

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN
ULAR TANGGA TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA
BAHASA JEPANG SISWA SMA**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



NURUL LATIFAH

17180011/2017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
SISWA SMA**

Nama : Nurul Latifah
NIM : 17180011
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Mei 2021

Disetujui oleh,
Pembimbing



Hendri Zalman, S. Hum, M.Pd
NIP. 19810408 200604 1 004

Mengetahui
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris
FBS-UNP



Desvalini Anwar, S.S, M.Hum, Ph.D
NIP. 19710525 199802 2 002

PENGESAHAN

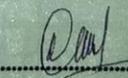
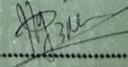
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra
Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang
dengan judul

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
SISWA SMA**

Nama : Nurul Latifah
NIM : 17180011
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Mei 2021

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Nova Yulia, S.Hum., M.Pd	: 
2. Sekretaris : Damai Yani, S.Hum., M.Hum	: 
3. Anggota : Hendri Zalman, S. Hum, M.Pd	: 



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

Jl. Belibis Air Tawar, Kampus Selatan FBS UNP, Padang 25131 Tlp. (0751) 447347

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nurul Latifah
NIM/TM : 17180011/2017
Prodi : 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 Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa SMA” 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 secara 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 dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris


Desvalini Anwar, S.S., M.Hum., Ph.D.
NIP.19710525.199802.2.002

saya yang menyatakan,



Nurul Latifah
17180011

ABSTRAK

Nurul Latifah, 2021. “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa SMA”. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh keterbatasan variasi media pembelajaran bahasa Jepang khususnya kosakata bahasa Jepang yang berdampak rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jepang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media permainan ular tangga berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sungai Limau. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen semu. Design yang digunakan yaitu posttest-only control group design. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI IPA 4 sebagai kelas eksperimen sebanyak 15 orang dan siswa kelas XI IPA 5 sebagai kelas kontrol sebanyak 16 orang. Data dalam penelitian ini yaitu hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa tes objektif pilihan ganda sebanyak 30 soal. Berdasarkan hasil uji-t dengan taraf signifikan 0,05 atau sebesar 5% diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,12 > 1,69$. Dengan kata lain, (H_1) diterima bahwa terdapat pengaruh media permainan ular tangga terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sungai Limau.

Kata Kunci : Penguasaan, Kosakata, Media, Ular Tangga

ABSTRACT

Nurul Latifah, 2021. “The Influence of The Use of Snake and Ladder Game Media On High Scholl Students’ Japanese Vocabulary Mastery”. Thesis, Japanese Language And Literature. Faculty Of Language And Art. Padang State University.

This research was motivated by the limited variety of Japanese learning media, especially Japanese vocabulary, which had an impact on the low learning outcomes of students and the lack of student’s interest in participating Japanese learning. The objective of this research was to determine whether the snake and ladder game media gave an effect on the mastery of Japanese vocabulary for the Eleventh grade students of SMA Negeri 2 Sungai Limau. This research was a quantitative research with a quasi-experimental type. The design used was the posttest-only control group design. Sampling used in this study was purposive sampling technique. The sample in this study were 15 students of class XI IPA 4 as the experimental class and 16 students of class XI IPA 5 as the control class. The data in this study were the posttest results of the experimental class and the control class. The instrument used to collect the data was a multiple choice objective test of 30 questions. Based on the results of the t-test with a significant level of 0.05 or 5%, It could be obtained that $t_{count} > t_{table}$ which was $2.12 > 1.69$. In other words, (H1) was accepted and there was an effect of the snake and ladder game media on the mastery of Japanese vocabulary for Eleventh grade students of SMA Negeri 2 Sungai Limau.

Key Words : *Mastery, Vocabulary, Media, Snake and Ladder*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat sehat dan kekuatan, serta hidayah-Nya sehingga penulis telah berhasil menulis skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa SMA”. Tak lupa pula sholawat beserta salam semoga tetap tercurkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW.

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

1. Bapak Hendri Zalman, S.Hum. M.Pd.,. Sebagai pembimbing sekaligus sebagai dosen Penasehat Akademik (PA) yang telah membimbing, membantu, dan memberikan nasehat dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Nova Yulia, S.Hum, M.Pd., dan Ibu Damai Yani, M. Hum., sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukan serta saran dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Desvalini Anwar, S.S, M.Hum,Ph.D dan Bapak Dr. Muhd. Al Hafizh, S.S, M.A, sebagai Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris.
4. Bapak ibu staf pengajar Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Padang.
5. Kepala Sekolah beserta Wakil SMA Negeri 2 Sungai Limau, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.

