

**PENGARUH METODE PERMAINAN BISI BERANTAI
TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA JEPANG
SISWA SMA NEGERI 7 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

**LISA ANGGRAHINI
19180035**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
DEPARTEMEN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGARUH METODE PERMAINAN BISIK BERANTAI TERHADAP
KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA JEPANG
SISWA SMA NEGERI 7 PADANG**

Nama : Lisa Anggrahini
NIM : 19180035
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Agustus 2023

**Disetujui oleh,
Pembimbing**



Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd
NIP. 198705132014042001

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



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

PENGESAHAN

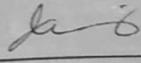
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Departemen Bahasa dan Sastra
Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang dengan judul

PENGARUH METODE PERMAINAN BISIK BERANTAI TERHADAP
KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA JEPANG
SISWA SMA NEGERI 7 PADANG

Nama : Lisa Anggrahini
NIM : 19180035
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Agustus 2023

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Nova Yulia, S.Hum., M.Pd	: 
2. Sekretaris : Rita Arni, S.Hum., M.Pd	: 
3. Anggota : Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd	: 



UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
DEPARTEMEN 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 : Lisa Anggrahini
NIM/TM : 19180035/2019
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan, bahwa Tugas Akhir saya dengan judul "Pengaruh Metode Permainan Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Bahasa Jepang Siswa SMA Negeri 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 hukuman 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 Departemen

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

Saya yang menyatakan,

Lisa Anggrahini
NIM. 19180035

ABSTRAK

Anggrahini, Lisa. 2023. “Pengaruh Metode Permainan Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Bahasa Jepang Siswa SMA Negeri 7 Padang”. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Departemen Bahasa dan Sastra Inggris. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan menyimak bahasa Jepang siswa serta kurangnya minat siswa dalam menyimak bahasa Jepang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh dari metode permainan bisik berantai terhadap keterampilan menyimak bahasa Jepang siswa SMA Negeri 7 Padang. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian eksperimen semu. Desain penelitian yang digunakan yaitu *posttest only control group design*. Populasi penelitian ini yaitu siswa kelas XI F5-XI F8 yang berjumlah 118 siswa. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 30 siswa dari kelas XI F5 sebagai kelompok eksperimen dan 30 siswa dari kelas XI F6 sebagai kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah hasil *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes objektif pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Berdasarkan hasil uji *independent samples t-test*, diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar $0,001 < 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari metode permainan bisik berantai terhadap keterampilan menyimak bahasa Jepang siswa SMA Negeri 7 Padang.

Kata Kunci: Menyimak, Bahasa Jepang, Bisik Berantai

ABSTRACT

Anggrahini, Lisa. 2023. "The Effect of Whisper Chain Game Method on Japanese Listening Skills of Students of SMA Negeri 7 Padang". Japanese Language Education Study Program. Department of English Language and Literature. Faculty of Language and Arts. Padang State University.

This research is motivated by the low proficiency of students in listening to the Japanese language and their lack of interest in Japanese language listening. The purpose of this study was to describe the effect of the chain whisper game method on Japanese listening skills of SMA Negeri 7 Padang students. The type of research used in this study is quantitative research with a quasi-experimental research design. The research design employed is a posttest only control group design. The population of this research comprises students from grade XI F5-XI F8, totaling 118 students. The sample in this study consists of 30 students from class XI F5 as the experimental group and 30 students from class XI F6 as the control group. The sampling technique used in this study is purposive sampling. The data collected in this study are the posttest results of the experimental and control groups. The instrument used to collect data is a 20-item multiple-choice objective test. Based on the results of the independent samples t-test, a significance value (2-tailed) of $0.001 < 0.05$ was obtained. Therefore, it can be concluded that there is a significant influence of the chained whisper game method on the Japanese language listening skills of students at SMA Negeri 7 Padang.

