

LAMPIRAN

Lampiran 1
Soal *Pretest* , *Posttest*, Kunci Jawaban, dan Angket

SOAL PRETEST
SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA
Tahun Ajaran 2017/2018

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang **Nama** :

Hari/ Tanggal : **Kelas/Absen** :

Waktu : **Tanda Tangan** :

--

A. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda (X) pada jawaban a, b, c atau d ! (10x1)

1. Kata “Daidokoro” dalam bahasa Indonesia adalah...

- a. Kamar Tidur c. Dapur
- b. Ruang Makan d. Ruang Tamu

2. Watashi wa mizu o abimasu

Kata yang digarisbawahi dalam bahasa Indonesia adalah...

- a. Mandi c. Gosok Gigi
- b. Memasuh d. Air

3. “Telepon” dalam bahasa Jepang adalah...

- a. Eakon c. Senpuki
- b. Denwa d. Reizoko

4. “Tempat sampah” dalam bahasa Jepang yaitu...

- a. Kaban c. Tsukue
- b. Kabin d. Gomibako

5. “Hondana” dalam bahasa Indonesia yaitu...

- a. Rak Buku c. Buku
- b. Penggaris d. Pensil

6. “Niku” wa Indonesia de nandesuka...

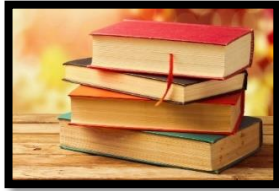
- a. Obat c. Daging
 - b. Ikan d. Nasi
7. “Berdoa” dalam bahasa Jepang disebut...
- a. Gohan o tabemasu c. Onggaku o kikimasu
 - b. Sentaku o shimasu d. Oinori o shimasu
8. “Kimasu” dalam bahasa Indonesia artinya...
- a. Pulang c. Siap-siap
 - b. Berangkat d. Datang
9. “Telur” dalam bahasa Jepang disebut dengan...
- a. Gohan c. Tamago
 - b. Tanago d. Niku
10. Yang manakah kosakata dibawah ini yang *bukan* merupakan keterangan waktu...
- a. Asa c. Tokei
 - b. Hiru d. Yoru

**B. Pasangkan potongan kosakata dibawah ini agar menjadi kalimat sempurna!
(2x5)**

- | | |
|--------------------------------------|-------------|
| 1. ()o shimasu | a. Kakimasu |
| 2. ()shimasu | b. Tabemasu |
| 3. Tegami o () | c. Abimasu |
| 4. Mizu o () | d. Sentaku |
| 5. Gohan o () | e. Souji |

C. Tuliskan arti kosakata yang terdapat dalam gambar berikut ini kedalam bahasa Jepang!(2x5)

1.



(.....)

2.



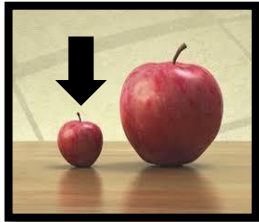
(.....)

3.



(.....)

4.



(.....)

5.



(.....)

SOAL POS TEST
SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA
Tahun Ajaran 2017/2018

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang **Nama** :

Hari/ Tanggal : **Kelas/ Absen** :

Waktu : **Tanda Tangan** :

A. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda (X) pada jawaban a, b, c atau d ! (10x1)

1. Kata “Eakon” dalam bahasa Indonesia adalah...

- a. Komputer c. Telepon
b. Kulkas d. Ac

2. Watashi wa mainichi kao o araimasu.

Kata yang digaris bawahhi dalam bahasa Indonesia adalah...

- a. Muka c. Mencuci
b. Gigi d. Membasuh

3. “Stasiun” dalam bahasa Jepang adalah...

- a. Shinkansen c. Eki
b. Station d. Gakkou

4. “Bersih-bersih” dalam bahasa Jepang yaitu...

- a. Ikimasu c. Nemasu
b. Soujishimasu d. Okimasu

5. “Kaban” dalam bahasa Indonesia yaitu...

- a. Tempat Pensil c. Vas Bunga
b. Payung d. Tas

6. Kusuri wa Indonesia de nan desuka...

- a. Obat c. Daging

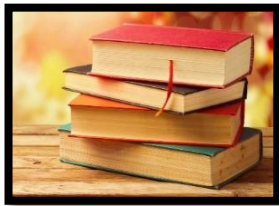
- b. Ikan d. Nasi
7. Mencuci pakaian dalam bahasa Jepang disebut...
- a. Gohan o tabemasu c. Onggaku o kikimasu
- b. Sentaku o shimasu d. Oinori o shimasu
8. “Kimasu” dalam bahasa Indonesia artinya...
- a. Pulang c. Siap-siap
- b. Berangkat d. Datang
9. “Gelap” dalam bahasa Jepang disebut dengan...
- a. Kurai c. Yasai
- b. Akarui d. Chiisai
10. Yang manakah kosakata dibawah ini yang *bukan* merupakan keterangan waktu...
- a. Asa c. Isu
- b. Hiru d. Yoru

**B. Pasangkan potongan kosakata dibawah ini agar menjadi kalimat sempurna!
(2x5)**

- | | |
|---|---------------|
| 1. () o bengkyoushimasu | a. Kakimasu |
| 2. Shawa o () | b. Tabemasu |
| 3. Tegami o () | c. Abimasu |
| 4. Ha o () | d. Migakimasu |
| 5. Asa gohan o () | e. Shukudai |

C. Tuliskan arti kosakata yang terdapat dalam gambar berikut ini kedalam bahasa Jepang! (2x5)

1.



(.....)

2.



(.....)

3.



(.....)

4.



(.....)

5.



(.....)

KUNCI JAWABAN SOAL PRE TEST

A. Pilihan Ganda

1. (c) Dapur
2. (d) Air
3. (b) Denwa
4. (d) Gomibako
5. (a) Rak Buku
6. (c) Daging
7. (d) oinori o shimasu
8. (d) datang
9. (c) Tamago
10. (c) Tokei

B. Esai Menjodohkan Kalimat

1. d. Sentaku
2. e. Souji
3. a. Kakimasu
4. c. Abimasu
5. b. Tabemasu

C. Esai Ilustrasi gambar

1. Hon
2. Konpyutaa
3. Isu
4. Chiisai
5. Enpitsu

KUNCI JAWABAN SOAL POS TEST

A. Pilihan Ganda

1. (d) Ac
2. (a) Muka
3. (c) Eki
4. (b) Soujishimasu
5. (d) Tas
6. (a) Obat
7. (b) Sentaku o shimasu
8. (d) datang
9. (a) Kurai
10. (c) Isu

B. Esai Menjodohkan Kalimat

1. e. Shukudai
2. c. Abimasu
3. a. Kakimasu
4. d. Migakimasu
5. b. Tabemasu

C. Esai Ilustrasi gambar

1. Hon
2. Sakana
3. Kudamono
4. Tsukue
5. Nemasu

**ANGKET TENTANG KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA
ULAR TANGGA DALAM PENINGKATAN PENGUASAAN
KOSAKATA BAHASA JEPANG**

**Penelitian Eksperimental pada Siswa Kelas XII IPA 1 SMA Negeri 4
Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018)**

Nama :

Petunjuk pengisian angket :

- ❖ Isilah angket dibawah ini sesuai dengan pengetahuan dan pemahaman anda dengan memberi tanda (X) pada jawaban “Ya” atau “Tidak”.
- ❖ Hasil angket ini digunakan hanya sebagai data penelitian dan tidak akan mempengaruhi penilaian siswa.

1. Menurut saya belajar kosakata bahasa Jepang cukup sulit.

- a. Ya b. Tidak

Alasan.....
.....

2. Banyaknya jumlah kosakata bahasa Jepang yang dipelajari menghambat saya dalam segi penguasaan kosakata bahasa Jepang.

- a. Ya b. Tidak

Alasan.....
.....

3. Minimnya penggunaan metode pembelajaran yang menarik menghambat saya dalam segi penguasaan kosakata bahasa Jepang.

- a. Ya b. Tidak

Alasan.....
.....

4. Menurut saya media pembelajaran sangat diperlukan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

- a. Ya b. Tidak

Alasan.....
.....

5. Penggunaan media yang menarik akan memotivasi saya untuk belajar bahasa Jepang.

- a. Ya b. Tidak

Alasan.....
.....

6. Media permainan seperti ular tangga tepat digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

- a. Ya b. Tidak

Alasan.....
.....

7. Saya menyukai penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

- a. Ya b. Tidak

Alasan.....
.....

8. Media pembelajaran permainan ular tangga lebih menarik dibandingkan pembelajaran menggunakan metode konvensional (ceramah).

- a. Ya b. Tidak

Alasan.....
.....

9. Media pembelajaran permainan ular tangga memotivasi saya untuk semangat mempelajari kosakata bahasa Jepang.

- a. Ya b. Tidak

Alasan.....
.....

