

SINOPSIS

初級文型の能力を高めるためのイラストカードの使用 効果の分析

—第1 ジョグジャカルタ ムハマディヤー中学校において 2015–2016 年度の言語クラスを対象し、*post-test only control desain* 法の実験研究—

マルハスティ・キスワ・アルマ・サカル

(20130830003)

要旨

本研究は「イラストカード」という教具に関して研究した。この教具は文型を学ぶために使用する。インドネシア語と日本語の構文が異なるため問題がよく起こる。そこで、文型の学習でイラストカードを使用し、学習評価に効果があることを確認したいと思う。本研究の方法は実験法であり、*post-test only control design* 法研究を行った。データ収集はテストとアンケートである。

データの分析の結果から、 t 得 = 0,721 である。それに $db = 21$ 、 t 表 (5%) = 2,08 ということが分かった。 t 得は t 表より低いため、ゼロ仮説 (H_0) が受け入れた。また、*normalized gain* の結果は実験クラス = 0,87 とコントロールクラス = 0,83 であり、両方が非常に効果的である。つまり、研究の結果によって学習で使用されたイラストカードは有効があるが、有意差はあまりなかった。

アンケートの結果では実験クラスの生徒がイラストカードの使用はよかったと言った。それに、イラストカードの絵が面白く、文型の学習が分かりやすくなるようになったという意見が出た。

キーワード: 中学生、教具、イラストカード、理解、文型

1. 始めに

最近、中学生は日本語を学び始める、日本語は課外授業である。中学生にとって日本語は新しい科目である。教師としては面白く、雰囲気がよく教材と考えさせた、教材は **KTSP** の課程を指し。クラスで教えることの実験に基づいて、生徒が日本語を使うとき自分自身がほとんどない。それで教師が生徒に書くことを学ぶために指令される、書くことは文型を学ぶ。基本的な技量によってシンプルな文書を書くことで色々な情報を明かす。でも、問題なのである、インドネシア語と日本語の構文が異なる。**Kusdiyana (2002:2)** 日本の構文は **S-O-P** と同時に、インドネシア語の構文は **S-P-O** と思われる。その問題は中学生に迷ってことになる。そのため、イノベーションがある。イノベーションは面白い教具を使用することができる。田中 (1988:172) に言わせれば教具は「教室活動を行う上での補助的な道具を教具という」。色々な教具があるのに、これの研究にイラストカードの名前は教具が文型を学んで助けるため使用される。日本語を学習するウェブサイト *Coscom* から参考にしてイラストカードを使用する。

研究の目的は：

- 1) イラストカードの使用し、初級文型を学ぶとき理解を向上させることが分かる。
- 2) イラストカードの使用について生徒の意見から聞いて分かる。

本研究のサンプルは第1 ジョグジャカルタ ムハマディヤー中学において、2015-2016 年度の言語クラスである。生徒は 27 人がいる。11 人は実験クラスである、11 人はコントロールクラスである、5 人はテストの有効化である。先行研究を支持することができるというのは「文法にくれるの学習中には絵の教具の効果である」**Lispridona Diner** のじゃなるから、と **Ike Sulistiyati** の論文には「文型の学習の中には効果の

直説法に *picture power point*」である。その研究は教具が効果に関して話す。

A. データおよび研究の方法

本研究の方法は *True Eksperimen* 法で、デザインは *Posttest Only Control Design* である。つまり、効果クラス (X) とコントロールクラス (Y) にテストが一つのである。研究の道具は研究に必要なデータの採集のために道具 (Sutedi, 2001: 155)。道具の使用されるのは次のようなのである :

1) テスト

道具の使用されることは書くのテストと択一問題とエッセイである。テストは学習の結果を知るためである。テストの分析は次の公式を使用する :

a) 平均値を計算する

$$M_x = \frac{\sum x}{N_1} \quad M_y = \frac{\sum y}{N_2}$$

b) 標準偏差を計算する

$$Sd_x = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N_1}} \quad Sd_y = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}}$$

c) 標準誤差を計算する

$$SEM_x = \frac{Sd_x}{\sqrt{N_1-1}} \quad SEM_y = \frac{Sd_y}{\sqrt{N_2-1}}$$

d) X と Y 標準誤差を計算する

$$SEM_{xy} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2}$$

e) t 得点を計算する

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

t- 得が得たら、t-表に合った、結果の解釈をする。次は効果の結果を探す、*normalized gain* (Hake, 1999) の公式を使用する：

$$(g) = \frac{T_2 - T_1}{Sm = T_1}$$

2) アンケート

アンケートの分析は次の公式を使用する (Meisa, 2010:38)：

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

B. データの分析の結果

データの分析の結果から、t 得=0,721 それに db = 21 , t 表(5%) = 2,08 ということが分かった。t 得は t 表より低いから、そのように作業仮説は拒否されて、ゼロ仮説は受け入れた。つまり、実験クラスとコントロールクラスの結果を計算して有意差がない。

