

**PENGARUH *JEOPARDY GAME* TERHADAP PENGUASAAN *HIRAGANA*
SISWA KELAS X IPS SMA NEGERI 2 PADANG PANJANG**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



**DENI ROFINDO
14180002/2014**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGARUH JEOPARDY GAME TERHADAP PENGUASAAN HIRAGANA
SISWA KELAS X IPS SMA NEGERI 2 PADANG PANJANG**

Nama : Deni Rofindo
Nim : 14180002
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 07 Agustus 2017

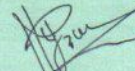
Disetujui oleh,

Pembimbing I



Dr. Zul Amri, M.Ed
NIP.19600505 198503 1 004

Pembimbing II



Damai Yani, M.Hum
NIP.19841121 201504 2 002

Mengetahui
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris
FBS-UNP



Dr. Refnaldi, S.Pd, M.Litt
NIP. 19680301 199403 1 003

PENGESAHAN

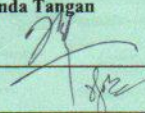
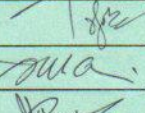
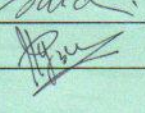
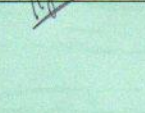
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang
dengan Judul

**Pengaruh *Jeopardy Game* Terhadap Penguasaan *Hiragana* Siswa Kelas X IPS SMA
Negeri 2 Padang Panjang**

Nama : Deni Rofindo
Nim : 14180002
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 07 Agustus 2018

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Rusdi Noor Rosa, S.S., M.Hum	: 
2. Sekretaris	: Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd	: 
3. Anggota	: Dr. Zul Amri, M.Ed	: 
4. Anggota	: Damai Yani, S.Hum., M.Hum	: 



UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS

Jl. Belibis Air Tawar, Kampus Selatan FBS UNP, Padang, Telp/Fax: (0751) 447347

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Deni Rofindo
NIM/TM : 14180002/2014
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang

Dengan ini menyatakan, bahwa Tugas Akhir saya dengan judul, "Pengaruh *Jeopardy Game* terhadap Penguasaan *Hiragana* Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 2 Padang Panjang" 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 dan 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

Dr. Refnaldi, S.Pd., M.Litt
NIP 19680301 199403 1 003

Saya yang menyatakan,



Deni Rofindo
14180002/2014

ABSTRAK

Deni Rofindo, 2018, “Pengaruh *Jeopardy Game* Terhadap Penguasaan *Hiragana* Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 2 Padang Panjang. ”Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Jurusan Bahasa Inggris. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berangkat dari asumsi bahwa *Jeopardy Game* dapat meningkatkan kemampuan bahasa Jepang siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Jeopardy Game* terhadap penguasaan *hiragana* siswa SMA Negeri 2 Padang Panjang. Metode penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu dengan desain penelitian *pre test post test control group design*. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 35 orang siswa kelas eksperimen dan 31 orang siswa kelas kontrol. Hasil dari penelitian ini yaitu hipotesis (H_1) diterima karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,28 > 1,997$) pada taraf signifikan 0,05 yang berarti penguasaan *hiragana* siswa kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran dengan menerapkan *Jeopardy Game* lebih baik daripada siswa kelas kontrol yang diberikan pembelajaran tanpa menerapkan *Jeopardy Game*. Dengan kata lain, pembelajaran dengan menerapkan *Jeopardy Game* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan *hiragana* pada siswa SMA Negeri 2 Padang Panjang.

Kata Kunci : Penguasaan Hiragana, Jeopardy Game

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan segenap rahmat, hidayah, kekuatan, dan kesanggupan. Shalawat beriring salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW sehingga penulis telah berhasil menulis skripsi penelitian ini dengan judul “Pengaruh *Jeopardy Game* Terhadap Penguasaan *Hiragana* Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 2 Padang Panjang”

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Zul Amri, M.Ed., sebagai pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan nasehat serta masukan dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Damai Yani, M.Hum, sebagai pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan nasehat serta masukan dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Hendri Zalman, S.Hum.,M.Pd, sebagai dosen Penasehat Akademik (PA) dan penguji yang telah memberikan banyak nasehat dan bantuan selama masa perkuliahan.
4. Bapak Dr. Rusdi Noor Rosa, M.Hum, sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Refnaldi, S.Pd., M.Litt.; dan Fitrawati, S.S., M. Pd., sebagai Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris.
6. Bapak dan Ibu staf pengajar Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris Universitas Negeri Padang.
7. Dosen-dosen bahasa Jepang Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang.
8. Bapak Hendra Arinal, S.Pd., M.Si, sebagai Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Padang Panjang.
9. Ibu Susanawati, S.Pd sebagai Guru Bahasa Jepang SMA Negeri 2 Padang Panjang.

10. Siswa kelas X IPS SMA Negeri 2 Padang Panjang sebagai sampel penelitian.
11. Orang tua dan keluarga penulis sebagai pemberi saran, masukan serta do'a.
12. Sahabat-sahabat serta rekan-rekan sesama mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNP dan semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

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

Padang, Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	5
G. Definisi Operasional.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A....Kajian Teori.....	7
1. Keterampilan Berbahasa	7
2. Huruf dalam Bahasa Jepang.....	8
a. Huruf Kanji.....	8
b. Huruf Kana.....	9
1) Huruf Hiragana.....	9
a) Pengertian Huruf Hiragana.....	9
b) Fungsi Huruf Hiragana.....	11
c) Kakusuu dan Hitsujun.....	13
2) Huruf Katakana.....	14
c. Huruf Romaji.....	14
3. Pembelajaran Huruf Bahasa Jepang di SMA.....	15
4. Metode Permainan.....	15
5. Jeopardy Game.....	18

