

**EFEKTIVITAS MEDIA *BINGO* UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA
BAHASA JEPANG PADA SISWA SMA**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Pendidikan Bahasa Jepang*



FIGA DEFRI YUVENZA

19180059

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG

DEPARTEMEN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

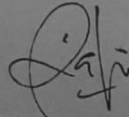
2023

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Efektivitas Media *Bingo* Untuk Pembelajaran
Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa SMA
Nama : Figa Defri Yuvenza
NIM : 19180059
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 01 November 2023

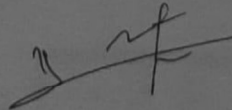
Disetujui oleh,
Pembimbing



Rahmi Oktavory Wikarya, M.Pd
NIP. 202004

Mengetahui,

Kepala Departemen Bahasa dan Sastra Inggris
FBS-UNP



Dr. Yuli Tiarina, M.Pd
NIP. 197707202002122002

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

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 Media *Bingo* Untuk Pembelajaran Kosakata

Bahasa Jepang Pada Siswa SMA


Nama : Figa Defri Yuvenza
NIM : 19180059
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

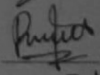
Padang, 1 November 2023


Tim Penguji

1. Ketua : Damai Yani, M.Hum
2. Sekretaris : Rita Arni, S.Hum., M.Pd
3. Anggota : Rahmi Oktayory Wikarya, M.Pd

Tanda Tangan









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 : Figa Defri Yuvenza
NIM/TM : 19180059/2019
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul *Efektivitas Media Bingo Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa SMA* 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


Dr. Yuli Tiarina, S.Pd., M.Pd
NIP. 197707202002122002

Saya yang menyatakan,



Figa Defri Yuvenza
NIM. 19180059

ABSTRAK

Yuvenza, Figa Defri. 2023 “Efektivitas Media *Bingo* Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa SMA”. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Departemen Bahasa dan Sastra Inggris. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Berdasarkan observasi peneliti, penelitian ini dilatar belakangi karena siswa seringkali merasa kesulitan dalam menghafalkan kosakata bahasa Jepang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media *bingo* untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada siswa SMA. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian *Pre-Experimental Design*. Desain penelitian yang digunakan yaitu *one group pretest posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI IPA 1 sebanyak 20 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Data dalam penelitian ini adalah hasil *pretest* dan *posttest*. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa tes objektif berbentuk pilihan ganda sebanyak 30 butir soal. Berdasarkan hasil uji *Paired Samples T-Test* dapat dilihat dari hasil nilai sig (*2-tailed*) $0,000 < 0,05$. H_1 diterima sedangkan H_0 ditolak, sehingga disimpulkan bahwa media *bingo* efektif secara signifikan terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI IPA 1 SMA PGRI 1 Padang. Selain itu, terjadi peningkatan pembelajaran kosakata bahasa Jepang siswa setelah menggunakan media *bingo*. Peningkatan ini dapat dilihat dari rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 58 menjadi 86.

Kata Kunci: Efektivitas, Kosakata, Media *Bingo*

ABSTRACT

Yuvenza, Figa Defri. 2023 "Effectiveness of Bingo Media for Japanese Vocabulary Learning among High School Students". Japanese Language Education Study Program. Department of English Language and Literature. Faculty of Language and Arts. Padang State University.

Based on researchers' observations, the study is in the background because students often find it difficult to memorize a Japanese vocabulary. The purpose of this study is to know the effectiveness of bingo media for the study of the Japanese vocabulary in high school students. The type of research used in this study is a quantitative study with a pre-design research design. The research design used was one group pretest posttest. The sample in this study is sophomores 1 as many as 20 students. Sampling retrieval in this study uses an impressive sampling technique. The data in this study is the result of pretest and posttest. The instrument used to collect data on an objective test of multiple choice as much as 30 grains of matter. Based on the calibrated test results can be seen from the value of sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$. H_1 is accepted and h_0 is denied, which leads to the conclusion that media bingo is significantly effective for the studies of the Japanese vocabulary of sophoma-grade science 1 high school pgri 1 padang. In addition, students have improved their study of Japanese vocabulary after using media bingo. This increase can be seen from an average of 58 pretests and posttests to 86.

