



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Jalan A.Yani No. 67 Singaraja Bali Kode Pos 81116

Telepon (0362) 21541 Fax. (0362) 27561

Laman: fbs.undiksha.ac.id

Nomor : 1844/UN48.7.1/DT/2019

23 Mei 2019

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Kepala SMA N 2 Singaraja
 di Singaraja

Dalam rangka pengumpulan data untuk menyelesaikan Skripsi/Tugas Akhir, dengan hormat kami mohon agar Bapak/Ibu mengizinkan mahasiswa di bawah ini:

Nama	: Putu Indra Apriantara
NIM	: 1412061028
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Jepang
Jenjang	: S1
Tahun Akademik	: 2018/2019
Judul	: PENERAPAN MEDIA GAMBAR MNEMONIK, METODE RESITASI DAN PERMAINAN KARTU HURUF UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN HIRAGANA PADA SISWA KELAS XI IBB 1 DI SMA NEGERI 2 SINGARAJA TAHUN AJARAN 2018/2019

untuk mencari data yang diperlukan pada institusi yang Bapak/Ibu pimpin. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan,
 Kepala Bagian Tata Usaha,



Nyoman Doddy Widhiastana, S.T.,M.M.
 NIP. 197305292001121001

Tembusan:

1. Dekan FBS Undiksha Singaraja
2. Kaprodi. Pendidikan Bahasa Jepang
3. Sub Bagian Pendidikan FBS



PEMERINTAH PROVINSI BALI
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 2 SINGARAJA

Alamat : Jl. Srikandi – Singaraja (81119)
Telp. (0362) 24321 email : smandasingaraja2011@gmail.com
Alamat website : www.smanda-singaraja.sch.id



SURAT KETERANGAN
NO.421.3/104.07/SMAN.2.SGR

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMA Negeri 2 Singaraja menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Putu Indra Apriantara
NIM : 1412061028
Jurusan/Prodi : Jurusan Bahasa Asing / S1 Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas : Bahasa Dan Seni
Universitas : Universitas Pendidikan Ganesha
Judul Skripsi : Penerapan Media Gambar Mnemonik, Metode Resitasi dan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Penguasaan Hiragana Pada Siswa Kelas XI IBB 1 di SMA Negeri 2 Singaraja Tahun Ajaran 2018/2019

Memang benar mahasiswa tersebut di atas telah melaksanakan Penelitian di SMA Negeri 2 Singaraja, di kelas XI IBB 1 Dari Tanggal 18 Agustus 2018 sampai 23 Mei 2019

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Singaraja, 23 Mei 2019
Kepala SMA Negeri 2 Singaraja

I Made Arya Kartawan
Drs. I Made Arya Kartawan, M.Pd
NIP. 19620518 198903 1 011

PRETEST

Nama :

No :

Kelas : XI IBB 1

I. Salinlah huruf romaji berikut ini ke dalam huruf *Hiragana*!

A	あ	I	い	U	う	E	え	O	お
Ka		Ki		Ku		Ke		Ko	
Sa		Shi		Su		Se		So	
Ta		Chi		Tsu		Te		To	
Na		Ni		Nu		Ne		No	
Ha		Hi		Hu		He		Ho	
Ma		Mi		Mu		Me		Mo	
Ya				Yu				Yo	
Ra		Ri		Ru		Re		Ro	
Wa								Wo	
N									
Ga		Gi		Gu		Ge		Go	
Za		Zi		Zu		Ze		Zo	
Da		Di		Du		De		Do	
Ba		Bi		Bu		Be		Bo	
Pa		Pi		Pu		Pe		Po	



PRETEST

Nama : エニ

No : 19

Kelas : XI IBB 1

I. Salinlah huruf romaji berikut ini ke dalam huruf *Hiragana*!

A	あ	I	い	U	う	E	え	O	お
Ka	か	Ki	き	Ku	く	Ke	け	Ko	こ
Sa	さ	Shi	し	Su	す	Se	せ	So	そ
Ta	た	Chi	ち	Tsu	つ	Te	て	To	と
Na	な	Ni	に	Nu	ぬ	Ne	ね	No	の
Ha	は	Hi	ひ	Hu	ひ	He	へ	Ho	ほ
Ma	ま	Mi	み	Mu	む	Me	め	Mo	も
Ya	や			Yu	ゆ			Yo	よ
Ra	ら	Ri	り	Ru	る	Re	れ	Ro	ろ
Wa	わ							Wo	を
N	ん								
Ga	が	Gi	ぎ	Gu	ぐ	Ge	げ	Go	ご
Za	ざ	Zi	じ	Zu	ず	Ze	ぜ	Zo	ぞ
Da	だ	Di	ぢ	Du	づ	De	で	Do	ど
Ba	ば	Bi	び	Bu	ぶ	Be	べ	Bo	ぼ
Pa	ぱ	Pi	ぴ	Pu	ぷ	Pe	ぺ	Po	ぽ

SKOR : 62

Hasil Pre-test Siswa

No	Subjek	Nilai	Keterangan
1	Siswa 1	12	Tidak Tuntas
2	Siswa 2	2	Tidak Tuntas
3	Siswa 3	15	Tidak Tuntas
4	Siswa 4	5	Tidak Tuntas
5	Siswa 5	0	Tidak Tuntas
6	Siswa 6	6	Tidak Tuntas
7	Siswa 7	11	Tidak Tuntas
8	Siswa 8	14	Tidak Tuntas
9	Siswa 9	11	Tidak Tuntas
10	Siswa 10	11	Tidak Tuntas
11	Siswa 11	17	Tidak Tuntas
12	Siswa 12	39	Tidak Tuntas
13	Siswa 13	15	Tidak Tuntas
14	Siswa 14	0	Tidak Tuntas
15	Siswa 15	2	Tidak Tuntas
16	Siswa 16	5	Tidak Tuntas
17	Siswa 17	5	Tidak Tuntas
18	Siswa 18	2	Tidak Tuntas
19	Siswa 19	79	Tuntas
20	Siswa 20	6	Tidak Tuntas
21	Siswa 21	18	Tidak Tuntas
22	Siswa 22	18	Tidak Tuntas
23	Siswa 23	9	Tidak Tuntas
24	Siswa 24	6	Tidak Tuntas

Jumlah	308	
Nilai Tertinggi	79	
Nilai Terendah	0	
Rata-rata	13	
Ketuntasan Klasikal		4%



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMA Negeri 2 Singaraja
 Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
 Kelas/ Semester : XI IBB 1/ II (genap)
 Topik : Huruf *Hiragana*
 Materi Pokok : Huruf A - So
 Alokasi Waktu : 1 kali pertemuan (2JP x 45 menit)
 Pertemuan ke : Satu (Siklus I)

A. INDIKATOR

1. Mengidentifikasi gambar mnemonik yang menunjukkan huruf *Hiragana* dan cara penulisannya.
2. Menyusun kartu huruf menjadi kosakata dalam bahasa Jepang.
3. Menulis dan membaca huruf *Hiragana* dengan tepat.
4. Menyalin kosakata bahasa Jepang dari huruf romaji ke dalam huruf *Hiragana*.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu mengidentifikasi bentuk dan cara penulisan huruf *Hiragana*.
2. Siswa mampu mengingat bentuk dan kekhasan huruf *Hiragana*.
3. Siswa mampu menulis dan membaca huruf *Hiragana*.
4. Siswa mampu menguasai huruf *Hiragana*.

C. MATERI AJAR

A	あ	I	い	U	う	E	え	O	お
KA	か	KI	き	KU	く	KE	け	KO	こ
SA	さ	SHI	し	SU	す	SE	せ	SO	そ

D. METODE PEMBELAJARAN

1. Metode : Mnemonik dan Resitasi
2. Teknik : Permainan kartu huruf

E. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media Pembelajaran : PPT
2. Alat/Bahan : Laptop, LCD, papan tulis dan spidol
3. Sumber Belajar : Buku Pelajaran Bahasa Jepang 1 (にほん 1)

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru masuk ke kelas, siswa menyapa menggunakan salam “Om Swastyastu” dan “おはようございます”. • Guru mengecek kehadiran peserta didik. • Guru memastikan peserta didik siap untuk memulai pembelajaran. • Guru mengarahkan peserta didik pada situasi tema yang akan diajarkan. • Peserta didik menerima informasi tentang kompetensi dasar, target kompetensi, materi, tujuan, dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan hari ini. 	15 menit
Kegiatan Inti	<p><u>Mnemonik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan media gambar mnemonik yaitu dengan menayangkan gambar ilustrasi huruf <i>Hiragana</i> pada <i>slide</i>. • Siswa melihat tayangan ilustrasi gambar mnemonik huruf <i>Hiragana</i> pada <i>slide</i>. • Siswa dibimbing menghubungkan/ mengkaitkan gambar mnemonik dengan bentuk huruf <i>Hiragana</i>. • Siswa memperhatikan penjelasan guru dan mengamati ciri-ciri/ bentuk huruf <i>Hiragana</i>. • Guru melatih pengucapan peserta didik dengan meminta peserta didik menirukan pengucapan guru, sambil menunjukkan gambar mnemonik. 	30 menit

Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan langkah-langkah/ urutan goresan penulisan huruf <i>Hiragana</i> dari A (あ) sampai So (そ) pada papan tulis. • Siswa berlatih menulis huruf <i>Hiragana</i> dari A (あ) sampai So (そ) pada lembar garis kotak. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengajukan pertanyaan mengenai hal yang belum dimengerti mengenai informasi dari gambar mnemonik. 	5 menit
	<p><u>Permainan</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok (secara acak). • Guru menjelaskan peraturan permainan kartu huruf. • Guru mencontohkan cara bermain kartu huruf. • Siswa melakukan permainan kartu huruf bersama kelompoknya masing-masing. • Setiap kelompok beradu cepat menyusun kartu huruf ひらがな dengan guru memberikan soal kosakata bahasa Jepang menggunakan huruf romaji pada <i>slide</i>. • Kelompok yang sudah mencari, menemukan, dan memasang kartu huruf sesuai dengan kosakata bahasa Jepang diharapkan mengangkat kartu hurufnya tinggi-tinggi sesuai ejaan. • Guru menentukan siapa kelompok yang paling cepat dan tepat dalam menyusun kartu huruf menjadi sebuah kosakata dalam bahasa Jepang. 	20 menit
Kegiatan Penutup	<p><u>Resitasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberikan soal latihan menyalin kosakata bahasa Jepang dari huruf romaji ke dalam huruf <i>Hiragana</i>. 	15 menit

Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama dengan guru menyimpulkan pelajaran tentang apa yang sudah dipelajari. • Siswa diberikan kesempatan bertanya apabila masih ada hal yang belum siswa pahami. • Guru dan siswa melakukan penguatan-penguatan mengenai materi yang telah dipelajari. Siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran dan mengucapkan salam penutup “Om Santih, Santih, Santih, Om”. 	5 menit
------------------	---	---------

I. SOAL LATIHAN

Salinlah romaji dibawah ini dengan huruf *Hiragana* yang benar!

Contoh: watashi (saya)

1. Naka (di dalam)

2. Eki (stasiun KA)

3. Kasa (payung)

4. Tsukue (meja)

5. Isu (kursi)

6. Suki (suka)

J. PENILAIAN

Skor Penilaian: skor 1 bila satu huruf benar, skor 0 bila satu huruf salah.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMA Negeri 2 Singaraja
 Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
 Kelas/ Semester : XI IBB 1/ II (genap)
 Topik : Huruf *Hiragana*
 Materi Pokok : Huruf Ta - Ho
 Alokasi Waktu : 1 kali pertemuan (2JP x 45 menit)
 Pertemuan ke : Dua (Siklus I)

A. INDIKATOR

1. Mengidentifikasi gambar mnemonik yang menunjukkan huruf *Hiragana* dan cara penulisannya.
2. Menyusun kartu huruf menjadi kosakata dalam bahasa Jepang.
3. Menulis dan membaca huruf *Hiragana* dengan tepat.
4. Menyalin kosakata bahasa Jepang dari huruf romaji ke dalam huruf *Hiragana*.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu mengidentifikasi bentuk dan cara penulisan huruf *Hiragana*.
2. Siswa mampu mengingat bentuk dan kekhasan huruf *Hiragana*.
3. Siswa mampu menulis dan membaca huruf *Hiragana*.
4. Siswa mampu menguasai huruf *Hiragana*.