10. Menurut saya, penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga memiliki kelebihan yaitu memudahkan pembelajar menguasai kosakata bahasa Jepang dengan cepat.

- a. Ya b. Tidak

Alasan.....
.....

Lampiran 2
RPP dan Daftar Materi Kosakata

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(1)

Nama Sekolah : SMA Negeri 4 Yogyakarta
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Kelas : XII IPA 1 (Eksperimen)
Tema : Pemahaman Kosakata
Alokasi Waktu : 1 x 60 menit

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

KD 1.1

Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Jepang sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar

KD 2.1

Menunjukkan perilaku santun dan peduli dalam melaksanakan komunikasi antar pribadi baik dengan guru dan teman.

KD 3.1

Memahami kosakata bahasa Jepang terkait topik seputar informasi mengenai menyebutkan ruang di rumah dan peralatan rumah tangga, beberapa keadaan/sifat dari benda serta ungkapan yang menyatakan keadaan suatu benda serta menyebut kata kerja dan waktu kegiatan.

KD 4.1

Mengartikan kosakata bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia begitu juga sebaliknya terkait topik seputar informasi mengenai penyebutkan ruang dirumah dan peralatan rumah tangga, beberapa keadaan/sifat dari benda serta ungkapan yang menyatakan keadaan suatu benda serta menyebut kata kerja dan waktu kegiatan.

C. Indikator Pencapaian

Pertemuan kesatu :

1. Mengetahui kosakata bahasa Jepang terkait topik seputar informasi mengenai penyebutkan ruang dirumah dan peralatan rumah tangga, beberapa keadaan/sifat dari benda serta ungkapan yang menyatakan keadaan suatu benda serta menyebut kata kerja dan waktu kegiatan.
2. Menyebutkan secara lisan maupun tulisan kosakata bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia maupun sebaliknya terkait topik seputar informasi mengenai penyebutkan ruang dirumah dan peralatan rumah tangga, beberapa keadaan/sifat dari benda serta ungkapan yang menyatakan keadaan suatu benda serta menyebut kata kerja dan waktu kegiatan.
3. Mengartikan kosakata bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia maupun sebaliknya terkait topik seputar informasi mengenai penyebutkan ruang dirumah dan peralatan rumah tangga, beberapa keadaan/sifat dari benda serta ungkapan yang menyatakan keadaan suatu benda serta menyebut kata kerja dan waktu kegiatan.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mengetahui dan memahami kosakata bahasa Jepang terkait topik seputar informasi mengenai penyebutkan ruang dirumah dan peralatan rumah tangga, beberapa keadaan/sifat dari benda serta ungkapan yang menyatakan keadaan suatu benda serta menyebut kata kerja dan waktu kegiatan.
2. Siswa mampu mengartikan kosakata bahasa Jepang kedalam bahasa Indonesia maupun sebaliknya terkait topik seputar informasi mengenai penyebutkan ruang dirumah dan peralatan rumah tangga, beberapa keadaan/sifat dari benda serta ungkapan yang menyatakan keadaan suatu benda serta menyebut kata kerja dan waktu kegiatan.
4. Siswa mampu menjawab dan menuliskan kosakata bahasa Jepang dengan ejaan yang tepat terkait topik seputar informasi mengenai penyebutkan ruang dirumah dan peralatan rumah tangga, beberapa keadaan/sifat dari benda serta ungkapan yang menyatakan keadaan suatu benda serta menyebut kata kerja dan waktu kegiatan.

E. Materi Ajar

Kosakata bahasa Jepang terkait topik seputar informasi mengenai penyebutkan ruang dirumah dan peralatan rumah tangga, beberapa keadaan/sifat dari benda

serta ungkapan yang menyatakan keadaan suatu benda serta menyebut kata kerja dan waktu kegiatan. Berupa *Doushi* (Verba), *Keiyoushi* (Ajektiva-i), dan *Meishi* (Nomina) sebanyak 25 kosakata.

No	Daftar Kosakata	Arti Kosakata	Bab	Halaman
1	Daidokoro	Dapur	21	1
2	Ima	Ruang Tamu	21	1
3	Heya	Kamar	21	1
4	Konpyuta	Komputer	21	1
5	Terebi	Tv	21	1
6	Eakon	Ac	21	1
7	Reizoko	Kulkas	21	1
8	Senpuki	Kipas angin	21	1
9	Denwa	Telepon	21	1
10	Hondana	Rak Buku	21	2
11	Beddo	Tempat Tidur	21	2
12	Okki	Besar	22	6
13	Chiisai	Kecil	22	6
14	Akarui	Terang	22	6
15	Kurai	Gelap	22	6
16	Kao o araimasu	Cuci Muka	23	10
17	Ha o migakimasu	Gosok Gigi	23	10
18	Mizu o abimasu	Mandi	23	10
19	Gohan o tabemasu	Makan	23	10
20	Ongaku o kikimasu	Mendengarkan musik	23	10
21	Terebi o mimasu	Menonton Tv	23	10
22	Oinori o shimasu	Berdoa	23	11

23	Sentaku shimasu	Mencuci Pakaian	23	11
24	Soujishimasu	Bersih-bersih	23	11
25	Asa	Pagi	23	11

F. Metode Pembelajaran

1. Inkuiri
2. Tanya Jawab
3. Permainan ular tangga

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan Kesatu :

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik mengucapkan salam. b. Mengarahkan peserta didik pada situasi tema dan konsep pembelajaran yang akan diajarkan. c. Peserta didik menerima informasi tentang kompetensi dasar, target kompetensi, materi, tujuan, dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan hari ini. 	10 menit
Inti	<p>Pra kegiatan :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Pengajar memberikan pengantar kepada siswa tentang permainan yang akan dilakukan b. Pengajar memberikan penjelasan singkat seputar topik pembelajaran kosakata bahasa Jepang. c. Memberikan intruksi permainan media pembelajaran ular tangga kepada siswa secara detail. d. Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok sebelum memulai permainan dalam pembelajaran. <p>Kegiatan :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa bermain secara bergantian sesuai aturan permainan yang telah ditentukan. b. Pengajar mendampingi siswa selama melakukan permainan ular tangga. c. Siswa saling berinteraksi dalam permainan, setiap lembar soal yang telah muncul wajib dijawab dan dicatat pada lembar kerja masing- 	<p>5 menit</p> <p>25 menit</p>

	<p>masing kemudian dikembalikan pada papan pertanyaan secara acak.</p> <p>d. Permainan berakhir jika waktu permainan telah selesai.</p> <p>Pasca Kegiatan :</p> <p>a. Hasil lembar kerja permainan dihitung skor akhirnya. Tiap pertanyaan dan ketepatan penulisan yang benar diberikan 2 poin, pertanyaan benar tetapi penulisan salah diberikan 1 poin, bonus <i>finish</i> permainan diberikan 2 poin dan pertanyaan yang salah tidak mendapatkan poin.</p> <p>b. Siswa yang mendapatkan nilai poin terbanyak sesuai batas waktu permainan menjadi pemenangnya.</p> <p>c. Siswa yang merasa telah <i>finish</i> dalam satu putaran diperkenankan memberikan tanda khusus pada lembar kerja masing-masing, permainan ini juga melatih siswa untuk berperilaku jujur.</p> <p>d. Siswa yang memenangkan permainan berhak mendapatkan tepuk tangan/pujian dari teman sekelompoknya.</p>	10 menit
Penutup	<p>Kesimpulan :</p> <p>a. Pengajar memberikan <i>feedback</i> kembali materi yang sudah diajarkan, bahwa siswa faham.</p> <p>b. Pengajar memotivasi siswa agar selalu semangat belajar.</p> <p>c. Menanyakan sekilas tentang kesan setelah melakukan permainan.</p> <p>d. Penutup (salam)</p>	10 menit

H. Penilaian

a. Kriteria Penilaian :

Ketentuan Penilaian	Poin
Jawaban dan ketepatan penulisan Benar	2
Jawaban benar tetapi penulisan salah	1
Bonus <i>Finish</i> permainan	2
Jawaban Salah	0

b. Skor : $\frac{\text{Jumlah benar} + \text{Ketepatan menulis} + \text{Bonus Finish}}{25} \times 100$
= (Skor anda)

c. KKM : 75

I. Sumber Belajar

Sumber Belajar	Buku <i>Sakura Jilid 2</i> Bab 21,22 dan 23
Media	Lembar kegiatan dan media permainan Ular tangga

Yogyakarta, 06 Oktober 2017

Penulis

Lembar Kerja Individu Permainan Ular tangga

Nama :

Kelas :

Absen :

No	Kosakata dalam bahasa Jepang	Arti dalam bahasa Indonesia	Skor
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
Total Skor			

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (2)

Nama Sekolah : SMA Negeri 4 Yogyakarta
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Kelas : XII IPA 1 (Eksperimen)
Tema : Pemahaman Kosakata
Alokasi Waktu : 1 x 60 menit

B. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

KD 1.1

Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Jepang sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar

KD 2.1

Menunjukkan perilaku santun dan peduli dalam melaksanakan komunikasi antar pribadi baik dengan guru dan teman.