Keywords: *Effectiveness, Vocabulary, Bingo Media*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji beserta Syukur kepada Allah SWT, atas Rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Efektivitas Media *Bingo* Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa SMA”. Sholawat beserta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadikan kita sebagai insan peradaban yang berilmu pengetahuan pada zaman sekarang ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang. Dalam melaksanakan dan menyelesaikan penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, dorongan, petunjuk, bimbingan, pelajaran dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Untuk Kedua Orang Tua Tercintaku sebagai tanda bukti hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga ku persembahkan karya kecil ini kepada papa dan mama yang telah memberikan kasih sayang dan segala dukungan dari segi materil maupun tidak materil dan cinta kasih yang tiada terhingga yang hanya dapat ku balas dengan selembar kertas ini yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini langkah awal ku untuk membuat mama dan papa bahagia, karena ku sadar belum mampu berbuat yang lebih. Untuk

kedua orang tuaku terima kasih banyak sebesarnya telah memberikan motivasi, mendoakan, dan selalu menasehati untuk menjadi lebih baik.

2. Untuk keluarga besar ku terima kasih yang selalu mendukung dan memberikan motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Rahmi Oktayory Wikarya, M. Pd selaku dosen pembimbing Tugas Akhir (skripsi) yang telah membimbing, memberi nasehat, masukan, motivasi dan banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Damai Yani, M. Hum selaku dosen penguji serta selaku ketua prodi pendidikan bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
5. Ibu Rita Arni, S. Hum., M. Pd selaku dosen penguji
6. Ibu Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd selaku validator instrument tes pada penelitian ini.
7. Ibu Prisyanti Suciaty, S.Hum, M.Pd selaku dosen PA yang telah membimbing, memberi nasehat, masukan dan motivasi kepada penulis.
8. Ibu Dr. Yuli Tiarina, S.Pd., M.Pd selaku Kepala Departemen Bahasa dan Sastra Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
9. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan Departemen Bahasa dan Sastra Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
10. Ibu Mellisa Fitri, S.Hum selaku guru bahasa Jepang di SMA PGRI 1 Padang yang telah banyak membantu penulis dalam memberikan masukan dan arahan dari awal observasi sampai penelitian serta dalam proses pengumpulan data siswa.

11. Siswa kelas XI SMA PGRI 1 Padang yang telah bersedia menjadi partisipan dalam penelitian.

12. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2019.

13. Semua pihak lainnya yang telah membantu dalam perencanaan, pelaksanaan, penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.

Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat sebagai sumber informasi bagi pembaca yang budiman.

Padang, September 2023

(Penulis)

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
G. Definisi Operasional	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori	9
1. Efektivitas	9
2. Media Pembelajaran	10
3. Media <i>Bingo</i>	17
4. Kosakata Bahasa Jepang	22
5. Pembelajaran <i>Goi</i> di SMA PGRI 1 Padang	29
B. Penelitian Relevan	29
C. Kerangka Konseptual	32
D. Hipotesis Penelitian	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Desain Penelitian	34
B. Populasi dan Sampel	36
C. Variabel dan Data Penelitian	37