C. MATERI AJAR

TA	た	CHI	ち	TSU	つ	TE	て	TO	と
NA	な	NI	に	NU	ぬ	NE	ね	NO	の
HA	は	HI	ひ	HU	ふ	HE	へ	HO	ほ

D. METODE PEMBELAJARAN

1. Metode : Mnemonik dan Resitasi
2. Teknik : Permainan kartu huruf

E. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media Pembelajaran : PPT
2. Alat/Bahan : Laptop, LCD, papan tulis dan spidol
3. Sumber Belajar : Buku Pelajaran Bahasa Jepang 1 (にほん 1)

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru masuk ke kelas, siswa menyapa menggunakan salam “Om Swastyastu” dan “おはようございます”. • Guru mengecek kehadiran peserta didik. • Guru memastikan peserta didik siap untuk memulai pembelajaran. • Guru mengarahkan peserta didik pada situasi tema yang akan diajarkan. • Peserta didik menerima informasi tentang kompetensi dasar, target kompetensi, materi, tujuan, dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan hari ini. 	15 menit
Kegiatan Inti	<p><u>Mnemonik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan media gambar mnemonik yaitu dengan menayangkan gambar ilustrasi huruf <i>Hiragana</i> pada <i>slide</i>. • Siswa melihat tayangan ilustrasi gambar mnemonik huruf <i>Hiragana</i> pada <i>slide</i>. • Siswa dibimbing menghubungkan/ mengkaitkan gambar mnemonik dengan bentuk huruf <i>Hiragana</i>. • Siswa memperhatikan penjelasan guru dan mengamati ciri-ciri/ bentuk huruf <i>Hiragana</i>. • Guru melatih pengucapan peserta didik dengan meminta peserta didik menirukan pengucapan guru, sambil menunjukkan gambar mnemonik. 	30 menit

Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan langkah-langkah/ urutan goresan penulisan huruf <i>Hiragana</i> dari Ta (た) sampai Ho (ほ) pada papan tulis. • Siswa berlatih menulis huruf <i>Hiragana</i> dari Ta (た) sampai Ho (ほ) pada lembar garis kotak. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengajukan pertanyaan mengenai hal yang belum dimengerti mengenai informasi dari gambar mnemonik. 	5 menit
	<p><u>Permainan</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok (secara acak). • Guru menjelaskan peraturan permainan kartu huruf. • Guru mencontohkan cara bermain kartu huruf. • Siswa melakukan permainan kartu huruf bersama kelompoknya masing-masing. • Setiap kelompok beradu cepat menyusun kartu huruf ひらがな dengan guru memberikan soal kosakata bahasa Jepang menggunakan huruf romaji pada <i>slide</i>. • Kelompok yang sudah mencari, menemukan, dan memasang kartu huruf sesuai dengan kosakata bahasa Jepang diharapkan mengangkat kartu hurufnya tinggi-tinggi sesuai ejaan. • Guru menentukan siapa kelompok yang paling cepat dan tepat dalam menyusun kartu huruf menjadi sebuah kosakata dalam bahasa Jepang. 	20 menit
Kegiatan Penutup	<p><u>Resitasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberikan soal latihan menyalin kosakata bahasa Jepang dari huruf romaji ke dalam huruf <i>Hiragana</i>. 	15 menit

Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama dengan guru menyimpulkan pelajaran tentang apa yang sudah dipelajari. • Siswa diberikan kesempatan bertanya apabila masih ada hal yang belum siswa pahami. • Guru dan siswa melakukan penguatan-penguatan mengenai materi yang telah diajarkan. Siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran dan mengucapkan salam penutup “Om Santih, Santih, Santih, Om”. 	4 menit
------------------	--	---------

I. SOAL LATIHAN

Salinlah romaji dibawah ini dengan huruf *Hiragana* yang benar!

Contoh: watashi (saya)

1. Hon (buku)

2. Inu (anjing)

3. Hana (bunga)

4. Kutsu (sepatu)

5. Neko (kucing)

6. Tokei (jam)

J. PENILAIAN

Skor Penilaian: skor 1 bila satu huruf benar, skor 0 bila satu huruf salah.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMA Negeri 2 Singaraja
 Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
 Kelas/ Semester : XI IBB 1/ II (genap)
 Topik : Huruf *Hiragana*
 Materi Pokok : Huruf Ma - N
 Alokasi Waktu : 1 kali pertemuan (2JP x 45 menit)
 Pertemuan ke : Tiga (Siklus I)

A. INDIKATOR

1. Mengidentifikasi gambar mnemonik yang menunjukkan huruf *Hiragana* dan cara penulisannya.
2. Menyusun kartu huruf menjadi kosakata dalam bahasa Jepang.
3. Menulis dan membaca huruf *Hiragana* dengan tepat.
4. Menyalin kosakata bahasa Jepang dari huruf romaji ke dalam huruf *Hiragana*.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu mengidentifikasi bentuk dan cara penulisan huruf *Hiragana*.
2. Siswa mampu mengingat bentuk dan kekhasan huruf *Hiragana*.
3. Siswa mampu menulis dan membaca huruf *Hiragana*.
4. Siswa mampu menguasai huruf *Hiragana*.

C. MATERI AJAR

MA	ま	MI	み	MU	む	ME	め	MO	も
YA	や			YU	ゆ			YO	よ
RA	ら	RI	り	RU	る	RE	れ	RO	ろ
WA	わ							WO	を
N	ん								

D. METODE PEMBELAJARAN

1. Metode : Mnemonik dan Resitasi

2. Teknik : Permainan kartu huruf

E. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media Pembelajaran: PPT
2. Alat/Bahan : Laptop, LCD, papan tulis dan spidol
3. Sumber Belajar : Buku Pelajaran Bahasa Jepang 1 (にほん 1)

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru masuk ke kelas, siswa menyapa menggunakan salam “Om Swastyastu” dan “おはようございます”. • Guru mengecek kehadiran peserta didik. • Guru memastikan peserta didik siap untuk memulai pembelajaran. • Guru mengarahkan peserta didik pada situasi tema yang akan diajarkan. • Peserta didik menerima informasi tentang kompetensi dasar, target kompetensi, materi, tujuan, dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan hari ini. 	15 menit
Kegiatan Inti	<p><u>Mnemonik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan media gambar mnemonik yaitu dengan menayangkan gambar ilustrasi huruf <i>Hiragana</i> pada <i>slide</i>. • Siswa melihat tayangan ilustrasi gambar mnemonik huruf <i>Hiragana</i> pada <i>slide</i>. • Siswa dibimbing menghubungkan/ mengkaitkan gambar mnemonik dengan bentuk huruf <i>Hiragana</i>. • Siswa memperhatikan penjelasan guru dan mengamati ciri-ciri/ bentuk huruf <i>Hiragana</i>. • Guru melatih pengucapan peserta didik dengan meminta peserta didik menirukan pengucapan guru, sambil 	30 menit

	<p>menunjukkan gambar mnemonik.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan langkah-langkah/ urutan goresan penulisan huruf <i>Hiragana</i> dari Ma (ま) sampai N (ん) pada papan tulis. • Siswa berlatih menulis huruf <i>Hiragana</i> dari Ma (ま) sampai N (ん) pada lembar garis kotak. 	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengajukan pertanyaan mengenai hal yang belum dimengerti mengenai informasi dari gambar mnemonik. 	5 menit
	<p><u>Permainan</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok (secara acak). • Guru menjelaskan peraturan permainan kartu huruf. • Guru mencontohkan cara bermain kartu huruf. • Siswa melakukan permainan kartu huruf bersama kelompoknya masing-masing. • Setiap kelompok beradu cepat menyusun kartu huruf ひらがな dengan guru memberikan soal kosakata bahasa Jepang menggunakan huruf romaji pada <i>slide</i>. • Kelompok yang sudah mencari, menemukan, dan memasang kartu huruf sesuai dengan kosakata bahasa Jepang diharapkan mengangkat kartu hurufnya tinggi-tinggi sesuai ejaan. • Guru menentukan siapa kelompok yang paling cepat dan tepat dalam menyusun kartu huruf menjadi sebuah kosakata dalam bahasa Jepang. 	20 menit
Kegiatan Penutup	<p><u>Resitasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberikan soal latihan menyalin kosakata bahasa Jepang dari huruf romaji ke dalam huruf <i>Hiragana</i>. 	15 menit

Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama dengan guru menyimpulkan pelajaran tentang apa yang sudah dipelajari. • Siswa diberikan kesempatan bertanya apabila masih ada hal yang belum siswa pahami. • Guru dan siswa melakukan penguatan-penguatan mengenai materi yang telah diajarkan. Siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran dan mengucapkan salam penutup “Om Santih, Santih, Santih, Om”. 	4 menit
------------------	--	---------

I. SOAL LATIHAN

Salinlah romaji dibawah ini dengan huruf *Hiragana* yang benar!

Contoh: watashi (saya)

1. Kuruma (buku)

2. Tegami (telur)

3. Megane (kaca mata)

4. Tamago (telur)

5. Nikuya (toko daging)

6. Kusuri (obat)

J. PENILAIAN

Skor Penilaian: skor 1 bila satu huruf benar, skor 0 bila satu huruf salah.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

Observasi Pertemuan Pertama Siklus I

No	Aspek yang Diobservasi	Keberadaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
I. Kegiatan Awal				
1	Siswa mengucapkan salam.	✓		Seluruh siswa mengucapkan salam
2	Siswa mengonfirmasi kehadiran.	✓		Setiap siswa yang dipanggil namanya mengonfirmasi kehadiran dengan mengucapkan “はい、います”
3	Siswa menyimak dan menerima apersepsi.		✓	Beberapa siswa tidak menyimak dan menerima apersepsi yang disampaikan
4	Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang akan berlangsung.		✓	Beberapa siswa tidak menyimak tujuan pembelajaran yang akan berlangsung
II. Kegiatan Inti				
1	Siswa melihat tayangan ilustrasi huruf <i>Hiragana</i> pada <i>slide</i> .	✓		Seluruh siswa pandangannya tertuju pada <i>slide</i> .
2	Siswa memerhatikan penjelasan dari guru.		✓	Ada beberapa siswa yang belum siap menerima pembelajaran sehingga menyebabkan siswa tersebut tidak fokus
3	Siswa berlatih mengucapkan huruf <i>Hiragana</i> dengan baik dan benar.	✓		Semua siswa berlatih mengucapkan huruf <i>Hiragana</i>

4	Siswa menulis huruf <i>Hiragana</i> di lembar garis kotak yang disediakan.	✓		Seluruh siswa berlatih menulis huruf <i>Hiragana</i> pada lembar garis kotak yang tersedia
5	Siswa bertanya apabila ada hal yang belum dimengerti.		✓	Tidak ada siswa yang bertanya
6	Siswa mengikuti permainan dengan tertib.	✓		Semua siswa bersemangat dan mengikuti alur permainan dengan baik dan tertib
III. Kegiatan Penutup				
1	Siswa mengerjakan soal-soal latihan.	✓		Seluruh siswa mengerjakan soal latihan dengan baik
2	Siswa bersama guru mendiskusikan kesalahan-kesalahan yang terjadi.	✓		Siswa mencatat kekeliruan-kekeliruan yang terjadi untuk diperbaiki kembali
3	Siswa bertanya berkaitan dengan materi yang dibahas.	✓		Sebagian siswa sudah mulai berani bertanya
4	Siswa bersama guru menutup pembelajaran dengan salam penutup.	✓		Berasama-sama mengucapkan “ <i>parama santih</i> ” dan “おはようございます”

Observasi Pertemuan Kedua Siklus I

No	Aspek yang Diobservasi	Keberadaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
I. Kegiatan Awal				
1	Siswa mengucapkan salam.	✓		Seluruh siswa mengucapkan salam
2	Siswa mengonfirmasi kehadiran.	✓		Setiap siswa yang di panggil namanya mengonfirmasi kehadiran dengan mengucapkan “はい、います”
3	Siswa menyimak dan menerima apersepsi.	✓	✓	Berapa siswa belum siap menerima pembelajaran sehingga tidak menyimak apersepsi dengan baik
4	Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang akan berlangsung.	✓	✓	Beberapa siswa tidak fokus menyimak tujuan pembelajaran yang akan berlangsung
II. Kegiatan Inti				
1	Siswa melihat tayangan ilustrasi huruf <i>Hiragana</i> pada <i>slide</i> .	✓		Seluruh siswa pandangannya tertuju pada <i>slide</i> .
2	Siswa memerhatikan penjelasan dari guru.	✓		Masuk dalam kegiatan inti, siswa sudah mulai fokus dalam mengikuti pelajaran
3	Siswa berlatih mengucapkan huruf <i>Hiragana</i> dengan baik dan benar.	✓		Semua siswa mengucapkan huruf dengan sungguh-sungguh
4	Siswa menulis huruf <i>Hiragana</i> di lembar garis	✓		Seluruh siswa berlatih menulis huruf <i>Hiragana</i>

	kotak yang disediakan.			pada lembar garis kotak yang tersedia
5	Siswa bertanya apabila ada hal yang belum dimengerti.	✓		Siswa sudah berani bertanya mengenai hal yang belum dipahami
6	Siswa mengikuti permainan dengan tertib.	✓		Semua siswa bersemangat dan mengikuti alur permainan dengan baik dan tertib
III. Kegiatan Penutup				
1	Siswa mengerjakan soal-soal latihan.	✓		Seluruh siswa mengerjakan soal latihan dengan baik
2	Siswa bersama guru mendiskusikan kesalahan-kesalahan yang terjadi.	✓		Siswa mencatat kekeliruan-kekeliruan yang terjadi untuk diperbaiki kembali
3	Siswa bertanya berkaitan dengan materi yang dibahas.		✓	Tidak ada siswa yang bertanya
4	Siswa bersama guru menutup pembelajaran dengan salam penutup.	✓		Berasama-sama mengucapkan “ <i>parama santih</i> ”

