

**PENGARUH PERMAINAN *SHIRITORI* TERHADAP PENGUASAAN *GOI*
DI SMA NEGERI 1 BATANG ANAI**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



**Thasya Dwi Putri
17180049/2017**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGARUH PERMAINAN SHIRITORI TERHADAP PENGUASAAN GOJ
DI SMA NEGERI 1 BATANG ANAI**

Nama : Thasya Dwi Putri
NIM : 17180049
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

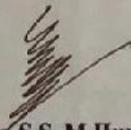
Padang, Desember 2022

**Disetujui oleh,
Pembimbing**



Renvy Rahmalina, S.S., M.Pd.
NIP. 198803282018032001

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris
FBS-UNP**



Desvalini Anwar, S.S., M.Hum, Ph.D
NIP. 197105251998022002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra
Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang
dengan Judul**

**PENGARUH PERMAINAN SHIRITORI TERHADAP PENGUASAAN GOI
DI SMA NEGERI 1 BATANG ANAI**

Nama : Thasya Dwi Putri
NIM : 17180049
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Desember 2022

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd.	: 
2. Sekretaris : Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd.	: 
3. Anggota : Reny Rahmalina, S.S., M.Pd.	: 

FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
Jalan Belibis, Air Tawar Barat, Kampus Selatan, FBS UNP,
Padang Telp/Fax: (0751) 447347

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

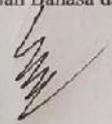
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Thasya Dwi Putri
NIM : 17180049/ 2017
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul, "Pengaruh Permainan *Shiritori* terhadap Penguasaan *Goi* di SMA Negeri 1 Batang Anai" adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan plagiat dari karya orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum atau ketentuan yang berlaku, baik di institusi Universitas Negeri Padang maupun masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris


Desvalini Anwar, S.S, M.Hum, Ph.D.
NIP. 197105251998022002

Saya yang menyatakan,



Thasya Dwi Putri
17180049/ 2017

ABSTRAK

Thasya Dwi Putri.2022. “Pengaruh Permainan *Shiritori* terhadap Penguasaan *Goi* di SMA Negeri 1 Batang Anai”. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini membahas tentang pengaruh permainan *shiritori* terhadap penguasaan *goi* di SMA Negeri 1 Batang Anai. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan *shiritori* berpengaruh terhadap penguasaan *goi* siswa kelas XI BDB SMAN 1 Batang Anai. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen dan desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Designs*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI BDB SMAN 1 Batang Anai. Pengambilan sampel menggunakan total sampling, yaitu semua populasi siswa kelas XI BDB SMA Negeri 1 Batang Anai. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* dan datanya adalah hasil *posttest* kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes objektif pilihan ganda. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan taraf signifikan 0,05 diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,14 > 1,74$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan permainan *shiritori* terhadap penguasaan *goi* siswa SMA Negeri 1 Batang Anai.

Kata Kunci : penguasaan, *Goi*, *Shiritori*, siswa, Jepang

ABSTRACT

Thasya Dwi Putri.2022. “Pengaruh Permainan *Shiritori* Terhadap Penguasaan *Goi* di SMA Negeri 1 Batang Anai”. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

This study discusses the effect of the shiritori game on the mastery of goi at SMA Negeri 1 Batang Anai. The purpose of this study was to determine whether the game of shiritori has an effect on the mastery of goi of class XI BDB students at SMAN 1 Batang Anai. The type of research used is quantitative with experimental research methods and the research design used was One-Group Pretest-Posttest Designs. The population in this study were students of class XI BDB SMAN 1 Batang Anai. Sampling used total sampling, namely all students of class XI BDB SMA Negeri 1 Batang Anai. The sampling technique in this study was purposive sampling and the data were the results of the experimental class posttest. The instrument used to collect data is multiple choice objective test. Based on the results of hypothesis testing with a significant level of 0.05, it is known that $t_{count} > t_{table}$ is $3.14 > 1.74$. So it can be concluded that there is a significant effect of the shiritori game on the mastery of goi at SMA Negeri 1 Batang Anai.