6. Siswa-siswi kelas XI IPA 4 dan XI IPA 5 yang sudah bersedia menjadi sampel dalam penelitian ini
7. Orang tua yang sangat luar biasa dalam mendo'akan dan dalam segala hal.
8. Kakak dan keluarga peneliti membantu dalam keuangan semasa penulis krisis ekonomi selama ngekos, serta do'a dan memberi masukan.
9. Meta Pebi Wijaya sebagai orang terdekat yang sering menemani walaupun dari jauh, memberikan support, membantu apapun yang bisa ia bantu, dan do'a.
10. Haqi Habibie sebagai sahabat terbaik yang membantu dalam hal apapun.
11. Kak Viona, kak Fani, kak Indah, dan kak Intan, sebagai senior sangat banyak membantu mengarahkan penulisan skripsi ini.
12. Teman-teman seperjuangan Grup Calon Wisudawati, yang menemani perjuangan sampai saat ini.
13. Teman-teman seperjuangan Hibike JPG1 Universitas Negeri Padang, serta semua pihak yang terlibat dalam penulisan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa 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, April 2021

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Definisi Operasional.....	7
BAB II LANDASAN TEORITIS	8
A. Kajian Teori	8
B. Penelitian Relevan.....	28
C. Kerangka Konseptual	31
D. Hipotesis Penelitian.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	33
B. Populasi dan Sampel Penelitian	35
C. Variabel dan Data.....	36
D. Instrumen Penelitian.....	37
E. Prosedur Penelitian.....	43
F. Teknik Pengumpulan Data.....	48
G. Uji Persyaratan Analisis	49
H. Teknik Analisis Data.....	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	54
A. Deskripsi Data.....	54

B. Analisis Data	58
C. Pembahasan.....	72
D. Hambatan Penelitian	74
BAB V PENUTUP	75
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	30
2. Diagram Batang Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Kontrol	55
3. Diagram Batang Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Eksperimen	55
4. Diagram Batang Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Kontrol Indikator 1	60
5. Diagram Batang Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Eksperimen Indikator 1.....	60
6. Lembar Jawaban Siswa Kelas Kontrol (Sampel KK 2) Dalam Menjawab Beberapa Soal Indikator 1.....	61
7. Lembar Jawaban Siswa Kelas Eksperimen (Sampel KE 2) Dalam Menjawab Beberapa Soal Indikator 1	61
8. Lembar Jawaban Siswa Kelas Kontrol (Sampel KK 7) Dalam Menjawab Beberapa Soal Indikator 1	62
9. Lembar Jawaban Siswa Kelas Eksperimen(Sampel KE 7) Dalam Menjawab Beberapa Soal Indikator 1	63
10. Diagram Batang Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Kontrol Indikator 2	65
11. Diagram Batang Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Eskperimen Indikator 2	66
12. Lembar Jawaban Siswa Kelas Kontrol (Sampel KK 14) Dalam Menjawab Beberapa Soal Indikator 2	67
13. Lembar Jawaban Siswa Kelas Eksperimen(Sampel KE 14) Dalam Menjawab Beberapa Soal Indikator 2	67

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. <i>Posttest Only Control Group Design</i>	34
2. Kisi - Kisi Soal Tes Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang	38
3. Rubrik Penskoran Tes Objektif	39
4. Tingkat Kesungkararan dan Daya Pembeda.....	41
5. Prosedur Pelaksanaan Penelitian	44
6. Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus <i>Posttest</i> Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen	54
7. Distribusi Frekuensi Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	55
8. Konversi Penilaian KKM Penguasaan bahasa Jepang Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	57
9. Nilai Max,Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen untuk Indikator 1	58
10. Distribusi Fekuensi PenguasaanKosakata bahasa Jepang Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen dilihat dari Indikator 1	59
11. Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen untuk Indikator 2	64
12. Distribusi Frekuensi Penguasaan Kosakata bahasa Jepang Siswa Kelas Kontrol dan Siswa Kelas Eksperimen dilihat dari Indikator 2.....	65
13. Perbandingan Penguasaan Kosakata bahasa Jepang Dengan dan Tanpa Media Permainan Ular Tangga.....	68
14. Uji Normalitas Data.....	69
15. Uji Homogenitas Data	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Bahasa Jepang.....	80
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	86
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol	102
4. Media Permainan Ular Tangga.....	118
5. Soal Uji Coba	122
6. Validasi Instrumen	128
7. Analisis Butir Soal.....	138
8. Reliabilitas.....	139
9. Soal <i>Posttest</i>	140
10. Kunci Jawaban	146
11. Nilai Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Eksperimen.....	147
12. Nilai Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Kontrol	148
13. Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	149
14. Uji Normalitas Kelas Ekperimen	150
15. Distribusi Tabel Z.....	151
16. Tabel Liliefors	152
17. Uji Homogenitas.....	153
18. Distribusi Tabel F.....	155
19. Uji Hipotesis.....	156
20. Distribusi Tabel T.....	158
21. Lembar Jawaban Siswa Kelas Kontrol.....	159
22. Lembar Jawaban Siswa Kelas Eksperimen	169

23. Dokumen Penelitian	179
24. Surat Izin Penelitian	182

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Alat yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari adalah bahasa. Bahasa merupakan elemen penting dalam kehidupan manusia. Dengan adanya bahasa, seseorang mampu menyampaikan maksud dan tujuan kepada orang lain. Sutedi (2011:2) mengatakan bahwa bahasa digunakan sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan ide, pikiran, hasrat, dan keinginan kepada orang lain. Berdasarkan data dari lembaga riset bahasa *Ethnologue* (2019), terdapat sekitar 7.909 bahasa yang diujar penduduk dunia untuk berkomunikasi, salah satunya adalah bahasa Jepang.