Observasi Pertemuan Ketiga Siklus I

No	Aspek yang Diobservasi	Keberadaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
I. Kegiatan Awal				
1	Siswa mengucapkan salam.	✓		Seluruh siswa mengucapkan salam
2	Siswa mengonfirmasi kehadiran.	✓		Setiap siswa yang di panggil namanya mengonfirmasi kehadiran dengan mengucapkan “はい、います”
3	Siswa menyimak dan menerima apersepsi.	✓		Siswa menyimak dan menerima apersepsi yang disampaikan
4	Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang akan berlangsung.	✓		Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang akan berlangsung
II. Kegiatan Inti				
1	Siswa melihat tayangan ilustrasi huruf <i>Hiragana</i> pada <i>slide</i> .	✓		Seluruh siswa pandangannya tertuju pada <i>slide</i> .
2	Siswa memerhatikan penjelasan dari guru.	✓		Siswa memerhatikan penjelasan guru yang disampaikan
3	Siswa berlatih mengucapkan huruf <i>Hiragana</i> dengan baik dan benar.	✓		Siswa berlatih mengucapkan huruf <i>Hiragana</i> dengan kompak
4	Siswa menulis huruf <i>Hiragana</i> di lembar garis kotak yang disediakan.	✓		Seluruh siswa berlatih menulis huruf <i>Hiragana</i> pada lembar garis kotak yang tersedia

5	Siswa bertanya apabila ada hal yang belum dimengerti.	✓		Siswa bertanya tentang apa yang belum dipahami
6	Siswa mengikuti permainan dengan tertib.	✓		Semua siswa bersemangat dan sangat antusias mengikuti permainan dengan baik dan tertib
III. Kegiatan Penutup				
1	Siswa mengerjakan soal-soal latihan.	✓		Seluruh siswa mengerjakan soal latihan dengan baik
2	Siswa bersama guru mendiskusikan kesalahan-kesalahan yang terjadi.	✓		Siswa mencatat kekeliruan-kekeliruan yang terjadi untuk diperbaiki kembali
3	Siswa bertanya berkaitan dengan materi yang dibahas.		✓	Seluruh siswa menjawab sudah mengerti tentang materi yang disampaikan
4	Siswa bersama guru menutup pembelajaran dengan salam penutup.	✓		Bersama-sama mengucapkan “ <i>parama santih</i> ” dan “おはようございます”

POSTEST I

Nama :

No :

Kelas : XI IBB 1

I. Salinlah huruf romaji berikut ini ke dalam huruf *Hiragana*!

Contoh:

A	あ
---	---

<i>Na</i>		<i>Ki</i>		<i>Su</i>		<i>Ke</i>		<i>So</i>	
<i>N</i>		<i>Chi</i>		<i>Hu</i>		<i>Se</i>		<i>To</i>	
<i>Re</i>		<i>Ni</i>		<i>Mu</i>		<i>Te</i>		<i>Ho</i>	
<i>Wo</i>		<i>Hi</i>		<i>Yu</i>		<i>He</i>		<i>Yo</i>	
<i>Ri</i>		<i>Me</i>		<i>Ro</i>					

II. Salinlah kosakata berikut ini ke dalam huruf *Hiragana*!

Contoh: A

1. HASAMI

2. YAMA

3. SAKURA

4. KAWA

5. INU

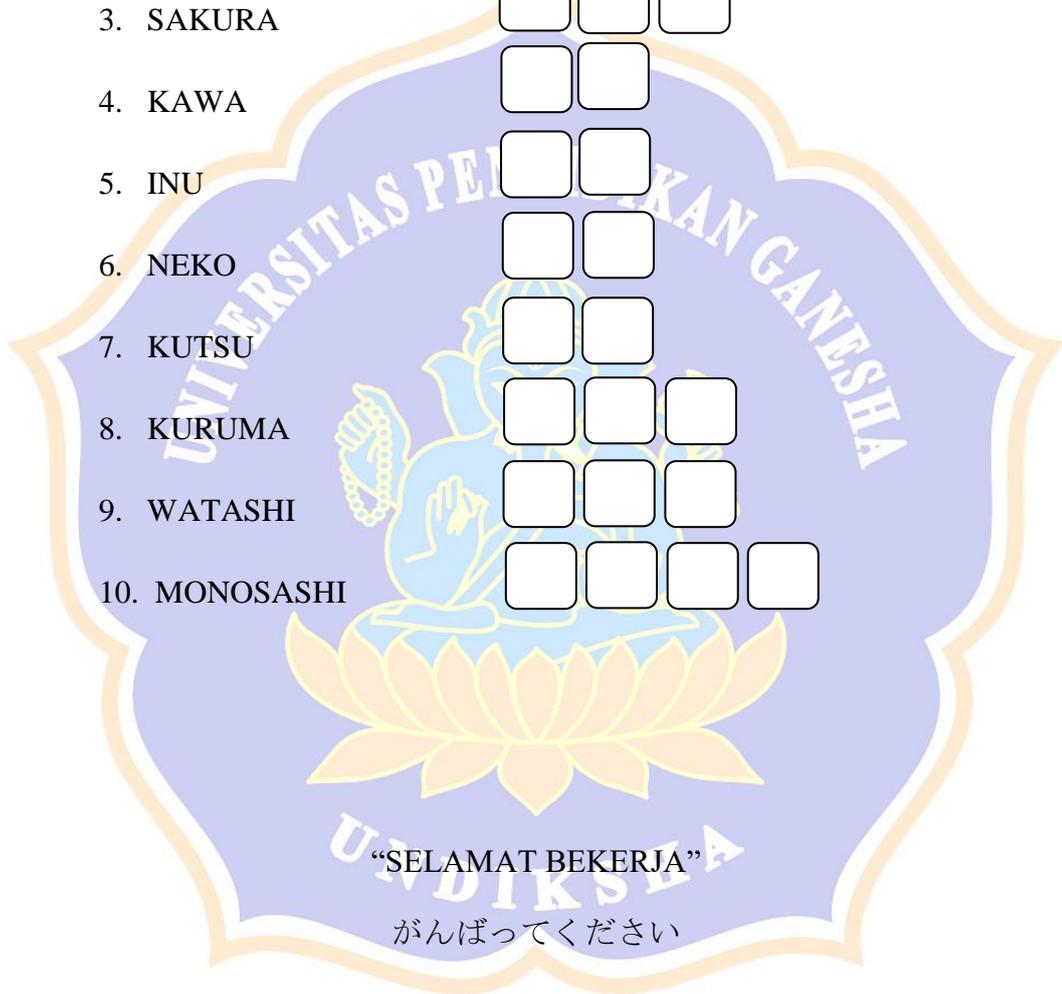
6. NEKO

7. KUTSU

8. KURUMA

9. WATASHI

10. MONOSASHI



POSTEST I

Nama : Kadet Wulan Dwi Cahyani

No : 12

Kelas : XI IBB 1

96

I. Salinlah huruf romaji berikut ini ke dalam huruf *hiragana*!

Contoh:

A	あ
---	---

Na	な	Ki	き	Su	す	Ke	け	So	そ
N	ん	Chi	ち	Hu	ふ	Se	せ	To	と
Re	れ	Ni	に	Mu	む	Te	て	Ho	ほ
Wo	を	Hi	ひ	Yu	ゆ	He	へ	Yo	よ
Ri	り	Me	め	Ro	ろ				

SKOR : 47

II. Salinlah kosakata berikut ini ke dalam huruf *hiragana*!

Contoh: A

あ

1. HASAMI

は さ み

2. YAMA

や ま

3. SAKURA

さ く ら

4. KAWA

か わ

5. INU

い ぬ

6. NEKO

ね こ

7. KUTSU

く つ

8. KURUMA

く る ま

9. WATASHI

わ た し

10. MONOSASHI

も の さ し

“SELAMAT BEKERJA”

がんばってください

Hasil Post-Test Siklus I

No	Subjek	Nilai	Keterangan
1	Siswa 1	73	Tuntas
2	Siswa 2	37	Tidak Tuntas
3	Siswa 3	53	Tidak Tuntas
4	Siswa 4	69	Tuntas
5	Siswa 5	24	Tidak Tuntas
6	Siswa 6	57	Tidak Tuntas
7	Siswa 7	76	Tuntas
8	Siswa 8	76	Tuntas
9	Siswa 9	61	Tidak Tuntas
10	Siswa 10	71	Tuntas
11	Siswa 11	88	Tuntas
12	Siswa 12	96	Tuntas
13	Siswa 13	33	Tidak Tuntas
14	Siswa 14	22	Tidak Tuntas
15	Siswa 15	51	Tidak Tuntas
16	Siswa 16	73	Tuntas
17	Siswa 17	22	Tidak Tuntas
18	Siswa 18	31	Tidak Tuntas
19	Siswa 19	98	Tuntas
20	Siswa 20	69	Tuntas
21	Siswa 21	59	Tidak Tuntas
22	Siswa 22	76	Tuntas

23	Siswa 23	84	Tuntas
24	Siswa 24	53	Tidak Tuntas
Jumlah		1452	
Nilai Tertinggi		98	
Nilai Terendah		22	
Rata-rata		61	
Ketuntasan Klasikal			50%



KUESIONER I

Nama :

No :

Kelas : XI IBB 1

PETUJUK UMUM:

- 1) Berikut ini terdapat beberapa pernyataan tentang tanggapan Anda mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 2) Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom (SS, S, KS, TS, STS) yang sesuai dengan situasi yang Anda rasakan.
- 3) Hasil yang diperoleh dari kuesioner ini digunakan untuk kepentingan penelitian dan tidak akan mengurangi nilai mata pelajaran.
- 4) Keterangan:
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju

I. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut Anda tepat dengan memberikan tanda centang (✓)!

NO	PERYATAAN	PILIHAN JAWABAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya lebih mudah belajar huruf <i>Hiragana</i> melalui penerapan media gambar mnemonik.					
2	Saya dapat mengingat huruf <i>Hiragana</i> dengan lebih banyak melalui latihan-latihan yang diberikan.					
3	Melalui permainan kartu huruf, belajar huruf <i>Hiragana</i> menjadi lebih menyenangkan.					

4	Penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf sangat efektif digunakan untuk menguasai huruf <i>Hiragana</i> .				
5	Melalui penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf membuat saya menjadi lebih aktif belajar.				
6	Melalui penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf membuat saya mampu menulis huruf <i>Hiragana</i> dengan lebih baik.				
7	Melalui penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf dapat meningkatkan penguasaan saya terhadap huruf <i>Hiragana</i> .				

II. Jawablah pertanyaan berikut ini sesuai dengan pendapat Anda sendiri!

1	Apakah menurut Anda penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf memiliki kelemahan? Jika iya, sebutkan!
---	--

2	Apakah menurut Anda penerepan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf memiliki kelebihan? Jika iya, sebutkan!
3	Tuliskan pendapat dan kesan Anda terhadap penerepan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf pada kegiatan menguasai huruf <i>Hiragana</i> !



KUESIONER I

Nama : Desah Gede Adelya

No : 01

Kelas : XI IBB 1

PETUJUK UMUM:

- 1) Berikut ini terdapat beberapa pernyataan tentang tanggapan Anda mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 2) Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom (SS, S, KS, TS, STS) yang sesuai dengan situasi yang Anda rasakan.
- 3) Hasil yang diperoleh dari kuesioner ini digunakan untuk kepentingan penelitian dan tidak akan mengurangi nilai mata pelajaran.
- 4) Keterangan:
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju

I. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut Anda tepat dengan memberikan tanda centang (✓)!