Keywords: mastery, Goi, Shiritori, students, Japan

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya. Shalawat serta salam penulis haturkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Permainan *Shiritori* Terhadap Penguasaan *Goi* di SMA Negeri 1 Batang Anai”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penyelesaian skripsi ini tidak luput dari bimbingan dan motivasi beberapa pihak. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan dan motivasi.
2. Ibu Reny Rahmalina, S.S., M.Pd. selaku pembimbing skripsi.
3. Bapak Hendri Zalman S.Hum, M.Pd. selaku penguji dan pembimbing akademik.
4. Ibu Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd. selaku penguji dan ketua prodi pendidikan bahasa Jepang.
5. Dosen-dosen prodi pendidikan bahasa Jepang UNP.
6. Ibu Dra. Dian Mulyati Syarfi, M.Pd. selaku kepala sekolah SMA Negeri 1 Batang Anai.
7. Ibu Firta Sherlyona, S.Hum selaku guru mata pelajaran bahasa Jepang SMA Negeri 1 Batang Anai.

8. Siswa-siswi SMA Negeri 1 Batang Anai.
9. Teman-teman mahasiswa pendidikan bahasa jepang UNP angkatan 2017.
10. *Senpaitachi* dan *kohaitachi* prodi pendidikan bahasa jepang UNP.
11. Semua pihak yang telah membantu perencanaan, pelaksanaan, penyusunan, dan penyelesaian skripsi.

Penulis menyadari banyak menyusun dalam menyusun skripsi ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dari para pembaca.

Padang, Desember 2022

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Definisi Operasional	7
BAB II	9
KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori	9
1. Pengertian <i>Goi</i> 語彙.....	9
2. Jenis-jenis <i>Goi</i>	10
B. Pembelajaran <i>Goi</i> di SMA	14
C. Teknik Permainan dalam Pembelajaran Kosakata.....	16
D. Permainan dalam Pembelajaran	21
E. Langkah-langkah Permainan <i>Shiritori</i>	23
F. Penelitian Relevan	24
G. Kerangka Konseptual.....	28
H. Hipotesis Penelitian	28
BAB III.....	30

METODE PENELITIAN	30
A. Jenis dan Metode Penelitian.....	30
B. Populasi dan Sampel.....	31
C. Variabel dan Data	32
D. Instrumen Penelitian	33
1. Jenis Instrumen.....	33
2. Validitas Instrumen	35
3. Analisis Butir Soal.....	35
4. Reliabilitas.....	37
E. Prosedur Penelitian	38
F. Teknik Pengumpulan Data.....	43
G. Uji Persyaratan Analisis.....	44
1. Uji Normalitas.....	44
2. Uji Homogenitas	46
H. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV	49
HASIL PENELITIAN	49
A. Deskripsi Data.....	49
B. Analisis Data.....	53
C. Pembahasan.....	66
BAB V.....	69
PENUTUP.....	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Desain Penelitian.....	31
Tabel 2. Kisi-kisi Soal Tes Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Batang Anai	34
Tabel 3. Rubrik Penskoran Tes Objektif Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Batang Anai	34
Tabel 4. Tingkat Kesukaran	36
Tabel 5. Analisis Daya Pembeda	37
Tabel 6. Prosedur Tahap Pelaksanaan Penelitian.....	40
Tabel 7. Uji Normalitas Data	45
Tabel 8. Uji Homogenitas Data.....	46
Tabel 9. Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI BDB SMA Negeri 1 Batang Anai Sebelum Menggunakan Permainan <i>Shiritori</i>	49
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI BDB SMA Negeri 1 Batang Anai Sebelum Menggunakan Permainan <i>Shiritori</i>	50
Tabel 11. Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI BDB SMA Negeri 1 Batang Anai Setelah Menggunakan Permainan <i>Shiritori</i>	51
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI BDB SMA Negeri 1 Batang Anai Setelah Menggunakan Permainan <i>Shiritori</i>	51
Tabel 13. Konversi Penilaian KKM Penguasaan <i>Goi</i>	53
Tabel 14. Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI BDB SMA Negeri 1 Batang Anai Sebelum Menggunakan Permainan <i>Shiritori</i>	54
Tabel 15. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Batang Anai Sebelum Menggunakan Permainan <i>Shiritori</i>	54
Tabel 16. Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI BDB SMA Negeri 1 Batang Anai Sebelum Menggunakan Permainan <i>Shiritori</i>	56
Tabel 17. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Batang Anai Sebelum Menggunakan Permainan <i>Shiritori</i>	57
Tabel 18. Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI BDB SMA Negeri 1 Batang Anai Setelah Menggunakan Permainan <i>Shiritori</i>	59

Tabel 19. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Batang Anai Setelah Menggunakan Permainan <i>Shiritori</i>	59
Tabel 20. Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI BDB SMA Negeri 1 Batang Anai Setelah Menggunakan Permainan <i>Shiritori</i>	61
Tabel 21. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Batang Anai Setelah Menggunakan Permainan <i>Shiritori</i>	62
Tabel 22. Perbandingan Penguasaan <i>Goi</i> Siswa SMA Negeri 1 Batang Anai Kelas <i>Pretest</i> dan Kelas <i>Posttest</i>	64