Bahasa Jepang dipakai oleh masyarakat Jepang untuk berinteraksi sehari-hari. Bahasa Jepang memiliki 4 macam huruf yakni, *Katakana*, *Hiragana*, *Kanji*, dan *Romaji*. Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang sudah banyak dipelajari di berbagai negara, salah satunya Indonesia. Hasil Survei Lembaga Pendidikan Bahasa Jepang di Luar Negeri yang dilakukan oleh *Japan Foundation* (2018), Indonesia berada di urutan kedua dengan jumlah pembelajar terbanyak di dunia. Pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia diselenggarakan pada Sekolah Menengah, Perguruan Tinggi (PT), dan kursus-kursus. Jumlah pembelajar bahasa Jepang yang paling banyak adalah pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA).

Pembelajaran bahasa Jepang di SMA mengacu pada kurikulum 2013 yang telah ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD). Bahan ajar yang banyak digunakan adalah buku *Nihongo*

Kirakira. Kompetisi dasar bahasa Jepang pada kata pengantar buku *Nihongo Kirakira* pembelajaran bahasa Jepang lebih mengutamakan penguasaan kosakata bahasa Jepang dan mampu berkomunikasi sederhana dengan bantuan (gambar, foto, bahasa tubuh, dan sebagainya). Kompetisi dasar ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Yuriko (dalam Dahidi dan Sudjianto, 2009:97) yang menjelaskan bahwa tujuan akhir dari pengajaran bahasa Jepang adalah supaya pembelajar mampu mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan *goi* yang baik. *Goi* disebut juga kosakata dalam bahasa Indonesia, yang juga berarti pembendaharaan kata. Jika pembelajar minim dalam kosakata, maka pembelajar akan sulit memahami bahasa tersebut (Hapsari, 2015).

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

Berdasarkan observasi selama melaksanakan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) di SMA Negeri 2 Sungai Limau dan hasil wawancara dengan guru bahasa Jepang SMA Negeri 2 Sungai Limau menyatakan bahwa ada

beberapa kendala dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya tentang kosakata, penggunaan media yang kurang bervariasi dan monoton membuat siswa merasa bosan dan minat belajar siswa dalam mempelajari bahasa Jepang menjadi rendah. Kendala lainnya adalah banyaknya kosakata baru yang harus dipelajari dalam setiap bab membuat siswa sulit mengingat kosakata-kosakata yang sudah dipelajari sebelumnya.

Kurangnya penguasaan kosakata yang dimiliki oleh siswa menyebabkan hasil belajar terkait kosakata bahasa Jepang sebagian dari siswa berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM yang ditetapkan oleh SMA Negeri 2 Sungai Limau pada mata pelajaran bahasa Jepang adalah 75. KKM tersebut juga berlaku untuk nilai-nilai tugas dan ulangan kosakata bahasa Jepang. Hal itu dikarenakan siswa kurang mengulangi materi kosakata-kosakata yang sudah dipelajari, mengakibatkan pemahaman dan penguasaan makna dan arti kosakata mereka rendah.

Untuk mengatasi masalah di atas, beberapa hasil penelitian merekomendasikan penggunaan media permainan ular tangga. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rizqi (2015) dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata bahasa Arab Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Jadid Kolomayan Kabupaten Blitar”. Penelitian tersebut menggunakan media ular tangga sebagai media untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Hasil dari penggunaan media tersebut menunjukkan antusias dan semangat siswa dalam belajar bahasa Arab, siswa menjadi lebih mudah menghafalkan kosakata dan

mudah mengingat kosakata, siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran bahasa Arab dan efektif meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa.

Wangge dan Sarriyah (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Permainan Ular Tangga Berbasis Cerita Rakyat Ende-Lio untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris”, terdapat hasil yang sangat signifikan antara siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil penelitian siklus I menunjukkan persentase rata-rata ketuntasan sebesar 68% pada siklus I dan 93% pada siklus II. Hasil ini menunjukkan telah terjadi peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris setelah diterapkan media permainan ular tangga berbasis cerita rakyat Ende-Lio. Peningkatan tersebut tidak terlepas dari manfaat permainan itu sendiri yakni sebagai salah satu sarana untuk menghibur. Melalui fungsi tersebut, membantu mahasiswa menjadi lebih rileks secara emosional dalam mempelajari bahasa Inggris yang sebelumnya dianggap sulit.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat diansumsikan media permainan ular tangga berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang. Untuk membuktikan asumsi tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan menerapkan media permainan ular tangga dengan judul penelitian “***Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Sungai Limau***”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Siswa sulit mengingat kosakata karena media yang kurang bervariasi sehingga membuat minat belajar siswa kurang.
2. Hasil belajar siswa khususnya kosakata bahasa Jepang masih rendah karena kurangnya penguasaan kosakata.
3. Dibutuhkan media yang tepat untuk mempermudah siswa dalam mengingat kosakata dan dapat menarik minat siswa dalam belajar kosakata.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini akan dibatasi pada penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Sungai Limau, khususnya pada buku pelajaran *Nihongo Kirakira* bab 21-22 dan dibatasi pada kata kerja, kata benda, kata keterangan waktu dan kata jumlah bilangan orang yang terdapat dalam bab 21-22.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah, dapat dirumuskan masalah yaitu, bagaimana pengaruh media permainan ular tangga terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Sungai Limau?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media permainan ular tangga terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Sungai Limau

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang ada atau ketiadaan pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang dan referensi untuk melakukan penelitian lanjutan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik, memberikan informasi tentang salah satu media yang bisa diterapkan dalam pembelajaran dan dapat memberikan variasi media yang lebih menarik dari sebelumnya guna menghilangkan kejenuhan siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang.
- b. Bagi siswa, diharapkan dengan penggunaan media permainan ular tangga ini dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.
- c. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat memberikan informasi mengenai penggunaan media ular tangga, serta perbandingan dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan penguasaan kosakata bahasa Jepang, maupun sejenisnya.