NO	PERYATAAN	PILIHAN JAWABAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya lebih mudah belajar huruf <i>hiragana</i> melalui penerapan media gambar mnemonik.	✓				
2	Saya dapat mengingat huruf <i>hiragana</i> dengan lebih banyak melalui latihan-latihan yang diberikan.	✓				
3	Melalui permainan kartu huruf, belajar huruf <i>hiragana</i> menjadi lebih menyenangkan.	✓				

4	Penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf sangat efektif digunakan untuk menguasai huruf <i>hiragana</i> .	✓				
5	Melalui penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf membuat saya menjadi lebih aktif belajar.	✓				
6	Melalui penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf membuat saya mampu menulis huruf <i>hiragana</i> dengan lebih baik.	✓				
7	Melalui penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf dapat meningkatkan penguasaan saya terhadap huruf <i>hiragana</i> .	✓				

II. Jawablah pertanyaan berikut ini sesuai dengan pendapat Anda sendiri!

1	Apakah menurut Anda penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf memiliki kelemahan? Jika iya, sebutkan! pada saat itu teman-teman suka bercanda dan tidak fokus
---	---

2	<p>Apakah menurut Anda penerepan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf memiliki kelebihan? Jika iya, sebutkan! Ya.</p> <p>lebih cepat menguasai huruf hiragana</p>
3	<p>Tuliskan pendapat dan kesan Anda terhadap penerepan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf pada kegiatan menguasai huruf <i>hiragana</i>! Ya.</p> <p>lebih cepat menguasai huruf hiragana pendapatnya lebih cepat menguasai kesannya lebih menyenangkan :)</p>



Hasil Kuesioner Tertutup Siklus I

No	Subjek	Pernyataan							Jumlah	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Siswa 1	5	5	5	5	5	5	5	35	Sangat Positif
2	Siswa 2	4	4	4	4	4	4	4	28	Positif
3	Siswa 3	4	3	4	5	5	5	4	30	Positif
4	Siswa 4	3	5	5	4	4	5	5	31	Positif
5	Siswa 5	4	5	4	4	4	5	4	30	Positif
6	Siswa 6	5	4	5	5	4	4	4	31	Positif
7	Siswa 7	4	5	4	4	4	4	4	29	Positif
8	Siswa 8	5	5	5	4	4	5	5	33	Positif
9	Siswa 9	5	5	4	4	4	5	4	31	Positif
10	Siswa 10	5	5	4	4	4	5	5	32	Positif
11	Siswa 11	4	5	5	4	5	4	5	32	Positif
12	Siswa 12	5	5	4	4	5	5	5	33	Positif
13	Siswa 13	4	3	4	5	5	5	4	30	Positif
14	Siswa 14	5	5	5	5	4	3	3	30	Positif
15	Siswa 15	5	4	4	5	4	4	4	30	Positif
16	Siswa 16	5	5	5	5	5	5	5	35	Sangat Positif
17	Siswa 17	5	5	5	4	4	4	4	31	Positif
18	Siswa 18	5	4	5	4	5	4	4	31	Positif
19	Siswa 19	5	5	5	5	5	5	5	35	Sangat Positif
20	Siswa 20	5	5	5	4	5	5	5	34	Positif
21	Siswa 21	5	5	5	5	5	5	5	35	Sangat Positif
22	Siswa 22	4	4	4	4	4	4	4	28	Positif
23	Siswa 23	5	4	4	4	5	5	4	31	Positif
24	Siswa 24	4	4	4	4	5	4	4	29	Positif
Jumlah									754	

Rata-rata Skor		31	
-----------------------	--	-----------	--



Hasil Kuesioner Terbuka Siklus I

No	Soal	Respons	Persentase
1	Apakah menurut Anda penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf memiliki kelemahan? Jika iya, sebutkan!	Tidak, karena pembelajarannya sudah bagus sehingga memudahkan mengingat huruf <i>Hiragana</i>	17%
		Terdapat beberapa gambar mnemonik yang tidak nyambung dengan huruf <i>Hiragana</i>	33%
		Siswanya sangat antusias akan tetapi semangat yang berlebihan membuat kelas menjadi ribut	17%
		Lain-lain	33%
2	Apakah menurut Anda penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf memiliki kelebihan? Jika iya, sebutkan!	Belajar menjadi lebih mudah dan menyenangkan	46%
		Lebih cepat menguasai huruf <i>Hiragana</i>	38%
		Dari yang tidak bisa menjadi bisa menulis dan membaca huruf <i>Hiragana</i>	8%
		Lain-lain	8%
3	Tuliskan pendapat dan kesan Anda terhadap penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf pada kegiatan menguasai huruf <i>Hiragana</i> !	Lebih mudah mengingat huruf <i>Hiragana</i>	38%
		Belajar huruf <i>Hiragana</i> menjadi lebih menyenangkan	33%
		Dari yang tidak bisa menjadi bisa	17%
		Pembelajarannya berkesan sehingga penerapan media tersebut harus terus diterapkan	8%
		Lain-lain	4%

Pedoman Wawancara Siklus I

No	Pertanyaan
1	Bagaimana kesan Anda mendapatkan pelajaran huruf <i>Hiragana</i> dengan penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi, dan permainan kartu huruf?
2	Apakah dengan penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi, dan permainan kartu huruf Anda merasakan peningkatan dalam penguasaan huruf <i>Hiragana</i> ?
3	Kesulitan apa sajakah yang Anda alami selama belajar huruf <i>Hiragana</i> ?
4	Dari sekian huruf <i>Hiragana</i> yang dipelajari, huruf apa yang paling sulit untuk diingat bahkan untuk dituliskan?
5	Apakah dengan diberikan latihan menjawab soal disetiap pertemuan membuat Anda menjadi bosan untuk belajar huruf <i>Hiragana</i> ?



Huruf *Hiragana* yang Sulit bagi Siswa pada Siklus I

No	Huruf <i>Hiragana</i>	Jumlah Siswa (%)
1	そ	16 siswa (67%)
2	せ、へ	15 siswa (63%)
3	ひ、れ	14 siswa (58%)
4	ま、ぬ、り、つ	13 siswa (54%)
5	わ、ね	12 siswa (50%)
6	ふ	10 siswa (42%)
7	を	9 siswa (38%)
8	ゆ、む	8 siswa (33%)
9	る、は	7 siswa (29%)
10	ろ	5 siswa (21%)
11	も、め	4 siswa (17%)

NAMA: Kaedek Wulan Puji Cahyani

NO: 12

KELAS: XI IBB

の	ね	ぬ	に	な	こ	け	く	き	か	お	え	う	い	お
の	ね	ぬ	に	な	こ	け	く	き	か	お	え	う	い	お
の	ね	ぬ	に	な	こ	け	く	き	か	お	え	う	い	お
の	ね	ぬ	に	な	こ	け	く	き	か	お	え	う	い	お
の	ね	ぬ	に	な	こ	け	く	き	か	お	え	う	い	お

も	め	む	み	ま	そ	せ	す	し	さ	と	こ	っ	ち	た
も	め	む	み	ま	そ	せ	す	し	さ	と	こ	っ	ち	た
も	め	む	み	ま	そ	せ	す	し	さ	と	こ	っ	ち	た
も	め	む	み	ま	そ	せ	す	し	さ	と	こ	っ	ち	た
も	め	む	み	ま	そ	せ	す	し	さ	と	こ	っ	ち	た

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMA Negeri 2 Singaraja
 Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
 Kelas/ Semester : XI IBB 1/ II (genap)
 Topik : Huruf *Hiragana*
 Materi Pokok : Huruf Ga - Do
 Alokasi Waktu : 1 kali pertemuan (2JP x 45 menit)
 Pertemuan ke : Satu (Siklus II)

A. INDIKATOR

1. Mengidentifikasi gambar mnemonik yang menunjukkan huruf *Hiragana* dan cara penulisannya.
2. Menyusun kartu huruf menjadi kosakata dalam bahasa Jepang.
3. Menulis dan membaca huruf *Hiragana* dengan tepat.
4. Menyalin kosakata bahasa Jepang dari huruf romaji ke dalam huruf *Hiragana*.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu mengidentifikasi bentuk dan cara penulisan huruf *Hiragana*.
2. Siswa mampu mengingat bentuk dan kekhasan huruf *Hiragana*.
3. Siswa mampu menulis dan membaca huruf *Hiragana*.
4. Siswa mampu menguasai huruf *Hiragana*.

C. MATERI AJAR

GA	が	GI	ぎ	GU	ぐ	GE	げ	GO	ご
ZA	ざ	ZI	じ	ZU	ず	ZE	ぜ	ZO	ぞ
DA	だ	DI	ぢ	DU	づ	DE	で	DO	ど
SO	そ	SE	せ	HE	へ	HI	ひ	RE	れ

D. METODE PEMBELAJARAN

1. Metode : Mnemonik dan Resitasi
2. Teknik : Permainan kartu huruf

E. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media Pembelajaran : PPT
2. Alat/Bahan : Laptop, LCD, papan tulis dan spidol
3. Sumber Belajar : Buku Pelajaran Bahasa Jepang 1 (にほん 1)

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru masuk ke kelas, siswa menyapa menggunakan salam “Om Swastyastu” dan “おはようございます”. • Guru mengecek kehadiran peserta didik. • Guru memastikan peserta didik siap untuk memulai pembelajaran. • Guru mengarahkan peserta didik pada situasi tema yang akan diajarkan. • Peserta didik menerima informasi tentang kompetensi dasar, target kompetensi, materi, tujuan, dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan hari ini. 	15 menit
Kegiatan Inti	<p><u>Mnemonik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan media gambar mnemonik yaitu dengan menayangkan gambar ilustrasi huruf <i>Hiragana</i> pada <i>slide</i>. • Siswa melihat tayangan ilustrasi gambar mnemonik huruf <i>Hiragana</i> pada <i>slide</i>. • Siswa dibimbing menghubungkan/ mengkaitkan gambar mnemonik dengan bentuk huruf <i>Hiragana</i>. • Siswa memperhatikan penjelasan guru dan mengamati ciri-ciri/ bentuk huruf <i>Hiragana</i>. • Guru melatih pengucapan peserta didik dengan meminta peserta didik menirukan pengucapan guru, sambil 	30 menit

	<p>menunjukkan gambar mnemonik.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan langkah-langkah/ urutan goresan penulisan huruf <i>Hiragana</i> dari Ga (が) sampai Do (ど) pada papan tulis. • Siswa berlatih menulis huruf <i>Hiragana</i> dari Ga (が) sampai Do (ど) pada lembar garis kotak. 	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengajukan pertanyaan mengenai hal yang belum dimengerti mengenai informasi dari gambar mnemonik. 	5 menit
	<p><u>Permainan</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok (secara acak). • Guru menjelaskan peraturan permainan kartu huruf. • Guru mencontohkan cara bermain kartu huruf. • Siswa melakukan permainan kartu huruf bersama kelompoknya masing-masing. • Setiap kelompok beradu cepat menyusun kartu huruf ひらがな dengan guru memberikan soal kosakata bahasa Jepang menggunakan huruf romaji pada <i>slide</i>. • Kelompok yang sudah mencari, menemukan, dan memasang kartu huruf sesuai dengan kosakata bahasa Jepang diharapkan mengangkat kartu hurufnya tinggi-tinggi sesuai ejaan. • Guru menentukan siapa kelompok yang paling cepat dan tepat dalam menyusun kartu huruf menjadi sebuah kosakata dalam bahasa Jepang. 	20 menit
Kegiatan Penutup	<p><u>Resitasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberikan soal latihan menyalin kosakata bahasa Jepang dari huruf romaji ke dalam huruf <i>Hiragana</i>. 	15 menit

Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama dengan guru menyimpulkan pelajaran tentang apa yang sudah dipelajari. • Siswa diberikan kesempatan bertanya apabila masih ada hal yang belum siswa pahami. • Guru dan siswa melakukan penguatan-penguatan mengenai materi yang telah diajarkan. Siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran dan mengucapkan salam penutup “Om Santih, Santih, Santih, Om”. 	5 menit
------------------	--	---------

I. SOAL LATIHAN

Salinlah romaji dibawah ini dengan huruf *Hiragana* yang benar!

Contoh: watashi (saya)

1. Donata (siapa)

2. Gakusei (siswa)

3. Nihongo (bahasa Jepang)

4. Genki (sehat)

5. Ginkou (bank)

6. Jikan (waktu)

J. PENILAIAN

Skor Penilaian: skor 1 bila satu huruf benar, skor 0 bila satu huruf salah.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMA Negeri 2 Singaraja
 Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
 Kelas/ Semester : XI IBB 1/ II (genap)
 Topik : Huruf *Hiragana*
 Materi Pokok : Huruf Ba - Sho
 Alokasi Waktu : 1 kali pertemuan (2JP x 45 menit)
 Pertemuan ke : Dua (Siklus II)

A. INDIKATOR

1. Mengidentifikasi gambar mnemonik yang menunjukkan huruf *Hiragana* dan cara penulisannya.
2. Menyusun kartu huruf menjadi kosakata dalam bahasa Jepang.
3. Menulis dan membaca huruf *Hiragana* dengan tepat.
4. Menyalin kosakata bahasa Jepang dari huruf romaji ke dalam huruf *Hiragana*.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu mengidentifikasi bentuk dan cara penulisan huruf *Hiragana*.
2. Siswa mampu mengingat bentuk dan kekhasan huruf *Hiragana*.
3. Siswa mampu menulis dan membaca huruf *Hiragana*.
4. Siswa mampu menguasai huruf *Hiragana*.