Keywords: *Listening, Japanese Language, Chain Whisper.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji beserta syukur kepada Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Metode Permainan Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Bahasa Jepang Siswa SMA Negeri 7 Padang”**. Shalawat beserta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadikan kita sebagai insan berilmu pengetahuan pada zaman sekarang ini.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada:

1. Kepada Allah SWT, yang selalu mempermudah jalan hambanya dalam mengerjakan skripsi.
2. Kedua orang tua saya ayahanda tercinta Smar Syafarizal dan ibunda tercinta Yulisma yang telah membesarkanku, mendidik, menyayangi, dan megupayakan banyak hal untuk mendukung studi anaknya. Terimakasih telah menjadi orang tua yang tidak mengenal lelah. Terimakasih telah memberikan *full of service* yang luar biasa. Terimakasih telah memberikan lantunan doa yang tidak pernah berhenti mengalir yang menjadi harapan dan kekuatan penulis dalam menggapai impian, yang dengan lapang dada menahan rasa sepi dan rindu menunggu kepulangan anak perempuan satu-satunya ke Planet Bekasi.
3. Kepada abangku tercinta Chandra Yulizar yang telah mensupport dan juga bekerja keras untuk membantu membiayai pendidikan saya. Terimakasih selalu memberikan apapun yang saya inginkan dan butuhkan.

4. Kepada adikku tercinta Muhammad Dafa Afriansyah yang telah menjadikanku tempat berbagi dalam segala hal dan selalu mempersamainku di setiap langkah kehidupan ini.
5. Ibu Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd sebagai ketua prodi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang sekaligus pembimbing tugas akhir (skripsi) yang telah membimbing, memberi nasehat, memberi masukan, memotivasi, dan mempermudah jalan penulis sehingga penulis bisa wisuda tepat waktu.
6. Ibu Nova Yulia, S.Hum., M.Pd dan Ibu Rita Arni, S.Hum., M.Pd sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukan dalam penulisan skripsi ini.
7. Dosen-dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang.
8. Ibu Yuni Era HM, S.Pd., M.Si selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 7 Padang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
9. Ibu Melya Kiki Wirianingsih, S.Hum selaku guru bahasa Jepang SMA Negeri 7 Padang yang telah banyak membantu penulis dalam memberikan masukan dan arahan dari awal observasi sampai penelitian serta dalam proses pengumpulan data siswa.
10. Siswa-siswi kelas XI F5, XI F6, dan XI F7 SMA Negeri 7 Padang yang telah bersedia menjadi partisipan dalam penelitian.
11. Siswa-siswi SMA Pertiwi 1 Padang khususnya kelas X MIPA 1, X MIPA 2, dan X IPS 2 yang telah memberikan pengalaman suka dan duka yang tak terlupakan selama saya melaksanakan praktek lapangan kependidikan.

12. Kepada pemilik nama Husnil Khatimah, seseorang yang biasa saya panggil dengan sebutan “prend”. Terimakasih telah menjadi teman sekaligus kakak yang bisa saya jadikan tempat berbagi. Terimakasih telah memberikan semangat, motivasi, nasehat, dan doa ketika saya sedang malas mengerjakan skripsi.
13. Kepada Induak Bako saya yaitu Babab Lilis Maniar. Terimakasih telah menjadi tempat pulang ternyaman setelah orang tua saya. Terimakasih untuk semua hal baik yang etek berikan kepada saya.
14. Kepada Pak Uwo saya yaitu Smar Fitriadi. Terimakasih telah menjadi ayah kedua saya setelah ayah Smar Syafarizal yang selalu ada ketika dibutuhkan.
15. Kepada saudara terbaik saya yaitu Fivo Ridho Rahman yang setiap pulang kampung selalu mengajak saya dan selalu bersedia mengantarkan makanan yang dititipkan babab ke kos agar saya bisa makan masakan rumahan.
16. Kepada adik-adik saya Desrinaldi, Rahma Alisa, dan Anatasya yang selalu menanyakan dan menunggu saya untuk pulang ke desa Balai Selasa, Pesisir Selatan dan selalu menghibur dalam kesedihan agar saya tidak stress ketika sedang mengerjakan skripsi.
17. Kepada behe-behe squad yaitu sahabat seperjuangan saya di masa putih abu-abu. Terimakasih telah memberikan motivasi, semangat, dan doa agar skripsi saya cepat selesai. Terimakasih selalu menemani saya dari masa SMA hingga saat ini dan sabar menunggu kepulangan saya yang tidak pernah pulang ke Planet Bekasi.
18. Sahabat seperjuangan kuliah saya yaitu Ersi Rahma Putri dan Salmi Afwani yang selalu memberikan semangat dan saling mengingatkan agar bisa wisuda tepat waktu.

