で、学習効果の評価表によって「効果的な学習」のカテゴリに入る。制御クラスの *Normalized gain* は0,35で、学習効果の評価表によって「あまり効果的ではない学習」のカテゴリに入る。つまり、語彙学習のために *Quick On The Draw* のストラテジーが効果である。
  - 1.4 アンケートの結果によると、ほとんどの学生は語彙を学ぶのは難しく、他の学ぶストラテジーがほしがっている。
  - 1.5 テストのデータ分析の結果によると、*t* 得点が13,3である。そして、*db* が72である。しかし、*db* 72の *t* 表の値がないのため、一番近い *db* が70=2,00点（5% *t* 表）と2,65（1% *t* 表）である。このように、*t* 得点は *t* 表より高い。つまり、variabel X と variabel Y において違いが分かる。アンケート結果によると、ほとんどの学習者は *Quick On The Draw* のストラテジーは面白く、語彙能力が上達することになったと言われる。
- ### 2. 今後の課題
- 他の研究者のために、待遇が四回で実施し、実験の後でテストをして法がもっと良いと思う。それで、他の授業に *Quick On The Draw* のストラテジーを膨らせることが可能である。

選考文献

Ginnis, paul. (2008). *Trik dan Taktik Mengajar, Strategi Meningkatkan Pencapaian Mengajar di Kelas (edisi bahasa Indonesia)*. Jakarta: Indeks.