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1. Diagram Batang Penguasaan *Goi* Siswa Kelas XI BDB SMA Negeri 1
Batang Anai Sebelum Menggunakan Permainan *Shiritori* 50
- Gambar 2. Diagram Batang Penguasaan *Goi* Siswa Kelas XI BDB SMA Negeri 1
Batang Anai Setelah Menggunakan Permainan *Shiritori* 52
- Gambar 3. Diagram Batang Penguasaan *Goi* Siswa Kelas XI BDB SMA Negeri 1
Batang Anai Sebelum Menggunakan Permainan *Shiritori* 55
- Gambar 4. Diagram Batang Penguasaan *Goi* Siswa Kelas XI BDB SMA Negeri 1
Batang Anai Sebelum Menggunakan Permainan *Shiritori* 57
- Gambar 5. Diagram Batang Penguasaan *Goi* Siswa Kelas XI BDB SMA Negeri 1
Batang Anai Setelah Menggunakan Permainan *Shiritori* 60
- Gambar 6. Diagram Batang Penguasaan *Goi* Siswa Kelas XI BDB SMA Negeri 1
Batang Anai Setelah Menggunakan Permainan *Shiritori* 62

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Konseptual.....	28
-----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Identitas Sampel dan Hasil <i>Pretest</i>	74
Lampiran 2. Identitas Sampel dan Hasil <i>Posttest</i>	75
Lampiran 3. Kisi-kisi Soal Tes Kemampuan <i>Goi</i>	76
Lampiran 4. Soal <i>Pretest</i> Kemampuan <i>Goi</i>	77
Lampiran 5. Soal <i>Posttest</i> Kemampuan <i>Goi</i>	80
Lampiran 6. Kunci Jawaban.....	84
Lampiran 7. Analisis Tingkat Kesukaran dan Analisis Daya Pembeda.....	85
Lampiran 8. Perhitungan Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....	86
Lampiran 9. Nilai <i>Pretest</i> Per Indikator	87
Lampiran 10. Nilai <i>Posttest</i> Per Indikator.....	89
Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	91
Lampiran 12. Uji Normalitas Pretest	98
Lampiran 13. Uji Normalitas Posttest.....	99
Lampiran 14. Tabel Distribusi Nilai Kritis L untuk Uji Liliefors.....	100
Lampiran 15. Uji Homogenitas Data	101
Lampiran 16. Nilai Kritik Sebaran F	102
Lampiran 17. Sebaran Kumulatif Normal Baku $F(z)$	103
Lampiran 18. Nilai Kritis Sebaran t	105
Lampiran 19. Validitas Soal Uji Coba Tes Kemampuan <i>Goi</i>	106
Lampiran 20. Dokumentasi.....	113
Lampiran 21. Surat Izin Dinas Pendidikan	114
Lampiran 22. Surat Tugas Validator	115
Lampiran 23. Kartu Bimbingan	116
Lampiran 24. Kartu Konsultasi	117

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh penuntut untuk berinteraksi, bekerja sama, dan mengidentifikasi diri satu sama lain, sehingga fungsi bahasa merupakan teknik untuk menyampaikan pesan kepada seseorang, baik secara lisan maupun tulisan (Harimurti, 2001:27). Bahasa digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi, dengan bahasa seseorang dapat menyampaikan maksud ataupun tujuan dalam kehidupan sehari-hari. Maksud dan tujuan dari pembicara dapat dipahami oleh lawan bicara melalui bahasa yang diungkapkannya. Menurut Sutedi (2003: 12) bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan ide, pikiran, hasrat dan keinginan kepada orang lain.

Selain bahasa Indonesia, pembelajar di Indonesia juga mempelajari bahasa asing. Menurut Sepwanda (2020: 1) bahasa asing (dalam pembelajaran bahasa) ialah bahasa yang sedang dipelajari oleh siswa selain bahasa ibu, bahasa asing tersebut belum dikenal oleh siswa. Salah satu bahasa asing yang dipelajari oleh siswa SMA/SMK adalah bahasa Jepang. Dalam pembelajaran bahasa Jepang, ada beberapa aspek yang dipelajari yaitu huruf, pola kalimat, dan kosakata yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan kosakata sangat berperan penting dalam pembelajaran bahasa Jepang. Menurut Tarigan (2011:2) kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung kepada kuantitas dan kualitas

kosakata yang dimilikinya. Jadi, semakin banyak kosakata yang dikuasai, semakin tinggi pula tingkat keterampilan berbahasa seseorang.