19. Teman-teman yang sedang berproses, bukan saya tak ingin menunggu dan wisuda bersama-sama, tetapi saya takut menambah semester sehingga menambah beban orang tua. Tetap semangat dan jangan menyerah ya, teman. Apapun yang terjadi di dalam dunia perkuliahan, tetaplah bertahan sekuatnya. Tuntaskan pendidikanmu sampai tangis haru orang tuamu jatuh di hari wisudamu.
20. Jodoh penulis kelak (*dear no name*). Kamu adalah salah satu alasan penulis menyelesaikan skripsi ini, meskipun saat ini penulis tidak tahu keberadaanmu entah di bumi bagian mana dan menggenggam tangan siapa. Seperti kata Bj. Habibie “Kalau memang dia dilahirkan untuk saya, kamu jungkir balik pun saya yang dapat”.
21. Semua pihak lainnya yang telah membantu dalam perencanaan, pelaksanaan, penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.
22. Terimakasih untuk orang-orang yang pernah menyakiti dan mengatakan penulis tidak akan lulus tepat waktu, tanpa mereka mungkin penulis tidak akan menjadi orang yang sekuat ini, tanpa mereka mungkin penulis tidak pernah tahu rasanya bangkit setelah jatuh, tanpa mereka mungkin penulis tidak akan pernah tahu rasanya sakit, dan karena mereka penulis ingin menjadi pribadi yang lebih baik lagi.
23. Terakhir, terimakasih kepada diri saya sendiri Lisa Anggrahini karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan di luar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dari pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat sebagai sumber informasi bagi pembaca.

Padang, Agustus 2023

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Definisi Operasional.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	11
B. Penelitian Relevan.....	27
C. Kerangka Konseptual	30
D. Hipotesis Penelitian.....	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian	32
B. Populasi dan Sampel	33
C. Variabel dan Data Penelitian.....	34
D. Instrumen Penelitian.....	35
E. Prosedur Penelitian.....	41
F. Teknik Pengumpulan Data.....	45
G. Uji Persyaratan Analisis.....	46
H. Teknik Analisis Data.....	48

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	50
B. Analisis Data	55
C. Pembahasan	77
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	84
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	86

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	<i>Posttest Only Control Group Design</i>	33
Tabel 2.	Indikator Soal Tes.....	36
Tabel 3.	Rubrik Penilaian Tes Keterampilan Menyimak Bahasa Jepang.....	37
Tabel 4.	Tingkat Kesukaran.....	39
Tabel 5.	Daya Pembeda	40
Tabel 6.	Prosedur Pelaksanaan Penelitian	42
Tabel 7.	Uji Normalitas Data.....	47
Tabel 8.	Uji Homogenitas Data	48
Tabel 9.	Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Pada Kelas Kontrol	51
Tabel 10.	Distribusi Frekuensi Keterampilan Menyimak Bahasa Jepang Kelas Kontrol	51
Tabel 11.	Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Pada Kelas Eksperimen	53
Tabel 12.	Distribusi Frekuensi Keterampilan Menyimak Bahasa Jepang Kelas Eksperimen.....	53
Tabel 13.	Konversi Penilaian KKM Keterampilan Menyimak Bahasa Jepang Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	54
Tabel 14.	Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Pada Kelas Kontrol Pada Indikator 1	56
Tabel 15.	Distribusi Frekuensi Keterampilan Menyimak Bahasa Jepang Kelas Kontrol Pada Indikator 1	56
Tabel 16.	Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Pada Kelas Kontrol Pada Indikator 2	59
Tabel 17.	Distribusi Frekuensi Keterampilan Menyimak Bahasa Jepang Kelas Kontrol Pada Indikator 2.....	60
Tabel 18.	Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Pada Kelas Kontrol Pada Indikator 3	62
Tabel 19.	Distribusi Frekuensi Keterampilan Menyimak Bahasa Jepang Kelas Kontrol Pada Indikator 3.....	63
Tabel 20.	Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Pada Kelas Eksperimen Pada Indikator 1	65
Tabel 21.	Distribusi Frekuensi Keterampilan Menyimak Bahasa Jepang Kelas Eksperimen Pada Indikator 1	66
Tabel 22.	Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Pada Kelas Eksperimen Pada Indikator 2.....	69
Tabel 23.	Distribusi Frekuensi Keterampilan Menyimak Bahasa Jepang Kelas Eksperimen Pada Indikator 2	69