D.Instrumen Penelitian	38
E.Teknik Pengumpulan Data	44
F.Validitas dan Reliabilitas	46
G.Uji Persyaratan Analisis	48
H.Teknik Analisis Data.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	52
A. Deskripsi Data	52
B. Analisis Data.....	53
C. Pembahasan	78
A. Kesimpulan.....	82
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Desain Penelitian.....	35
Tabel 2. Data Siswa Kelas XI SMA PGRI 1 Padang	36
Tabel 3. Indikator Tes Soal.....	41
Tabel 4. Rubrik Tes Objektif Penguasaan Kosakata	41
Tabel 5. Tingkat Kesukaran Butir Tes.....	43
Tabel 6. Daya Pembeda Butir Tes	44
Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas	47
Tabel 8. Uji Normalitas	48
Tabel 9. Uji Homogenitas	49
Tabel 10. Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku Pretest dan Posttest.....	53
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Pembelajaran Kosakata Siswa Sebelum Menggunakan Media Bingo.....	53
Tabel 12. Klasifikasi Nilai Pembelajaran Kosakata Pada Siswa Kelas XI IPA 1 SMA PGRI 1 Padang	54
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Pembelajaran Kosakata Siswa Kelas XI IPA 1 SMA PGRI 1 Padang	56
Tabel 14. Klasifikasi Nilai Posttest Pembelajaran Kosakata Pada Siswa Kelas XI IPA 1 SMA PGRI 1 Padang.....	57
Tabel 15. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest dan Posttest Pembelajaran Kosakata Siswa Kelas XI IPA 1 PGRI 1 Padang untuk Indikator 1	59
Tabel 16. Klasifikasi Nilai Pretest Pembelajaran Kosakata Siswa Kelas XI IPA 1 SMA PGRI 1 Padang Untuk Indikator 1.....	61
Tabel 17. Klasifikasi Nilai Posttest Pembelajaran Kosakata Siswa Kelas XI IPA 1 SMA PGRI 1 Padang Untuk Indikator 1	62
Tabel 18. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest dan Posttest Pembelajaran Kosakata Siswa Kelas XI IPA 1 PGRI 1 Padang untuk Indikator 2	65
Tabel 19. Klasifikasi Nilai Pretest Pembelajaran Kosakata Siswa Kelas XI IPA 1 SMA PGRI 1 Padang Untuk Indikator 2.....	66
Tabel 20. Klasifikasi Nilai Posttest Pembelajaran Kosakata Siswa Kelas XI IPA 1 SMA PGRI 1 Padang Untuk Indikator 2.....	67
Tabel 21. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest dan Posttest Pembelajaran Kosakata Siswa Kelas XI IPA 1 PGRI 1 Padang untuk Indikator 3	70
Tabel 22. Klasifikasi Nilai Pretest Pembelajaran Kosakata Siswa Kelas XI IPA 1 SMA PGRI 1 Padang Untuk Indikator 3.....	72
Tabel 23. Klasifikasi Nilai Posttest Pembelajaran Kosakata Siswa Kelas XI IPA 1 SMA PGRI 1 Padang Untuk Indikator 3.....	73
Tabel 24. Perbandingan Pembelajaran Kosakata Siswa Kelas XI IPA 1 SMA PGRI 1 Padang.....	76
Tabel 25. Perbandingan Nilai Pembelajaran Kosakata Siswa Kelas XI IPA 1 SMA PGRI 1 Padang.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Ilustrasi Media Bingo	18
Gambar 2. Kerangka Konseptual	33
Gambar 3. Diagram Batang Klasifikasi Pretest Pembelajaran Kosakata Pada Siswa Kelas XI IPA 1 SMA PGRI 1 Padang.....	55
Gambar 4. Diagram Batang Posttest Pembelajaran Kosakata Pada Siswa Kelas XI IPA 1 SMA PGRI 1 Padang.....	58
Gambar 5. Diagram Batang Pretest Pembelajaran Kosakata Pada Siswa Kelas XI IPA SMA PGRI 1 Padang Untuk Indiakator 1	63
Gambar 6. Diagram Batang Posttest Pembelajaran Kosakata Pada Siswa Kelas XI IPA SMA PGRI 1 Padang Untuk Indiakator 1	63
Gambar 7. Diagram Batang Pretest Pembelajaran Kosakata Pada Siswa Kelas XI IPA SMA PGRI 1 Padang Untuk Indiakator 2	68
Gambar 8. Diagram Batang Posttest Pembelajaran Kosakata Pada Siswa Kelas XI IPA SMA PGRI 1 Padang Untuk Indiakator 2	69
Gambar 9. Diagram Batang Pretest Pembelajaran Kosakata Pada Siswa Kelas XI IPA SMA PGRI 1 Padang Untuk Indikator 3	74
Gambar 10. Diagram Batang Posttest Pembelajaran Kosakata Pada Siswa Kelas XI IPA SMA PGRI 1 Padang Untuk Indikator 3.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi- kisi Soal Pretest Posttest.....	87
Lampiran 2. Surat Tugas Validator.....	88
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian.....	89
Lampiran 4. Surat Dinas Pendidikan	90
Lampiran 5. Validasi Pretest	91
Lampiran 6. Validasi Posttest.....	101
Lampiran 7. RPP	112
Lampiran 8. Tingkat Kesukaran	116
Lampiran 9. Daya Pembeda	117
Lampiran 10. Inventaris Data Pretest.....	118
Lampiran 11. Inventaris Data Posttest	119
Lampiran 12. Jawaban Siswa.....	120
Lampiran 13. Dokumentasi	121
Lampiran 14. Kosakata Media Bingo	124
Lampiran 15. Media Bingo	125

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2009: 14) dilihat dari aspek-aspek kebahasaannya, bahasa Jepang memiliki karakteristik tertentu yang dapat kita amati dari huruf yang dipakai, kosakata, sistem pengucapan, gramatikal, dan ragam bahasanya. Bahasa Jepang memiliki empat jenis huruf yaitu: *hiragana*, *katakana*, *kanji*, dan *romaji*. Selain huruf, bahasa Jepang juga memiliki banyak keberagaman dan keunikan, salah satu keunikan bahasa Jepang yaitu dalam sebuah kalimat bisa menggunakan dua atau lebih huruf yang digunakan pada penulisannya secara bersamaan. Sangat berbeda dengan bahasa Indonesia yang hanya menggunakan satu jenis huruf, yaitu huruf latin.