C. MATERI AJAR

BA	ば	BI	び	BU	ぶ	BE	べ	BO	ぼ
PA	ぱ	PI	ぴ	PU	ぷ	PE	ぺ	PO	ぽ
Kya	きゃ	Kyu	きゅ	Kyo	きょ	WA	わ	NE	ね
Sha	しゃ	Shu	しゅ	Sho	しょ	FU	ふ	WO	を
MA	ま	NU	ぬ	RI	り	YU	ゆ	TSU	つ

D. METODE PEMBELAJARAN

1. Metode : Mnemonik dan Resitasi

2. Teknik : Permainan kartu huruf

E. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media Pembelajaran : PPT
2. Alat/Bahan : Laptop, LCD, papan tulis dan spidol
3. Sumber Belajar : Buku Pelajaran Bahasa Jepang 1 (にほん 1)

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru masuk ke kelas, siswa menyapa menggunakan salam “Om Swastyastu” dan “おはようございます”. • Guru mengecek kehadiran peserta didik. • Guru memastikan peserta didik siap untuk memulai pembelajaran. • Guru mengarahkan peserta didik pada situasi tema yang akan diajarkan. • Peserta didik menerima informasi tentang kompetensi dasar, target kompetensi, materi, tujuan, dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan hari ini. 	15 menit
Kegiatan Inti	<p><u>Mnemonik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan media gambar mnemonik yaitu dengan menayangkan gambar ilustrasi huruf <i>Hiragana</i> pada <i>slide</i>. • Siswa melihat tayangan ilustrasi gambar mnemonik huruf <i>Hiragana</i> pada <i>slide</i>. • Siswa dibimbing menghubungkan/ mengkaitkan gambar mnemonik dengan bentuk huruf <i>Hiragana</i>. • Siswa memperhatikan penjelasan guru dan mengamati ciri-ciri/ bentuk huruf <i>Hiragana</i>. • Guru melatih pengucapan peserta didik dengan meminta peserta didik menirukan pengucapan guru, sambil 	30 menit

Kegiatan Inti	<p>menunjukkan gambar mnemonik.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan langkah-langkah/ urutan goresan penulisan huruf <i>Hiragana</i> dari Ba (ば) sampai Sho (しよ) pada papan tulis. • Siswa berlatih menulis huruf <i>Hiragana</i> dari Ba (ば) sampai Sho (しよ) pada lembar garis kotak. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengajukan pertanyaan mengenai hal yang belum dimengerti mengenai informasi dari gambar mnemonik. 	5 menit
	<p><u>Permainan</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok (secara acak). • Guru menjelaskan peraturan permainan kartu huruf. • Guru mencontohkan cara bermain kartu huruf. • Siswa melakukan permainan kartu huruf bersama kelompoknya masing-masing. • Setiap kelompok beradu cepat menyusun kartu huruf ひらがな dengan guru memberikan soal kosakata bahasa Jepang menggunakan huruf romaji pada <i>slide</i>. • Kelompok yang sudah mencari, menemukan, dan memasang kartu huruf sesuai dengan kosakata bahasa Jepang diharapkan mengangkat kartu hurufnya tinggi-tinggi sesuai ejaan. • Guru menentukan siapa kelompok yang paling cepat dan tepat dalam menyusun kartu huruf menjadi sebuah kosakata dalam bahasa Jepang. 	20 menit
Kegiatan Penutup	<p><u>Resitasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberikan soal latihan menyalin kosakata bahasa Jepang dari huruf romaji ke dalam huruf <i>Hiragana</i>. 	15 menit

Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama dengan guru menyimpulkan pelajaran tentang apa yang sudah dipelajari. • Siswa diberikan kesempatan bertanya apabila masih ada hal yang belum siswa pahami. • Guru dan siswa melakukan penguatan-penguatan mengenai materi yang telah diajarkan. Siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran dan mengucapkan salam penutup “Om Santih, Santih, Santih, Om”. 	4 menit
------------------	--	---------

I. SOAL LATIHAN

Salinlah romaji dibawah ini dengan huruf *Hiragana* yang benar!

Contoh: watashi (saya)

1. Biyoin (salon)

2. Sanpo (sampo)

3. Shinbun (surat kabar)

4. Senpai (senior)

5. Isha (dokter)

6. Kyoukasho (buku pelajaran)

K. PENILAIAN

Skor Penilaian: skor 1 bila satu huruf benar, skor 0 bila satu huruf salah.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMA Negeri 2 Singaraja
 Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
 Kelas/ Semester : XI IBB 1/ II (genap)
 Topik : Huruf *Hiragana*
 Materi Pokok : Huruf Cha - Ryo
 Alokasi Waktu : 1 kali pertemuan (2JP x 45 menit)
 Pertemuan ke : Tiga (Siklus II)

A. INDIKATOR

1. Mengidentifikasi gambar mnemonik yang menunjukkan huruf *Hiragana* dan cara penulisannya.
2. Menyusun kartu huruf menjadi kosakata dalam bahasa Jepang.
3. Menulis dan membaca huruf *Hiragana* dengan tepat.
4. Menyalin kosakata bahasa Jepang dari huruf romaji ke dalam huruf *Hiragana*.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu mengidentifikasi bentuk dan cara penulisan huruf *Hiragana*.
2. Siswa mampu mengingat bentuk dan kekhasan huruf *Hiragana*.
3. Siswa mampu menulis dan membaca huruf *Hiragana*.
4. Siswa mampu menguasai huruf *Hiragana*.

C. MATERI AJAR

CHA	ちゃ	CHU	ちゅ	CHO	ちよ	MU	む	ME	め
NYA	にゃ	NYU	にゅ	NYO	にょ	RU	る		
HYA	ひゃ	HYU	ひゅ	HYO	ひょ	HA	は		
MYA	みゃ	MYU	みゅ	MYO	みょ	RO	ろ		
RYA	りゃ	RYU	りゅ	RYO	りょ	MO	も		

D. METODE PEMBELAJARAN

1. Metode : Mnemonik dan Resitasi

2. Teknik : Permainan kartu huruf

E. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media Pembelajaran: PPT
 2. Alat/Bahan : Laptop, LCD, papan tulis dan spidol
 3. Sumber Belajar : Buku Pelajaran Bahasa Jepang 1 (にほんご 1)

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru masuk ke kelas, siswa menyapa menggunakan salam “Om Swastyastu” dan “おはようございます”. • Guru mengecek kehadiran peserta didik. • Guru memastikan peserta didik siap untuk memulai pembelajaran. • Guru mengarahkan peserta didik pada situasi tema yang akan diajarkan. • Peserta didik menerima informasi tentang kompetensi dasar, target kompetensi, materi, tujuan, dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan hari ini. 	15 menit
Kegiatan Inti	<p><u>Mnemonik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan media gambar mnemonik yaitu dengan menayangkan gambar ilustrasi huruf <i>Hiragana</i> pada <i>slide</i>. • Siswa melihat tayangan ilustrasi gambar mnemonik huruf <i>Hiragana</i> pada <i>slide</i>. • Siswa dibimbing menghubungkan/ mengkaitkan gambar mnemonik dengan bentuk huruf <i>Hiragana</i>. • Siswa memperhatikan penjelasan guru dan mengamati ciri-ciri/ bentuk huruf <i>Hiragana</i>. • Guru melatih pengucapan peserta didik dengan meminta peserta didik menirukan pengucapan guru, sambil menunjukkan gambar mnemonik. 	30 menit

Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan langkah-langkah/ urutan goresan penulisan huruf <i>Hiragana</i> dari Cha (ちゃ) sampai Ryo (りょ) pada papan tulis. • Siswa berlatih menulis huruf <i>Hiragana</i> dari Cha (ちゃ) sampai Ryo (りょ) pada lembar garis kotak. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengajukan pertanyaan mengenai hal yang belum dimengerti mengenai informasi dari gambar mnemonik. 	5 menit
	<p><u>Permainan</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok (secara acak). • Guru menjelaskan peraturan permainan kartu huruf. • Guru mencontohkan cara bermain kartu huruf. • Siswa melakukan permainan kartu huruf bersama kelompoknya masing-masing. • Setiap kelompok beradu cepat menyusun kartu huruf ひらがな dengan guru memberikan soal kosakata bahasa Jepang menggunakan huruf romaji pada <i>slide</i>. • Kelompok yang sudah mencari, menemukan, dan memasang kartu huruf sesuai dengan kosakata bahasa Jepang diharapkan mengangkat kartu hurufnya tinggi-tinggi sesuai ejaan. • Guru menentukan siapa kelompok yang paling cepat dan tepat dalam menyusun kartu huruf menjadi sebuah kosakata dalam bahasa Jepang. 	20 menit
Kegiatan Penutup	<p><u>Resitasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberikan soal latihan menyalin kosakata bahasa Jepang dari huruf romaji ke dalam huruf <i>Hiragana</i>. 	15 menit

Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama dengan guru menyimpulkan pelajaran tentang apa yang sudah dipelajari. • Siswa diberikan kesempatan bertanya apabila masih ada hal yang belum siswa pahami. • Guru dan siswa melakukan penguatan-penguatan mengenai materi yang telah diajarkan. Siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran dan mengucapkan salam penutup “Om Santih, Santih, Santih, Om”. 	5menit
------------------	--	--------

I. SOAL LATIHAN

Salinlah romaji dibawah ini dengan huruf *Hiragana* yang benar!

Contoh: watashi (saya)

1. Shachou (presiden)

2. Hyaku (seratus)

3. Kouchou (kepala sekolah)

4. Gyuunyuu (susu)

5. Ryoushin (orang tua)

6. Hyouki (notasi)

L. PENILAIAN

Skor Penilaian: skor 1 bila satu huruf benar, skor 0 bila satu huruf salah.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

Observasi Pertemuan Pertama Siklus II

No	Aspek yang Diobservasi	Keberadaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
I. Kegiatan Awal				
1	Siswa mengucapkan salam.	✓		Seluruh siswa mengucapkan salam
2	Siswa mengonfirmasi kehadiran.	✓		Setiap siswa yang di panggil namanya mengonfirmasi kehadiran dengan mengucapkan “はい、います”
3	Siswa menyimak dan menerima apersepsi.	✓		Siswa menyimak dan menerima apersepsi yang disampaikan
4	Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang akan berlangsung.	✓		Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang akan berlangsung
II. Kegiatan Inti				
1	Siswa melihat tayangan ilustrasi huruf <i>Hiragana</i> pada <i>slide</i> .	✓		Seluruh siswa pandangannya tertuju pada <i>slide</i> .
2	Siswa memerhatikan penjelasan dari guru.	✓		Siswa memerhatikan penjelasan guru yang disampaikan
3	Siswa berlatih mengucapkan huruf <i>Hiragana</i> dengan baik dan benar.	✓		Siswa berlatih mengucapkan huruf <i>Hiragana</i> dengan kompak
4	Siswa menulis huruf <i>Hiragana</i> di lembar garis kotak yang disediakan.	✓		Seluruh siswa berlatih menulis huruf <i>Hiragana</i> pada lembar garis kotak yang tersedia

5	Siswa bertanya apabila ada hal yang belum dimengerti.	✓		Siswa bertanya tentang apa yang belum dipahami
6	Siswa mengikuti permainan dengan tertib.	✓		Semua siswa bersemangat dan sangat antusias mengikuti permainan dengan baik dan tertib
III. Kegiatan Penutup				
1	Siswa mengerjakan soal-soal latihan.	✓		Seluruh siswa mengerjakan soal latihan dengan baik
2	Siswa bersama guru mendiskusikan kesalahan-kesalahan yang terjadi.	✓		Siswa mencatat kekeliruan-kekeliruan yang terjadi untuk diperbaiki kembali
3	Siswa bertanya berkaitan dengan materi yang dibahas.		✓	Seluruh siswa menjawab sudah mengerti tentang materi yang disampaikan
4	Siswa bersama guru menutup pembelajaran dengan salam penutup.	✓		Berasama-sama mengucapkan “ <i>parama santih</i> ” dan “おはようございます”



Observasi Pertemuan Kedua Siklus II

No	Aspek yang Diobservasi	Keberadaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
I. Kegiatan Awal				
1	Siswa mengucapkan salam.	✓		Seluruh siswa mengucapkan salam
2	Siswa mengonfirmasi kehadiran.	✓		Setiap siswa yang di panggil namanya mengonfirmasi kehadiran dengan mengucapkan “はい、います”
3	Siswa menyimak dan menerima apersepsi.	✓		Siswa menyimak dan menerima apersepsi yang disampaikan
4	Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang akan berlangsung.	✓		Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang akan berlangsung
II. Kegiatan Inti				
1	Siswa melihat tayangan ilustrasi huruf <i>Hiragana</i> pada <i>slide</i> .	✓		Seluruh siswa pandangannya tertuju pada <i>slide</i> .
2	Siswa memerhatikan penjelasan dari guru.	✓		Siswa memerhatikan penjelasan guru yang disampaikan
3	Siswa berlatih mengucapkan huruf <i>Hiragana</i> dengan baik dan benar.	✓		Siswa berlatih mengucapkan huruf <i>Hiragana</i> dengan kompak
4	Siswa menulis huruf <i>Hiragana</i> di lembar garis kotak yang disediakan.	✓		Seluruh siswa berlatih menulis huruf <i>Hiragana</i> pada lembar garis kotak

				yang tersedia
5	Siswa bertanya apabila ada hal yang belum dimengerti.	✓		Siswa bertanya tentang apa yang belum dipahami
6	Siswa mengikuti permainan dengan tertib.	✓		Semua siswa bersemangat dan sangat antusias mengikuti permainan dengan baik dan tertib
III. Kegiatan Penutup				
1	Siswa mengerjakan soal-soal latihan.	✓		Seluruh siswa mengerjakan soal latihan dengan baik
2	Siswa bersama guru mendiskusikan kesalahan-kesalahan yang terjadi.	✓		Siswa mencatat kekeliruan-kekeliruan yang terjadi untuk diperbaiki kembali
3	Siswa bertanya berkaitan dengan materi yang dibahas.	✓		Seluruh siswa menjawab sudah mengerti tentang materi yang disampaikan
4	Siswa bersama guru menutup pembelajaran dengan salam penutup.	✓		Berasama-sama mengucapkan “ <i>parama santih</i> ” dan “おはようございます”

