

2016-2017年度ジョグジャカルタムハマディア大学日本語教育
学科の一年の学習者に対する日本語の語彙能力を向上させる
ためのカルテットカードメディアの効果

トリシリア

20130830055

要旨

本研究は日本語学習者、特にジョグジャカルタムハマディア大学日本語教育学科の一年の学習者に対する日本語の語彙能力を向上させるためのカルテットカードメディアの効果分析である。日本語の中に、多く言葉があるから、学習者は難しくなる。そのため、そのことを克服するために、新しい授業のメディアが要る。カルテットカードメディアを使い、学習者は日本語勉強することが簡単になる。

本研究の目的は実験的なクラスに日本語の語彙能力向上させるため、カルテットカードメディアの方法の効果を観察することである。また、カルテットカードに文才する学習者の反応を観察する。

本研究には、カルテットカードメディアを使うことである。そのことを使い、学習者は日本語の語彙を高められる。面白くカルテットカードのデザインで、学習者は日本語の言葉を暗記させることが簡単になる。

データの分析の結果によって t テストで実験的なクラスとコントロールクラスの差異を探した。t テーブルが 2.093 である。それに、t 点=1. t 点 < t テーブルであるので、実験的なクラスとコントロールクラスは無意味である。しかし、*Normalized gain* の結果によるとカルテットカードの方法は効果があるということが分かった。

キーワード : メディア、カルテットカード、言葉、日本語

1. 序論

人生の中に、言語はコミュニケーションのことであり、言語を使い、人と人の中で意思を伝えあう。しかし、コミュニケーションをするために、言葉が必要のことである。つまり、多く言葉をもらったら、コミュニケーションすることが簡単になる。

Sudjianto (2004: 97) は、日本語でのコミュニケーションができるために、言葉がもっと大切なことである。しかし、日本語の言葉を暗記するために、最も難しい。しかし、そのことは面白く教材で克服できる。

カルテットカードメディアを使い、学習者は日本語の言葉を暗記することが簡単になる。簡単になるでなく、授業の場合が面白くなる。カルテットカードメディアに色々グラフのメディアがある。写真は常に使用されているグラフィックスの一つである。写真から、学習者は情報をもらえる。

Wahyuni (2014:128) は、カルテットカードメディアを使い、学習者が最も活性になる。それだけでなく、カルテットカードメディアを使うことで日本語の学習者に日本語の授業の結果を高められる。

そのことによると、研究者は実験的なことをしたい。そのため、この研究の論文のタイトルは「2016-2017年度ジョグジャカルタムハマディア大学日本語教育学科の一年の学習者に対する日本語の語彙能力を向上するためのカルテットカードメディアの効果」である。

A. 問題の設定

- 1) ジョグジャカルタムハマディア大学では、カルテットカードメディアは効果があるだろうか。
- 2) 学習者は、カルテットカードメディアにどのような反応であるか。

B. 研究の目的

- 1) 実験的なクラスに日本語の語彙能力向上させるため、カルテットカードメディアの方法の効果を観察する。
- 2) 学習者の反応を観察する。

先行の研究は、Wahyuni (2014)の論文のタイトルは“Penggunaan Media Kartu Kuartet dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Terhadap Siswa Kelas XI IPA 5 SMAN Rengat”である。本研究には、研究者の論文が同じである。そのことでなく、研究の方法と研究のインストルメンも同じである。Wahyuni の論文によると、カルテットカードメディアの方法で日本語の語彙を高められる。また、Tan (2015)の論文のタイトルは “Pengaruh Permainan Kartu Kuartet Bahasa Jepang Terhadap Siswa Kelas XII SMA Sedes Sapiantiae Semarang”である。データの分析には、実験的なクラスとコントロールクラスは無意味である。しかし、カルテットカードメディアの遊びは学習者が幸せになる。そして、Gowwiyuningsih (2012)の論文のタイトルは “Penggunaan Kartu Kuartet Arabiyyah Terhadap Siswa Kelas VI MI Muhammadiyah Krakitan Bayat Klaten”である。本研究には、I 周期の評価より、II 周期の評価の方が良いとのべた。

2. 本論

A. データおよび研究の方法

本研究には、研究者の研究の方法は実験法で使用する。実験的のデザインは[pretest-posttest control group design]である。そのデザインの中に、二つのクラスがあり、コントロールクラスと実験的クラスである。

| 学習者 | <i>Pretest</i> | 取り扱い | <i>Posttest</i> |
|-----------|----------------|------|-----------------|
| 実験的クラス | O ₁ | X | O ₂ |
| コントロールクラス | O ₃ | | O ₄ |