G. Definisi Operasional

Sehubungan dengan topik dan judul penelitian ini, ada beberapa istilah yang membutuhkan definisi operasional. Istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. Pengaruh

Pengaruh adalah hasil, efek atau akibat yang ditimbulkan oleh suatu strategi atau perlakuan. Pengaruh merupakan suatu keadaan yang menyebabkan hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi. Selain itu, pengaruh adalah daya yang bisa memicu sesuatu, menjadikan sesuatu itu berubah dari satu keadaan ke keadaan lain. Jika salah satu yang disebut pengaruh itu berubah, maka akan ada akibat yang ditimbulkannya. Pengaruh tersebut dapat dianalisis secara statistik dengan menggunakan uji-t.

2. Media Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh secara berkelompok. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Dimainkan dengan melemparkan dadu pada setiap sesi permainan.

3. Penguasaan kosakata bahasa Jepang

Penguasaan kosakata bahasa Jepang adalah kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kajian Teori

Berdasarkan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini, teori yang digunakan sebagai panduan dalam melakukan penelitian ini adalah: (1) Kosakata bahasa Jepang, (2) Pembelajaran Kosakata bahasa Jepang di SMA, (3) Media pembelajaran, (4) Media Permainan Ular Tangga

1. Kosakata Bahasa Jepang

a. Pengertian Kosakata Bahasa Jepang

Kosakata menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2006:617) adalah perbendaharaan kata. Sedangkan dalam bahasa Jepang istilah kosakata disebut dengan *goi*. Dahidi dan Sudjianto (2009:97) memaparkan bahwa *goi* adalah kosakata yang berarti kumpulan kata yang terkait dengan suatu bahasa atau dengan bidang tertentu dalam bahasa itu. Sedangkan Shinmura (dalam Dahidi dan Sudjianto, 2009:97) mendefinisikan *goi (vocabulary)* sebagai keseluruhan kata (tango) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada didalamnya.

Lebih lanjut, Tamamura (2001:74) mengartikan *goi* sebagai berikut : 語彙とは「ある一定の範囲の中で持用いられる語の集合」であるということになる。(*goi to wa aru ittei no han'i no naka de mochiirareru go no shuugou dearu to iu koto ni naru*). Artinya kosakata adalah kumpulan kata yang digunakan dalam ruang lingkup tertentu.

Hampir sama dengan yang disampaikan Miharu bahwa dalam bahasa Inggris kata adalah *word*, dan kosakata adalah *vocabulary*. Untuk mendefinisikan kosakata secara lebih rinci, Miharu (2010:8) mendefinisikan kata adalah unit makna independen terkecil, sedangkan kosakata adalah kumpulan kata-kata yang tersusun sistematis.

Dalam komunikasi secara lisan dan tulisan, kosakata merupakan unsur yang sangat penting. Yuriko (dalam Sudjianto dan Dahidi (2009: 97) menyebutkan bahwa “tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah para pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik dengan cara lisan maupun tulisan, salah satu penunjangnya adalah penguasaan kosakata bahasa Jepang yang memadai”.

Dari definisi oleh para ahli di atas, kosakata atau *goi* adalah sekumpulan kata yang menjadi dasar utama untuk menyusun kalimat, paragraf sampai sebuah buku dan menjadi bagian dalam suatu bahasa, baik secara lisan dan tulisan untuk berkomunikasi, menyampaikan ide dan gagasan kepada orang lain serta menunjang kelancaran berbahasa Jepang.

b. Klasifikasi Kosakata Bahasa Jepang

Kosakata bahasa Jepang dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok yaitu :

- 1) Klasifikasi kosakata bahasa Jepang berdasarkan asal-usul

Berdasarkan asal-usulnya, kosakata bahasa Jepang dibagi menjadi beberapa bagian. Hayashi (dalam Mardianti, 2018:11) menguraikan tentang pembagian kosakata berdasarkan asal-usulnya:

a) *Wago*

Hayashi (dalam mardianti, 2018): 和語とは、外国から言葉が入ってくる以前から日本人が使用していた日本語のことである。(*Wago to wa, gaikoku kara kotoba ga haitte kuru izen kara nihonjin ga shiyoushiteita nihongo no koto de aru*). Yang artinya *Wago* adalah bahasa Jepang yang sudah digunakan oleh orang Jepang sejak sebelum bahasa asing masuk.

Selain itu, Tanimitsu (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004: 99) berpendapat bahwa *wago* adalah kata-kata bahasa Jepang asli yang telah ada sebelum *kango* dan *gaikokugo* (bahasa asing) masuk ke Jepang. Kemudian Zalman (2014:18) menyatakan bahwa *wago* adalah istilah untuk kosakata penutur asli bahasa Jepang, yaitu orang Jepang. Ciri utama *wago* adalah ditulis dengan *hiragana* dan *kanji* yang hanya punya satu cara baca, yaitu *kunyomi*. Contohnya: 雨 (*ame*) yang berarti hujan.