6. Metode pembelajaran ceramah.....	20
B. Penelitian yang Relevan.....	21
C. Kerangka Konseptual.....	23
D. Hipotesis.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	26
B. Populasi dan Sampel.....	27
C. Variabel dan data penelitian.....	28
D. Instrumen Penelitian.....	29
E. Prosedur Penelitian.....	35
F. Teknik Pengumpulan Data.....	36
G. Uji Persyaratan Analisis.....	36
H. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	41
B. Analisis Data.....	44
C. Pembahasan.....	88
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	95
B. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA.....	97
LAMPIRAN.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Tabel Desain Penelitian.....	27
2 Kisi-kisi soal tes penguasaan Hiragana.....	30
3 Rubrik Penilaian Tes Objektif Penguasaan Hiragana.....	31
4 Penafsiran tingkat kesukaran.....	32
5 Penafsiran Daya Pembeda.....	33
6 Penafsiran angka reliabilitas.....	34
7 Pedoman Konversi Skala 10.....	38
8 Hasil <i>Pre Test</i> Penguasaan <i>Hiragana</i> pada Siswa Kelas Eksperimen.....	41
9 Hasil <i>Pre Test</i> penguasaan <i>hiragana</i> pada Siswa Kelas Kontrol.....	42
10 Hasil <i>Post Test</i> Penguasaan <i>Hiragana</i> pada Siswa Kelas Eksperimen.....	43
11 Hasil <i>Post Test</i> penguasaan <i>hiragana</i> pada Siswa Kelas Kontrol.....	43
12 Klasifikasi Nilai <i>pre-test</i> Penguasaan <i>hiragana</i> Pada Siswa Kelas kontrol dan kelas eksperimen SMA Negeri 2 Padang Panjang.....	45
13 Konversi Penilaian KKM Klarifikasi Nilai Penguasaan Huruf <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen untuk Soal <i>Pre Test</i>	46
14 Distribusi Frekuensi Penguasaan Huruf <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen untuk Soal <i>Pre Test</i>	47
15 Sebaran Nilai <i>Pre Test</i> Kelas Konrol dan Kelas Eksperimen.....	48
16 Klasifikasi Nilai penguasaan <i>hiragana</i> pada soal <i>pre-test</i> siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen SMA Negeri 2 Padang Panjang untuk indikator 1.....	50
17 Distribusi Frekuensi penguasaan <i>hiragana</i> pada soal <i>pre-test</i> siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen SMA Negeri 2 Padang Panjang untuk indikator 1.....	51
18 Klasifikasi Nilai penguasaan <i>hiragana</i> pada soal <i>pre-test</i> siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen SMA Negeri 2 Padang Panjang untuk	

indikator 2.....	53
19 Distribusi Frekuensi penguasaan hiragana pada soal pretest siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen SMA Negeri 2 Padang Panjang untuk indikator 2.....	54
20 Klasifikasi Nilai penguasaan <i>hiragana</i> pada soal <i>pre-test</i> siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen SMA Negeri 2 Padang Panjang untuk indikator 3.....	57
21 Distribusi Frekuensi penguasaan hiragana pada soal pretest siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen SMA Negeri 2 Padang Panjang untuk indikator 3.....	58
22 Klasifikasi Nilai penguasaan <i>hiragana</i> pada soal <i>pre-test</i> siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen SMA Negeri 2 Padang Panjang untuk indikator 4.....	61
23 Distribusi Frekuensi penguasaan hiragana pada soal pretest siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen SMA Negeri 2 Padang Panjang untuk indikator 4.....	62
24 Data Hasil Uji Normalitas Awal Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	64
25 Klasifikasi Nilai <i>post-test</i> Penguasaan <i>hiragana</i> Pada Siswa Kelas kontrol dan kelas eksperimen SMA Negeri 2 Padang Panjang.....	65
26 Konversi Penilaian KKM Klarifikasi Nilai Penguasaan Huruf <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen untuk Soal <i>Post Test</i>	66
27 Distribusi Frekuensi Penguasaan Huruf <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen untuk Soal <i>Post Test</i>	67
28 Sebaran Nilai <i>Post Test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	68
29 Klasifikasi Nilai penguasaan <i>hiragana</i> pada soal <i>post-test</i> siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen SMA Negeri 2 Padang Panjang untuk indikator 1.....	70
30 Distribusi Frekuensi penguasaan <i>hiragana</i> pada soal <i>post- test</i> siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen SMA Negeri 2 Padang Panjang untuk indikator 1.....	71

31	Klasifikasi Nilai penguasaan <i>hiragana</i> pada soal <i>post-test</i> siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen SMA Negeri 2 Padang Panjang untuk indikator 2.....	74
32	Distribusi Frekuensi penguasaan <i>hiragana</i> pada soal <i>post- test</i> siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen SMA Negeri 2 Padang Panjang untuk indikator 2.....	75
33	Klasifikasi Nilai penguasaan <i>hiragana</i> pada soal <i>post-test</i> siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen SMA Negeri 2 Padang Panjang untuk indikator 3.....	78
34	Distribusi Frekuensi penguasaan <i>hiragana</i> pada soal <i>post- test</i> siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen SMA Negeri 2 Padang Panjang untuk indikator 3.....	79
35	Klasifikasi Nilai penguasaan <i>hiragana</i> pada soal <i>post-test</i> siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen SMA Negeri 2 Padang Panjang untuk indikator 4.....	82
36	Distribusi Frekuensi penguasaan <i>hiragana</i> pada soal <i>post- test</i> siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen SMA Negeri 2 Padang Panjang untuk indikator 4.....	83
37	Data Hasil Uji Normalitas Akhir Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar

Halaman

1. Gambar kerangka konseptual.....	24
2. Diagram Batang Penguasaan Hiragana Soal <i>Pre Test</i> Pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	48
3. Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> pada Soal <i>Pre Test</i> Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Dilihat Dari Indikator 1.....	52
4. Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> pada Soal <i>Pre Test</i> Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Dilihat Dari Indikator 2.....	55
5. Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> pada Soal <i>Pre Test</i> Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Dilihat Dari Indikator 3.....	59
6. Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> pada Soal <i>Pre Test</i> Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Dilihat Dari Indikator 4.....	63
7. Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> pada Soal <i>Post Test</i> Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	69
8. Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> pada Soal <i>Post Test</i> Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Dilihat Dari Indikator 1.....	72
9. Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> pada Soal <i>Post Test</i> Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Dilihat Dari Indikator 2.....	76
10. Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> pada Soal <i>Post Test</i> Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Dilihat Dari Indikator 3.....	80
11. Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> pada Soal <i>Post Test</i> Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Dilihat Dari Indikator 4.....	84

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Silabus Bahasa Jepang.....	99
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	106
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	109
Lampiran 4 Uji Validitas Berdasarkan Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda.....	113
Lampiran 5 Hasil Reliabilitas.....	114
Lampiran 6 Soal Uji Coba.....	116
Lampiran 7 Soal Pre Test.....	120
Lampiran 8 Soal Post Test.....	123
Lampiran 9 Hasil Pre Test Penguasaan Hiragana Pada Siswa Kelas Eksperimen.....	126
Lampiran 10 Hasil Pre test Penguasaan Hiragana Pada Siswa Kelas Kontrol.....	127
Lampiran 11 Hasil Post Test Penguasaan Hiragana Pada Siswa Kelas Eksperimen.....	128
Lampiran 12 Hasil Post Test Penguasaan Hiragana Pada Siswa Kelas Kontrol.....	129
Lampiran 13 Hasil Pre Test Penguasaan Huruf Hiragana Untuk Indikator 1.....	130
Lampiran 14 Hasil Pre Test Penguasaan Huruf Hiragana Untuk Indikator 2.....	131
Lampiran 15 Hasil Pre Test Penguasaan Huruf Hiragana Untuk Indikator 3.....	132
Lampiran 16 Hasil Pre Test Penguasaan Huruf Hiragana Untuk Indikator 4.....	133