KD 3.1

Memahami kosakata bahasa Jepang terkait topik kata kerja dan waktu kegiatan, waktu dalam melakukan kegiatan sehari-hari dan kegiatan lebih rinci yang kita lakukan dalam keseharian.

KD 4.1

Mengartikan kosakata bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia begitu juga sebaliknya terkait topik kata kerja dan waktu kegiatan, waktu dalam melakukan kegiatan sehari-hari dan kegiatan lebih rinci yang kita lakukan dalam keseharian.

C. Indikator Pencapaian

Pertemuan kedua :

1. Mengetahui kosakata bahasa Jepang terkait topik kata kerja dan waktu kegiatan, waktu dalam melakukan kegiatan sehari-hari dan kegiatan lebih rinci yang kita lakukan dalam keseharian.
2. Menyebutkan secara lisan maupun tulisan kosakata bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia maupun sebaliknya terkait topik kata kerja dan waktu kegiatan, waktu dalam melakukan kegiatan sehari-hari dan kegiatan lebih rinci yang kita lakukan dalam keseharian.
3. Mengartikan kosakata bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia maupun sebaliknya terkait topik kata kerja dan waktu kegiatan, waktu dalam melakukan kegiatan sehari-hari dan kegiatan lebih rinci yang kita lakukan dalam keseharian.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mengetahui dan memahami kosakata bahasa Jepang terkait topik kata kerja dan waktu kegiatan, waktu dalam melakukan kegiatan sehari-hari dan kegiatan lebih rinci yang kita lakukan dalam keseharian.
2. Siswa mampu mengartikan kosakata bahasa Jepang kedalam bahasa Indonesia maupun sebaliknya terkait topik kata kerja dan waktu kegiatan, waktu dalam melakukan kegiatan sehari-hari dan kegiatan lebih rinci yang kita lakukan dalam keseharian.
3. Siswa mampu menjawab dan menuliskan kosakata bahasa Jepang dengan ejaan yang tepat terkait topik kata kerja dan waktu kegiatan, waktu dalam melakukan kegiatan sehari-hari dan kegiatan lebih rinci yang kita lakukan dalam keseharian.

E. Materi Ajar

Kosakata bahasa Jepang terkait topik kata kerja dan waktu kegiatan, waktu dalam melakukan kegiatan sehari-hari dan kegiatan lebih rinci yang kita lakukan dalam keseharian. Berupa *Doushi* (Verba), *Keiyoushi* (Ajektiva-i), dan *Meishi* (Nomina) sebanyak 25 kosakata.

No	Kosakata	Arti	Bab	Halaman
1	Hiru	Siang	23	11
2	Yoru	Malam	23	11

3	Hana	Bunga	23	14
4	Hon	Buku	23	14
5	Kasa	Payung	23	14
6	Eki	Stasiun	23	14
7	Tamago	Telur	23	14
8	Kusuri	Obat	23	14
9	Gohan	Nasi	24	18
10	Yasai	Sayuran	24	18
11	Nemasu	Tidur	24	15
12	Okimasu	Bangun	24	15
13	Kudamono	Buah-buahan	25	19
14	Sakana	Ikan	25	19
15	Niku	Daging	25	19
16	Kohi	Kopi	25	19
17	Kocha	Teh	25	19
18	Gomibako	Tempat Sampah	25	22
19	Kabin	Vas Bunga	25	22
20	Enpitsu	Pensil	25	22
21	Fudebako	Tempat Pensil	25	22
22	Tokei	Jam tangan	25	22
23	Tsukue	Meja	25	22
24	Isu	Kursi	25	22
25	Kaban	Tas	25	22

F. Metode Pembelajaran

1. Inkuiri
2. Tanya Jawab
3. Permainan ular tangga

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan Kedua :

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	a. Peserta didik mengucap salam. b. Mengarahkan peserta didik pada situasi tema dan konsep pembelajaran yang akan diajarkan. c. Peserta didik menerima informasi tentang kompetensi dasar, target kompetensi, materi, tujuan, dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan hari ini.	10 menit
	Pra kegiatan : a. Pengajar memberikan pengantar kepada siswa tentang permainan yang akan dilakukan b. Pengajar memberikan penjelasan singkat	

Inti	<p>seputar topik pembelajaran kosakata bahasa Jepang.</p> <p>c. Memberikan intruksi permainan media pembelajaran ular tangga kepada siswa secara detail.</p> <p>d. Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok sebelum memulai permainan dalam pembelajaran.</p> <p>Kegiatan :</p> <p>a. Siswa bermain secara bergantian sesuai aturan permainan yang telah ditentukan.</p> <p>b. Pengajar mendampingi siswa selama melakukan permainan ular tangga.</p> <p>c. Siswa saling berinteraksi dalam permainan, setiap lembar soal yang telah muncul wajib dijawab dan dicatat pada lembar kerja masing-masing kemudian dikembalikan pada papan pertanyaan secara acak.</p> <p>d. Permainan berakhir jika waktu permainan telah selesai.</p> <p>Pasca Kegiatan :</p> <p>a. Hasil lembar kerja permainan dihitung skor akhirnya. Tiap pertanyaan yang benar diberikan 2 poin yaitu dari segi ketepatan dan penulisan yang benar, bonus finish permainan mendapat 2 poin, pertanyaan yang salah tidak mendapatkan poin.</p> <p>b. Siswa yang merasa telah <i>finish</i> dalam satu putaran diperkenankan memberikan tanda khusus pada lembar kerja masing-masing, permainan ini juga melatih siswa untuk berperilaku jujur.</p> <p>c. Siswa yang mendapatkan nilai terbanyak sesuai batas waktu permainan menjadi pemenangnya.</p> <p>d. Siswa yang memenangkan permainan berhak mendapatkan tepuk tangan/pujian dari teman sekelompoknya.</p>	<p>5 menit</p> <p>25 menit</p> <p>10 menit</p>
Penutup	<p>Kesimpulan :</p> <p>a. Pengajar memberikan <i>feedback</i> kembali materi yang sudah diajarkan, bahwa siswa faham.</p> <p>b. Pengajar memotivasi siswa agar selalu</p>	<p>10 menit</p>

	semangat belajar. c. Menanyakan sekilas tentang kesan setelah melakukan permainan. d. Penutup (salam)	
--	---	--

H. Penilaian

a. Kriteria Penilaian :

Ketentuan Penilaian	Poin
Jawaban dan ketepatan penulisan Benar	2
Jawaban benar dan ketepatan penulisan salah	1
Bonus finish dalam satu putaran	2
Jawaban Salah	0

b. Skor :
$$\frac{\text{Jumlah benar} + \text{Ketepatan menulis} + \text{Bonus Finish}}{25} \times 100$$

= (Skor anda)

I. Sumber Belajar

Sumber Belajar	Buku <i>Sakura Jilid 2</i> Bab 23, 24, 25
Media	Lembar kegiatan dan media permainan Ular tangga

Yogyakarta, 06 Oktober 2017

Penulis

Lembar Kerja Individu Permainan Ular tangga

Nama :

Kelas :

Absen :

No	Kosakata dalam bahasa Jepang	Arti dalam bahasa Indonesia	Skor
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
Total Skor			

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (1)

Nama Sekolah : SMA Negeri 4 Yogyakarta
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Kelas : XII IPA 2 (Kontrol)
Tema : Pemahaman Kosakata
Alokasi Waktu : 1 x 60 menit

C. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

KD 1.1

Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Jepang sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar

KD 2.1

Menunjukkan perilaku santun dan peduli dalam melaksanakan komunikasi antar pribadi baik dengan guru dan teman.

KD 3.1

Memahami kosakata bahasa Jepang terkait topik kata kerja dan waktu kegiatan, waktu dalam melakukan kegiatan sehari-hari dan kegiatan lebih rinci yang kita lakukan dalam keseharian.

KD 4.1

Mengartikan kosakata bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia begitu juga sebaliknya terkait topik kata kerja dan waktu kegiatan, waktu dalam melakukan kegiatan sehari-hari dan kegiatan lebih rinci yang kita lakukan dalam keseharian.

