

**EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN *MISSING LETTER*
DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
SISWA KELAS XI SMA N 7 PADANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan

memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

SALMI AFWANI

NIM. 19180049/2019

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG

DEPARTEMEN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2023

PERSETUJUAN SKRIPSI

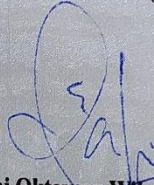
EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN *MISSING LETTER*
DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
SISWA KELAS XI SMA N 7 PADANG

Nama : Salmi Afwani
NIM : 19180049
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Agustus 2023

Disetujui oleh,

Pembimbing



Rahmi Oktavory Wikarya, M.Pd
NIP. 8940300020

Mengetahui,

Ketua Departemen Bahasa dan Sastra Inggris

FBS-UNP



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

PENGESAHAN


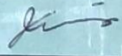
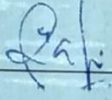
**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Departemen Bahasa dan Sastra
Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang dengan judul**

**EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN *MISSING LETTER*
DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
SISWA KELAS XI SMA N 7 PADANG**

**Nama : Salmi Afwani
NIM : 19180049
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni**

Padang, Agustus 2023

Tim Penguji

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

M.Pd



UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang 25131 Telp/Fax. (0751) 447347

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salmi Afwani
NIM/TM : 19180049/2019
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul *Efektivitas Teknik Permainan Missing Letter dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMA N 7 Padang* adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan negara.

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

Diketahui oleh,

Ketua Jurusan

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

Saya yang menyatakan,



Salmi Afwani
NIM. 19180049

ABSTRAK

Afwani, Salmi. 2023. “Efektivitas Teknik Permainan *Missing Letter* Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMA N 7 Padang”. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Departemen Bahasa dan Sastra Inggris Fakultas Bahasa dan Seni. Univertas Negeri Padang.

Penelitian didasarkan pada kesulitan yang dihadapi oleh siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang. Penelitian memiliki tujuan untuk melihat apakah penggunaan teknik permainan *Missing Letter* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Penelitian menerapkan eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *posttest only control design*. Populasinya terdiri dari siswa kelas XI F5-XI F8 SMA N 7 Padang dengan jumlah 118 siswa. Teknik sampel yang diterapkan pada penelitian ialah *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini diambil dari kelas XI F5 sebagai kelas kontrol dan XI F6 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah masing-masing 30 siswa. Instrumen penelitiannya berupa soal objektif sebanyak 20 butir soal. Dari hasil hipotesis yang memakai uji *independent sample t-test*, diketahui nilai signifikansi $0,00 < 0,05$, sehingga H1 diterima H0 ditolak. Dari hasil penelitian di dapat hasil bahwa teknik permainan *Missing Letter* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA N 7 Padang.

Kata Kunci: Kosakata, *Missing Letter*, Efektivitas

ABSTRACT

Afwani, Salmi. 2023. “The Effectiveness of the *Missing Letter* Game Technique in Japanese Vocabulary Learning for 11th Grade Students of SMA N 7 Padang”. *Thesis*. Japanese Language Education Study Programme. English Department. Faculty of Language and Arts, Padang State University.

The research is based on the difficulties faced by students in learning Japanese vocabulary. The purpose of the research is to examine whether the use of the Missing Letter game technique is effective in learning Japanese vocabulary. The research employs a quasi-experimental design with a quantitative approach. The research design used was posttest only control design. The population consists of 118 students from classes XI F5-XI F8 of SMA N 7 Padang. The sampling technique applied in this research is purposive sampling. The sample for this study is taken from class XI F5 and XI F6, with 30 students each. The research instrument consists of 20 objective questions. From the hypothesis testing using an independent sample t-test, it is found that the significance value is $0.00 < 0.05$, indicating that H_1 is accepted and H_0 is rejected. Based on the research findings, it can be concluded that the Missing Letter game technique is effective in learning Japanese vocabulary for students in class XI of SMA N 7 Padang.