Lampiran 17	Uji Normalitas Pre Test Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	134
Lampiran 18	Uji Homogenitas Data Pre Test.....	142
Lampiran 19	Hasil Post Test Penguasaan Huruf Hiragana Untuk Indikator 1.....	144
Lampiran 20	Hasil Post Test Penguasaan Huruf Hiragana Untuk Indikator 2.....	145
Lampiran 21	Hasil Post Test Penguasaan Huruf Hiragana Untuk Indikator 3.....	146
Lampiran 22	Hasil Post Test Penguasaan Huruf Hiragana Untuk Indikator 4.....	147
Lampiran 23	Uji Normalitas Post Test Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	148
Lampiran 24	Uji Homogenitas Data Post Test.....	156
Lampiran 25	Pengujian Hipotesis.....	158
Lampiran 26	Tabel F.....	159
Lampiran 27	Tabel T.....	161
Lampiran 28	Tabel Z.....	162
Lampiran 29	Tabel Chi Kuadrat.....	163
Lampiran 30	Lembar Jawaban.....	164
Lampiran 31	Dokumentasi Penelitian.....	180
Lampiran 32	Surat Penelitian dari Dinas Pendidikan Provinsi.....	184
Lampiran 33	Surat Telah Selesai Penelitian dari Sekolah.....	185

BAB I **PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang cukup sulit untuk dipelajari termasuk oleh orang Indonesia, karena banyaknya beban yang harus ditempuh oleh pelajar (Sutedi, 2011:41). Saat mempelajari bahasa Jepang tentu kita akan menemukan kesulitan-kesulitan, dikarenakan pola kalimat, kosa kata bahkan huruf-huruf yang berbeda dengan huruf yang kita pelajari sebelumnya. Seperti halnya dalam mempelajari bahasa pada umumnya, dalam mempelajari bahasa Jepang juga ada beberapa keterampilan yang harus dikuasai, di antaranya keterampilan menyimak (*kiku nouryoku*), keterampilan berbicara (*hanasu nouryoku*), keterampilan membaca (*yomu nouryoku*), dan keterampilan menulis (*kaku nouryoku*). Keempat aspek kemampuan berbahasa tersebut diaplikasikan pada kurikulum Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNP. Mata kuliah yang mempelajari aspek tersebut, yaitu mata kuliah *Choukai*, *Kaiwa*, *Dokkai*, dan *Sakubun*.

Pembelajaran bahasa Jepang pada tingkat pemula membahas materi-materi dasar seperti huruf, pengenalan, sapaan, pola kalimat sederhana, dan pengenalan kosakata yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan huruf sangat berperan penting dalam pembelajaran Bahasa Jepang. Dengan penguasaan huruf dalam bahasa Jepang, pelajar dapat membuat kalimat, menulis karangan serta yang paling penting mampu berkomunikasi melalui tulisan dalam bahasa Jepang.

Menurut Zalman (2014: 1) huruf dalam bahasa Jepang disebut *moji*(文字)、*monji*(文字), atau *ji* (字). *Moji* terbagi kedalam dua jenis, yaitu *hyoui moji* dan *hyouon moji*. *Hyoui moji* adalah huruf yang menyatakan isi, arti, dan menyatakan pengucapan. Sedangkan *hyouon moji* adalah huruf yang menyatakan bentuk-bentuk pengucapan yang tidak memiliki arti tertentu. Ada empat huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang, yaitu *romaji* (huruf alfabet), *Hiragana*, *Katakana* dan *Kanji*. Masing-masing huruf memiliki peranan dan cara penggunaan yang berbeda. Di antara empat huruf tersebut, *hiragana* merupakan salah satu huruf yang wajib dikuasai oleh pelajar pemula tingkat Sekolah Menengah Atas.

Berdasarkan hasil observasi peneliti ketika melakukan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) di SMA Negeri 2 Padang Panjang bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran bahasa Jepang yaitu 75, sedangkan untuk nilai pembelajaran *hiragana* siswa masih banyak yang di bawah KKM. Kemudian dari hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 2 Padang Panjang yang menjadi masalah rendahnya nilai siswa dalam pelajaran *hiragana* adalah kurangnya minat siswa dalam mempelajari *hiragana* di rumah, batas waktu belajar *hiragana* di sekolah sangat sedikit dan banyaknya jumlah huruf *hiragana*. Hal ini senada dengan pernyataan Sutedi (2011:41) yang menyatakan dalam mempelajari huruf bahasa Jepang, masalah yang biasa dialami oleh pembelajar pemula tingkat dasar yaitu, ketika mempelajari huruf *hiragana* pelajar sering terkecoh dengan bentuk huruf *hiragana* yang hampir mirip, seperti: あ (a) dan お (o), わ (wa), ね (ne),

dan れ (re), ん (nu) dan め (me), は (ha) dan ほ (ho), た (ta) dan な (na), さ (sa) dan き (ki), る (ru) dan ろ (ro) . Banyaknya jumlah huruf *hiragana* juga sering kali menjadi hambatan pelajar dalam penguasaan huruf *hiragana*, mengingat terdapat empat puluh enam huruf dasar *hiragana*, tiga puluh dua huruf *hiragana* yang memakai *dakuten* 「゛」, delapan huruf *hiragana* yang memakai *handakuten* 「゜」, dan sebanyak dua puluh satu konsonan ganda yang memakai ya/yu/yo kecil 「きゃ／きゅう／きょ」, jadi huruf *hiragana* yang harus dikuasai oleh pelajar tingkat pemula dasar menjadi seratus tujuh huruf .

Berdasarkan masalah di atas yang mengatakan kurangnya waktu dalam mempelajari huruf *hiragana* dan mengingat jumlah huruf *hiragana* yang banyak. Peneliti memberikan solusi yaitu dengan menggunakan metode *Jeopardy Game*. Karena *Jeopardy Game* ini merupakan sebuah permainan yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan mengingat. Jadi dengan *Jeopardy Game* ini siswa lebih mudah mengingat huruf *hiragana* dan siswa lebih dituntut aktif sesuai dengan alur permainan.

Berdasarkan 3 penelitian relevan yang peneliti dapatkan, *Jeopardy Game* berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar. Pertama, Ristiani (2013) yang menjabarkan hasil rata-rata nilai siswa sebelum menggunakan *Jeopardy Game* yaitu 55,4 dan setelah menggunakan *Jeopardy Game* rata-rata nilai menjadi 72. Kedua, Dewi (2016) dalam hasil penelitiannya 88,3% *Jeopardy Game* efektif dalam pembelajaran huruf *hanzi*. Ketiga, Tanjung (2015) dalam hasil penelitiannya semua siswa mendapatkan nilai > KKM setelah menggunakan metode *Jeopardy Game*.