Observasi Pertemuan Ketiga Siklus II

No	Aspek yang Diobservasi	Keberadaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
I. Kegiatan Awal				
1	Siswa mengucapkan salam.	✓		Seluruh siswa mengucapkan salam
2	Siswa mengonfirmasi kehadiran.	✓		Setiap siswa yang di panggil namanya mengonfirmasi kehadiran dengan mengucapkan “はい、います”
3	Siswa menyimak dan menerima apersepsi.	✓		Siswa menyimak dan menerima apersepsi yang disampaikan
4	Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang akan berlangsung.	✓		Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang akan berlangsung
II. Kegiatan Inti				
1	Siswa melihat tayangan ilustrasi huruf <i>Hiragana</i> pada <i>slide</i> .	✓		Seluruh siswa pandangannya tertuju pada <i>slide</i> .
2	Siswa memerhatikan penjelasan dari guru.	✓		Siswa memerhatikan penjelasan guru yang disampaikan
3	Siswa berlatih mengucapkan huruf <i>Hiragana</i> dengan baik dan benar.	✓		Siswa berlatih mengucapkan huruf <i>Hiragana</i> dengan kompak
4	Siswa menulis huruf <i>Hiragana</i> di lembar garis kotak yang disediakan.	✓		Seluruh siswa berlatih menulis huruf <i>Hiragana</i> pada lembar garis kotak yang tersedia

5	Siswa bertanya apabila ada hal yang belum dimengerti.	✓		Siswa bertanya tentang apa yang belum dipahami
6	Siswa mengikuti permainan dengan tertib.	✓		Semua siswa bersemangat dan sangat antusias mengikuti permainan dengan baik dan tertib
III. Kegiatan Penutup				
1	Siswa mengerjakan soal-soal latihan.	✓		Seluruh siswa mengerjakan soal latihan dengan baik
2	Siswa bersama guru mendiskusikan kesalahan-kesalahan yang terjadi.	✓		Siswa mencatat kekeliruan-kekeliruan yang terjadi untuk diperbaiki kembali
3	Siswa bertanya berkaitan dengan materi yang dibahas.	✓		Seluruh siswa menjawab sudah mengerti tentang materi yang disampaikan
4	Siswa bersama guru menutup pembelajaran dengan salam penutup.	✓		Berasama-sama mengucapkan “ <i>parama santih</i> ” dan “おはようございます”



POSTEST II

Nama :

No :

Kelas : XI IBB 1

I. Salinlah huruf romaji berikut ini ke dalam huruf *Hiragana*!

Contoh:

A	あ
---	---

<i>Ha</i>		<i>Di</i>		<i>Gu</i>		<i>Ge</i>		<i>Go</i>	
<i>Za</i>		<i>Pi</i>		<i>Du</i>		<i>Ze</i>		<i>Zo</i>	
<i>Da</i>		<i>Nya</i>		<i>Bu</i>		<i>De</i>		<i>Do</i>	
<i>Ba</i>		<i>Mya</i>		<i>Pu</i>		<i>Be</i>		<i>Bo</i>	
<i>Pa</i>		<i>Rya</i>		<i>Kyu</i>		<i>Pe</i>		<i>Po</i>	
<i>Kya</i>		<i>Myu</i>		<i>Shu</i>		<i>Nyu</i>		<i>Nyo</i>	
<i>Cha</i>		<i>Ryu</i>		<i>Chu</i>		<i>Hyu</i>		<i>Hyo</i>	
<i>Se</i>		<i>Wo</i>		<i>Yu</i>		<i>He</i>		<i>Myo</i>	
<i>Mu</i>		<i>Mo</i>		<i>Nu</i>		<i>Fu</i>		-	

II. Salinlah kosakata berikut ini ke dalam huruf *Hiragana*!

Contoh: A

1. KANJI

2. KYOUSHI

3. CHIZU

4. TOSHOSHITSU

5. GINKOUIN

6. RYOKOU

7. HYAKU

8. SHASHIN

9. KABIN

10. KOUCHOUSHITSU

11. MEGANE

12. WARUI

13. HIROI

14. MATSURI

15. SORE

“SELAMAT BEKERJA”

がんばってください

POSTEST II

Nama : ~~Kadet~~ Wilan Dwi Cahyani

No : 12.

Kelas : XI IBB 1

1. Salinlah huruf romaji berikut ini ke dalam huruf *hiragana*!

Contoh:

A	あ
---	---

Ha	は	Di	ぢ	Gu	ぐ	Ge	げ	Go	ご
Za	ざ	Pi	ぴ	Du	づ	Ze	ぜ	Zo	ぞ
Da	だ	Nya	にゃ	Bu	ぶ	De	で	Do	ど
Ba	ば	Mya	みゃ	Pu	ぷ	Be	べ	Bo	ぼ
Pa	ぱ	Rya	りゃ	Kyu	きゅ	Pe	ぺ	Po	ぽ
Kya	きゃ	Myu	みゅ	Shu	しゅ	Nyu	にゅ	Nyo	にょ
Cha	ちゃ	Ryu	りゅ	Chu	ちゅ	Hyu	ひゅ	Hyo	ひょ
Se	せ	Wo	を	Yu	ゆ	He	へ	Myo	みょ
Mu	む	Mo	も	Nu	ぬ	Fu	ふ	-	-

SKOR : 99

II. Salinlah kosakata berikut ini ke dalam huruf *hiragana*!

- Contoh: A あ
1. KANJI かんじ
2. KYOUSHI きょうし
3. CHIZU ちず
4. TOSHOSHITSU としよしつ
5. GINKOUIN ぎんこういん
6. RYOKOU りょこう
7. HYAKU ひゃく
8. SHASHIN ししゃしん
9. KABIN かびん
10. KOUCHOUSHITSU こうちようしつ
11. MEGANE めがね
12. WARUI わるい
13. HIROI ひろい
14. MATSURI まつり
15. SORE それ

"SELAMAT BEKERJA"

がんばってください

Hasil Post Test Siklus II

No	Subjek	Nilai	Keterangan
1	Siswa 1	99	Tuntas
2	Siswa 2	74	Tuntas
3	Siswa 3	88	Tuntas
4	Siswa 4	84	Tuntas
5	Siswa 5	52	Tidak Tuntas
6	Siswa 6	76	Tuntas
7	Siswa 7	85	Tuntas
8	Siswa 8	95	Tuntas
9	Siswa 9	84	Tuntas
10	Siswa 10	97	Tuntas
11	Siswa 11	91	Tuntas
12	Siswa 12	100	Tuntas
13	Siswa 13	89	Tuntas
14	Siswa 14	81	Tuntas
15	Siswa 15	71	Tuntas
16	Siswa 16	92	Tuntas
17	Siswa 17	72	Tuntas
18	Siswa 18	74	Tuntas
19	Siswa 19	100	Tuntas
20	Siswa 20	88	Tuntas
21	Siswa 21	92	Tuntas
22	Siswa 22	96	Tuntas
23	Siswa 23	99	Tuntas
24	Siswa 24	71	Tuntas
Jumlah		2046	
Nilai Tertinggi		100	

Nilai Terendah	52	
Rata-rata	85	
Ketuntasan Klasikal		96%



KUESIONER II

Nama :

No :

Kelas : XI IBB 1

PETUJUK UMUM:

- 1) Berikut ini terdapat beberapa pernyataan tentang tanggapan Anda mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 2) Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom (SS, S, KS, TS, STS) yang sesuai dengan situasi yang Anda rasakan.
- 3) Hasil yang diperoleh dari kuesioner ini digunakan untuk kepentingan penelitian dan tidak akan mengurangi nilai mata pelajaran.
- 4) Keterangan:
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju

I. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut Anda tepat dengan memberikan tanda centang (✓)!

NO	PERYATAAN	PILIHAN JAWABAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya lebih mudah belajar huruf <i>Hiragana</i> melalui penerapan media gambar mnemonik.					
2	Saya dapat mengingat huruf <i>Hiragana</i> dengan lebih banyak melalui latihan-latihan yang diberikan.					
3	Melalui permainan kartu huruf, belajar huruf <i>Hiragana</i> menjadi lebih menyenangkan.					

4	Penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf sangat efektif digunakan untuk menguasai huruf <i>Hiragana</i> .				
5	Melalui penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf membuat saya menjadi lebih aktif belajar.				
6	Melalui penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf membuat saya mampu menulis huruf <i>Hiragana</i> dengan lebih baik.				
7	Melalui penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf dapat meningkatkan penguasaan saya terhadap huruf <i>Hiragana</i> .				

II. Jawablah pertanyaan berikut ini sesuai dengan pendapat Anda sendiri!

1	Apakah menurut Anda penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf memiliki kelemahan? Jika iya, sebutkan!
---	--

2	Apakah menurut Anda penerepan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf memiliki kelebihan? Jika iya, sebutkan!
3	Tuliskan pendapat dan kesan Anda terhadap penerepan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf pada kegiatan menguasai huruf <i>Hiragana</i> !



KUESIONER II

Nama: *Ritu Indira Prayodya*

No : 24

Kelas : XI IBB 1

PETUJUK UMUM:

- 1) Berikut ini terdapat beberapa pernyataan tentang tanggapan Anda mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 2) Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom (SS, S, KS, TS, STS) yang sesuai dengan situasi yang Anda rasakan.
- 3) Hasil yang diperoleh dari kuesioner ini digunakan untuk kepentingan penelitian dan tidak akan mengurangi nilai mata pelajaran.
- 4) Keterangan:
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju

I. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut Anda tepat dengan memberikan tanda centang (✓)!

NO	PERYATAAN	PILIHAN JAWABAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya lebih mudah belajar huruf <i>hiragana</i> melalui penerapan media gambar mnemonik.	✓				
2	Saya dapat mengingat huruf <i>hiragana</i> dengan lebih banyak melalui latihan-latihan yang diberikan.	✓				
3	Melalui permainan kartu huruf, belajar huruf <i>hiragana</i> menjadi lebih menyenangkan.	✓				

4	Penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf sangat efektif digunakan untuk menguasai huruf <i>hiragana</i> .	✓				
5	Melalui penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf membuat saya menjadi lebih aktif belajar.	✓				
6	Melalui penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf membuat saya mampu menulis huruf <i>hiragana</i> dengan lebih baik.	✓				
7	Melalui penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf dapat meningkatkan penguasaan saya terhadap huruf <i>hiragana</i> .	✓				

I. Jawablah pertanyaan berikut ini sesuai dengan pendapat Anda sendiri!

1	Apakah menurut Anda penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf memiliki kelemahan? Jika iya, sebutkan! Terdapat beberapa gambar mnemonik yang tidak nyambung dengan huruf <i>hiragana</i> (tidak)
---	--

2	<p>Apakah menurut Anda penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf memiliki kelebihan? Jika iya, sebutkan! Ya.....</p> <p>Daki yang tidak bisa menjadi bisa menulis dan membaca huruf hiragana</p>
3	<p>Tuliskan pendapat dan kesan Anda terhadap penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf pada kegiatan menguasai huruf <i>hiragana</i>!</p> <p>Lebih mudah mengingat huruf hiragana.</p>



Hasil Kuesioner Tertutup Siklus II

No	Subjek	Pernyataan							Jumlah	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Siswa 1	5	5	5	5	5	5	5	35	Sangat Positif
2	Siswa 2	5	5	5	5	5	5	5	35	Sangat Positif
3	Siswa 3	5	5	5	5	5	5	5	35	Sangat Positif
4	Siswa 4	5	5	5	5	5	5	5	35	Sangat Positif
5	Siswa 5	5	5	5	5	5	5	5	35	Sangat Positif
6	Siswa 6	5	5	4	4	5	5	5	33	Positif
7	Siswa 7	5	5	4	5	4	5	5	33	Positif
8	Siswa 8	5	5	5	5	5	5	5	35	Sangat Positif
9	Siswa 9	5	5	5	5	5	5	5	35	Sangat Positif
10	Siswa 10	5	5	5	5	5	5	5	35	Sangat Positif
11	Siswa 11	5	5	5	5	5	5	5	35	Sangat Positif
12	Siswa 12	5	5	5	5	5	5	5	35	Sangat Positif
13	Siswa 13	5	5	5	5	5	5	5	35	Sangat Positif
14	Siswa 14	5	5	5	5	4	3	3	30	Positif
15	Siswa 15	5	5	5	5	5	5	5	35	Sangat Positif
16	Siswa 16	5	5	4	5	5	5	4	33	Positif
17	Siswa 17	5	5	5	4	4	4	4	31	Positif
18	Siswa 18	5	5	5	5	5	5	5	35	Sangat Positif
19	Siswa 19	5	5	5	5	5	5	5	35	Sangat Positif
20	Siswa 20	5	5	5	5	5	5	5	35	Sangat Positif
21	Siswa 21	5	5	5	5	5	5	5	35	Sangat Positif
22	Siswa 22	5	5	5	5	5	5	5	35	Sangat Positif
23	Siswa 23	5	5	5	5	5	5	5	35	Sangat Positif
24	Siswa 24	5	5	5	5	5	5	5	35	Sangat Positif
Jumlah									825	