C. Indikator Pencapaian

Pertemuan pertama :

1. Mengetahui kosakata bahasa Jepang terkait topik kata kerja dan waktu kegiatan, waktu dalam melakukan kegiatan sehari-hari dan kegiatan lebih rinci yang kita lakukan dalam keseharian.
2. Menyebutkan secara lisan maupun tulisan kosakata bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia maupun sebaliknya terkait topik kata kerja dan waktu kegiatan, waktu dalam melakukan kegiatan sehari-hari dan kegiatan lebih rinci yang kita lakukan dalam keseharian.
3. Mengartikan kosakata bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia maupun sebaliknya terkait topik kata kerja dan waktu kegiatan, waktu dalam melakukan kegiatan sehari-hari dan kegiatan lebih rinci yang kita lakukan dalam keseharian.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mengetahui dan memahami kosakata bahasa Jepang terkait topik kata kerja dan waktu kegiatan, waktu dalam melakukan kegiatan sehari-hari dan kegiatan lebih rinci yang kita lakukan dalam keseharian.
2. Siswa mampu mengartikan kosakata bahasa Jepang kedalam bahasa Indonesia maupun sebaliknya terkait topik kata kerja dan waktu kegiatan, waktu dalam melakukan kegiatan sehari-hari dan kegiatan lebih rinci yang kita lakukan dalam keseharian.
3. Siswa mampu menjawab dan menuliskan kosakata bahasa Jepang dengan ejaan yang tepat terkait topik kata kerja dan waktu kegiatan, waktu dalam melakukan kegiatan sehari-hari dan kegiatan lebih rinci yang kita lakukan dalam keseharian.

E. Materi Ajar

Kosakata bahasa Jepang terkait topik kata kerja dan waktu kegiatan, waktu dalam melakukan kegiatan sehari-hari dan kegiatan lebih rinci yang kita lakukan dalam keseharian. Berupa *Doushi* (Verba), *Keiyoushi* (Ajektiva-i), dan *Meishi* (Nomina) sebanyak 25 kosakata.

No	Daftar Kosakata/Frase	Arti Kosakata/Frase	Bab	Halaman
1	Daidokoro	Dapur	21	1

2	Ima	Ruang Tamu	21	1
3	Heya	Kamar	21	1
4	Konpyuta	Komputer	21	1
5	Terebi	Tv	21	1
6	Eakon	Ac	21	1
7	Reizouko	Kulkas	21	1
8	Senpuki	Kipas angin	21	1
9	Denwa	Telepon	21	1
10	Hondana	Rak Buku	21	2
11	Beddo	Tempat Tidur	21	2
12	Okki	Besar	22	6
13	Chiisai	Kecil	22	6
14	Akarui	Terang	22	6
15	Kurai	Gelap	22	6
16	Kao o araimasu	Cuci Muka	23	10
17	Ha o migakimasu	Gosok Gigi	23	10
18	Mizu o abimasu	Mandi	23	10
19	Gohan o tabemasu	Makan	23	10
20	Ongaku o kikimasu	Mendengarkan musik	23	10
21	Terebi o mimasu	Menonton Tv	23	10
22	Oinori o shimasu	Berdoa	23	11
23	Sentaku shimasu	Mencuci Pakaian	23	11
24	Soujishimasu	Bersih-bersih	23	11
25	Asa	Pagi	23	11

F. Metode Pembelajaran

1. Inkuiri
2. Tanya Jawab

3. Penugasan

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan Pertama :

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	a. Peserta didik mengucap salam. b. Mengarahkan peserta didik pada situasi tema dan konsep pembelajaran yang akan diajarkan. c. Peserta didik menerima informasi tentang kompetensi dasar, target kompetensi, materi, tujuan, dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan hari ini.	10 menit
Inti	<p>Pra kegiatan :</p> a. Pengajar memberikan pengantar kepada siswa tentang pembelajaran yang akan dilakukan b. Pengajar memberikan penjelasan singkat seputar topik pembelajaran kosakata bahasa Jepang. c. Mengarahkan siswa untuk selalu menyimak dalam setiap pembelajaran. <p>Kegiatan :</p> a. Siswa diberikan pembelajaran menggunakan media slide <i>power point</i> seputar kosakata yang sedang dipelajari. b. Pengajar sesekali memberikan tes berupa lontaran kosakata dan kemudian siswa yang ditunjuk mengartikannya dalam bahasa Indonesia. c. Siswa juga diperkenankan saling berinteraksi dalam pembelajaran agar lebih aktif. d. Pembelajaran telah selesai apabila semua materi yang disampaikan pengajar telah dipahami oleh siswa. <p>Pasca Kegiatan :</p> a. Siswa diarahkan untuk mempersiapkan diri dalam penugasan. b. Siswa diberikan lembar kerja berupa kolom kosakata yang rumpang/kosong sebagian, siswa diperkenankan melengkapinya baik dalam bahasa Indonesia maupun sebaliknya dalam bahasa Jepang.	<p>5 menit</p> <p>25 menit</p> <p>10 menit</p>

	<p>c. Jumlah kosakata dalam lembar tugas siswa sebanyak 15 kosakata. Tiap-tiap nomor bernilai satu poin</p> <p>d. Siswa yang telah selesai menyelesaikan lembar kerja diperkenankan mengumpulkan jawabannya.</p> <p>e. Pengajar wajib memberikan motivasi kepada siswa.</p>	
Penutup	<p>Kesimpulan :</p> <p>a. Pengajar memberikan feedback kembali materi yang sudah diajarkan, bahwa siswa telah faham.</p> <p>b. Pengajar memotivasi siswa agar selalu semangat belajar.</p> <p>c. Menanyakan sekilas tentang kesan setelah melakukan pembelajaran.</p> <p>d. Penutup (salam)</p>	10 menit

H. Penilaian

a. Kriteria Penilaian :

Ketentuan Penilaian	Poin
Jawaban Benar	1
Jawaban Salah	0

b. Skor : $\frac{15}{15} \times 100$

: (Skor)

c. KKM : 75

I. Sumber Belajar

Sumber Belajar	Buku <i>Sakura Jilid 2</i> Bab 23, 24, 25
Media	<i>Power point</i> dan lembar tugas siswa

Yogyakarta, 06 Oktober 2017

Penulis

Lembar Kuis Kosakata Kelas Kontrol

Nama :

Kelas :

Absen :

A. Cocokkanlah kosakata berikut ini sesuai dengan arti kosakata yang tepat ! **(1x15)**

No	Bahasa Indonesia	Bahasa Jepang
1	Kipas Angin	
2		Tokei
3	Rak Buku	
4		Eakon
5	Kecil	
6		Kusuri
7	Menggosok Gigi	
8		Nemasu
9	Ruang Tamu	
10		Oinori o shimasu
11	Gelap	
12		Soujishimasu
13	Kulkas	
14		Tas
15	Vas Bunga	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (2)

Nama Sekolah : SMA Negeri 4 Yogyakarta
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Kelas : XII IPA 2 (Kontrol)
Tema : Pemahaman Kosakata
Alokasi Waktu : 1 x 60 menit

D. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

KD 1.1

Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Jepang sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar

KD 2.1

Menunjukkan perilaku santun dan peduli dalam melaksanakan komunikasi antar pribadi baik dengan guru dan teman.

KD 3.1

Memahami kosakata bahasa Jepang terkait topik kata kerja dan waktu kegiatan, waktu dalam melakukan kegiatan sehari-hari dan kegiatan lebih rinci yang kita lakukan dalam keseharian.

KD 4.1

Mengartikan kosakata bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia begitu juga sebaliknya terkait topik kata kerja dan waktu kegiatan, waktu dalam melakukan kegiatan sehari-hari dan kegiatan lebih rinci yang kita lakukan dalam keseharian.

C. Indikator Pencapaian

Pertemuan kedua :

1. Mengetahui kosakata bahasa Jepang terkait topik kata kerja dan waktu kegiatan, waktu dalam melakukan kegiatan sehari-hari dan kegiatan lebih rinci yang kita lakukan dalam keseharian.
2. Menyebutkan secara lisan maupun tulisan kosakata bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia maupun sebaliknya terkait topik kata kerja dan waktu kegiatan, waktu dalam melakukan kegiatan sehari-hari dan kegiatan lebih rinci yang kita lakukan dalam keseharian.
3. Mengartikan kosakata bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia maupun sebaliknya terkait topik kata kerja dan waktu kegiatan, waktu dalam melakukan kegiatan sehari-hari dan kegiatan lebih rinci yang kita lakukan dalam keseharian.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mengetahui dan memahami kosakata bahasa Jepang terkait topik kata kerja dan waktu kegiatan, waktu dalam melakukan kegiatan sehari-hari dan kegiatan lebih rinci yang kita lakukan dalam keseharian.
2. Siswa mampu mengartikan kosakata bahasa Jepang kedalam bahasa Indonesia maupun sebaliknya terkait topik kata kerja dan waktu kegiatan, waktu dalam melakukan kegiatan sehari-hari dan kegiatan lebih rinci yang kita lakukan dalam keseharian.
3. Siswa mampu menjawab dan menuliskan kosakata bahasa Jepang dengan ejaan yang tepat terkait topik kata kerja dan waktu kegiatan, waktu dalam melakukan kegiatan sehari-hari dan kegiatan lebih rinci yang kita lakukan dalam keseharian.