Berdasarkan paparan diatas penulis ingin mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh penggunaan *Jeopardy Game* terhadap pembelajaran *hiragana* di SMA Negeri 2 Padang Panjang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini sebagai berikut. Pertama, kesulitan siswa dalam mengingat huruf *hiragana*. Kedua, banyaknya jumlah huruf *Hiragana*. Ketiga, *Jeopardy Game* sebagai metode untuk mempelajari *hiragana*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengaruh *Jeopardy Game* terhadap penguasaan huruf *hiragana* jenis *seion* (あーん), *dakuon* (かーぼ), dan *handakuon* (ぱーぼ) pada siswa kelas X IPS SMA Negeri 2 Padang Panjang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas,, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *Jeopardy Game* terhadap penguasaan huruf *Hiragana* siswa kelas X IPS SMA Negeri 2 Padang Panjang.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh metode *Jeopardy Game* terhadap penguasaan *Hiragana* siswa kelas X IPS SMA Negeri 2 Padang Panjang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini bisa menjadi bahan referensi bagi pendidik dalam meningkatkan proses pembelajaran siswa khususnya pada penerapan metode *jeopardy game* terhadap penguasaan *hiragana*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Dapat menjadi metode alternatif untuk pembelajaran huruf *hiragana* yang efektif dan menyenangkan.

b. Bagi siswa

Dapat menjadi sarana alternatif untuk belajar huruf *hiragana* yang menyenangkan.

c. Bagi peneliti lain

Dapat memberikan informasi kepada peneliti lain terutama bagi yang akan melakukan penelitian yang berhubungan dengan *hiragana*.

G. Definisi Operasional

Untuk memandu pelaksanaan dan laporan hasil penelitian, digunakan tiga definisi operasional, yaitu:

1. Pengaruh

Pengaruh merupakan efek atau akibat yang ditimbulkan dari penggunaan metode pembelajaran *Jeopardy Game* terhadap penguasaan *Hiragana* siswa kelas X SMA Negeri 2 Padang Panjang.

2. *Jeopardy game*

Jeopardy game adalah format yang kreatif namun bermakna untuk ditinjau ulang untuk tes. Sebelum periode kelas ketika peninjauan berlangsung, instruktur perlu menyiapkan jawaban dan pertanyaan, mungkin meminta siswa untuk menyiapkannya, atau memilih pertanyaan dari bank ujian.

3. *Hiragana*

Sudjianto dan Dahidi (2009 : 72) menyatakan huruf *hiragana* merupakan huruf yang berbentuk seperti あ、い、う、え、お、 dan sebagainya, yang terbentuk dari garis-garis melengkung. Terdapat empat puluh enam huruf dasar *hiragana*, tiga puluh dua huruf *hiragana* yang memakai *dakuten*「゛」, delapan huruf *hiragana* yang memakai *handakuten* 「゜」, dan sebanyak dua puluh satu konsonan ganda yang memakai ya/yo/yo kecil 「きゃ／きゅう／きよ」, jadi huruf *hiragana* yang harus dikuasai oleh pelajar tingkat pemula dasar menjadi seratus tujuh huruf .

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Berdasarkan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini, teori yang digunakan sebagai panduan dalam melakukan penelitian ini adalah: (1) keterampilan berbahasa, (2) huruf dalam bahasa jepang, dan (3) *jeopardy game*. Teori-teori yang berkaitan dengan penelitian akan diuraikan sebagai berikut.

1. Keterampilan Berbahasa

Kegiatan komunikasi dapat berlangsung secara lisan dengan menggunakan suara dan dapat pula berlangsung secara tertulis dengan menggunakan huruf. Kegiatan komunikasi dengan menggunakan bahasa terwujud dalam empat aspek keterampilan, yakni keterampilan menyimak atau mendengarkan atau *kiku nouryoku* (聞く能力), keterampilan berbicara atau *hanasu nouryoku* (話す能力), keterampilan membaca atau *yomu nouryoku* (読む能力) dan keterampilan menulis atau *kaku nouryoku* (書く能力) (Danasasmita, 2009 : 76). Keterampilan membaca dan mendengarkan disebut sebagai aspek reseptif atau aspek pemahaman yang diterima, sedangkan keterampilan berbicara dan menulis disebut sebagai aspek produktif atau aspek penggunaan. Keterampilan mendengar dan berbicara berhubungan dengan kemampuan indra manusia yaitu

telinga dan mulut, sedangkan kemampuan membaca dan menulis berhubungan dengan kemampuan dalam memahami dan menggunakan huruf atau *moji* (文字).

Dalam bahasa Jepang terdapat 4 jenis huruf. Agar dapat menguasai keterampilan membaca dan menulis dengan baik, pembelajar bahasa Jepang harus menguasai keempat jenis huruf tersebut.

2. Huruf dalam Bahasa Jepang

Huruf dalam bahasa Jepang disebut *moji*, termasuk di dalamnya yaitu huruf-huruf *kanji*, huruf *hiragana*, huruf *katakana* dan huruf *romaji* (Sudjianto, 2004 : 55). Contoh penggunaan keempat jenis huruf tersebut adalah sebagai berikut :

先生は ABC というデパートでネクタイを買いました。
□ □ ○ △△△○ □○☆☆ ☆○☆☆☆☆○ □ ○○○○

□ : Huruf *kanji*

○ : Huruf *hiragana*

☆ : Huruf *katakana*

△ : Huruf *romaji*

a. Huruf *Kanji*

Huruf-huruf seperti 大、小、人、dan 子 adalah huruf *kanji*. Huruf-huruf tersebut sebagian dibuat di Cina untuk penulisan bahasa Cina. Huruf *kanji* disampaikan di Jepang sekitar abad ke-4 pada saat di Cina merupakan zaman Kan. Oleh karena itu huruf tersebut dinamakan *kanji* yang berarti huruf negeri Kan (Iwabuchi dalam Sudjianto, 2004 : 56). Jumlah huruf *kanji* sangat banyak namun

pada tanggal 1 Oktober 1981 Departemen Kependidikan Jepang telah menetapkan 1945 huruf kanji yang digunakan dalam bahasa sehari-hari.

b. Huruf Kana

Huruf kana mencakup huruf *hiragana* dan *katakana*. Huruf-huruf ini termasuk ke dalam *onsetsu moji* yaitu huruf-huruf yang tidak memiliki arti. Hal ini menjadi salah satu perbedaan antara huruf *kana* dengan huruf *kanji*. Huruf *hiragana* adalah huruf yang berbentuk seperti あ、い、う、え、お dan sebagainya, sedangkan huruf *katakana* adalah huruf yang berbentuk seperti ア、イ、ウ、エ、オ dan sebagainya. Huruf *hiragana* terbentuk dari garis-garis atau coretan yang melengkung, sedangkan huruf *katakana* terbentuk dari garis-garis atau coretan yang lurus

1) Huruf Hiragana

a) Pengertian Hiragana

Secara etimologi, *hira* artinya bundar, mudah. Disebut *hiragana* karena huruf ini berbentuk bundar dan mudah ditulis. Menurut Iwabuchi dalam (Sudjianto dan Dahidi, 2009 : 72) huruf *hiragana* merupakan huruf yang berbentuk seperti あ、い、う、え、お、 dan sebagainya, yang terbentuk dari garis-garis melengkung. Sekarang ini, *hiragana* dipergunakan untuk menulis: 1) bacaan *kunyomi* pada kamus *kanji*. 2) kosakata asli Jepang yang tidak memiliki *kanji*. 3) *okurigana*, yaitu *hiragana* yang terletak sesudah *kanji* khususnya pada kata kerja dan kata sifat.