Disamping itu, salah satu keunikan karakteristik dari segi kata dan gramatikal bahasa Jepang juga sangat berbeda dengan bahasa Indonesia. Kata didalam bahasa Jepang ada yang mengalami perubahan bentuk karena proses gramatikal, mengikuti fungsi kalimat yang dibuat. Contohnya, kata kerja (*doshi*) “taberu” (食べる) akan berubah menjadi “tabeta” (食べた) ketika digunakan untuk membentuk kalimat yang mengandung fungsi waktu lampau. Keunikan lainnya dari segi gramatikal, pembentukan semua jenis kalimat bahasa Jepang, selalu melibatkan sebuah kelas kata yang tidak bisa berdiri sendiri, yaitu partikel (*joshi*).

Salah satu unsur yang paling penting dalam pembelajaran bahasa Jepang adalah kosakata. Tarigan (2011: 2) menyatakan bahwa kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang kita miliki, semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa. Begitu juga dalam mempelajari bahasa Jepang. Suciaty & Arni (2022: 213) menambahkan selain menghafal kosakata pembelajar bahasa Jepang juga dituntut untuk bisa menuliskan kosakata tersebut menggunakan huruf yang tepat, apakah itu dengan huruf *hiragana*, *katakana*, maupun *kanji*. Kemudian pembelajar juga harus mampu mengidentifikasi sampai memahami kata tersebut dalam sebuah teks.

Terdapat permasalahan yang terjadi dalam kosakata bahasa Jepang menurut Sutedi (2018) panjangnya sejarah dan banyaknya jumlah siswa yang belajar bahasa Jepang di Indonesia masih belum menuntaskan masalah yang terjadi secara turun temurun. Masalah terjadi karena penjelasan yang tidak lengkap, tidak ada referensi yang mudah untuk dibaca, kurangnya pengetahuan dan pemahaman tata bahasa. Wikarya & Putri (2021: 169) menambahkan bahwa banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata selama pembelajaran bahasa Jepang di sekolah.

Hasil wawancara dan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama menjalani PLK di SMA PGRI 1 Padang siswa kelas XI IPA dengan melakukan studi pendahuluan dengan mewawancarai guru bahasa Jepang SMA PGRI 1 Padang pada tanggal 10 oktober 2022, beliau bernama Mellisa

Fitri, S.Hum bahwa siswa seringkali merasa kesulitan dalam menghafalkan kosakata bahasa Jepang, dari wawancara pribadi dengan guru pengampu bahasa Jepang di SMA PGRI 1 Padang diketahui bahwa gaya belajar lebih dominan terhadap metode konvensional atau yang disebut juga dengan metode ceramah dan tanya jawab dalam proses pembelajaran bahasa Jepang.

Pada pembelajaran konvensional di kelas tersebut, guru hanya menggunakan buku teks, Hesriani & Yani (2018: 165) menambahkan kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari *goi*. Salah satu faktor penyebabnya yaitu penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif. Hal ini guru harus mencari cara agar siswa dapat memahami dan menghafalkan setiap kosakata yang diberikan. Guru dituntut untuk lebih bisa menguasai proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran. Salah satunya adalah permainan *bingo*. Media tersebut menunjang siswa dalam proses belajar.

Oleh karena itu, Sudrajat (2015) yang berjudul “Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan *Bingo*” mengemukakan bahwa berbagai jenis aktivitas permainan yang dapat diterapkan didalam proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu adanya peningkatan yang signifikan pada perolehan skor pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa setelah penerapan metode permainan *bingo*. Permainan kosakata ini merupakan cara potensial untuk membuat pembelajaran kosakata menjadi lebih bermakna. Penerapan permainan *bingo* dapat mengelaborasi kemampuan pemahaman kosakata

siswa yang menjadi dasar ilmu dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan tersebut, terdapat kesamaan bahwa pembelajaran tersebut masih belum efisien dan membuat peneliti menggunakan media pembelajaran pada kosakata.