Rata-rata Skor		34	
-----------------------	--	-----------	--



Hasil Kuesioner Terbuka Siklus II

No	Soal	Respons	Persentase
1	Apakah menurut Anda penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf memiliki kelemahan? Jika iya, sebutkan!	Terdapat beberapa gambar ilustrasi yang tidak sesuai atau tidak nyambung dengan huruf <i>Hiragana</i>	62,5%
		Tidak, karena penerapannya sangat menarik sehingga memudahkan siswa mengingat huruf <i>Hiragana</i>	17%
		Ada, pada saat menjelaskan terdapat siswa yang rebut sehingga mengganggu siswa yang lain	12,5%
		Tidak, karena pembelajarannya mudah dipahami	8%
2	Apakah menurut Anda penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf memiliki kelebihan? Jika iya, sebutkan!	Belajar menjadi lebih mudah dan menyenangkan	46%
		Lebih cepat mengenal dan menghafal huruf <i>Hiragana</i> sehingga lebih cepat menguasainya	37,5%
		Dari yang tidak bisa menjadi bisa menulis dan membaca huruf <i>Hiragana</i>	12,5%
		Tidak, karena membuat siswa menjadi lebih cepat mengerti	4%
3	Tuliskan pendapat dan kesan Anda terhadap penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf pada kegiatan menguasai huruf <i>Hiragana</i> !	Lebih mudah mengingat huruf <i>Hiragana</i>	75%
		Lebih mudah dalam belajar dan menghafal huruf <i>Hiragana</i> karena bisa sambil bermain sehingga membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan	21%
		Lebih suka membaca huruf <i>Hiragana</i> dari pada bermain kartu huruf karena membuat jantung degdegan	4%

Pedoman Wawancara Siklus II

No	Pertanyaan
1	Bagaimana kesan Anda mendapatkan pelajaran huruf <i>Hiragana</i> dengan penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi, dan permainan kartu huruf?
2	Apakah dengan penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi, dan permainan kartu huruf Anda merasakan peningkatan dalam penguasaan huruf <i>Hiragana</i> ?
3	Kesulitan apa sajakah yang Anda alami selama belajar huruf <i>Hiragana</i> ?
4	Dari sekian huruf <i>Hiragana</i> yang dipelajari, huruf apa yang paling sulit untuk diingat bahkan untuk dituliskan?
5	Apakah dengan diberikan latihan menjawab soal disetiap pertemuan membuat Anda menjadi bosan untuk belajar huruf <i>Hiragana</i> ?



Huruf *Hiragana* yang Sulit bagi Siswa pada Siklus II

No	Huruf <i>Hiragana</i>	Jumlah Siswa (%)
1	によ、ひよ、にゆ、ひゆ、みゆ	15 siswa (63%)
2	きや、ちや、りや	12 siswa (50%)
3	にや、みや	11 siswa (46%)



NAMA:

NO:

KELAS: XI IBB



NAMA: Ni Luh Sucinswa Dewi

NO: 21

KELAS: XI IBB

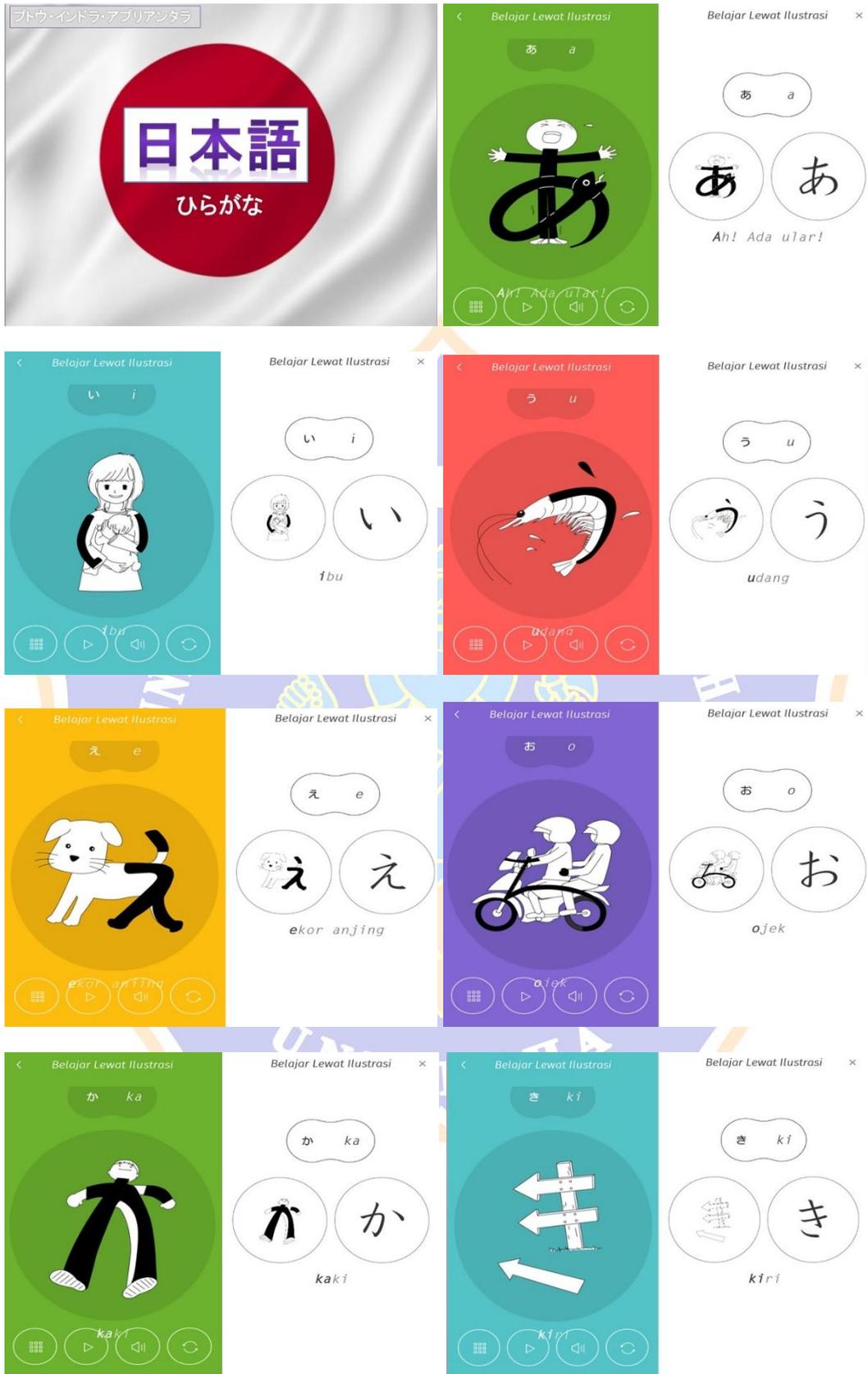
と	こ	づ	ち	た	そ	せ	ず	じ	ざ	ご	げ	ぐ	ぎ	が
と	こ	づ	ち	た	そ	せ	ず	じ	ざ	ご	げ	ぐ	ぎ	が
と	こ	づ	ち	た	そ	せ	ず	じ	ざ	ご	げ	ぐ	ぎ	が
と	こ	づ	ち	た	そ	せ	ず	じ	ざ	ご	げ	ぐ	ぎ	が
と	こ	づ	ち	た	そ	せ	ず	じ	ざ	ご	げ	ぐ	ぎ	が

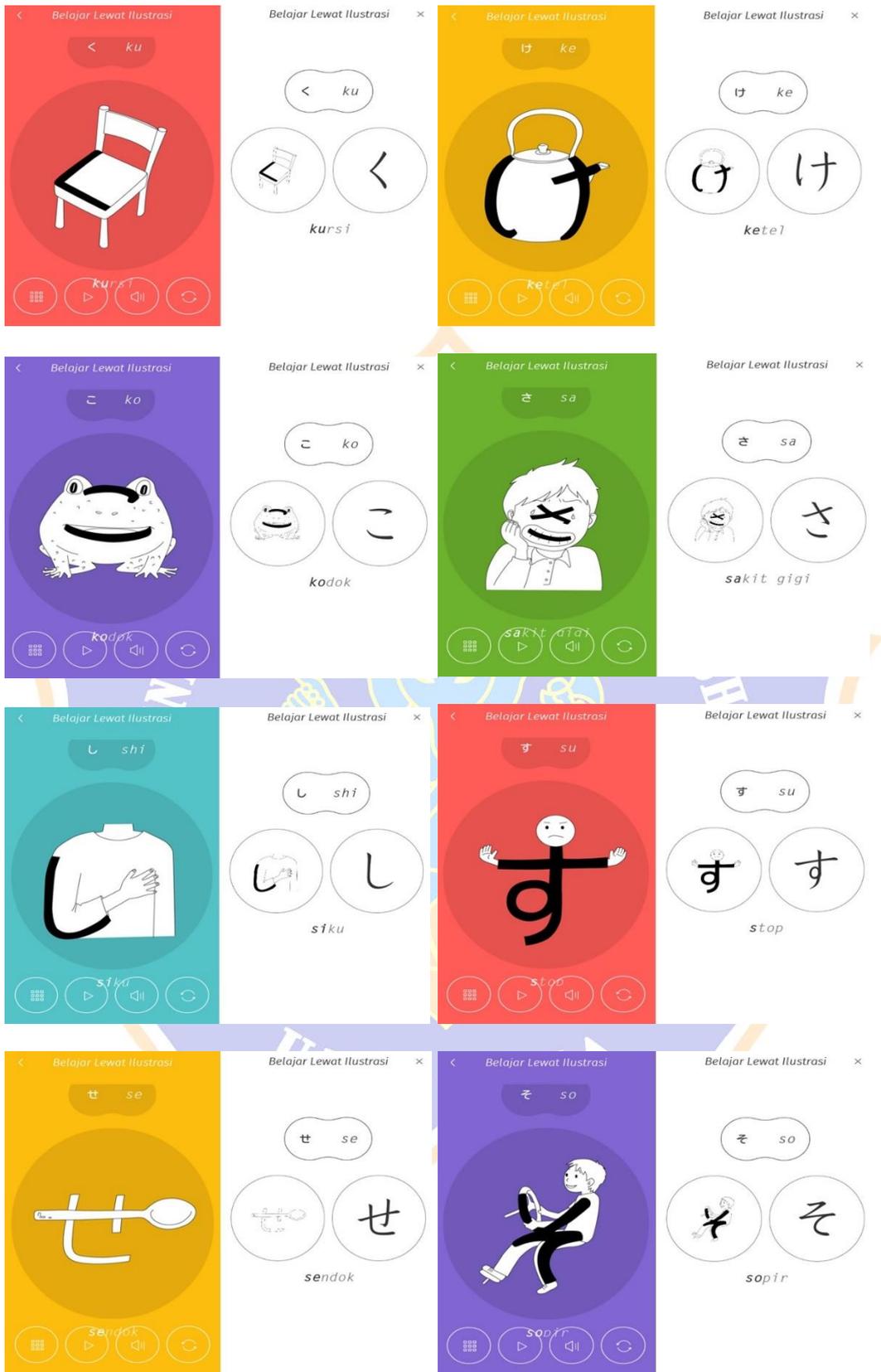
し	しゃ	きよ	きゆ	きや	ほ	へ	ふ	び	は	ほ	へ	ふ	び	は
し	しゃ	きよ	きゆ	きや	ほ	へ	ふ	び	は	ほ	へ	ふ	び	は
し	しゃ	きよ	きゆ	きや	ほ	へ	ふ	び	は	ほ	へ	ふ	び	は
し	しゃ	きよ	きゆ	きや	ほ	へ	ふ	び	は	ほ	へ	ふ	び	は
し	しゃ	きよ	きゆ	きや	ほ	へ	ふ	び	は	ほ	へ	ふ	び	は