Dalam buku pengantar linguistik bahasa Jepang (Sudjianto dan Dahidi, 2009: 75) *hiragana* dibagi dalam kelompok yang melambangkan bunyi, yaitu :

a. Lambang bunyi *chokuon*

Chokuon ialah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan yang menggunakan sebuah huruf *kana*. *Hiragana* yang dapat dipakai untuk melambangkan bunyi *chokuon* terdiri atas: beberapa huruf yang menggambarkan bunyi *seion*, *dakuon* dan *handakuon*.

b. Lambang bunyi *yoo'on*

Yoo'on adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan yang terbentuk dari huruf-huruf *hiragana* き、し、ち、に、ひ、み、り、ぎ、じ、び、 atau ぴ ditambah dengan huruf や、ゆ、 atau よ ukuran kecil. Contoh : きゃ、きゅ、きよ。

c. Lambang bunyi *seion*

Seion adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan *kana* yang tidak memakai *dakuten* dan *handakuten*. Contoh : つくえ、いす。

d. Lambang bunyi *dakuon*

Dakuon adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan *kana* yang memakai tanda *dakuten*. Contoh : まど、えび。

e. Lambang bunyi *handakuon*

Handakuon adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan-tulisan yang memakai tanda *handakuten*. Contoh : てんぷら。

f. Lambang bunyi *tokushuon*

Tokushuon dapat diartikan sebagai bunyi yang khas atau bunyi yang istimewa yaitu bunyi yang diucapkan secara khusus yang tidak dimiliki bunyi lain. *Tokushuon* terdiri atas *hatsuon* dan *sokuon*.

b) Fungsi Huruf *Hiragana*

Menurut Zalman (2014: 6) terdapat beberapa fungsi dalam penggunaan huruf *hiragana* yaitu sebagai berikut:

- 1) Huruf *hiragana* digunakan untuk menulis *wago* (kata-kata bahasa Jepang asli).

Contoh:

たべる「食べる」	makan
<i>Taberu</i>	

たのしい「楽しい」	senang
<i>Tanoshii</i>	

- 2) Huruf *hiragana* digunakan untuk menulis *kango* (kata-kata yang berasal dari Cina yang dibaca dengan cara *on'yomi*). *Wago* dan *kango* juga dapat dituliskan dengan *kanji*.

Contoh:

ほん「本」	buku
<i>Hon</i>	

べんきょう「勉強」	pelajaran
<i>Benkyou</i>	

- 3) Huruf *hiragana* digunakan untuk menulis *konshugo* (kelompok kosakata yang terbentuk sebagai gabungan dari asal-usul yang berbeda).

Contoh:

Wago+kango

にもつ「荷物」	barang
<i>Nimotsu</i>	

- 4) Huruf *hiragana* digunakan untuk menulis bagian kata yang termasuk *yougen* (*doushi, keiyoushi, keiyoudoshi*)

Contoh:

書く menulis
Kaku

上手な pintar
Jouzuna

- 5) Huruf *hiragana* digunakan untuk menulis partikel (*joshi*)

Contoh:

私は本を読みます。 Saya membaca buku
Watashi wa hon o yomimasu

彼は手紙を書きます dia menulis surat
Kare wa tegami o kakimasu

- 6) Huruf *hiragana* digunakan untuk menulis verba bantu (*jodoushi*).

Contoh:

これは本です ini buku
Kore wa hon desu

それは本ではありません itu bukan buku
Sore wa hon dewaarimasen

- 7) Huruf *hiragana* digunakan untuk menulis prefiks atau sufiks yang tidak ditulis dengan *kanji*.

Contoh:

ご家族 keluarga
gokazoku

高さ ketinggian
Takasa

Alim (2014:13) juga mengungkapkan beberapa fungsi dari huruf *hiragana* sebagai berikut:

- 1) Menulis bacaan *kun-yomi* pada kamus *kanji*.
- 2) Menulis kosakata asli Jepang yang tidak memiliki *kanji*, seperti はい (*hai*),
いいえ (*iie*) yang termasuk dalam *kataseru/kandoushi*, しかし (*shikashi*),
だから (*dakara*) yang termasuk dalam *katasambung/setsuzokushi*.dll.
- 3) Menulis *okurigana*, yaitu *hiragana* yang terletak sesudah *kanji* khususnya pada katakerja dan katasifat, seperti 働く (*hataraku*) artinya bekerja, 新し
い (*atarashii*) artinya baru, dll.
- 4) Menulis *furigana*, yaitu huruf *hiragana* yang terletak di atas atau di sisi *kanji* sebagai panduan membaca *kanji*, seperti ^{りょうり}料理 (*ryouri*) artinya memasak, dll.
- 5) Menulis partikel, seperti : 私 は コーヒー を 飲みます (*watashi wa koohii o nomimasu*).
- 6) Menulis nama orang Jepang yang tidak memakai *kanji*, seperti みどり (*Midori*), dll.

c) Kakusuu dan Hitsujun

Huruf *hiragana* terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung (*kyokusenteki*). Garis atau coretan yang membentuk huruf *hiragana* biasanya dihitung. Menurut Sudjianto (2009: 63) jumlah coretan yang membentuk sebuah huruf *hiragana* disebut dengan *kakushuu*. Huruf *hiragana* memiliki jumlah coretan yang beragam. Mulai dari satu coretan hingga empat coretan.

Namun, penulisan huruf *hiragana* dengan garis atau coretan tersebut tidak dilakukan dengan sembarang cara, karena terdapat tata cara atau urutan dalam penulisannya. Urutan penulisan garis-garis atau coretan-coretan saat menulis huruf *hiragana* itulah yang disebut dengan *hitsujun*.

2) Huruf *Katakana*

Katakana adalah huruf yang terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang lurus dan kaku seperti ア、イ、ウ、エ、オ dan sebagainya.