E. Materi Ajar

Kosakata bahasa Jepang terkait topik kata kerja dan waktu kegiatan, waktu dalam melakukan kegiatan sehari-hari dan kegiatan lebih rinci yang kita lakukan dalam keseharian. Berupa *Doushi* (Verba), *Keiyoushi* (Ajektiva-i), dan *Meishi* (Nomina) sebanyak 25 kosakata.

No	Kosakata	Arti	Bab	Halaman
1	Hiru	Siang	23	11
2	Yoru	Malam	23	11

3	Hana	Bunga	23	14
4	Hon	Buku	23	14
5	Kasa	Payung	23	14
6	Eki	Stasiun	23	14
7	Tamago	Telur	23	14
8	Kusuri	Obat	23	14
9	Gohan	Nasi	24	18
10	Yasai	Sayuran	24	18
11	Nemasu	Tidur	24	15
12	Okimasu	Bangun	24	15
13	Kudamono	Buah-buahan	25	19
14	Sakana	Ikan	25	19
15	Niku	Daging	25	19
16	Kohi	Kopi	25	19
17	Kocha	Teh	25	19
18	Gomibako	Tempat Sampah	25	22
19	Kabin	Vas Bunga	25	22
20	Enpitsu	Pensil	25	22
21	Fudebako	Tempat Pensil	25	22
22	Tokei	Jam tangan	25	22
23	Tsukue	Meja	25	22
24	Isu	Kursi	25	22
25	Kaban	Tas	25	22

F. Metode Pembelajaran

1. Inkuiri
2. Tanya Jawab
3. Penugasan

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan Kedua :

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	a. Peserta didik mengucap salam. b. Mengarahkan peserta didik pada situasi tema dan konsep pembelajaran yang akan diajarkan. c. Peserta didik menerima informasi tentang kompetensi dasar, target kompetensi, materi, tujuan, dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan hari ini.	10 menit
	Pra kegiatan : a. Pengajar memberikan pengantar kepada siswa tentang pembelajaran yang akan dilakukan b. Pengajar memberikan penjelasan singkat	5 menit

Inti	<p>seputar topik pembelajaran kosakata bahasa Jepang.</p> <p>c. Mengarahkan siswa untuk selalu menyimak dalam setiap pembelajaran.</p> <p>Kegiatan :</p> <p>a. Siswa diberikan pembelajaran menggunakan media slide <i>power point</i> seputar kosakata yang sedang dipelajari.</p> <p>b. Pengajar sesekali memberikan tes berupa lontaran kosakata dan kemudian siswa yang ditunjuk mengartikannya dalam bahasa Indonesia.</p> <p>c. Siswa juga diperkenankan saling berinteraksi dalam pembelajaran agar lebih aktif.</p> <p>d. Pembelajaran telah selesai apabila semua materi yang disampaikan pengajar telah dipahami oleh siswa.</p> <p>Pasca Kegiatan :</p> <p>a. Siswa diarahkan untuk mempersiapkan diri dalam penugasan.</p> <p>b. Siswa diberikan lembar kerja berupa kolom kosakata yang rumpang/kosong sebagian, siswa diperkenankan melengkapinya baik dalam bahasa Indonesia maupun sebaliknya dalam bahasa Jepang.</p> <p>c. Jumlah kosakata dalam lembar tugas siswa sebanyak 15 kosakata. Tiap-tiap nomor bernilai satu poin</p> <p>d. Siswa yang telah selesai menyelesaikan lembar kerja diperkenankan mengumpulkan jawabannya.</p> <p>e. Pengajar wajib memberikan motivasi kepada siswa</p>	<p>25 menit</p> <p>10 menit</p>
Penutup	<p>Kesimpulan :</p> <p>a. Pengajar memberikan feedback kembali materi yang sudah diajarkan, bahwa siswa telah faham.</p> <p>b. Pengajar memotivasi siswa agar selalu semangat belajar.</p> <p>c. Menanyakan sekilas tentang kesan setelah melakukan pembelajaran.</p> <p>d. Penutup (salam)</p>	10 menit

--	--	--

H. Penilaian

a. Kriteria Penilaian : Ketentuan Penilaian Poin

Ketentuan Penilaian	Poin
Jawaban Benar	1
ketepatan Penulisan	1
Jawaban Salah	0

- b. Skor : $\frac{15}{15} \times 100$
: (Skor)
- c. KKM : 75

I. Sumber Belajar

Sumber Belajar	Buku <i>Sakura Jilid 2</i> Bab 23, 24, 25
Media	Lembar kegiatan dan media permainan Ular tangga

Yogyakarta, 06 Oktober 2017

Penulis

Lembar Kuis Kosakata Kelas Kontrol

Nama :

Kelas :

Absen :

A. Cocokkanlah kosakata berikut ini sesuai dengan arti kosakata yang tepat ! **(1x15)**

No	Bahasa Indonesia	Bahasa Jepang
1	Kipas Angin	
2		Tokei
3	Rak Buku	
4		Eakon
5	Kecil	
6		Kusuri
7	Menggosok Gigi	
8		Nemasu
9	Ruang Tamu	
10		Oinori o shimasu
11	Gelap	
12		Soujishimasu
13	Kulkas	
14		Tas
15	Vas Bunga	

Daftar Kosakata yang digunakan dalam Penelitian

No	Daftar Kosakata	Arti Kosakata	Bab	Halaman
1	Daidokoro	Dapur	21	1
2	Ima	Ruang Tamu	21	1
3	Heya	Kamar	21	1
4	Konpyuta	Komputer	21	1
5	Terebi	Tv	21	1
6	Eakon	Ac	21	1
7	Reizoko	Kulkas	21	1
8	Senpuki	Kipas angin	21	1
9	Denwa	Telepon	21	1
10	Hondana	Rak Buku	21	2
11	Beddo	Tempat Tidur	21	2
12	Okki	Besar	22	6
13	Chiisai	Kecil	22	6
14	Akarui	Terang	22	6
15	Kurai	Gelap	22	6
16	Kao o araimasu	Cuci Muka	23	10
17	Ha o migakimasu	Gosok Gigi	23	10
18	Mizu o abimasu	Mandi	23	10
19	Gohan o tabemasu	Makan	23	10
20	Ongaku o kikimasu	Mendengarkan musik	23	10
21	Terebi o mimasu	Menonton Tv	23	10
22	Oinori o shimasu	Berdoa	23	11
23	Sentaku shimasu	Mencuci Pakaian	23	11
24	Soujishimasu	Bersih-bersih	23	11
25	Asa	Pagi	23	11
26	Hiru	Siang	23	11
27	Yoru	Malam	23	11
28	Hana	Bunga	23	14
29	Hon	Buku	23	14
30	Kasa	Payung	23	14
31	Eki	Stasiun	23	14
32	Tamago	Telur	23	14
33	Kusuri	Obat	23	14
34	Gohan	Nasi	24	18
35	Yasai	Sayuran	24	18
36	Nemasu	Tidur	24	15
37	Okimasu	Bangun	24	15
38	Kudamono	Buah-buahan	25	19

39	Sakana	Ikan	25	19
40	Niku	Daging	25	19
41	Kohi	Kopi	25	19
42	Kocha	Teh	25	19
43	Gomibako	Tempat Sampah	25	22
44	Kabin	Vas Bunga	25	22
45	Enpitsu	Pensil	25	22
46	Fudebako	Tempat Pensil	25	22
47	Tokei	Jam tangan	25	22
48	Tsukue	Meja	25	22
49	Isu	Kursi	25	22
50	Kaban	Tas	25	22

Lampiran 3
Daftar Nilai (*Pretest-Posttest*)

Nilai Pretest dan Posttest

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
No	Kode Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	No	Kode Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	AMR	56,7	76,6	1	TL	77	86,7
2	EPI	50	83,3	2	YRN	90	100
3	AAA	43,3	83,3	3	LPS	93,3	100
4	NBA	63,3	86,7	4	FNK	57	90
5	NSA	80	100	5	MNF	86,7	100
6	CKP	83,3	100	6	RJ	80	96,7
7	PIS	46,7	83,3	7	TP	57,3	70
8	ANA	46,7	80	8	BML	53,3	76,7
9	TR	56,7	96,7	9	ED	73	90
10	CK	56,7	83,3	10	AN	58	86,7
11	EAB	60	96,7	11	MAG	53,3	73,3
12	FNF	40	96,7	12	FW	66,7	86,7
13	TN	63,3	90	13	SG	50	86,7
14	AN	90	100	14	WP	73,3	93,3
15	AK	83,3	100	15	TZN	57	80

Lampiran 4
Penghitungan Uji Tingkat Kesukaran, Daya
Pembeda dan Reliabilitas

Soal A (Pilihan Ganda)