Dengan kata lain, *wago* merupakan kata asli Jepang yang telah ada dari dulu sampai sekarang, sebelum adanya bahasa

serapan dari bahasa asing sampai digunakannya berbagai kata serapan dalam bahasa Jepang seperti saat ini.

b) *Kango*

Hayashi (dalam Mardianti, 2018:12) mengemukakan bahwa: 漢語は、古い中国からとりいれた言葉のことだと言われている。(Kango to wa furui chuugoku kara to ireta kotoba no koto da to iwarete iru). Yang berarti *Kango* adalah kosakata yang diambil dari bahasa Cina kuno). Sejalan dengan pendapat Tanimitsu (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009:101) bahwa *kango* adalah kata-kata yang berasal dari Cina lama lalu oleh bangsa Jepang digunakan sebagai bahasa sendiri. Namun *kango* ditulis dengan kanji yang dibaca dengan cara *onyomi* (cara baca Cina) atau dengan huruf *hiragana*. Lebih lanjut, Tamamura (2001:100) mendefinisikan *kango* sebagai berikut.

日本で、漢語は協議に中世以前に入ってきた中国起源の語を意味した。(nihon de, kango ha kyougi ni chuusei izen ni haitte ikota chuugoku kigen no go wo imishita). Yang artinya *kango* dalam arti sempit dapat diartikan sebagai kata yang berasal dari China yang masuk pada abad pertengahan atau sebelumnya.

Dari penjelasan para ahli diatas, *kango* adalah kata yang dipakai oleh orang Jepang yang berasal dari Cina dan dibaca

dengan cara baca Cina (*onyomi*) serta digunakan sebagai bahasa sendiri oleh bangsa Jepang.

c) *Gairaigo*

Hiroshi (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009:104), mengatakan *Gairaigo* adalah kata-kata yang diambil dari bahasa asing yang telah dimasukkan kedalam sistem bahasa Jepang. Biasanya kata yang diserap akan berbeda dengan pengucapan penutur asli dari kata itu berasal. Misalnya, *arbeit* dalam bahasa Jerman akan menjadi *arubaito* dalam bahasa Jepang.

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2009: 104), *gairaigo* adalah kata-kata yang berasal dari bahasa asing lalu dipakai sebagai bahasa nasional atau *kokugo* yang ditulis menggunakan huruf katakana. Sedangkan Miharuru (2010:45) berpendapat untuk kata asing (*gairaigo*), pengucapan aslinya telah diterjemahkan ke dalam bahasa Jepang dan diganti dengan fonologi bahasa Jepang. Selain itu Tamamura (2001:100) mengatakan bahwa

外来語は通常、かたかなで表記されるが、「たばこ」、
「かるた」などのように、近世に外国から入ってきたもので日本語にやくなじんだものは、ひらがなで表記されることもある。(gairaigo wa tsuujou, katakana de hyouki sareru ga [tabako][karuta]nado no youni, kinsei ni gaikoku kara haitte kita mono de nihongo ni yokuna jinda mon wa, hiragana de hyouki sareru koto mo aru).

Yang artinya *Gairaigo* biasanya ditulis dengan katakana, akan tetapi ada beberapa kata yang masuk dari luar negeri dan sudah akrab dengan bahasa Jepang kadang ditulis dengan hiragana seperti tabako, karuta.

Dengan kata lain, *gairaigo* adalah kata yang berasal dari bahasa asing yang dipakai oleh Jepang dengan cara mengganti pengucapan dan fonologinya ke dalam bahasa Jepang dan biasanya ditulis dengan menggunakan huruf katakana.

d) *Konshugo*

Sudjianto dan Dahidi (2009:108) menuturkan, *konshugo* merupakan kelompok kosakata yang terbentuk dari gabungan dua *kango*. Selain itu Mihar (2010:) mengatakan bahwa :

混種語は合成語の一語で、語種の異なる語や、また、語種の異なる接頭辞・接尾辞が結合してできた語である。

(*konshugo wa gousei go no issyu de, katarigusa no kotonaru go ya, mata, katarigusa no kotonaru settouji setsubiji ga ketsugou shite dekita go de aru*) . *Konshugo* adalah jenis kata majemuk, yaitu kata yang dibentuk dengan menggabungkan kata-kata dengan jenis kata yang berbeda. Contohnya : 荷物 (*nimotsu*). Sehingga dapat didefinisikan *konshugo* merupakan kata yang terbentuk dari gabungan dua jenis kata yang berbeda.

Dari penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa kosakata-kosakata yang dipakai dalam bahasa Jepang memiliki asal-usul yang berbeda-beda.