Adapun fungsi dari huruf *katakana* yaitu untuk menuliskan kata seperti:

- a. Nama orang. (ダニ Dani、アニタ anita)
- b. Nama tempat / alamat. セマラン semarang、ジョグジャカルタ (jogjakarta),
- c. kata-kata dari bahasa asing (レストラン restoran, コンピューター computer)
- d. kata-kata tiruan dari benda hidup/mati (ワアワア、ハハハ)

3) Huruf *Romaji*

Huruf *romaji* adalah huruf “A” sampai dengan “Z” sama seperti pada huruf latin yang dipelajari dalam bahasa Indonesia. Huruf *romaji* sama dengan huruf kana yaitu huruf yang hanya melambangkan bunyi. Perbedaannya huruf kana melambangkan sebuah silabel sedangkan huruf romaji melambangkan sebuah fonem. Pemakaian huruf romaji untuk penulisan bahasa Jepang dimulai oleh para penyebar agama Kristen yang datang ke Jepang pada akhir zaman *Muromachi* (Sudjianto, 2004 : 60).

3. Pembelajaran Huruf Bahasa Jepang di SMA

Huruf merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA. Dalam kurikulum mata pelajaran bahasa Jepang untuk SMA, huruf bahasa Jepang terdapat di dalam kompetensi membaca dan menulis. Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, kurikulum pendidikan adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Tarigan (1993: 4) bahwa kurikulum mencakupi maksud, isi, tujuan, proses, sumber daya, dan sarana-sarana evaluasi baik di dalam maupun di luar sekolah dan masyarakat melalui pengajaran kelas dan program-program terkait.

Berdasarkan penetapan kurikulum 2013, SMA Negeri 2 Padang Panjang mengikuti aturan pemakaian buku teks Nihongo KiraKira yang mana di dalam buku tersebut pembelajaran huruf *hiragana* terdapat di dalam BAB 2. dalam buku Nihongo KiraKira pembelajaran huruf *Hiragana* terdapat dalam keterampilan yang mana siswa dituntut dapat membaca salam dalam huruf hiragana.

4. Metode Permainan

a. Pengertian Metode Permainan

Setiap manusia berkembang dalam hidupnya sebagian besar dipengaruhi oleh kegiatan bermain. Sampai-sampai banyak yang tergila-gila dengan permainan. Lihat saja, setiap pertandingan permainan sepak bola, voli, balap karung, atau permainan apa saja selalu banyak yang menonton. Hal itu membuktikan kalau permainan memang digemari oleh banyak orang sehingga banyak muncul

berbagai metode permainan dalam pembelajaran. Seperti menurut Kurniawan (2015:118) bahwa teknik permainan digunakan untuk menyampaikan informasi kepada para peserta didik dengan menggunakan simbol-simbol atau alat yang menyenangkan.

Metode permainan tentunya akan memberikan dampak yang luar biasa bagi perkembangan kejiwaan, kecerdasan, keterampilan, dan kesantunan anak, apabila guru mengajar di kelas melalui permainan. Dalam permainan, tidak hanya inti pelajaran saja yang dikembangkan, aspek kesantunan, kompetensi, kecepatan dan keterampilan dapat diraih sekaligus. Tujuan utama metode permainan adalah untuk menciptakan kesenangan dan ketertarikan akan proses pembelajaran.

Menurut Suyatno (dalam Ridwan dan Istarani, 2015:266) bagi guru, permainan merupakan kendaraan untuk belajar bagaimana belajar (*learning how to learn*) untuk kepentingan siswa. Lewat permainan siswa bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial, dan secara umum memperkuat seluruh aspek kehidupan anak sehingga membuat anak menyadari kemampuan dan kelebihanannya.

b. Peranan Guru dalam Tipe *Game*

Menurut Ridwan dan Istarani (2015:267) peran guru dalam metode guru dalam metode ini dapat kelihatan dalam bentuk berikut:

- 1) Memutuskan bentuk yang benar dari permainan-permainan yang akan dimainkan dan pantas tidaknya permainan itu.
- 2) Memaksimalkan keikutsertaan siswa.
- 3) Membuat siswa merealisasikan aturan-aturan dan sesuai perintah.

- 4) Dimainkan dengan kewajaran dan kendali.
- 5) Menyatakan dengan jelas hadiah (bila ada) untuk diberikan kepada pemenang.

Beberapa jenis permainan yang dimainkan disekolah seperti:

- 1) Permainan angka
- 2) Permainan abjad
- 3) Permainan peta dan IPS
- 4) Permainan kata
- 5) Permainan gambar.

c. Langkah-Langkah Pelaksanaan *Game*

Menurut Sudjana (2010:114) langkah-langkah pelaksanaan *Game* adalah:

- 1) Pilihlah topik yang dapat disampaikan dalam tiga bagian
- 2) Membagi siswa kedalam bentuk berkelompok
- 3) Jelaskan format penyampaian pembelajaran kemudian mulai penyampaian materi dengan waktu yang telah dibatasi.
- 4) Setelah penyampaian, minta kelompok A menyiapkan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. Kelompok B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat lagi catatan.
- 5) Meminta kelompok A memberikan pertanyaan kepada kelompok B, apabila kelompok B tidak bisa menjawab, lempar pertanyaan kekelompok C.
- 6) Jika tanya jawab selesai, lanjutkan pelajaran kedua dan tunjuk kelompok B untuk menjadi kelompok penanya.
- 7) Akhiri pelajaran dengan mengevaluasi dengan berbagai pertanyaan.

d. Kelebihan Metode *Game* dan Kuis

Pembelajaran dengan menggunakan permainan dan kuis bisa menimbulkan rasa belajar yang menyenangkan. Seperti menurut pendapat Suprijono (2014:224)

Kelebihan metode *game* dan kuis adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat anak tertarik untuk mengikuti pembelajaran
- 2) Melatih siswa untuk membuat permainan dan kuis secara baik
- 3) Dapat meningkatkan persaingan antara siswa secara sportif
- 4) Mampu bertanggung jawab dalam bentuk berkelompok
- 5) Memperjelas rangkaian materi'

5. *Jeopardy Game*

a. Pengertian

Rivera dan Mathews (2004:107) mengatakan:

“The Jeopardy game is a creative yet meaningful format for reviewing for tests. Before the class period when the review takes place, the instructor needs to prepare answers and questions, possibly ask students to prepare them, or select questions from a test bank”.

“Playing Jeopardy in class is designed to meet several objectives: (a) to motivate students to actively participate in class and assume more responsibility for learning, (b) provide in- class opportunities for team work, (c) reinforce students’ learning of course concepts and principles previously taught, and (d) add variety to classes by providing a fun environment for instructor and students a like.”

Jeopardy game adalah format yang kreatif namun bermakna untuk ditinjau ulang untuk tes. Sebelum periode kelas ketika peninjauan berlangsung, instruktur perlu menyiapkan jawaban dan pertanyaan, mungkin meminta siswa untuk menyiapkannya, atau memilih pertanyaan dari bank ujian.