Kosakata merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam mempelajari suatu bahasa. Menurut Sudjianto dan Dahidi (2007: 97) kosakata bahasa Jepang atau *goi* (語彙) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan. *Goi* adalah kumpulan kata yang berhubungan dengan suatu bahasa atau dengan bidang tertentu dalam bahasa itu (Dahidi dan Sudjianto, 2004: 98). Pada pembelajaran bahasa Jepang, *goi* digolongkan menjadi beberapa kelompok, diantaranya adalah *doushi* (verba), *na-keyoushi* (adjektiva-na), *i-keyoushi* (adjektiva-i), *fukushi* (prenomina), *kandoushi* (interjeksi), *joshi* (partikel) dan *meishi* (nomina).

Pada kurikulum 2013, pembelajaran bahasa Jepang mengalami banyak kendala, salah satunya berkaitan dengan masalah *goi*. Menurut Rusni (2015) mengatakan bahwa kendala yang dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang adalah siswa susah mengingat kosakata dan semangat dalam pembelajaran bahasa Jepang yang minim. Kebanyakan alasan siswa mempelajari bahasa Jepang hanyalah sebagai syarat mendapatkan nilai saja, hal ini membuat siswa menghafalkan kosakata secara singkat yang berakibat mudahnya siswa untuk kembali lupa pada kosakata tersebut (Nacita, dkk: 2016).

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan oleh penulis dengan guru bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Batang Anai sebelum melakukan penelitian, diperoleh informasi bahwa kemampuan siswa SMA Negeri

1 Batang Anai dalam aspek penguasaan *goi* masih rendah. Hal ini disebabkan karena ada beberapa faktor yaitu: 1) siswa kesulitan dalam mengingat *goi*; 2) kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari *goi*. Selain itu, kamus yang belum terpenuhi membuat siswa tidak bisa mencari arti *goi* yang ingin mereka ketahui ataupun yang belum pernah diajarkan. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa, karena sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan di SMA Negeri 1 Batang Anai.

Berdasarkan permasalahan di atas, untuk meningkatkan penguasaan *goi* diperlukan alat bantu dalam proses belajar yang dapat membantu siswa memudahkan dan meningkatkan minat siswa mempelajari *goi*, salah satunya dengan menggunakan teknik pembelajaran. Menurut Suyatno (2004:15) teknik pembelajaran adalah cara kongkret yang dipakai saat proses pembelajaran berlangsung. Permainan sebagai teknik pembelajaran yang digunakan untuk menghilangkan rasa bosan dan memberikan motivasi kepada siswa. Untuk meningkatkan penguasaan *goi* siswa diperlukan permainan yang dapat melatih penguasaan *goi* yang baru diajarkan maupun yang sudah diajarkan sebelumnya. Salah satunya adalah permainan *shiritori*.

Menurut Rahmawati (2007:73) menjelaskan bahwa permainan *shiritori* merupakan permainan kata yang awal katanya berasal dari kata yang diucapkan orang sebelumnya. Kata yang paling akhir menjadi awal kata baru yang terus menerus bersambung secara berurutan. Permainan *shiritori* juga dikenal dengan nama *word chain game*. Tentu saja kosakata yang digunakan tidak terbatas jumlahnya, tidak terbatas pula pada satu bahasan untuk bisa memainkan permainan

ini. Ketika terdapat kosakata yang bisa menyambung kata sebelumnya permainan, tentu saja itu bisa digunakan meskipun jenis katanya berbeda. Hal ini kosakata yang diberikanpun akan semakin bertambah. Secara bertahap, permainan *shiritori* akan berjalan ketika perbendaharaan kosakata dapat menyambung satu sama lain.

Berdasarkan penelitian terdahulu, dalam penelitian Ningsih (2018) yang berjudul “Efektivitas Permainan *Shiritori* Dalam Peningkatan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI Boga SMK Tigama Pekanbaru” ditemukan bahwa rata-rata kelas *pretest* 30 dan sedangkan nilai rata-rata dari kelas *posttest* 75. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai di kelas *posttest* lebih baik dibandingkan nilai di kelas *pretest*.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diasumsikan bahwa penggunaan permainan *shiritori* berpengaruh untuk meningkatkan penguasaan *goi* siswa. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan uji coba permainan *shiritori* di SMA Negeri 1 Batang Anai pada kelas XI BDB (Bahasa dan Budaya). Kelas ini dipilih karena kelas peminatan bahasa Jepang selain itu masih banyaknya hasil belajar siswa yang rendah. Dengan menggunakan teknik permainan *shiritori*, siswa diharapkan mampu mengingat, mengerti dan menguasai arti dari *goi* dengan baik.