2) Klasifikasi kosakata berdasarkan pemakaian dan pemahaman

Ditinjau dari segi pemakaian dan pemahamannya, kosakata dibagi menjadi dua macam, yaitu *Shiyoo goi* dan *Rikai goi*. *Ishida* (dalam Dahidi dan Sudjianto, 2004:110) menjelaskan bahwa “kosakata yang dapat dipahami oleh seorang individu disebut *rikai goi*, sedangkan kosakata yang sebenarnya dipakai disebut *shiyoo goi*”. Lalu Sudjianto dan Dahidi (2009:110) memperjelas bahwa *Shiyoo goi* merupakan kosakata yang dapat dipakai seseorang atau individu pada saat berbicara atau menulis. Sedangkan *Rikai goi* adalah kosakata yang bisa dipahami maknanya oleh seorang individu meskipun tanpa membuka kamus saat membaca ataupun mendengarkan.

Berdasarkan penjelasan mengenai klasifikasi kosakata berdasarkan pemakaian dan pemahamannya, kosakata yang digunakan dalam penelitian ini termasuk kosakata *shiyoo goi*, yaitu kosakata yang berdasarkan pemakaiannya digunakan ketika menulis atau berbicara.

3) Klasifikasi kosakata bahasa Jepang berdasarkan gramatikal

Berdasarkan gramatikalnya, Zalman (2014:19) memaparkan bahwa pengelompokan kosakata bahasa Jepang dikelompokkan

menjadi beberapa kelas kata yang disebut *hinshi bunrui*. *Hinshi bunrui* terdiri dari kata benda (*Meishi*), kata kerja (*Doushi*), kata sifat (*Keiyoushi*), kata keterangan (*Fukushi*), partikel (*Joshi*), dan kopula (*Jodoushi*).

Berikut contoh-contoh kosakata berdasarkan jenis kata.

- Kata benda (*meshi*)

Contoh : buku (*hon*), tas (*kaban*) , meja (*tsukue*) dan sebagainya.

- Kata kerja (*doushi*)

Contoh : menulis (*kakikamsu*) , membaca (*yomimasu*), makan (*tabemasu*) dan sebagainya.

- Kata sifat (*keiyoushi*)

Contoh : cantik (*kirei*), tinggi (*takai*), luas(*hiro*) dan sebagainya.

- Kata keterangan (*fukushi*)

Contoh : sekarang (*ima*), besok (*ashita*), sering (*yoku*), selalu (*totemo*) dan sebagainya.

- Partikel (*joshi*)

Contoh : *ga, no, wo, ni, kara, de* dan sebagainya.

- Kopula (*jodoushi*)

Contoh : seperti (*youda*).

Dari paparan diatas, diketahui bahwa kosakata berdasarkan gramatikalnya terdiri dari banyak jenis kata yang berbeda-beda fungsi, arti, dan cara penggunaannya.

4) Klasifikasi kosakata bahasa Jepang berdasarkan Penuturnya

Dilihat dari segi penuturnya, kosakata dibedakan menjadi *jidoogo* atau *yoojigo* (bahasa anak-anak), *wakamono kotoba* (bahasa anak muda/remaja), *roojingo* (bahasa orang tua), *joseigo* atau *onna kotoba* (bahasa wanita), *danseigo* atau *otoko kotoba* (bahasa pria), *gakusei yoogo* atau *gakuseigo* (bahasa mahasiswa) (Sudjianto dan Dahidi 2009:203).

Berdasarkan pengelompokan kosakata bahasa Jepang yang ditinjau dari penuturnya, terdapat jenis-jenis bahasa yang digunakan sesuai umur dan jenis kelaminnya.

2. Pembelajaran Kosakata bahasa Jepang Di SMA

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai proses interaksi antara guru, siswa dan materi ajar dalam lingkungan belajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kosakata merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA. Setiap pembelajaran bahasa Jepang selalu membahas tentang kosakata sesuai dengan tema yang sedang dipelajari. Dalam kurikulum mata pelajaran bahasa Jepang untuk SMA, kosakata bahasa Jepang terdapat 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.

Pada SMA Negeri 2 Sungai Limau, mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 2 Sungai Limau merupakan mata pelajaran lintas minat yang

hanya diikuti oleh kelas XI saat ini, namun sudah diikuti sejak mereka berada di kelas X. Artinya tidak semua siswa di SMA Negeri 2 Sungai Limau mendapat pembelajaran bahasa Jepang. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013, namun pada prosesnya belum berjalan maksimal karena tipe pengajarannya masih tergolong tipe pengajaran langsung (ceramah). Menurut Permendikbud (2018) no 36, kurikulum 2013 adalah pola pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, terjadi interaksi antara guru dan siswa, pembelajaran menjadi aktif, serta pola belajar menjadi kelompok.

Kompetisi dasar yang harus dicapai dalam pembelajaran kosakata menurut kurikulum 2013 adalah siswa mampu menyatakan kosakata yang berhubungan dengan tema yang dipelajari, mampu menyatakan kosakata berdasarkan gambar yang berhubungan dengan tema dan mampu mengidentifikasi kata yang tepat untuk melengkapi kalimat rumpang. Dan materi kosakata yang diajarkan adalah materi yang sudah secara terstruktur dengan acuan tema setiap bab, setiap bab terdapat kosakata yang selalu terkait dengan tema tanpa ada dipilah-pilah berdasarkan jenis atau kelas katanya. Oleh karena itu bab yang akan diteliti juga seperti itu. Adapun indikator dalam kurikulum bahasa Jepang terkait kosakata pada SMA Negeri 2 Sungai Limau adalah siswa mampu mengidentifikasi kosakata, mampu memahami arti kosakata.