Bermain *Jeopardy* di kelas dirancang untuk memenuhi beberapa tujuan: (a) memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif di kelas dan lebih memikul tanggung jawab untuk belajar, (b) memberikan kesempatan kelas untuk kerja tim, (c) memperkuat pembelajaran siswa tentu saja konsep dan

prinsip yang diajarkan sebelumnya, dan (d) menambah variasi ke kelas dengan menyediakan lingkungan yang menyenangkan bagi para instruktur dan siswa.

b. Aturan Permainan:

- 1) Semua pertanyaan diperebutkan. Tim yang berhak menjawab adalah yang tercepat tunjuk tangan dan sudah dipersilahkan fasilitator.
- 2) Setiap tim harus memilih satu anggota sebagai juru bicara untuk menjawab. Jawaban dari selain juru bicara dianggap tidak sah, dan boleh direbut tim lain.
- 3) Apabila ada kategori yang dijawab salah oleh suatu tim, kategori diperebutkan kembali.
- 4) Setiap anggota tim diperbolehkan tunjuk tangan.
- 5) Setiap tim yang berhasil menjawab dengan benar menunjukkan yel-yel, dan berhak memilih kategori selanjutnya.
- 6) Keputusan juri bersifat mutlak, tidak dapat diganggu gugat.

c. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Metode *Jeopardy Game*

Berdasarkan aturan permainan Jeopardy Game maka dapat dirumuskan langkah-langkah Jeopardy Game adalah sebagai berikut:

- 1) Penyampaian tujuan dan motivasi

Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar.

- 2) Pembagian kelompok

Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok, dimana setiap kelompoknya terdiri dari 5-6 siswa.

3) Presentasi dari guru

Guru menyampaikan materi pelajaran dengan terlebih dahulu menjelaskan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pertemuan tersebut serta pentingnya pokok bahasan tersebut dipelajari.

4) Kuis (*tournament*)

Guru mengevaluasi hasil belajar dengan mengadakan lomba sesuai dengan aturan permainan Jeopardy Game.

5) Penghargaan prestasi tim

Setelah masing-masing kelompok atau tim memperoleh predikat, guru memberikan hadiah atau penghargaan kepada masing-masing kelompok sesuai prestasinya.

5. Metode Pembelajaran Ceramah

a. Pengertian Metode Ceramah

Menurut Sagala (dalam Taniredja, dkk 2012:45) ceramah adalah sebuah bentuk interaksi melalui penerangan dan penutupan lisan dari guru kepada peserta didik. Dalam pelaksanaan ceramah untuk menjelaskan uraiannya, guru dapat menggunakan alat-alat bantu seperti gambar dan audio visual lainnya. Ceramah juga sebagai kegiatan memberikan informasi dengan kata-kata yang sering mengaburkan dan kadang-kadang ditafsirkan salah.

b. Langkah-Langkah Metode Ceramah

Menurut Silberman(dalam taniredja, dkk 2012:47) meskipun metode ceramah ini ada beberapa kelemahan, tetapi apabila dilaksanakan dengan langkah-langkah yang tepat sebagai salah satu metode pembelajaran aktif dengan

menggunakan modifikasi-modifikasi untuk mengurangi kekurangannya.

Langkah-langkah yang dimaksud sebagai berikut:

- 1) Mengemukakan cerita atau visual yang menarik
- 2) Tawarkan sebuah masalah
- 3) Bangkitkan perhatian dengan memberi pertanyaan.
- 4) Memberikan poin-poin ceramah
- 5) Memberikan contoh dan analogi.
- 6) Menggunakan alat bantu visual.
- 7) Menantang siswa untuk memberikan contoh materi
- 8) Memberikan latihan-latihan untuk memperjelas topik
- 9) Mengajukan pertanyaan kepada siswa.
- 10) Mereview peserta didik..

B. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan studi kepustakaan yang dilakukan penulis, penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah 1) Ristiani (2013) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Permainan Jeopardy Terhadap Pembelajaran *Hiragana* Bahasa Jepang SMA Negeri 5 Cimahi”. Dari hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa (1) penggunaan jeopardy game memiliki pengaruh dalam peningkatan penguasaan huruf *hiragana*.(2) Dalam uji statistik nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan jeopardy game sebesar 55,4.(3) Nilai rata-rata siswa setelah menggunakan jeopardy game naik dengan nilai menjadi 72. 2) Dewi (2016) yang berjudul pengaruh penggunaan media permainan jeopardy terhadap keterampilan menulis *hanzi* dasar siswa kelas X bahasa SMA NEGERI 1

Puri Mojokerto tahun ajaran 2015/2016. hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa (1) penggunaan jeopardy game memiliki pengaruh dalam peningkatan penguasaan huruf *hiragana*. (2) Dalam uji statistik nilai t hitung $>$ t tabel. (3) dari hasil angket 88,3% siswa mengatakan penggunaan media permainan *jeopardy* sangat efektif dalam pembelajaran menulis *hanzi*. 3) Tanjung (2015) yang berjudul “*using jeopardy game to improve the reading comprehension of the tenth graders of SMKN 2 Malang*”. Hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa (1) pada implementasi pertama, 52,63% siswa mendapat nilai baik dan 10 siswa nilainya naik sebanyak 10 poin. (2) pada implementasi kedua, 65,78 % siswa mendapat nilai baik dan 14 siswa nilainya naik sebanyak 10 poin. (3) pada implementasi terakhir, 18 siswa nilainya naik sebanyak 10 poin dan semua siswa mendapat nilai tinggi dan memenuhi nilai KKM.

Dari ketiga penelitian relevan di atas, kontribusi terhadap pembelajaran ini terdapat dalam segi teori *Jeopardy Game* yang mana dapat membantu penulis dalam memahami konsep-konsep dan langkah-langkah *Jeopardy Game* dan juga menjadi pedoman penulis dalam melaksanakan penelitian.