Tabel 24. Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Pada Kelas Eksperimen Pada Indikator 3	72
Tabel 25. Distribusi Frekuensi Keterampilan Menyimak Bahasa Jepang Kelas Eksperimen Pada Indikator 3	73
Tabel 26. Uji Hipotesis <i>Independent Samples T-Test</i>	76
Tabel 27. Grup Statistik	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Bagan Kerangka Konseptual.....	30
Gambar 2.	Diagram Batang Keterampilan Menyimak Bahasa Jepang Kelas Kontrol	52
Gambar 3.	Diagram Batang Keterampilan Menyimak Bahasa Jepang Kelas Eksperimen.....	54
Gambar 4.	Diagram Batang Keterampilan Menyimak Bahasa Jepang Kelas Kontrol Indikator 1.....	57
Gambar 5.	Lembar jawaban siswa kelas kontrol (KK-8) dalam menjawab beberapa soal pada indikator 1	58
Gambar 6.	Diagram Batang Keterampilan Menyimak Bahasa Jepang Kelas Kontrol Indikator 2.....	60
Gambar 7.	Lembar jawaban siswa kelas kontrol (KK-10) dalam menjawab beberapa soal pada indikator 2	61
Gambar 8.	Diagram Batang Keterampilan Menyimak Bahasa Jepang Kelas Kontrol Indikator 3.....	63
Gambar 9.	Lembar jawaban siswa kelas kontrol (KK-15) dalam menjawab beberapa soal pada indikator 3	64
Gambar 10.	Diagram Batang Keterampilan Menyimak Bahasa Jepang Kelas Eksperimen Indikator 1	66
Gambar 11.	Lembar jawaban siswa kelas eksperimen (KE-8) dalam menjawab beberapa soal pada indikator 1	67
Gambar 12.	Diagram Batang Keterampilan Menyimak Bahasa Jepang Kelas Eksperimen Indikator 2	70
Gambar 13.	Lembar jawaban siswa kelas eksperimen (KE-10) dalam menjawab beberapa soal pada indikator 2	71
Gambar 14.	Diagram Batang Keterampilan Menyimak Bahasa Jepang Kelas Eksperimen Indikator 3	73
Gambar 15.	Lembar jawaban siswa kelas eksperimen (KE-15) dalam menjawab beberapa soal pada indikator 3	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	90
Lampiran 2. Soal Uji Coba.....	111
Lampiran 3. Analisis Tingkat Kesukaran dan Analisis Daya Pembeda.....	114
Lampiran 4. Reliabilitas Uji Coba Soal	116
Lampiran 5. Nilai Hasil <i>Posttest</i> Sampel Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	118
Lampiran 6. Nilai Hasil <i>Posttest</i> Sampel Kelas Eksperimen Untuk Indikator 1, 2, dan 3	119
Lampiran 7. Nilai Hasil <i>Posttest</i> Sampel Kelas Kontrol Untuk Indikator 1, 2, dan 3	121
Lampiran 8. Kisi-Kisi Soal Tes Keterampilan Menyimak Bahasa Jepang ...	123
Lampiran 9. Soal <i>Posttest</i>	124
Lampiran 10. Kunci Jawaban Soal <i>Posttest</i>	127
Lampiran 11. Uji Normalitas dan Uji Homogenitas IBM SPSS 22.....	128
Lampiran 12. Uji Hipotesis <i>Independent Samples T-Test</i>	129
Lampiran 13. ACC Validasi Soal Tes.....	130
Lampiran 14. Surat Izin Penelitian.....	131
Lampiran 15. Surat Tugas Validator	132
Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian	133