t 得の点解釈を上げる。

H_k =イラストのカードの使用には初級文型の学習と教具で使わない有意差がある。

H_0 =イラストのカードの使用には初級文型の学習と教具で使わない有意差がない。

効果の表

Normalized gain 点	効果の高さ
0,71 – 1,00	高効果
0,41 – 0,70	効果

0,01 – 0,40	下効果
-------------	-----

その上、イラストカードの使うことは非常に効果的から、実験クラスの平均値は 0,87 があったところでコントロールクラスも非常に効果的である。つまり、研究の結果によって学習で使用されたイラストカードは有効があるが、有意差はあまりなかった。

c. アンケートの分析の結果

1 番：1 図式によって学習者の分数（30%台）は文型を学ぶとき集中するから、難しいことがない、文型は分かりやすいと思われる。それで、学習者の大部分（70%台）は難しいと言う答えたから、学習者は集中していない、文型が難しいと思われる。

2 番：学習者の全部（100%台）はイラストカードの使用は楽しし、絵は面白いと思われる。

3 番：学習者の全部（100%台）はイラストカードの使用するとき、文型を理解して、助けると言うことで賛成だと思われる。上司の配置は理解できるからである。

4 番：学習者の大部分はイラストカードの使用するとき興味が進行できると言うことが賛成である。イラストカードの使用が面白いと思われる、一方で分数（20%台）はイラストカードの絵が迷えるについて考えてみよう。

5 番：学習者の大部分（90%台）はイラストカードの使用が有用だと思われる。10%台はイラストカードの使用が迷っている。

アンケートの結果では実験クラスの生徒がイラストカードの使用はよかったと言った。それに、イラストカードの絵が面白く、文型の学習が分かりやすくなれるようになったという意見が出た。

2. 終わり

以上のことから、研究の結果によって学習で使用されたイラストカードは有効があるが、有意差はあまりなかった。結果から違うことがないからグループが揃わない、それでのに生徒の大部分はイラストカードの使用は文章を構成して容易にすると思われる。次節では、中学生の意見に関してイラストカードの使用はいいと言う。生徒はイラストカードの絵が面白く、よかったと思われる。研究者によってイラストカードは初級の学習者とか高校が使用できると思われる、イラストカードの使用はほかに教材が使えることだと思われる、例えばは上司のである。

参考文献

- Coscom. 2016. *Setenses – Illustration Picture cards A Collection of Japanese Setences with Illustrations.* [Online], Tersedia : http://coscom.co.jp/ebook/item_pakipic.html [13 Mei 2016]
- Hake, Richard. 1999. American Educational Research Association's Division D, Measurement and Research Methodology. Tersedia : <http://lists.asu.edu/cgi-bin/wa?A2=ind9903&L=aerad&P=R6855> [5 April 2017]
- Kusdiyana, Eman. 2002. *Konstrastif Antar Bahasa Jepang dan Bahasa Indonesia Ditinjau dari Segi Preposisi.* [Online], halaman 2 Tersedia: <http://library.usu.ac.id/download/fs/bhsJepang-eman.pdf> [25 Oktober 2016].
- Lispridona, Diner. 2009. *Efektivitas Media Gambar dalam Pengajaran Kuremasu pada Mata Kuliah Struktur (Bunpoo) Bahasa Jepang.* Dalam Lembaran Ilmu Kependidikan 38, [1], 35-39.

Meisa, Wistri. 2010. *Pembelajaran Kata Kerja Bentuk “Te” dengan Metode Mnemonik Teknik Rima (Studi Eksperimen Terhadap Japanese Club SMAN 12 Bandung)*. Skripsi pada FPBS UPI Bandung : tidak diterbitkan.

Septiyani, I.S. 2012. *Efektivitas Media Langsung dengan Media Picture Power Point dalam Pembelajaran Pola Kalimat*. Skripsi pada FBS UNNES Semarang: diterbitkan.

Sutedi, Dedi. 2009. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora

田中望 (1988) 「日本語教育の方法コースデザインの実際」東京：大修館書店