Berdasarkan kurikulum di atas, indikator tes dalam penelitian ini yaitu siswa mampu mengidentifikasi gambar sesuai dengan kosakata dan sebaliknya,

siswa mampu mengidentifikasi arti kosakata dalam bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang maupun sebaliknya. Buku pegangan wajib yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 2 Sungai Limau adalah buku pelajaran *Nihongo Kirakira* kelas XI.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media secara *Etimologi* berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. *AECT (Association of Education and Communication Technology)* memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Arsyad 2014: 3). Selanjutnya Criticos (dalam Daryanto, 2016:4) memaparkan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Sedangkan Sadiman (2012:6) mengemukakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang belajar.

Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar (Kustandi dan Sutjipto, 2011:3). Berdasarkan pendapat para ahli mengenai media pembelajaran diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dan siswa guna memudahkan serta menunjang proses belajar mengajar yang efektif serta efisien. Selain itu

media pembelajaran juga dapat merangsang minat dan memotivasi siswa untuk belajar

b. Manfaat Media

Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2014:25) mengemukakan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Daryanto (2016:5) menyebutkan kegunaan media meliputi beberapa hal, yaitu :

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas
- 2) Mengatasi keterbelakangan ruang, waktu, tenaga dan daya indra

- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar;
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya;
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama;
- 6) Dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar.

c. Jenis-jenis Media

Ditinjau dari jenisnya, media terbagi menjadi beberapa jenis yaitu;

1) Jenis media ditinjau dari teknologi yang sudah ada

Semakin majunya ilmu pengetahuan dan teknologi, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran pun juga semakin berkembang.

Dari berbagai macam teknologi yang ada, Arsyad (2014:29) mengelompokkannya dalam empat kelompok, yaitu:

- a) Teknologi cetak, adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis.
- b) Teknologi audio-visual, adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.

- c) Teknologi berbasis komputer, merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor.
 - d) Teknologi gabungan, adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.
- 2) Jenis media ditinjau dari perkembangan teknologi

Ditinjau dari perkembangan teknologi, Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 2013:33) mengelompokkan berbagai jenis media yaitu:

(1) Pilihan Media Tradisional

- a) Visual diam yang diproyeksikan, yaitu proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, dan *filmstrips*.
- b) Visual yang tak diproyeksikan, yaitu gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, dan papan-bulu.
- c) Audio, yaitu rekaman piringan, pita-kaset, *reei*, dan *cartridge*.
- d) Penyajian multimedia, yaitu slide plus suara (tape) dan *multiimage*.
- e) Visual dinamis yang diproyeksikan, yaitu film, televisi, video.
- f) Cetak, yaitu buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah dan lembaran lepas (*hand-out*).
- g) Permainan, yaitu teka-teki, simulasi dan permainan papan.
- h) Realia, yaitu model, specimen (contoh), dan manipulatif.

(2) Pilihan Media Teknologi Mutakhir

- a) Media berbasis telekomunikasi, yaitu *teleconference* dan kuliah jarak jauh.
- b) Media berbasis mikroprosesor, yaitu *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelegen, interaktif, *hypermedia*, compact (video) disc.

3) Jenis media ditinjau dari kesiapan pengadaannya

Ditinjau dari kesiapan pengadaannya, Sadiman (2012:83) mengelompokkannya dalam dua jenis, yaitu media jadi. Dikatakan media jadi karena sudah merupakan komoditi perdagangan dan terdapat di pasaran luas dalam keadaan siap pakai (*media by utilization*), dan media rancangan karena perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud atau tujuan pembelajaran tertentu (*media by design*).

Berdasarkan klasifikasi media yang telah diuraikan di atas, adapun media permainan ular tangga dalam penelitian ini merupakan jenis media permainan tradisional yaitu permainan papan dan termasuk dalam *media by design* karena perlu dirancang secara khusus untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

4. Media Permainan Ular Tangga

a. Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga adalah salah satu jenis permainan tradisional yang mendunia. Permainan ini merupakan jenis permainan yang dilakukan

secara berkelompok, melibatkan beberapa orang dan tidak dapat digunakan secara individu. Media pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga dalam penelitian ini terdiri dari empat bagian yaitu; kertas papan permainan, kartu kosakata gambar, dadu dan maskot/bidak.

Haryono (2013:134) memaparkan bahwa ular tangga adalah salah satu permainan yang merakyat dan digemari dari usia anak-anak, remaja bahkan dewasa. Pada permainan ular tangga, pemain dituntut cermat terhadap setiap langkahnya agar dapat cepat menyelesaikan *finishnya*. Selanjutnya Haryono (2013:130) juga menambahkan bahwa jenis-jenis permainan yang dapat dijadikan media pembelajaran adalah kartu remi, wayang, pesan berantai, mencari titik perbedaan 2 gambar, teka teki silang, puzzle, ular tangga, monopoli, dan drama.

Sadiman (2012:78) mengemukakan berdasarkan sifatnya, permainan dapat dibedakan atas permainan yang kompetitif dan nonkompetitif. Permainan yang kompetitif mempunyai tujuan yang jelas dan pemenang dapat diketahui secara cepat. Iva (dalam Ratnaningsih, 2014) berpendapat bahwa ular tangga dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar karena menggunakan pendekatan bermain sambil belajar.