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah alat yang digunakan untuk berkomunikasi dengan antar manusia baik secara lisan maupun tulisan. Sudjianto dan Dahidi (2019:54) menyatakan bahwa secara lisan bahasa disampaikan dengan menggunakan alat ucap manusia dengan bantuan udara, sedangkan secara tulisan bahasa disampaikan tertulis menggunakan huruf-huruf yang bisa diterima, dibaca, dan dimengerti oleh penerima informasi tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah alat untuk berkomunikasi dan menyampaikan kembali berbagai bentuk informasi yang diterima dari seseorang kepada orang lain baik secara lisan maupun tulisan.

Dewasa ini, pembelajaran bahasa asing dalam dunia pendidikan bukan menjadi hal yang baru. Hal ini dapat dilihat hampir setiap lembaga formal maupun non formal memiliki pelajaran bahasa asing, misalnya seperti bahasa Jepang. Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang diajarkan di SMA/SMK di Indonesia. Menurut Sudjianto dan Dahidi (2019:1) bahasa Jepang adalah bahasa yang dipakai oleh bangsa Jepang dan digunakan sebagai dasar pemikiran untuk membedakan bahasa Jepang dengan bahasa-bahasa asing lain yang ada di dunia.

Dalam proses belajar mengajar, siswa dan guru dituntut untuk memiliki keterampilan. Adapun guru dituntut untuk terampil dalam segi mengajarnya dan siswa dituntut dalam segi belajarnya. Tetapi di samping itu guru dan siswa

melakukan proses belajar mengajar pada keduanya. Salah satu mata pelajaran yang menuntut keterampilan adalah pelajaran bahasa Jepang.

Keterampilan berbahasa terdiri atas empat hal yang dikenal dengan istilah catur tunggal. Menurut Tarigan (2008:2) keempat keterampilan tersebut yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, yang semuanya adalah alat untuk berkomunikasi. Catur tunggal artinya empat hal tadi yang merupakan satu kesatuan sehingga harus dikembangkan secara terpadu. Ramadhani dkk (2020:242) menyatakan bahwa dari keempat keterampilan berbahasa tersebut terdapat salah satu keterampilan yang paling pertama dipelajari seseorang, yaitu keterampilan menyimak. Dalam kehidupan manusia tidak terlepas dengan kegiatan menyimak karena sebelum berbicara, membaca ataupun menulis manusia akan menyimak terlebih dahulu. Sedangkan Reni, dkk (2018) menyatakan bahwa apabila tidak mampu menyimak dengan baik maka komunikasi tidak dapat berjalan dengan baik juga. Dan dipertegas lagi oleh Sukma dan Saifudin (2021:4) menyatakan bahwa keterampilan menyimak yang baik sangat penting dimiliki oleh setiap siswa, karena dengan keterampilan menyimak akan mempermudah siswa dalam menguasai tiga keterampilan berbahasa yang lain dan mempermudah memahami setiap mata pelajaran yang diajarkan.

Tarigan (2008:31) mengungkapkan bahwa menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah

disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Proporsi kegiatan menyimak dalam proses pembelajaran bahasa lebih besar jika dibandingkan dengan kegiatan berbahasa lainnya. Seorang ahli Amerika Serikat, Donal E. Bird (dalam Tarigan, 2008:137), pernah melakukan penelitian tentang kegiatan menyimak mahasiswa Stephen College Girls. Hasil yang diperoleh adalah 42% untuk kegiatan menyimak, 25% kegiatan berbicara, 15% kegiatan membaca, dan 18% untuk kegiatan menulis. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa dalam kegiatan pembelajaran bahasa menyimak memegang peran yang dominan.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMA Negeri 7 Padang pada tanggal 6 januari 2023 dan wawancara dengan guru bahasa Jepang yaitu Melya Kiki Wirianingsih, S.Hum, beliau menyatakan bahwa sebagian besar kemampuan menyimak bahasa Jepang siswa SMA Negeri 7 Padang masih rendah. Penyebabnya adalah siswa kurang konsentrasi dalam menyimak materi yang sedang diajarkan serta kurangnya minat dan motivasi siswa dalam menyimak bahasa Jepang karena dianggap sulit. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa, karena sebagian besar siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil Ujian Akhir Semester (UAS) siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang terdapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekitar 70%. Diketahui nilai rata-rata mereka berada pada angka 74 dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 80. Tentunya ini juga berkaitan dengan keaktifan

siswa dalam belajar dan kefokusannya ketika menyimak materi yang diajarkan oleh guru.