Keywords: *Vocabulary, Missing Letter, Effectiveness*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Efektivitas Teknik Permainan *Missing Letter* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMA N 7 Padang**”. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadikan kita sebagai insan yang berilmu pengetahuan pada zaman sekarang ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepada Allah SWT, yang selalu melancarkan, mempermudah, dan memberikan solusi atas segala masalah serta urusan hambanya dalam penyusunan skripsi.
2. Kedua orang tua saya terutama ibu yang saya sayangi dan cintai yang selalu bertanya perihal perkembangan skripsi sehingga saya termotivasi untuk segera menyelesaikan skripsi tepat waktu.
3. Ibu Rahmi Oktayory Wikarya, M.Pd. sebagai dosen pembimbing tugas akhir (skripsi) yang telah membimbing, memberi nasehat, memberikan masukan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Reny Rahmalina S.S., M.Pd sebagai pembimbing akademik.
5. Bapak Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd sebagai dosen penguji sekaligus ketua tim penguji.

6. Ibu Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd sebagai dosen penguji sekaligus ketua prodi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
7. Ibu Desvalini Anwar, S.S, M.Hum, Ph. D, selaku ketua Departemen Bahasa dan Sastra Inggris.
8. Kepada bapak dan ibu dosen prodi pendidikan bahasa Jepang Universitas Negeri Padang.
9. Ibu Yuni Era HM, S.Pd., M.Si selaku Kepala Sekolah SMAN 7 Padang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
10. Ibu Melya Kiki Wirianingsih, S.Hum selaku guru bahasa Jepang SMAN 7 Padang sekaligus pamong saya selama PLK yang telah banyak membantu dan memberi arahan kepada saya selama melakukan penelitian, baik dari awal penelitian hingga selesai pengambilan data.
11. Siswa-siswi kelas XI F5, XI F6, dan XI F7 SMAN 7 Padang yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
12. Kepada teman seperjuangan saya Ersi Rahma Putri dan Lisa Anggrahini yang telah membantu, menemani, memberikan semangat, dan saling mengingatkan agar sesegera mungkin menyelesaikan skripsi agar cepat wisuda.
13. Kepada teman saya Siti Aisyah yang telah berkenan meminjamkan bukunya sebagai bahan referensi untuk penelitian saya.
14. Kepada Momoy kucing tersayang yang selalu membangkitkan semangat saya untuk mengerjakan skripsi.

15. Semua pihak yang telah membantu perencanaan, pelaksanaan, penyusunan, dan penyelesaian skripsi.

Penulisan skripsi ini masih belum sempurna dan banyak kekurangan, karena itu segala kritik dan saran yang membangun akan menyempurnakan penulisan skripsi ini serta bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.

Padang, Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Defenisi Operasional	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teori	10
1. Kosakata	10
2. Pembelajaran Kosakata di SMA	16
3. Teknik Pembelajaran	21
4. Teknik Permainan <i>Missing Letter</i>	23
B. Penelitian Relevan	25
C. Kerangka Konseptual	27
D. Hipotesis Penelitian	29

BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian dan Metode	30
B. Populasi dan Sampel	32
C. Variabel dan Data Penelitian	33
D. Instrumen Penelitian	34
E. Prosedur Penelitian	40
F. Teknik Pengumpulan Data	45
G. Uji Persyaratan Analisis	46
H. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN	49
A. Deskripsi Data	49
B. Analisis Data	52
C. Uji Hipotesis	69
D. Pembahasan	70
BAB V PENUTUP	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Batang Pembelajaran Kosakata Kelas Eksperimen.....	51
Gambar 2. Diagram Batang Pembelajaran Kosakata Kelas Kontrol	51
Gambar 3. Diagram Batang Pembelajaran Kosakata Kelas Eksperimen Indikator 1	55
Gambar 4. Diagram Batang Pembelajaran Kosakata Kelas Kontrol Indikator 1	55
Gambar 5. Lembar Jawaban Siswa Kelas Eksperimen (KE 2) Indikator 1	56
Gambar 6. Lembar Jawaban Siswa Kelas Kontrol (KK 2) Indikator 1	56
Gambar 7. Diagram Batang Pembelajaran Kosakata Kelas Eksperimen Indikator 2	59
Gambar 8. Diagram Batang Pembelajaran Kosakata Kelas Kontrol Indikator 2	59
Gambar 9. Lembar Jawaban Siswa Kelas Eksperimen (KE 8) Indikator 2	60
Gambar 10. Lembar Jawaban Siswa Kelas Kontrol (KK 8) Indikator 2	60
Gambar 11. Diagram Batang Pembelajaran Kosakata Kelas Eksperimen Indikator 3	63
Gambar 12. Diagram Batang Pembelajaran Kosakata Kelas Kontrol Indikator 3	63
Gambar 13. Lembar Jawaban Siswa Kelas Eksperimen (KE 10) Indikator 3 ...	64
Gambar 14. Lembar Jawaban Siswa Kelas Kontrol (KK 10) Indikator 3	64
Gambar 15. Diagram Batang Pembelajaran Kosakata Kelas Eksperimen Indikator 4	67
Gambar 16. Diagram Batang Pembelajaran Kosakata Kelas Kontrol Indikator 4	67
Gambar 17. Lembar Jawaban Siswa Kelas Eksperimen (KE 12) Indikator 4 ..	68
Gambar 18. Lembar Jawaban Siswa Kelas Kontrol (KK 12) Indikator 4	68

DAFTAR BAGAN

Bagan 1	28
---------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rumusan Kompetensi Kelas X Bahasa Jepang Kurikulum 2013	17
Tabel 2. Desain Penelitian <i>Posttest Only Control Design</i>	31
Tabel 3. Populasi Penelitian	32
Tabel 4. Indikator Tes Soal	35
Tabel 5. Rubrik Penilaian Tes Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang	36
Tabel 6. Tingkat Kesukaran	38
Tabel 7. Analisis Daya Pembeda	39
Tabel 8. Penafsiran Angka Korelasi	40
Tabel 9. Prosedur Pelaksanaan Penelitian	42
Tabel 10. Uji Normalitas	46
Tabel 11. Test of Homogeneity of Variances	47
Tabel 12. Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	49
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Pembelajaran Kosakata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	50
Tabel 14. Konversi Penilaian KKM Pembelajaran Kosakata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	52
Tabel 15. Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 1	53
Tabel 16. Distribusi Frekuensi Pembelajaran Kosakata Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 1	54
Tabel 17. Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 2	57
Tabel 18. Distribusi Frekuensi Pembelajaran Kosakata Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 2	58
Tabel 19. Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 3	61

Tabel 20. Distribusi Frekuensi Pembelajaran Kosakata Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 3	62
Tabel 21. Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 4	65
Tabel 22. Distribusi Frekuensi Pembelajaran Kosakata Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 4	66
Tabel 23. Uji Hipotesis <i>Independent Sample T-test</i>	69
Tabel 24. Grup Statistik	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	86
Lampiran 2. Soal Uji Coba	110
Lampiran 3. Kunci Jawaban	116
Lampiran 4. Validasi Instrumen Penelitian	117
Lampiran 5. Analisis Butir Soal	118
Lampiran 6. Reliabilitas Instrumen	120
Lampiran 7. Soal <i>Posttest</i>	122
Lampiran 8. Nilai Pembelajaran Kosakata Kelas Eksperimen dan Kontrol ...	128
Lampiran 9. Nilai Pembelajaran Kosakata Kelas Eksperimen dan Kontrol Indikator 1	129
Lampiran 10. Nilai Pembelajaran Kosakata Kelas Eksperimen dan Kontrol Indikator 2	130
Lampiran 11. Nilai Pembelajaran Kosakata Kelas Eksperimen dan Kontrol Indikator 3	131
Lampiran 12. Nilai Pembelajaran Kosakata Kelas Eksperimen dan Kontrol Indikator 4	132
Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian	133
Lampiran 14. Surat Izin Penelitian	135
Lampiran 15. Surat Tugas Validator	137