Peneliti tertarik untuk mencoba melakukan proses belajar bahasa Jepang dengan menggunakan media *bingo* dimana akan menarik perhatian siswa untuk mencoba hal baru melalui media *bingo* atau yang kerap disebut dengan permainan *bingo*. Media *bingo* tersebut merujuk pada siswa agar bisa menghafalkan kosakata sederhana pada buku teks *Nihongo Kira-kira* kelas XI IPA SMA PGRI 1 Padang.

Media *bingo* adalah media belajar yang menarik siswa serta cocok untuk menghafalkan kosakata bahasa Jepang, serta menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Peneliti menganggap bahwa penelitian ini sangat penting untuk dilaksanakan.

Oleh karena itu, maka masalah utama yang ingin diteliti adalah penggunaan media *bingo* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menghafal kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI IPA SMA PGRI 1 Padang. Media *bingo* adalah permainan yang dapat menarik simpati siswa untuk dapat belajar bahasa Jepang dan dapat membuat perasaan senang pada diri siswa karena siswa mengenal hal yang berbeda dalam pembelajaran. Dengan begitu diharapkan ada peningkatan prestasi siswa dalam pembelajaran media *bingo* pada siswa kelas XI IPA SMA PGRI 1 Padang.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “Efektivitas Media *Bingo* Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa SMA”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa kesulitan dalam mengingat dan menghafalkan kosakata bahasa Jepang.
2. Metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kurang bervariasi.
3. Media *bingo* belum pernah digunakan di SMA PGRI 1 Padang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi tersebut, peneliti hanya meneliti tentang efektivitas penggunaan media *bingo* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan buku teks *Nihongo Kira-kira* pada pokok bahasan *bab 13. padan ni sunde imasu, bab 14. Yoku souji wo shimasu, bab 17. Yoku rokku wo kikimasu.*

D. Rumusan Masalah

Bagaimana efektivitas media *bingo* untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI IPA SMA PGRI 1 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui efektivitas media *bingo* untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI IPA SMA PGRI 1 Padang

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan pemelajar dan pengajar bahasa Jepang tentang efektivitas media *bingo* untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Dan dapat digunakan sebagai acuan bagi penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan dan pengalaman tentang penerapan media *bingo* untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi referensi dan menjadi alternatif media pembelajaran kepada siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
- c. Bagi siswa, penelitian ini dapat membuat siswa termotivasi dan berwawasan luas dalam efektivitas penggunaan media *bingo* pada kosakata bahasa Jepang.
- d. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan tentang penerapan media *bingo* pada kosakata bahasa Jepang

G. Definisi Operasional

1. Efektivitas

Menurut Dunn (2000: 429) efektivitas didasarkan pada apakah alternatif memenuhi tujuan tindakan atau konsekuensi yang diharapkan. Secara umum, efektivitas mengacu pada keadaan yang menunjukkan tingkat pencapaian tujuan yang ditetapkan sebelumnya sebagaimana ditentukan oleh kualitas, kuantitas, dan waktu. Dengan kata lain, suatu kegiatan akan lebih efektif apabila dipersiapkan dengan baik. Efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah efektivitas penggunaan media *bingo* untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI IPA SMA PGRI 1 Padang.

2. Media

Media merupakan alat yang dapat membantu dalam keperluan dan aktivitas, yang dimana sifatnya dapat mempermudah bagi siapa saja yang memanfaatkannya. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal yang berkaitan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI IPA SMA PGRI 1 Padang.

3. *Bingo*

Bingo adalah permainan dimana pemain mencocokkan angka yang telah dicetak dan ditarik secara acak, pemain bersaing satu sama lain untuk mendapatkan hadiah sehingga hal ini untuk memotivasi proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI IPA SMA PGRI 1 Padang.

4. Kosakata

Dalam bahasa Jepang kosakata memiliki istilah sendiri yaitu *goi*. Artinya pembendaharaan kata atau kosakata dalam bahasa Jepang yang dapat diklasifikasikan berdasarkan kategori tertentu. Berdasarkan gramatikal, penutur, tingkat kesopanan, bidang keahlian, hingga zaman atau era digunakannya. Hal ini juga berkaitan dengan penggunaan huruf *kanji*, *hiragana*, dan *katakana* dalam kosakata bahasa Jepang.