Pembelajaran menyimak bahasa Jepang di SMA Negeri 7 Padang menggunakan audio dari PPT *Nihongo Kira-Kira*, yaitu guru memutar audio yang tersedia di PPT, kemudian siswa diminta untuk menyimak audio tersebut. Setelah siswa menyimak, siswa diminta untuk menyebutkan kembali dengan lantang kosakata yang didengarnya dari audio tersebut. Setelah itu, siswa diminta untuk memilih dan menuliskan jawaban yang tersedia di buku. Di akhir pembelajaran, guru akan menjelaskan kembali materi pembelajaran secara lisan. Di saat pembelajaran menyimak, ada siswa yang benar-benar konsentrasi menyimak audio yang diputar dan ada juga siswa yang sibuk melakukan aktivitas lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, kurangnya konsentrasi, minat, dan motivasi siswa menjadi permasalahan rendahnya kemampuan menyimak bahasa Jepang siswa SMA Negeri 7 Padang. Maka dari itu, peneliti bermaksud memberikan alternatif lain untuk meningkatkan konsentrasi, minat, dan motivasi siswa dalam menyimak bahasa Jepang, salah satunya dengan menggunakan metode permainan bisik berantai sebagai metode pembelajaran untuk menyimak bahasa Jepang. Permainan ini dapat meningkatkan konsentrasi, minat, dan motivasi siswa dalam menyimak dan dapat menghilangkan rasa bosan dalam proses belajar mengajar. Sudjana (2005:138) menyatakan bahwa metode permainan berguna untuk menyampaikan informasi pada siswa menggunakan simbol ataupun alat. Pada metode permainan yang disampaikan

pada siswa diharapkan dapat membantu siswa saat proses pembelajaran dalam hal daya pikir dan daya ingat siswa. Dengan demikian materi yang diajarkan saat di dalam kelas entah kosakata maupun pola kalimat pelajaran bahasa Jepang lebih mudah dan cepat dipahami oleh siswa.

Wahuyudi (2011:40) menyatakan bahwa permainan bisik berantai adalah metode pembelajaran dalam aspek menyimak yang dilakukan dengan cara guru membisikkan kata atau kalimat kepada siswa, sedangkan siswa tersebut bergantian membisikkan kepada teman atau siswa lainnya dan guru memeriksa apakah pesan yang disampaikan benar atau tidak kepada siswa terakhir yang dibisikkan kata atau kalimat tersebut. Di samping membangun kognitif siswa, juga membangun rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain. Kelebihan dari permainan bisik berantai adalah permainan ini menyenangkan, tidak monoton atau membosankan saat proses pembelajaran berlangsung, dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran menyimak, dan juga dapat melatih keterampilan berbahasa khususnya dalam keterampilan menyimak, karena dengan menerapkan permainan bisik berantai anak akan belajar lebih konsentrasi dalam menyimak apa yang disimaknya. Pembelajaran bahasa, apabila dalam proses pembelajaran tidak adanya suasana, media dan metode yang dapat memotivasi siswa, maka pemerolehan bahasa tersebut tidak efektif.