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Jepang menjadi salah satu bahasa asing yang diminati di Indonesia sebagai pelajaran lintas minat. Berdasarkan data dari *The Japan Foundation*, Indonesia merupakan negara dengan jumlah pemelajar bahasa Jepang terbanyak kedua setelah China, baik pada pendidikan formal maupun informal. Datanya dilihat dari hasil survei *Japan Foundation* yang diadakan pada tahun 2018 dan 2021, tahun 2018 jumlah pemelajar bahasa Jepang berjumlah 709,479 orang sedangkan di tahun 2021 jumlah pemelajar bahasa Jepang 711,732 orang.

Kosakata sangat penting di pelajari dalam bahasa Jepang, istilah kosakata dalam bahasa Jepang disebut dengan “*Goi*”. Menurut Keraf (2017:80), kosakata adalah keseluruhan kata yang berada dalam ingatan seseorang, yang akan segera menimbulkan reaksi bila didengar atau dibaca. Sudjianto dan Dahidi (2004:97) mengatakan bahwa aspek terpenting dalam bahasa adalah kosakata, begitu juga dalam bahasa Jepang, kosakata harus bisa dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dalam bahasa Jepang. Asano (dalam Sudjianto dan Dahidi 2004:9), tujuan akhir dalam penguasaan bahasa Jepang ialah para pemelajar bisa mengomunikasikan ide serta gagasan yang baik menggunakan bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan, salah satu faktor pendukungnya yaitu penguasaan kosakata. Tarigan (dalam Hotimah 2010:13), menyatakan keterampilan berbahasa yang dimiliki seseorang terletak pada kuantitas dan kualitas kosakata yang

dikuasainya, keterampilan berbahasa akan semakin bagus jika seseorang kaya akan kosakata.

Wikarya (2021:169) mengatakan masalah dalam mempelajari bahasa Jepang terletak pada kesulitan menghafal dan menerapkan kosakata dalam kalimat. Kosakata harus bisa dikuasai ketika mempelajari bahasa Jepang, dalam pembelajaran kosakata siswa harus bisa mengingat dan membaca kosakata dengan benar. Hal ini menjadi sebuah tantangan yang harus dihadapi bagi pemelajar bahasa Jepang dikarenakan banyaknya jenis kosakata yang harus diingat. Menurut Nasution, dkk (2018:77) penguasaan kosakata yang cukup akan memperlancar pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan.

Mandiastari, dkk (2015) dalam artikel yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Teknik Permainan *Missing Letter* Untuk meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas X SMA Bhaktiyasa Singaraja Tahun Ajaran 2015/2016”, menyatakan bahwa kesulitan siswa dalam mempelajari bahasa Jepang dikarenakan siswa banyak bercanda dan dengan sengaja tidak memperhatikan guru yang mengajar, siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, dan teknik pengajaran yang diterapkan guru belum efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

Widyasari (2017) dalam artikel yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang Melalui Media Pembelajaran Gambar Pada Siswa Kelas X IPS di SMAN 5 Bekasi Tahun Pelajaran 2017/2018” menemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata. Salah satu penyebab siswa kesulitan menguasai kosakata adalah siswa belum tertarik untuk belajar bahasa

Jepang dengan serius, hal ini dibuktikan dari nilai bahasa Jepang siswa kelas X IPS SMAN 5 Bekasi berada di bawah KKM (kriteria kelulusan minimal).

Masalah pembelajaran bahasa Jepang yang ditemukan pada lokasi penelitian di SMA N 7 Padang adalah rendahnya nilai ulangan harian siswa kelas XI, buktinya dapat dilihat dari data nilainya, dari 30 siswa kelas XI F5 dan XI F6, 19 siswa nilai ulangan hariannya berada di bawah KKM. Kemudian dari 29 siswa kelas XI F7 dan XI F8, 22 siswa nilai ulangan hariannya berada di bawah KKM. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran bahasa Jepang di SMA N 7 Padang adalah 80.