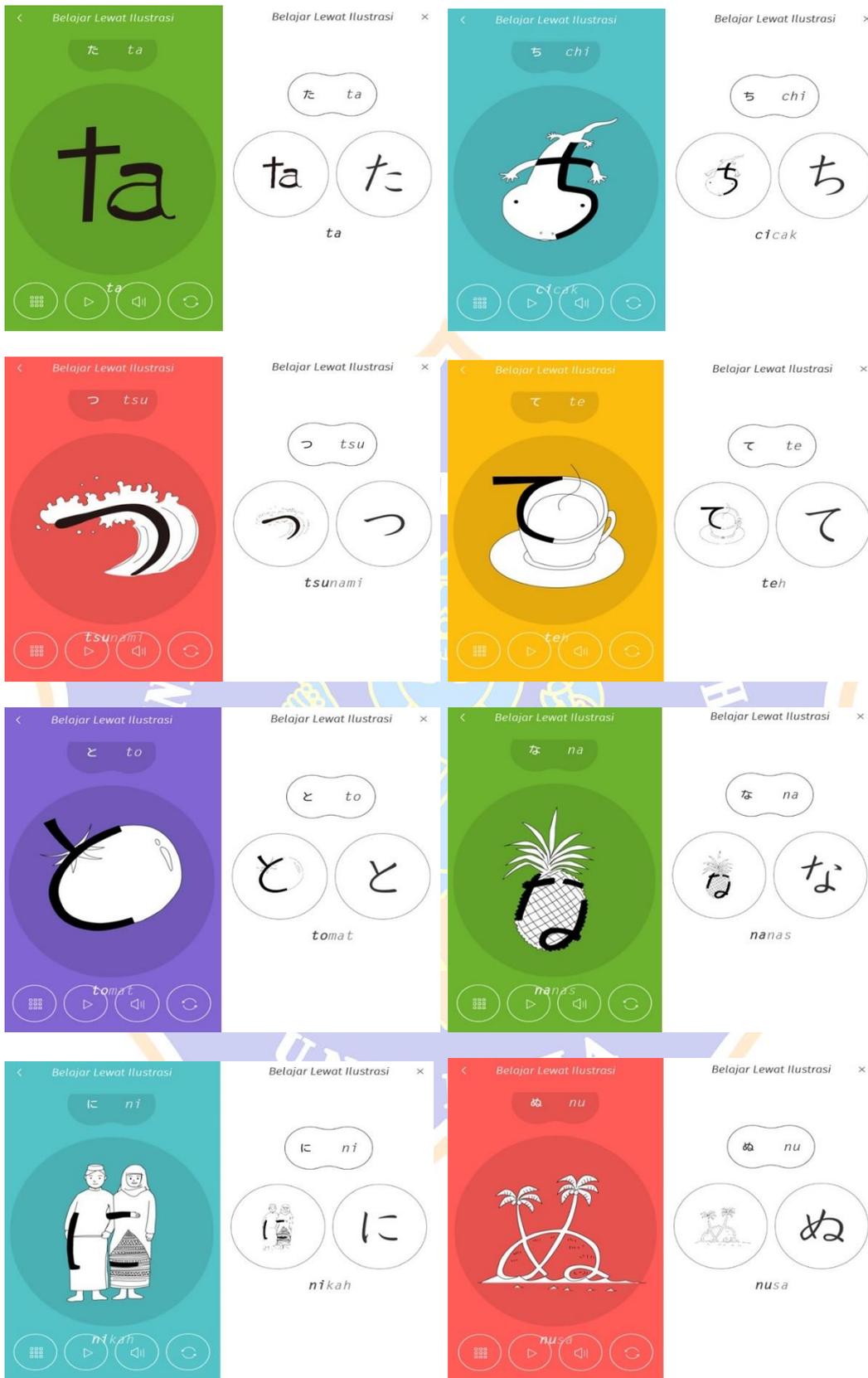


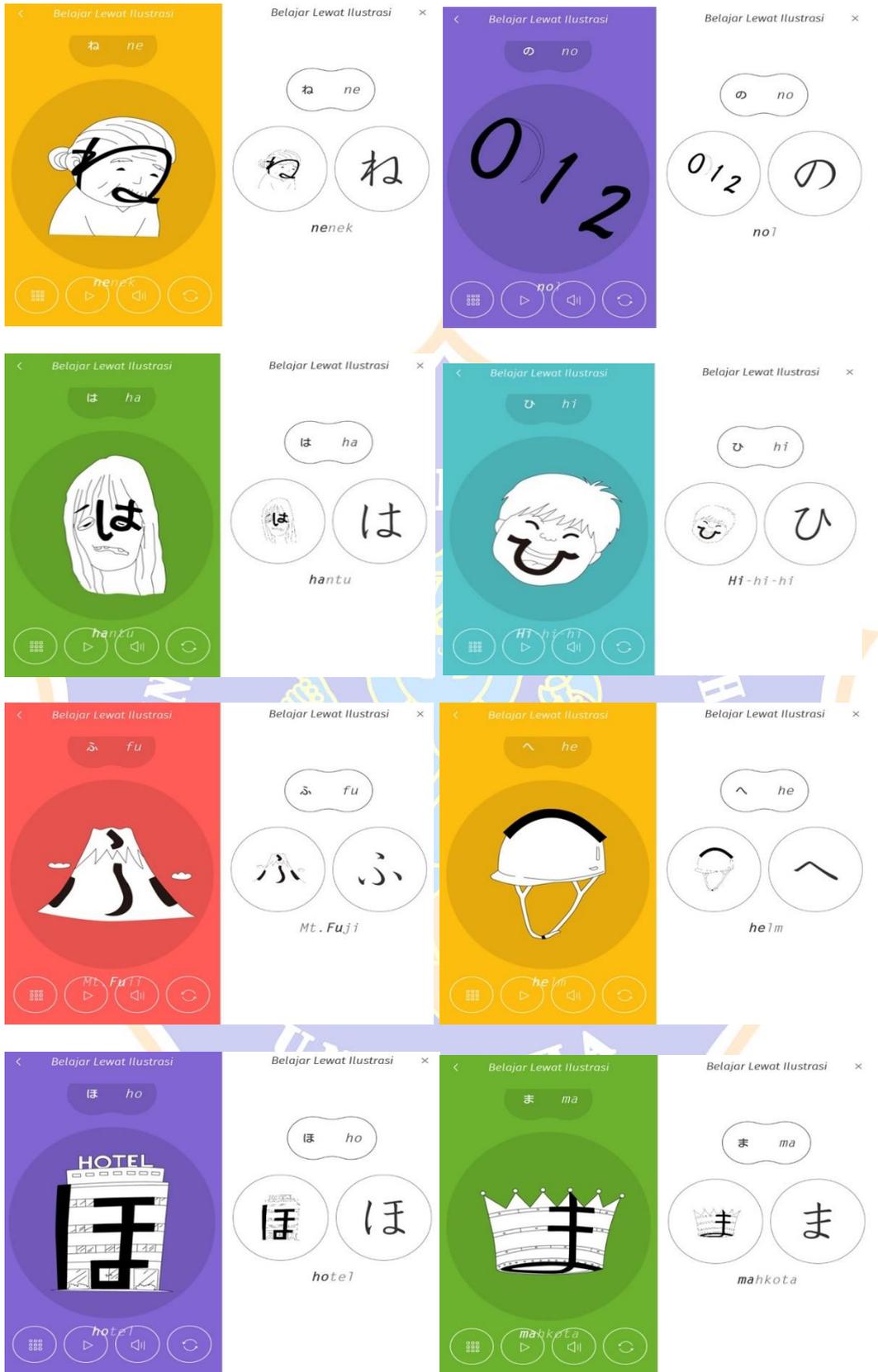
Perbandingan Hasil Pretest, Post Test I, dan Post Test II

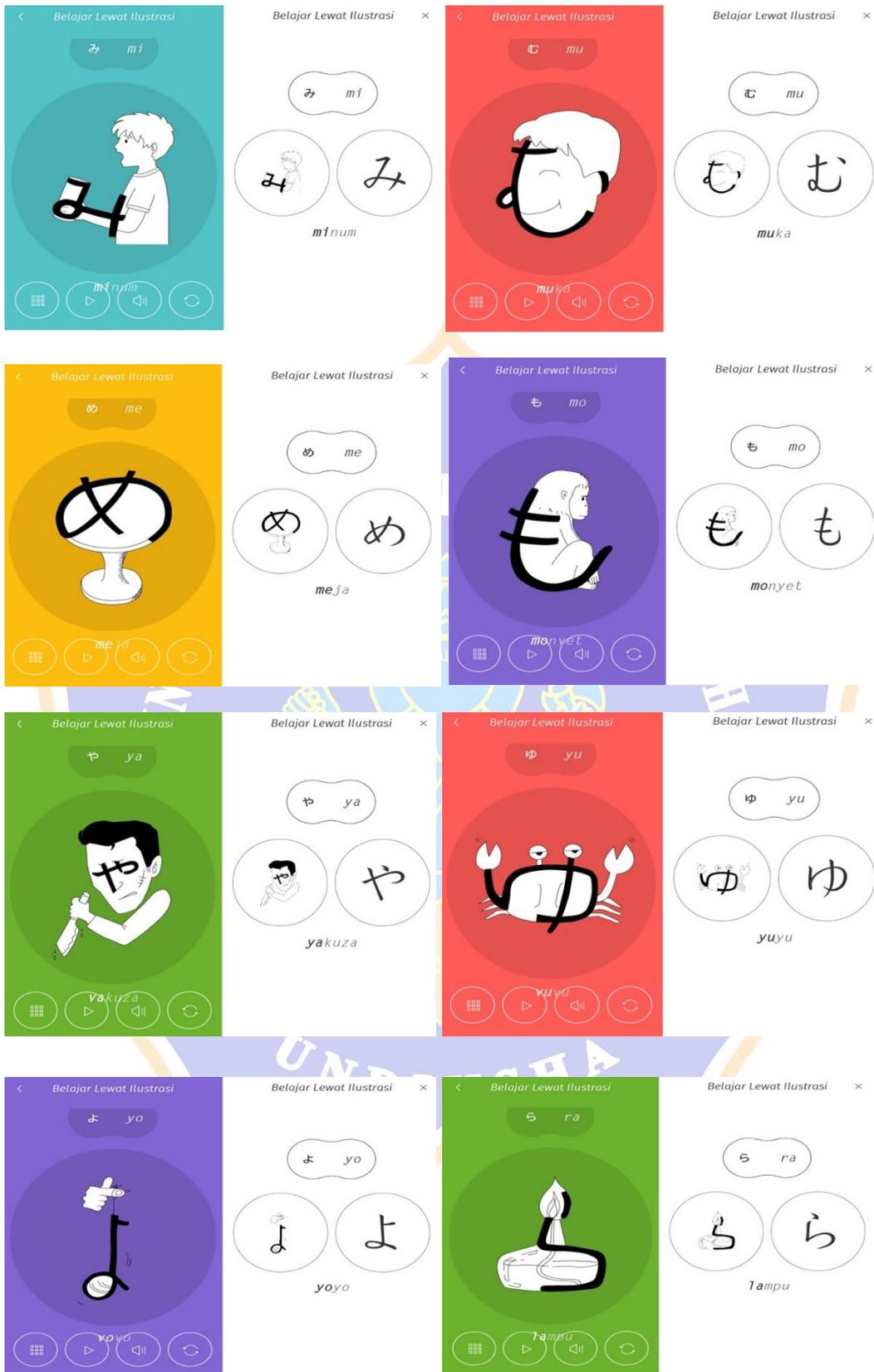
No	Subjek	Hasil			Keterangan
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test I</i>	<i>Post-test II</i>	
1	Siswa 1	12	73	99	Meningkat
2	Siswa 2	2	37	74	Meningkat
3	Siswa 3	15	53	88	Meningkat
4	Siswa 4	5	69	84	Meningkat
5	Siswa 5	0	24	52	Meningkat
6	Siswa 6	6	57	76	Meningkat
7	Siswa 7	11	76	85	Meningkat
8	Siswa 8	14	76	95	Meningkat
9	Siswa 9	11	61	84	Meningkat
10	Siswa 10	11	71	97	Meningkat
11	Siswa 11	17	88	91	Meningkat
12	Siswa 12	39	96	100	Meningkat
13	Siswa 13	15	33	89	Meningkat
14	Siswa 14	0	22	81	Meningkat
15	Siswa 15	2	51	71	Meningkat
16	Siswa 16	5	73	92	Meningkat
17	Siswa 17	5	22	72	Meningkat
18	Siswa 18	2	31	74	Meningkat
19	Siswa 19	79	98	100	Meningkat
20	Siswa 20	6	69	88	Meningkat
21	Siswa 21	18	59	92	Meningkat
22	Siswa 22	18	76	96	Meningkat
23	Siswa 23	9	84	99	Meningkat
24	Siswa 24	6	53	71	Meningkat











			
		<p style="text-align: center;"><i>Hiragana Memory Hint</i> <i>Sumber: App. Japan Foundation</i></p>	

Pemberian Hadiah Kepada Siswa yang Mendapat Juara



RIWAYAT HIDUP



Putu Indra Apriantara lahir di Singaraja pada tanggal 15 April 1996. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak Nyoman Sukarya dan Ibu Ketut Sri Hartini. Penulis adalah anak pertama dari 4 (empat) bersaudara. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamatkan di Jalan Srikandi, Dusun Babakan, Desa Sambangan, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan TK di Taman Kanak-kanak Dharma Bakti Sambangan pada tahun 2002. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan dasar di SD Negeri 3 Sambangan dan lulus pada tahun 2008. Pada tahun 2011 penulis menyelesaikan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 4 Singaraja. Pada jenjang sekolah menengah atas penulis menyelesaikan pendidikan di SMA Negeri 2 Singaraja pada tahun 2014. Setelah lulus sekolah menengah atas, penulis melanjutkan di perguruan tinggi negeri yaitu Universitas Pendidikan Ganesha dengan mengambil program studi pendidikan bahasa Jepang. Pada semester akhir tahun 2019 penulis menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Penerapan Media Gambar Mnemonik, Metode Resitasi, dan Permainan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Penguasaan *Hiragana* pada Siswa Kelas XI IBB 1 di SMA Negeri 2 Singaraja tahun ajaran 2018/2019”.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Penerapan Media Gambar Mnemonik, Metode Resitasi, dan Permainan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Penguasaan *Hiragana* pada Siswa Kelas XI IBB 1 di SMA Negeri 2 Singaraja tahun ajaran 2018/2019” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya tulis saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 12 Juli 2019
Yang membuat pernyataan,



Putu Indra Apriantara
NIM. 1412061028