No	Kode	Butir soal										Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	HS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	RI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	DRDP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	LDP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
5	RR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	MST	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
7	AAD	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
8	ANK	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8
9	TF	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8
10	PRAC	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	7
11	AHNC	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	7
12	ICH	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	7
13	ATP	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	6
14	AN	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	6
15	FHA	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	4
		2	3	0	3	1	2	3	2	4	3	

1. Analisis Tingkat Kesukaran

Untuk mengetahui tingkat kesukaran soal pilihan ganda menggunakan rumus analisis tingkat kesukaran sebagai berikut:

$$TK : \frac{BA+BB}{N}$$

N

(Sutedi, 2009:214)

Keterangan :

TK : tingkat kesukaran

BA : jumlah jawaban benar kelompok atas

BB : jumlah jawaban benar kelompok bawah

N : jumlah sampel kelompok atas dan kelompok bawah

Kriteria hasil :

TK : 0,00 – 0,25 (sukar)

TK : 0,26 – 0,75 (sedang)

TK : 0,76 – 1,00 (mudah)

a) Analisis soal nomor 1 (sedang)

$$TK = \frac{4+2}{8} = 0,75$$

b) Analisis soal nomor 2 (mudah)

$$TK = \frac{4+3}{8} = 0,87$$

c) Analisis soal nomor 3 (sedang)

$$TK = \frac{4+0}{8} = 0,5$$

d) Analisis soal nomor 4 (mudah)

$$TK = \frac{4+3}{8} = 0,87$$

e) Analisis soal nomor 5 (sedang)

$$TK = \frac{4 + 1}{8} = 0,62$$

f) Analisis soal nomor 6 (sedang)

$$TK = \frac{4+2}{8} = 0,75$$

g) Analisis soal nomor 7 (mudah)

$$TK = \frac{4+3}{8} = 0,87$$

h) Analisis soal nomor 8 (sedang)

$$TK = \frac{4+2}{8} = 0,75$$

i) Analisis soal nomor 9 (mudah)

$$TK = \frac{4+4}{8} = 1$$

j) Analisis soal nomor 10 (mudah)

$$TK = \frac{4+3}{8} = 0,87$$

2. Analisis Daya Pembeda

Berikut rumus perhitungan daya pembeda:

$$DP = \frac{BA-BB}{N}$$

(Sutedi, 2009:214)

Keterangan :

DP : daya pembeda

BA : jumlah jawaban benar kelompok atas

BB : jumlah jawaban benar kelompok bawah

N : jumlah sampel kelompok bawah/atas

Kriteria hasil :

TK : 0,00 – 0,25 (lemah)

TK : 0,26 – 0,75 (sedang)

TK : 0,76 – 1,00 (kuat)

a) Analisis soal nomor 1 (lemah)

$$DP = \frac{4-2}{4} = 0,5$$

b) Analisis soal nomor 2 (lemah)

$$DP = \frac{4 - 3}{4} = 0,25$$

c) Analisis soal nomor 3 (kuat)

$$DP = \frac{4 - 0}{4} = 1$$

d) Analisis soal nomor 4 (lemah)

$$DP = \frac{4-3}{4} = 0,25$$

e) Analisis soal nomor 5 (sedang)

$$DP = \frac{4-1}{4} = 0,75$$

f) Analisis soal nomor 6 (lemah)

$$DP = \frac{4-2}{4} = 0,5$$

g) Analisis soal nomor 7 (lemah)

$$DP = \frac{4 - 3}{4} = 0,25$$

h) Analisis soal nomor 8 (lemah)

$$DP = \frac{4 - 2}{4} = 0,5$$

i) Analisis soal nomor 9 (lemah)

$$DP = \frac{4 - 4}{4} = 0$$

j) Analisis soal nomor 10 (lemah)

$$DP = \frac{4-3}{4} = 0,25$$

Soal B (Menjodohkan)

No.	Kode	Butir Soal					Skor Total
		1	2	3	4	5	
1	HS	1	1	1	1	1	5
2	RI	1	1	1	1	1	5
3	DRDP	1	1	1	1	1	5
4	LDP	1	1	1	1	1	5
Rata Atas	Σ	4	4	4	4	4	
5	RR	1	1	1	1	1	5
6	MST	1	1	1	1	1	5
7	AAD	1	1	1	1	1	5
8	ANK	1	1	1	0	0	3
9	TF	1	1	1	0	0	3
10	PRAC	0	1	0	1	1	3
11	AHNC	0	0	1	1	1	3
Rata Tengah	Σ						
12	ICH	1	1	0	1	0	3
13	ATP	1	0	1	1	0	3
14	AN	0	0	1	1	0	2
15	FHA	0	0	1	0	1	2
Rata Bawah	Σ	2	1	3	3	1	

1. Analisis Tingkat Kesukaran

$$TK : \frac{BA+BB}{N}$$

N

(Sutedi, 2009:214)

Keterangan :

TK : tingkat kesukaran

BA : jumlah jawaban benar kelompok atas

BB : jumlah jawaban benar kelompok bawah

N : jumlah sampel kelompok atas dan kelompok bawah

Kriteria hasil :

TK : 0,00 – 0,25 (sukar)

TK : 0,26 – 0,75 (sedang)

TK : 0,76 – 1,00 (mudah)

a) Analisis soal nomor 1 (sedang)

$$TK = \frac{4+2}{8} = 0,75$$

b) Analisis soal nomor 2 (sedang)

$$TK = \frac{4+1}{8} = 0,62$$

c) Analisis soal nomor 3 (mudah)

$$TK = \frac{4+3}{8} = 0,87$$

d) Analisis soal nomor 4 (mudah)

$$TK = \frac{4+3}{8} = 0,87$$

e) Analisis soal nomor 5 (sedang)

$$TK = \frac{4 + 3}{8} = 0,87$$

2. Analisis Daya Pembeda

$$DP = \frac{BA-BB}{N}$$

N

(Sutedi, 2009:214)

Keterangan :

DP : daya pembeda

BA : jumlah jawaban benar kelompok atas

BB : jumlah jawaban benar kelompok bawah

N : jumlah sampel kelompok bawah/atas

Kriteria hasil :

TK : 0,00 – 0,25 (lemah)

TK : 0,26 – 0,75 (sedang)

TK : 0,76 – 1,00 (kuat)

a) Analisis soal nomor 1 (lemah)

$$DP = \frac{4-2}{4} = 0,5$$

b) Analisis soal nomor 2 (sedang)

$$DP = \frac{4-1}{4} = 0,75$$

c) Analisis soal nomor 3 (lemah)

$$DP = \frac{4-3}{4} = 0,25$$

d) Analisis soal nomor 4 (lemah)

$$DP = \frac{4-3}{8} = 0,25$$

e) Analisis soal nomor 5 (sedang)

$$DP = \frac{4-1}{8} = 0,75$$

Soal C (Esai)

No.	Kode	Butir Soal					Skor Total
		1	2	3	4	5	
1	HS	2	2	2	2	2	10
2	RI	2	2	2	2	2	10
3	DRDP	2	1	2	2	2	9
4	LDP	2	2	2	1	2	9
Rata Atas	Σ	8	7	8	7	8	
5	RR	2	2	2	2	1	9
6	MST	1	2	2	2	1	8

7	AAD	2	1	1	2	2	8
8	ANK	1	2	1	2	1	7
9	TF	1	2	2	1	1	7
10	PRAC	0	1	1	2	2	6
11	AHNC	0	1	2	2	1	6
Rata Tengah	Σ						
12	ICH	1	2	0	1	2	6
13	ATP	2	0	0	2	1	5
14	AN	2	0	2	0	0	4
15	FHA	0	2	2	0	0	4
Rata Bawah	Σ	5	4	4	3	3	

1. Analisis Tingkat Kesukaran

Untuk mengukur tingkat kesulitan dan daya pembeda dari setiap butir soal tersebut dapat digunakan rumus analisis soal uraian sebagai berikut :

$$TK = \frac{SkA + SkB - (2n \times Skmin)}{2n \times (Skmak - Skmin)}$$

(Sutedi, 2009: 215)

Keterangan :

TK : tingkat kesukaran

SkA : jumlah skor jawaban kelompok atas

SkB : jumlah skor jawaban kelompok bawah

N : jumlah sampel kelompok atas atau bawah

Sk. Mak : skor maksimal

Sk. Min : skor minimal

Kriteria hasil :

TK : 0,00 – 0,25 = sukar

TK : 0,26 – 0,75 = sedang

TK : $0,76 - 1,00 = \text{mudah}$

a. Analisis soal nomor 1(mudah)

$$TK = \frac{8+5-(8 \times 0)}{8 \times 2} = 0,82$$

b. Analisis soal nomor 2 (sedang)

$$TK = \frac{7+4-(8 \times 0)}{8 \times 2} = 0,68$$

c. Analisis soal nomor 3 (sedang)

$$TK = \frac{8+4-(8 \times 0)}{8 \times 2} = 0,75$$

d. Analisis soal nomor 4 (sedang)

$$TK = \frac{7+3-(8 \times 0)}{8 \times 2} = 0,62$$

e. Analisis soal nomor 5 (sedang)

$$TK = \frac{8+3-(8 \times 0)}{8 \times 2} = 0,68$$

Kesimpulan:

Berdasarkan perhitungan diatas, 20% merupakan soal yang tingkat kesukarannya mudah dan 80% merupakan soal yang tingkat kesukarannya sedang.