Penyebab masalah yang ditemukan bagi pemelajar bahasa Jepang pada lokasi penelitian di SMAN 7 Padang dari hasil pengamatan selama PLK dan wawancara dengan guru bahasa Jepang yaitu Melya Kiki Wirianingsih, S.Hum pada tanggal 6 januari 2023, beliau menyatakan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan dalam menguasai atau mengingat kosakata. Penyebabnya yaitu: 1. Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam menghafal kosakata, hal ini terjadi karena dalam pemikiran siswa sudah melekat bahwa bahasa Jepang itu susah, 2. Siswa malas belajar bahasa Jepang karena mereka menganggap bahasa Jepang tidak terlalu penting dan juga bahasa Jepang hanya mata pelajaran pilihan, 3. Teknik pembelajaran yang digunakan ketika belajar bahasa Jepang belum bervariasi.

Solusi untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang di SMA N 7 Padang adalah perlu diterapkan teknik pembelajaran baru yang dapat menunjang kemampuan siswa dalam mengingat kosakata, teknik pembelajaran tersebut bisa menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar

kosakata, salah satu teknik yang bisa digunakan yaitu Teknik Permainan *Missing Letter*.

Jhon (dalam Mandiastari, dkk 2015:3) berpendapat bahwa teknik permainan *Missing Letter* adalah sebuah permainan melengkapi huruf-huruf yang hilang dari sebuah ejaan kosakata dan permainan yang menyenangkan bagi semua usia. Pemelajar pemula bahasa Jepang juga bisa berlatih pengenalan huruf dengan mencari huruf-huruf yang hilang guna melengkapi kosakata. Dengan menerapkan teknik permainan *Missing Letter* ini, diharapkan siswa yang awalnya bersifat pasif dan kurang bersemangat dapat menjadi siswa yang aktif.

Berdasarkan penelitian terdahulu, dalam penelitian Tifhani (2013) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan *Missing Letter* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang” (Penelitian *Kuasi Eksperimen* Terhadap Siswa Kelas X SMAN 2 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013) diperoleh hasil penelitian bahwa *pretest* yang dilakukan sebelum diterapkannya perlakuan (*treatment*) memperoleh hasil yaitu nilai tertinggi *pretest* 65 (dalam skala 10-100) dan nilai terendah *pretest* 10 (dalam skala 10-100) sedangkan nilai rata-rata *pretest* 25,43. Dari data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Jepang siswa belum baik. *posttest* yang dilakukan setelah diterapkannya perlakuan (*treatment*) memperoleh hasil yaitu nilai tertinggi *posttest* 100 (dalam skala 10-100) dan nilai terendah *posttest* 77,5 (78) (dalam skala 10-100) sedangkan nilai rata-rata *posttest* 86,21. Dari data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Jepang siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa setelah mendapatkan

perlakuan (*treatment*) sebanyak 4 kali dengan menggunakan teknik permainan *Missing Letter* mengalami peningkatan dibandingkan sebelum mendapatkan perlakuan (*treatment*). Dapat dinyatakan bahwa teknik permainan *Missing Letter* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X.L SMAN 2 Bandung.

Usman dan Saleh (2018) dalam artikel yang berjudul “Penerapan Teknik Permainan *Missing Letter* (ML) dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman (*Wortschatz*) Bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Jurusan Pendidikan Bahasa Asing Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Makassar” menyatakan terdapat peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman mahasiswa yang dilihat dari nilai rata-rata *posttest* adalah 95,12, dimana sebelumnya nilai rata-rata *pretest* mahasiswa adalah 49,62. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik permainan *Missing Letter* efektif dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman mahasiswa program studi pendidikan bahasa Jerman.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa teknik permainan *Missing Letter* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan dapat digunakan sebagai salah satu teknik dalam pembelajaran kosakata. Maka dari itu peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Teknik Permainan *Missing Letter* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMA N 7 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, identifikasi masalah yang terdapat dalam penelitian ini yaitu:

1. Siswa tidak menguasai kosakata bahasa Jepang karena bahasa Jepang terasa asing bagi mereka.
2. Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang karena dianggap susah.
3. Teknik pembelajaran yang digunakan di SMA N 7 Padang dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang belum bervariasi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, batasan masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan teknik permainan *Missing Letter* untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA N 7 Padang. Materi yang digunakan dalam penelitian ini terdapat dalam buku *nihongo kira-kira 1* bab 3 (*watashi no yume wa kashu desu*) dan bab 4 (*chichi wa supootsu ga suki desu*).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah teknik permainan *Missing Letter* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA N 7 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan teknik permainan *Missing Letter* efektif atau tidak dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA N 7 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terbagi dua yaitu manfaat teoritis dan praktis.

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bisa dijadikan sebagai sarana untuk menambah wawasan terkait bagaimana memanfaatkan berbagai teknik pembelajaran sebagai alternatif dalam proses belajar mengajar kosakata bahasa Jepang, khususnya teknik permainan *Missing Letter* sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar menggunakan teknik permainan *Missing Letter* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dan mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar kosakata.

b. Bagi Pengajar

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif lain bagi pengajar untuk menggunakan teknik permainan *Missing Letter* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

c. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman dalam penerapan teknik permainan *Missing Letter* terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Peneliti dapat mengetahui tingkat keberhasilan yang bisa dicapai guna meningkatkan kemampuan siswa melalui penggunaan teknik permainan *Missing Letter* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

d. Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi bagi peneliti lain terutama kepada peneliti yang akan melakukan penelitian terkait teknik permainan *Missing Letter* khususnya tentang pembelajaran kosakata.

G. Defenisi Operasional

1. Efektivitas

Miarso (dalam Rohmawati, 2015:16) berpendapat bahwa efektivitas pembelajaran adalah salah satu diantara standar mutu pendidikan yang dinilai melalui tercapai atau tidaknya tujuan seseorang, atau bisa juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi. Efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keefektivan yang dihasilkan dari penggunaan teknik permainan *Missing Letter* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA N 7 Padang. Efektivitas dalam penelitian ini ditentukan dengan *Independent Sample T-Test* menggunakan *SPSS 24.0 Statistics for windows*.

2. Teknik Pembelajaran

Menurut Zubaedah (dalam Kusnah, 2018:7), teknik pembelajaran adalah teknik yang digunakan untuk menyajikan pelajaran di dalam kelas dan di luar kelas, serta merujuk pada penerapan perencanaan pembelajaran yang telah

ditetapkan. Teknik pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik permainan *Missing Letter* yang akan diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang agar siswa mampu mengingat dan menguasai kosakata.

3. Permainan *Missing Letter*

Usman dan Saleh (2018:166) menyatakan permainan *Missing Letter* merupakan permainan yang dikhususkan dalam permainan kosakata. Dalam permainan *Missing Letter* ini siswa diminta untuk melengkapi huruf-huruf yang hilang dari suatu ejaan kosakata. Permainan ini menuntut siswa untuk aktif dan kreatif serta siswa akan dibuat antusias ketika melengkapi huruf-huruf yang hilang dari kosakata tersebut. Siswa akan merasakan kepuasan tersendiri setelah mampu melengkapi ejaan kosakata tersebut menjadi sebuah kosakata yang tepat.

4. Kosakata

Dowdowksi (dalam Widyasari, 2019:56) menyatakan kosakata adalah seluruh kata yang ada di dalam suatu bahasa, baik kosakata aktif yang digunakan pembaca dan penulis serta kosakata pasif yang dipakai oleh pembaca dan pendengar. Kosakata merupakan aspek penting dalam berinteraksi dengan orang lain, melalui kosakata yang dilontarkan maka pembicara dan lawan bicara akan saling memahami.