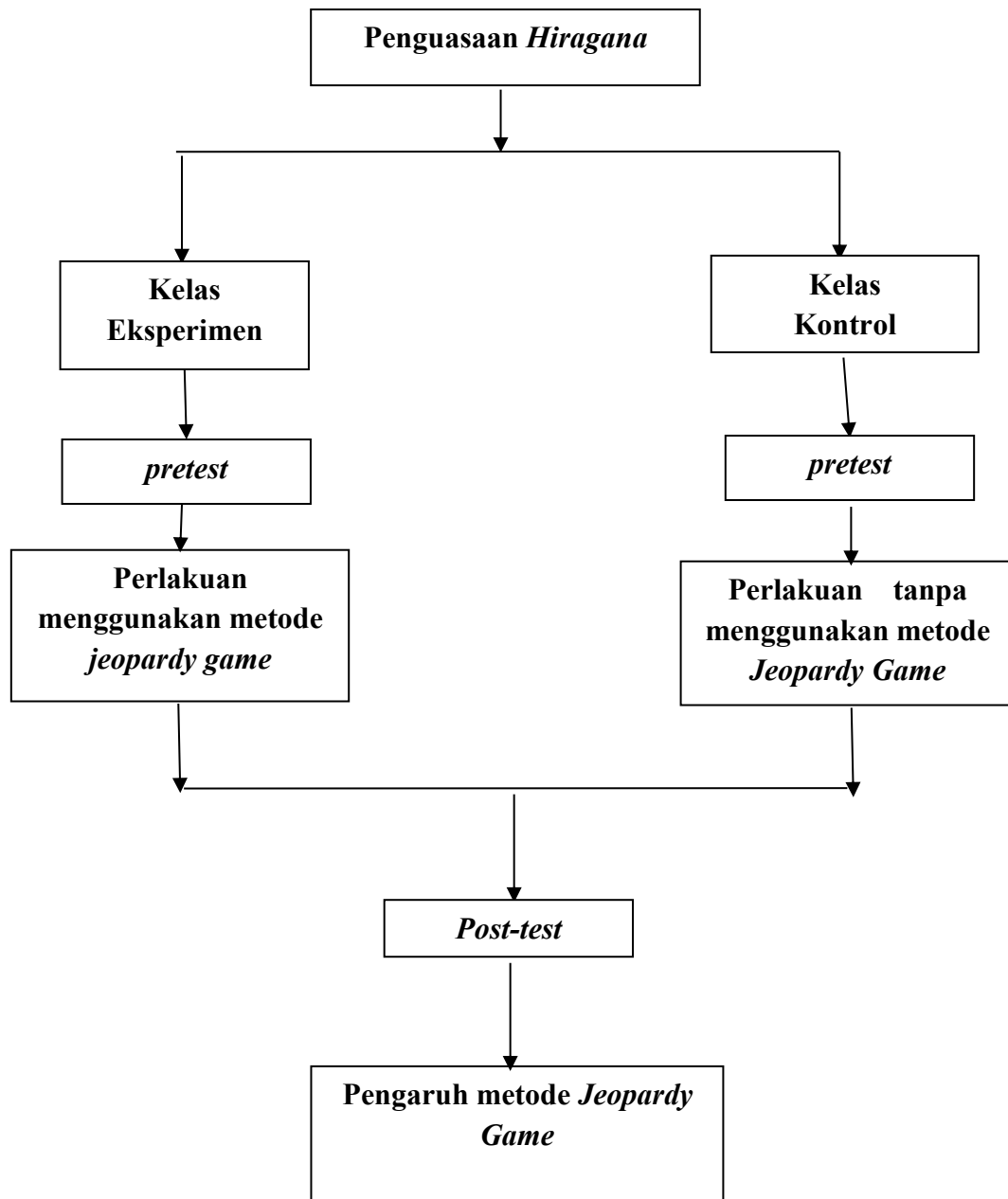
Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dalam *Jeopardy Game*. Disamping persamaan, terdapat juga perbedaan dengan peneliti sebelumnya yaitu pembelajaran huruf *hiragana* dalam penelitian ini memuat *hiragana* jenis *seion*, *dakuon*, dan *handakuon*. Sedangkan dalam penelitian sebelumnya hanya berdasarkan *hiragana* jenis *seion*. Pada penelitian ini digunakan desain penelitian

pre test post test control group design yang mana berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan *post test only control group design*.

C. Kerangka Konseptual

Dalam menguasai huruf *hiragana* setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Sebagai pendukung dalam menguasai huruf *hiragana* peneliti memberikan pembelajaran dengan menggunakan sebuah permainan, yakni permainan *jeopardy*. Yang mana dengan permainan siswa bisa lebih mudah untuk belajar sesuai dengan alur yang diberikan. Dalam permainan *jeopardy* ini siswa juga dituntut untuk lebih mudah memahami, membaca dan menulis huruf *hiragana*.

Sesuai dengan uraian di atas, maka kerangka konseptual dari penelitian ini sebagai berikut.



Gambar 1
Bagan Kerangka Konseptual

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa pada nilai akhir setelah pemberian perlakuan dengan metode *Jeopardy Game* di kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional di kelas kontrol, diperoleh rata-rata hasil belajar kelas eksperimen ($\bar{X}$ IPS 1) adalah 79,31 dengan standar deviasi (S) 10,78. Sementara rata-rata nilai kelas kontrol ($\bar{X}$ IPS 3) adalah 68,69 dengan standar deviasi (S) 13,85. Dari hasil rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol terlihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol. Sehingga dari analisis data akhir menunjukkan bahwa diperoleh $t_{hitung} = 4,28$ sedangkan $t_{tabel} = t(0,05) (66) = 1,997$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,28 > 1,997$) maka signifikan dan hipotesis yang diajukan oleh penulis dapat diterima yaitu metode *Jeopardy Game* berpengaruh secara signifikan terhadap penguasaan *hiragana* pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Padang Panjang karena dengan menggunakan metode *Jeopardy Game* siswa lebih mampu menguasai penggunaan *Hiragana*. Jadi, disimpulkan bahwa penguasaan *Hiragana* siswa kelas X SMA Negeri 2 Padang Panjang dengan menggunakan metode *Jeopardy Game* lebih baik dari pada tanpa menggunakan metode *Jeopardy Game*.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian, maka dikemukakan saran-saran berikut. Untuk mewujudkan tujuan pembelajaran, disarankan kepada guru mata pelajaran bahasa Jepang untuk menerapkan penggunaan metode *Jeopardy Game* dalam pembelajaran dengan baik, khususnya

dalam pembelajaran huruf bahasa jepang. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta menarik perhatian siswa dalam belajar. Kemudian, kepada peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian tentang penguasaan *hiragana*, khususnya untuk indikator 4 yaitu mampu menggunakan *Hiragana* ke dalam bentuk kata.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman dan Elya Ratna. 2003. *Evaluasi dan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Padang : Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNP.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* Seri Revisi IV. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Dalman. 2014. *Keterampilan Membaca*. Bandar Lampung: PT. Rajagrafindo Persada.
- Danasasmita, Wawan. 2009. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bandung: Rizki Press.
- Dewi, Septiyasani Puspita. 2016. Pengaruh Penggunaan Permainan Jeopardy Terhadap Keterampilan Menulis *Hanzi* Dasar Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Puri Mojokerto Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Djiwandono, M. Soenardi. 2008. *Tes Bahasa dalam Pengajaran*. Jakarta: Indeks.
- Fathurrohman, Muhammad dan Sulistyorini. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Lusiana, Evi dkk. 2016. *Nihongo KiraKira Bahasa Jepang Untuk SMA/MA*. Jakarta: Erlangga
- Istarani dan Muhammad Ridwan. 2015. *50 Tipe, Strategi dan Teknik Pembelajaran Kooperatif*. Medan: Media Persada.
- Kurniawan, Heru. 2015. *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Nanang Martono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.