Dari uraian di atas, penulis bermaksud untuk meneliti berpengaruh atau tidaknya permainan *shiritori* dalam penguasaan *goi* siswa, maka judul dalam penelitian ini yaitu: **“Pengaruh Permainan *Shiritori* terhadap Penguasaan *Goi* di SMA Negeri 1 Batang Anai.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Siswa kesulitan mengingat *goi*.
2. Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari *goi*

C. Batasan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penulis membatasi masalah pada pengaruh permainan *shiritori* terhadap *goi* siswa SMA Negeri 1 Batang Anai kelas XI BDB yang berjumlah 17 orang siswa. *Goi* yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan buku pelajaran siswa, yaitu bab 18 (*asa gohan o tabemasu*) yang terdapat pada buku *nihongo kira-kira*. Hal ini dikarenakan bahwa perbendaharaan kata yang terdapat pada bab tersebut cukup banyak serta bisa digunakan dalam permainan *shiritori*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat penguasaan *goi* siswa kelas XI BDB SMA Negeri 1 Batang Anai sebelum menggunakan permainan *shiritori* ?
2. Bagaimana tingkat penguasaan *goi* siswa kelas XI BDB SMA Negeri 1 Batang Anai setelah menggunakan permainan *shiritori*?
3. Apakah permainan *shiritori* berpengaruh terhadap penguasaan *goi* siswa kelas XI BDB SMA Negeri 1 Batang Anai.

E. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan penguasaan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batang Anai dalam penguasaan *goi* sebelum menggunakan permainan *shiritori*.
2. Mendeskripsikan penguasaan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batang Anai dalam penguasaan *goi* setelah menggunakan permainan *shiritori*.
3. Mendeskripsikan pengaruh permainan *shiritori* terhadap penguasaan *goi* siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batang Anai.

F. Manfaat Penelitian

Penulis berharap agar penelitian ini bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Permainan *Shiritori* ini diharapkan dapat menambah informasi sekaligus memberikan referensi bagi pendidik dalam meningkatkan proses pembelajaran siswa *goi* melalui permainan *Shiritori*.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, diantaranya:

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan penguasaan *goi* dan dapat memperkaya perbendaharaan *goi*.
- b. Bagi pengajar, teknik berupa permainan *shiritori* ini dapat menjadi pilihan dalam pembelajaran *goi* yang efektif dan menyenangkan.
- c. Bagi penulis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan landasan dan referensi untuk penelitian selanjutnya dan penelitian ini dapat dijadikan sumber

rujukan terkait penguasaan *goi* dan mengetahui sejauh mana pengaruh permainan *Shiritori* terhadap penguasaan *goi*.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional yang dimaksud dapat menjelaskan pokok-pokok penting yang diteliti pada judul penelitian agar tidak terjadi salah pengertian. Oleh karena itu, definisi operasional yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pengaruh

Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perubahan atau efek yang ditimbulkan dari permainan *shiritori* terhadap penguasaan *goi* siswa SMA Negeri 1 Batang Anai. Pengaruh atau efek yang dimaksud akan dianalisis menggunakan rumus statistik melalui uji persamaan rata-rata atau uji-t.

2. Permainan *Shiritori*

Permainan *shiritori* adalah permainan kata dimana pemain mengambil suku kata terakhir dari kata yang diucapkan pemain sebelumnya kemudian memulai lagi dengan kata baru dan berlanjut begitu seterusnya. Contoh: *niku* (daging) > *kudamono* (buah-buahan) > *nori*(rumput laut) >, dan seterusnya.

3. *Goi*.

Penguasaan kosakata bahasa Jepang adalah kemampuan siswa dalam menguasai *goi*. *Goi* merupakan sekumpulan kata yang harus diperhatikan dalam suatu bahasa tertentu untuk menunjang komunikasi yang baik secara lisan maupun tulisan. Pada *goi* ini, yang digunakan bab 18 (*asa gohan o tabemasu*) yang terdapat pada buku *nihongo kira-kira*. Hal ini dikarenakan bahwa perbendaharaan kata yang

terdapat pada bab tersebut cukup banyak serta bisa digunakan digunakan dalam permainan *shiritori*.