Berdasarkan penelitian terdahulu, dalam penelitian Khasanah (2019) yang berjudul “Pengaruh Metode Permainan Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Islamiyah

Keputon Blado Batang Tahun Ajaran 2017/2018”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata tes akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh rata-rata kelas eksperimen adalah 78,40 dan rata-rata kelas kontrol adalah 64,80. Untuk itu dapat disimpulkan bahwa metode permainan bahasa bisik berantai berpengaruh terhadap keterampilan menyimak pelajaran bahasa Arab siswa kelas IV MI Islamiyah Keputon Blado Batang tahun ajaran 2017/2018, karena metode ini menarik dan dianggap mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta suasana pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat diasumsikan metode permainan bisik berantai berpengaruh terhadap keterampilan menyimak bahasa Jepang. Untuk membuktikan asumsi tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode Permainan Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Bahasa Jepang Siswa SMA Negeri 7 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu:

1. Kemampuan menyimak bahasa Jepang siswa masih rendah.
2. Siswa kurang konsentrasi dalam menyimak materi yang sedang diajarkan.
3. Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam menyimak bahasa Jepang karena dianggap sulit.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, batasan masalah pada penelitian ini dibatasi pada keterampilan menyimak bahasa Jepang siswa SMA Negeri 7 Padang khususnya kelas XI F5 dengan menggunakan metode permainan bisik berantai dan kelas XI F6 tanpa menggunakan metode permainan bisik berantai. Materi yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan buku pelajaran yang digunakan, yaitu bab 6 (*Koko wa toshoushitsu desu*) dan bab 7 (*Nihongo wa kayoubi desu*) yang terdapat dalam buku *Nihongo Kira-Kira Bahasa Jepang Untuk SMA/MA Kelas X*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterampilan menyimak bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang tanpa menggunakan metode permainan bisik berantai?
2. Bagaimana keterampilan menyimak bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang dengan menggunakan metode permainan bisik berantai?
3. Bagaimana pengaruh metode permainan bisik berantai terhadap keterampilan menyimak bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan keterampilan menyimak bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang tanpa menggunakan metode permainan bisik berantai.
2. Mendeskripsikan keterampilan menyimak bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang dengan menggunakan metode permainan bisik berantai.
3. Mendeskripsikan pengaruh metode permainan bisik berantai terhadap keterampilan menyimak bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terbagi dua yaitu: manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan wawasan tentang ada atau ketiadaan pengaruh penggunaan metode permainan bisik berantai terhadap keterampilan menyimak dan referensi untuk melakukan penelitian lanjutan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar menggunakan metode permainan bisik berantai dalam kegiatan pembelajaran menyimak bahasa Jepang dan diharapkan meningkatkan

minat dan motivasi siswa, khususnya dalam kegiatan menyimak bahasa Jepang.

- b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif lain bagi guru untuk menggunakan metode permainan bisik berantai dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya untuk keterampilan menyimak.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan wawasan pengetahuan dan pengalaman terkait penelitian eksperimen yang mengkaji pengaruh metode permainan bisik berantai terhadap keterampilan menyimak bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang.
- d. Bagi peneliti lain, sebagai informasi kepada peneliti lain terutama bagi peneliti yang akan melakukan penelitian terkait metode permainan bisik berantai, khususnya untuk keterampilan menyimak.

G. Definisi Operasional

1. Pengaruh

Pengaruh adalah hasil, efek atau akibat yang ditimbulkan dari suatu perlakuan. Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil atau efek yang ditimbulkan dari penggunaan metode permainan bisik berantai terhadap keterampilan menyimak bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang. Hasil atau efek yang dimaksud akan dianalisis menggunakan aplikasi IBM SPSS 22 dengan menggunakan uji *Independent Samples T-Test*.

2. Permainan Bisik Berantai

Permainan bisik berantai adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok dengan cara membisikkan pesan secara berantai. Pesan yang akan dibisikkan dalam penelitian ini yaitu berupa kosakata atau kalimat sederhana bahasa Jepang. Permainan ini bertujuan untuk menajamkan keterampilan menyimak siswa, melatih kepekaan dalam mendengarkan bisikan, dan menghafal kosakata atau kalimat yang terdapat dalam bisikan tersebut.

3. Keterampilan Menyimak Bahasa Jepang

Keterampilan menyimak bahasa Jepang adalah kemampuan siswa dalam mendengarkan dan memahami kosakata atau kalimat sederhana dalam bahasa Jepang dengan sungguh-sungguh dan mengulang kembali kosakata atau kalimat yang didengar.