2. Analisis Daya Pembeda

Berikut perhitungan analisis daya pembeda :

$$DP = \frac{SkA - SkB}{n (Sk_{\text{mak}} - Sk_{\text{min}})}$$

(Sutedi, 2009: 217)

Keterangan :

DP : daya pembeda

Sk A : jumlah skor jawaban atas

Sk B : jumlah skor jawaban bawah

n : jumlah sampel kelompok atas atau bawah

Sk.mak : skor maksimal

Sk.min : skor minimal

Kriteria hasil :

TK : 0,00 – 0,25 (lemah)

TK : 0,26 – 0,75 (sedang)

TK : 0,76 – 1,00 (kuat)

a) Analisis soal nomor 1 (sedang)

$$DP = \frac{8-5}{4(2-0)} = 0,37$$

b) Analisis soal nomor 2 (sedang)

$$DP = \frac{7-4}{4(2-0)} = 0,37$$

c) Analisis soal nomor 3 (sedang)

$$DP = \frac{8-4}{4(2-0)} = 0,5$$

d) Analisis soal nomor 4 (sedang)

$$DP = \frac{7-3}{4(2-0)} = 0,5$$

e) Analisis soal nomor 5 (sedang)

$$DP = \frac{8-3}{4(2-0)} = 0,62$$

Reliabilitas Soal A (Pilihan Ganda)

No	Kode	Butir soal										Skor ganjil (x)	Skor genap (y)	xy	x ²	y ²
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					
1	HS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	25	25	25
2	RI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	25	25	25
3	DRDP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	25	25	25
4	LDP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	25	25	25
5	RR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	25	25	25
6	MST	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	5	4	20	25	16
7	AAD	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	5	20	16	25
8	ANK	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	4	4	16	16	16
9	TF	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	5	4	20	25	16
10	PRAC	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	3	4	12	9	16
11	AHNC	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	3	4	12	9	16
12	ICH	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	3	4	12	9	16
13	ATP	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	2	4	8	4	16
14	AN	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	3	3	9	9	9
15	FHA	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	2	2	4	2	4
Σ												59	63	258	249	250

Reliabilitas Soal A (Pilihan ganda)

Rumus yang digunakan dalam perhitungan reliabilitas soal yaitu dengan teknik belah dua (Sutedi, 2009: 222).

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma xy - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{(N\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2)(N\Sigma y^2 - (\Sigma y)^2)}}$$

Keterangan :

$$\begin{array}{ll} \Sigma x & : 59 \\ \Sigma x^2 & : 249 \\ \Sigma xy & : 258 \end{array} \quad \begin{array}{ll} \Sigma y & : 63 \\ \Sigma y^2 & : 250 \\ N & : 15 \end{array}$$

Perhitungan reliabilitas soal sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{15 \times 258 - (59)(63)}{\sqrt{(15 \times 249 - (59)^2)(15 \times 250 - (63)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{3870 - 3717}{\sqrt{(3735 - 3481)(3750 - 3969)}}$$

$$r_{xy} = \frac{153}{\sqrt{(254)(-219)}}$$

$$r_{xy} = \frac{153}{235,4} = 0,65$$

Setelah mendapat hasil dari r_{xy} kemudian hasil tersebut dihitung kembali dengan rumus teknik belah dua, yaitu (Sutedi, 2009:23)

$$r = \frac{2 \times r}{1 + r}$$

$$r = \frac{2 \times 0,65}{1 + 0,65} = \frac{1,3}{1,65} = 0,79$$

Kesimpulan :

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, diperoleh angka korelasi penuh sebesar 0,79. Angka tersebut termasuk kedalam kategori kuat, sehingga dapat disimpulkan bahwa perangkat soal tes bagian A (Pilihan Ganda) setelah diuji dengan teknik belah dua, memiliki reliabilitas kuat.

Reliabilitas Soal B (Menjodohkan)

No.	Kode	Butir Soal					Skor ganjil (x)	Skor genap (y)	xy	x ²	y ²
		1	2	3	4	5					
1	HS	1	1	1	1	1	3	2	6	9	4
2	RI	1	1	1	1	1	3	2	6	9	4
3	DRDP	1	1	1	1	1	3	2	6	9	4
4	LDP	1	1	1	1	1	3	2	6	9	4
5	RR	1	1	1	1	1	3	2	6	9	4
6	MST	1	1	1	1	1	3	2	6	9	4

7	AAD	1	1	1	1	1	3	2	6	9	4
8	ANK	1	1	1	0	0	2	1	2	4	1
9	TF	1	1	1	0	0	2	1	2	4	1
10	PRAC	0	1	0	1	1	1	2	2	1	4
11	AHNC	0	0	1	1	1	2	1	2	4	1
12	ICH	1	1	0	1	0	1	2	2	1	4
13	ATP	1	0	1	1	0	2	1	2	4	1
14	AN	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1
15	FHA	0	0	1	0	1	2	0	0	4	0
Σ							34	23	55	86	41

Rumus yang digunakan dalam perhitungan reliabilitas soal yaitu dengan teknik belah dua (Sutedi, 2009: 222).

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma xy - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{(N\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2)(N\Sigma y^2 - (\Sigma y)^2)}}$$

Keterangan :

$$\Sigma x : 34 \quad \Sigma y : 23$$

$$\Sigma x^2 : 86 \quad \Sigma y^2 : 41$$

$$\Sigma xy : 55 \quad N : 15$$

Perhitungan reliabilitas soal sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{15 \times 55 - (34)(23)}{\sqrt{(15 \times 86 - (34)^2)(15 \times 41 - (23)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{825 - 782}{\sqrt{(1290 - 1156)(615 - 529)}}$$

$$r_{xy} = \frac{43}{\sqrt{(134)(86)}}$$

$$r_{xy} = \frac{43}{107,9} = 0,40$$

Setelah mendapat hasil dari r_{xy} kemudian hasil tersebut dihitung kembali dengan rumus teknik belah dua, yaitu (Sutedi, 2009:23)

$$r = \frac{2 \times r}{1 + r}$$

$$r = \frac{2 \times 0,40}{1 + 0,40} = \frac{0,8}{1,4} = 0,58$$

Kesimpulan :

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, diperoleh angka korelasi penuh sebesar 0,58. Angka tersebut termasuk kedalam kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa perangkat soal tes bagian B (Mencocokkan) setelah diuji dengan teknik belah dua, memiliki reliabilitas sedang dan layak digunakan.

Reliabilitas Soal C (Essai)

No.	Kode	Butir Soal					Skor Total (ST)	Kuadrat Skor Total (ST ²)
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)		
1	HS	2	2	2	2	2	10	100
2	RI	2	2	2	2	2	10	100
3	DRDP	2	1	2	2	2	9	81
4	LDP	2	2	2	1	2	9	81
5	RR	2	2	2	2	1	9	81
6	MST	1	2	2	2	1	8	64
7	AAD	2	1	1	2	2	8	64
8	ANK	1	2	1	2	1	7	49
9	TF	1	2	2	1	1	7	49
10	PRAC	0	1	1	2	2	6	36
11	AHNC	0	1	2	2	1	6	36
12	ICH	1	2	0	1	2	6	36
13	ATP	2	0	0	2	1	5	25
14	AN	2	0	2	0	0	4	16
15	FHA	0	2	2	0	0	4	16
ΣX		20	22	23	23	20	108	834
$\Sigma(X^2)$		36	40	43	43	34	196	

Penelitian ini menggunakan rumus koefisien *Alpha Cronbach* untuk menghitung soal essay. Rumusnya sebagai berikut :

$$r = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum si^2}{St^2} \right)$$

(Sutedi, 2009 : 225)

Keterangan :

r : angka koefisien reliabilitas yang dicari

K : jumlah butir soal

$\sum Si$: jumlah varian seluruh butir soal

St^2 : varian total

Perhitungan reliabilitas soal essay sebagai berikut:

1. Langkah pertama, mencari Si^2 :

$$Si^2 = \left(\sum(x)^2 - \frac{\sum X^2}{N} \right) : N$$

a. Si untuk soal nomor 1

$$Si^2 = \left(36 - \frac{20^2}{15} \right) : 15 = 0,66$$

b. Si untuk soal nomor 2

$$Si^2 = \left(40 - \frac{22^2}{15} \right) : 15 = 0,52$$

c. Si untuk soal nomor 3

$$Si^2 = \left(43 - \frac{23^2}{15} \right) : 15 = 0,52$$

d. Si untuk soal nomor 4

$$Si^2 = \left(43 - \frac{23^2}{15} \right) : 15 = 0,52$$

e. Si untuk soal nomor 5

$$Si^2 = \left(34 - \frac{20^2}{15} \right) : 15 = 0,49$$

Setelah dihitung nilai Si^2 setiap soal diperoleh hasil sebagai berikut :

Nomor soal	Nilai Si^2
1	0,66
2	0,52
3	0,52
4	0,52
5	0,49
Σ	2,71

2. Selanjutnya, mencari nilai St^2 :

$$St^2 = \left(\Sigma St^2 - \frac{\Sigma (St^2)^2}{N} \right) : N$$

$$St^2 = \left(834 - \frac{108^2}{15} \right) : 15$$

$$St^2 = (834 - 777,6) : 15$$

$$St^2 = 56,4 : 15$$

$$St^2 = 3,76$$

3. Hasil dari perhitungan diatas menunjukkan bahwa hasil Si^2 adalah 2,71 dan hasil St^2 adalah 3,76. Kemudian angka tersebut dimasukan dalam rumus reliabilitas yaitu sebagai berikut :

$$r = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\Sigma si^2}{St^2} \right)$$

$$r = \frac{5}{5-1} \left(1 - \frac{2,71}{3,76} \right)$$

$$r = 1,25(1 - 0,73)$$

$$r = 1,25(0,27)$$

$$r = 0,34$$

Hasil dari perhitungan diatas diketahui bahwa koefisiensi reliabilitas soal esai sebesar 0,34 termasuk kedalam kategori rendah, tetapi masih memungkinkan untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

Lampiran 5
Uji Normalitas Sebaran, Homogenitas Varian,
Indipendent Samples T-test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest	kelas	Posttest	kelas
		kelas kontrol	eksperimen	kelas kontrol	eksperimen
N		15	15	15	15
Normal Parameters ^a	Mean	68.280	61.333	87.787	90.447
	Std. Deviation	16.2343	15.9155	9.5679	8.4474
Most Extreme Differences	Absolute	.203	.184	.188	.237
	Positive	.203	.184	.101	.201
	Negative	-.104	-.146	-.188	-.237
Kolmogorov-Smirnov Z		.788	.713	.729	.918
Asymp. Sig. (2-tailed)		.564	.689	.663	.368

a. Test distribution is Normal.

Test of Homogeneity of Variances

Nilai Pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.001	1	28	.976

Test of Homogeneity of Variances

Nilai Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.014	1	28	.907

Independent Samples Test (Pretest)

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
nilai1 Equal variances assumed	.001	.976	1.268	28	.215	7.0600	5.5678	-4.3452	18.4652
Equal variances not assumed			1.268	27.778	.215	7.0600	5.5678	-4.3493	18.4693

Independent Samples Test (Posttest)

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Nilai2 Equal variances assumed	.014	.907	-.807	28	.426	-2.6600	3.2955	-9.4105	4.0905
Equal variances not assumed			-.807	27.577	.426	-2.6600	3.2955	-9.4152	4.0952

Lampiran 6

Dokumentasi Penelitian



(Pelaksanaan ujian *Pretest*)



(Kegiatan belajar kelas kontrol)



(Kegiatan belajar kelas kontrol)



(Kegiatan belajar kelas Eksperimen)



(Kegiatan belajar kelas Eksperimen)



(Pelaksanaan ujian *Posttest*)

Lampiran 7
Surat Keterangan Perijinan Penelitian dan Surat
keterangan telah melakukan penelitian



No : 279/C.6-III/PBJ.UMY/IX/2017
Hal : Permohonan Izin Penelitian
Lamp. : -

Kepada Yth. Kepala Sekolah
SMA Negeri 4 Yogyakarta
di tempat

اَللّٰهُمَّ عَلٰى كُلِّ مَرْحَلَةٍ وَّوَسِيْلَةٍ وَّبَرَكَاتٍ

Teriring salam dan doa semoga Bapak/Ibu beserta seluruh jajarannya senantiasa dalam lindungan Allah Swt dan mendapatkan kemudahan dalam melaksanakan aktivitas sehari-hari. Aamiin.

Bersama surat ini, kami, Program Studi pendidikan bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta bermaksud mengajukan permohonan izin melakukan penelitian di SMA Negeri 4 Yogyakarta untuk menyusun Karya Tulis Ilmiah berupa skripsi/penelitian atas nama:

Nama : Ujang Pangestu
No. Mahasiswa : 20130830028
Fakultas : Pendidikan Bahasa
Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang
Judul Skripsi : Keefektifan Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimental pada Siswa Kelas XII IPA 1 Bahasa SMAN 4 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018)
Jadwal Penelitian : 14 Sep – 14 Okt 2017

Demikian surat permohonan ini kami buat, atas perhatian dan kerja samanya kami ucapkan terima kasih.

وَاللّٰهُمَّ عَلٰى كُلِّ مَرْحَلَةٍ وَّوَسِيْلَةٍ وَّبَرَكَاتٍ

Yogyakarta, 14 September 2017
Ka. Prodi Pendidikan Bahasa Jepang



Sonda Sanjaya, S.S., M.Pd.
NIK.19850801201210193012



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
Telepon: (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 19 September 2017

Nomor : 074/8106/Kesbangpol/2017
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth :
Kepala Dinas Pendidikan,
Pemuda, dan Olahraga
Daerah Istimewa Yogyakarta
Di
YOGYAKARTA

Memperhatikan surat :

Dari : Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Pendidikan Bahasa, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
Nomor : 283/C.6-III/PBJ.UMY/IX/2017
Tanggal : 19 September 2017
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan Karya Tulis Ilmiah Skripsi dengan judul proposal: **“KEEFEKTIFAN PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG (PENELITIAN EKSPERIMENTAL PADA SISWA KELAS XII IPA 1 SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018)”** kepada:

Nama : UJANG PANGESTU
NIM : 20130830028
No. HP/Identitas : 081228060740 / 1801102110940010
Prodi/Jurusan : Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas/PT : Pendidikan Bahasa, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMA Negeri 4 Yogyakarta, DIY
Waktu Penelitian : 19 September 2017 s.d. 19 Oktober 2017

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY selambat-lambatnya 6 bulan setelah penelitian dilaksanakan;
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Izin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



KEPALA
BADAN KESBANGPOL DIY

[Signature]
UJANG SUPRIYONO, SH
NIP. 19601026 199203 1 004

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Pendidikan Bahasa, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA

Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telepon (0274) 541322, Fax. 541322
web : www.dikpora.jogjaprovo.go.id, email : dikpora@jogjaprovo.go.id, Kode Pos 55166

Yogyakarta, 20 September 2017

Nomor : 070/ 1336A
Lamp : -
Hal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth.
Kepala SMA Negeri 4 Yogyakarta

Dengan hormat, memperhatikan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta nomor: 074/8106/Kesbangpol/2017 tanggal 19 September 2017 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY memberikan ijin rekomendasi penelitian kepada:

Nama : Ujang Pangestu
NIM : 20130830028
Prodi/Jurusan : Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas : Pendidikan Bahasa, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
Judul : KEEFEKTIFAN PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG (PENELITIAN EKSPERIMENTAL PADA SISWA KELAS XII IPA 1 SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018)
Lokasi : SMA Negeri 4 Yogyakarta
Waktu : 19 September 2017 s.d 19 Oktober 2017

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi penelitian.
2. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami menyampaikan terimakasih.



Drs. SURAYA
NIP 19591017 198403 1 005

Tembusan Yth :

1. Kepala Dinas Dikpora DIY
2. Kepala Bidang Dikmenti Dikpora DIY



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLARHAGA
SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA**

Jl. Magelang Karangwaru Lor No.7 Yogyakarta, Telp. (0274) 513245, Fax. 0274-582286
Website : <http://www.patbhe-jogja.Sch.id> EMAIL: info@patbhe-jogja.sch.id. Kode pos 55241

24 Oktober 2017

SURAT KETERANGAN
Nomor : 070/01213

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : JAKA TUMURUNA, M.Pd
NIP : 19670511 200003 1 007
Pangkat, Golongan/ Ruang : Pembina Gol. IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMA Negeri 4 Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : UJANG PANGESTU
NO. MHS. / NIM : 20130830028
Pekerjaan : Mahasiswa UMY
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Waktu : 19 September 2017 S.D 19 Oktober 2017
Lokasi / Obyek : SMA Negeri 4 Yogyakarta

Telah melakukan Penelitian dengan Judul : KEEFEKTIFAN PERMAINAN ULAR TANGGA
DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
Demikian Surat Keterangan ini kami berikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.



JAKA TUMURUNA, MPd
NIP. 19670511 200003 1 007