説明：

X：取り扱い

O₁：実験的クラスの *pretest* の結果「カルテットカードメディアの方法で学んだ」

O₂：実験的クラスの *posttest* の結果「カルテットカードメディアの方法で学んだ」

O₃：コントロールクラスの *pretest* の結果「カルテットカードメディアの方法で学ばなかった」

O₄：コントロールクラスの *posttest* の結果「カルテットカードメディアの方法で学ばなかった」

取り扱いの前には、実験的クラスとコントロールクラス *pretest* をもろう、それは、始めの日本語の言葉の能力を知る。そして、実験的クラスはカルテットカードメディアの方法を取り扱いかった。一方でコントロールクラスはカルテットカードメディアの方法を取り扱いかった。そして、研究者は実験的クラスとコントロールクラスに *posttest* を上げる。

研究のインストルはテストとアンケートを使用する。データの方法を使うのは、テストのテクニックとアンケートのテクニックである。

B. 分析の結果と考察

1) テストのデータ分析

a) *t*テスト

*t*テストの差異は、次の表になる。

| N | X | Y | X | Y | x ² | y ² |
|---|-----|-----|------|------|----------------|----------------|
| 1 | 7.5 | 7.5 | -0.5 | 0.05 | 0.25 | 0.01 |
| 2 | 6.5 | 8.5 | -1.5 | 1.05 | 2.25 | 1.11 |

| | | | | | | |
|----|-----|-----|------|-------|------|-------|
| 3 | 8.5 | 8.5 | 0.5 | 1.05 | 0.25 | 1.11 |
| 4 | 9 | 6.5 | 1 | -0.95 | 1 | 0.91 |
| 5 | 7 | 7.5 | -1 | 0.05 | 1 | 0.01 |
| 6 | 7.5 | 8 | -0.5 | 0.55 | 0.25 | 0.31 |
| 7 | 9 | 7.5 | 1 | 0.05 | 1 | 0.01 |
| 8 | 8.5 | 8.5 | 0.5 | 1.05 | 0.25 | 1.11 |
| 9 | 9 | 4.5 | 1 | -2.95 | 1 | 8.71 |
| 10 | 7.5 | 7.5 | -0.5 | 0.25 | 0.25 | 0.07 |
| Σ | 80 | 75 | 0.00 | 0.00 | 7.5 | 13.36 |
| M | 8 | 7.5 | | | | |

説明 :

N : 学習者

X : 実験的クラスの評価

Y : コントロールクラスの評価

x^2 : x の二次の結果

y^2 : y の二次の結果

x : X の評価の偏差

y : Y の評価の偏差

t テストのリストによると、実験的なクラスの平均点は 8 である。コントロールクラスの平均点は 7,5 である。また、実験的なクラスの標準偏差は 0,9 である。コントロールクラスの標準偏差は 1,2 である。実験的なクラスとコントロールクラスの“*standard error mean XY*”は 0,5 である。そのことだけでなく、t テストの差異を探す。

$$t_o = \frac{M_x - M_y}{SEM_{X-Y}} = \frac{8 - 7,5}{0,5} = \frac{0,5}{0,5} = 1$$

そのことによると、 t 点は 1 であった。そして、 t テーブルの結果の db 19 は 2.093 である。違うことので、実験的クラスとコントロールクラスに有意な差はなかった。

b) “Normalized Gain”

“Normalized Gain”で、カルテットカードメディアの方法の効果を知る。

| 実験的クラス | | | | | コントロールクラス | | | | |
|----------|-----------|-----|-----|------|-----------|-----------|-----|-----|-------|
| 番号 | 学生の 暗号 | Ti | Tf | <g> | 番号 | 学生の 暗号 | Ti | Tf | <g> |
| 1 | T | 5 | 7.5 | 0.50 | 1 | H | 7.5 | 7.5 | 0 |
| 2 | N | 3 | 6.5 | 0.50 | 2 | N | 5.5 | 8.5 | 0.66 |
| 3 | A | 8 | 8.5 | 0.25 | 3 | M | 6.5 | 8.5 | 0.57 |
| 4 | D | 6 | 9 | 0.75 | 4 | A | 5 | 6.5 | 0.30 |
| 5 | F | 3.5 | 7 | 0.54 | 5 | S | 6 | 7.5 | 0.37 |
| 6 | T | 3.5 | 7.5 | 0.62 | 6 | R | 6 | 8 | 0.50 |
| 7 | A | 8.5 | 9 | 0.34 | 7 | C | 7.5 | 7.5 | 0 |
| 8 | R | 4.5 | 8.5 | 0.73 | 8 | A | 8 | 8.5 | 0.25 |
| 9 | E | 8 | 9 | 0.50 | 9 | A | 3 | 4.5 | 0.21 |
| 10 | A | 6 | 7.5 | 0.37 | 10 | M | 7.5 | 7.5 | 0 |
| Σ | 数 | | | 5.1 | Σ | 数 | | | 2.86 |
| M | 平均 | | | 0.51 | M | 平均 | | | 0.286 |

Normalized Gain のリストによると、カルテットカードメディア

ア使用することで、実験的クラスの平均は 0,51 である。また、カルテットカードメディア使用しないで、コントロールクラスの平均は0,286である。つまり、実験的なクラスでカルテットカードメディアの方法は非常に効果である。

c) アンケートのデータ分析

| 番号 | 質問 | はい | いいえ |
|----|-------------------------------------|------|------|
| 1 | 語彙の授業は簡単な授業ですか。 | 30% | 70% |
| 2 | 語彙の授業するとき、難しいことがありますか。 | 60% | 40% |
| 3 | 難しいことがあったら、解決がありますか。 | 70% | 30% |
| 4 | 日本語の語彙を勉強するため、他の方法がありますか。 | 20% | 80% |
| 5 | 語彙の授業はつまらないですか。 | 20% | 80% |
| 6 | カルテットカードメディアのゲームはしていますか。 | 50% | 50% |
| 7 | あなたはすでに、カルテットカードメディアとの語彙の授業をしていますか。 | 0% | 100% |
| 8 | カルテットカードメディアとの日本語の言葉が簡単になりますか。 | 100% | 0% |

| | | | |
|----|------------------------------------|------|----|
| 9 | カルテットカードメディアを使うことでの語彙の授業は簡単になりますか。 | 100% | 0% |
| 10 | カルテットカードメディアを使うでの語彙の授業は面白いですか。 | 100% | 0% |
| 11 | 語彙の授業の中に、カルテットカードメディアは面白いことですか。 | 100% | 0% |
| 12 | 語彙の授業の中に、カルテットカードメディアを使うことで効果的ですか。 | 100% | 0% |

3. 結び

A. 結論

- 1) ジョグジャカルタムハマディア大学には、カルテットカードメディアの方法では効果があるだろうか。

カルテットカードメディアの方法を使用するで、 t 点=1. t 点 < t テーブルであるので、実験的なクラスとコントロールクラスは無意味である。しかし、“*Normalized gain*”の結果によるとカルテットカードの方法は効果があるということが分かった。“*Normalized gain*”の評価は0.51である。

- 2) 学習者の応答には、カルテットカードメディアの方法ではどうだろうか。

カルテットカードメディアの方法で、日本語の言葉を学ぶとき、簡単になる。そのことだけでなく、カルテットカードメディアを使用するでの語彙の授業は面白いし。それに、

カルテットカードメディアのデザインは最も面白いと思われる。日本語を勉強する間に、カルテットカードメディアを使用するのは、最も必要である。

実験的クラスとコントロールクラスが相違点はないが、*Posttest* の評価が高める。つまり、カルテットカードの方法は効果があるということが分かった。

B. 提案

1) 教師のため

学生の日本語の語彙能力を高めるために、カルテットカードメディアの方法を使える。

2) 学生のため

カルテットカードメディアの方法を使用するとき、学生がその遊びをわかった。

3) 他の研究者

a) 良いインストルメンを準備すると思う。

b) 有効な結果をえらうために、多くの学生をよる。

4. 参考文献

Gowwiyuningsih, Risa. 2012. Model Active Learning Permainan Kwartet Arabiyyah Dalam Upaya Memperkuat Hafalan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Krakitan Bayat Klaten Tahun Pelajaran 2011/2012. Skripsi Program Sarjana Pendidikan bahasa arab niversitas Islam Negeri Sunankalijaga

Sudjianto dan Ahmad Dahidi. 2014. Pengantar Linguistik Bahasa Jepang. Jakarta: esaint Blanc

Tan dkk. 2015. Pengaruh Permainan Kartu Kwartet Terhadap Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang. Jurnal Psikodimensia vol. 14. No. 1. al 135-152.

Wahyuni, Maya Indah. 2014. Penggunaan Media Kartu Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA 5 SMAN 1 Rengat. Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau Vol. 3 No. 2 Hal 123-129