Mahmudah (2018) mengatakan bahwa media ular tangga merupakan media visual yang bentuknya kongkret yang dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Selain itu, (Fadlillah (2019:58) berpendapat bahwa dengan permainan yang melibatkan siswa secara

langsung, siswa akan lebih mudah mengingat pengalaman yang pernah dilakukannya.

Dari pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa permainan ular tangga merupakan jenis permainan yang kompetitif dan edukatif karena permainan ular tangga mempunyai tujuan yang jelas yaitu untuk mencapai *finish* dan pemenangnya adalah yang mencapai *finish* lebih dulu.

b. Permainan Ular Tangga Modifikasi

Permainan ular tangga yang digunakan dalam penelitian ini merupakan permainan ular tangga yang telah dimodifikasi. Peraturan dasar permainan juga telah di ubah dengan tujuan menyesuaikan dengan konsep permainan serta tujuan penelitian ini. Pada permainan ular tangga ini, satu kelompok terdiri dari 6 orang dan dibagi menjadi 3 tim. Tiap tim diundi atau ditentukan kelompoknya oleh pengajar, tujuannya adalah supaya menyetarakan level pemain. Pada kelengkapan media ular tangga, bidak harus berbeda warna untuk mudah membedakan tiap pemain. Terdapat tambahan papan yang berisi kosakata dan gambar terkait materi pelajaran. Namun, tidak semua kotak pada papan permainan diisi dengan kosakata dan gambar, melainkan akan diacak menyesuaikan tujuan penelitian ini. Akan ada kotak bonus yang berisi poin pada kotak-kotak yang ditentukan peneliti. Selain itu, juga terdapat kartu kosakata dan kartu gambar yang berfungsi mencocokkan kartu atau gambar pada papan permainan.

Permainan ular tangga ini menerapkan cara bermain ular tangga seperti pada umumnya. Namun, Permainan ular tangga ini menjadikan

kosakata bahasa Jepang sebagai latar atau inti dari permainan ini. Dalam permainan ini papan permainan terdiri dari 100 kotak hingga mencapai *finish*.

c. Media Ular Tangga dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang

Pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media permainan ular tangga ini memiliki tahapan-tahapan, yaitu :

1) Penyampaian Tujuan dan Motivasi

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

2) Pembagian Kelompok

Pembagian kelompok bertujuan agar setiap pembelajar mendapat kesempatan untuk bermain dalam kelompoknya. Pembagian kelompok ditentukan oleh pengajar agar menyetarakan level pemain.

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. Di dalam proses pembelajaran guru dibantu oleh media, demonstrasi, pertanyaan atau masalah nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dijelaskan pula tentang keterampilan dan kemampuan yang diharapkan dapat dikuasai siswa, tugas dan pekerjaan yang harus dilakukan serta cara-cara mengerjakannya.

- 4) Guru menjelaskan Langkah-langkah Permainan Ular Tangga modifikasi.

Langkah-langkah permainan ular tangga dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian ini. Berikut langkah-langkah permainan ular tangga kosakata bahasa Jepang

1. Satu kelompok terdiri 6 orang, masing-masing kelompok dibagi lagi menjadi tim. Satu tim terdiri atas 2 pemain.
2. Setiap tim bersama kelompoknya harus berada di depan papan permainan ular tangga yang sudah disediakan.
3. Setiap tim akan diberikan kesempatan memilih maskot/bidak dan akan diberikan kartu-kartu yang berisi kosakata-kosakata dan gambar yang terkait dengan materi pembelajaran.
4. Masing-masing tim, akan punya tugas yang berbeda, pemain 1 bertugas sebagai orang yang menguncang dadu, dan memainkan maskot/bidaknya. Sedangkan pemain 2 tugasnya mencari kartu kosakata atau gambar yang sesuai dengan kotak yang di tempati oleh pemain 1 nantinya.
5. Setiap tim menentukan urutan menguncang dadu.
6. Para pemain harus menguncang dadu sesuai urutannya.
7. Pemain menguncang dadu, kemudian ketika muncul angka pada mata dadu maka pemain harus menjalankan koinnya dikotak ular tangga sesuai jumlah angka dadu yang muncul.

8. Jika pemain 1 berhenti di kotak yang berisi kosakata bahasa Jepang, maka pemain 2 harus mencari kartu gambar yang sesuai dengan kosakata pada kotak yang ditempati oleh pemain 1.
Namun,
9. Jika pemain 1 berhenti di kotak yang berisi sebuah gambar, maka pemain 2 harus mencari kartu kosakata yang sesuai dengan gambar yang ditempati pemain 1.
10. Setiap tim yang bermain diberikan waktu 5 detik untuk mencari kosakata atau gambar yang tepat.
11. Tim yang tidak dapat menemukan kartu kosakata atau gambar, maka tidak bisa mengikuti permainan pada 1 putaran selanjutnya.
12. Jika pemain 1 dalam perjalanannya menemui gambar tangga, maka ia bisa langsung naik mengikuti alur tangganya.
13. Namun, jika pemain 1 dalam perjalanannya menemui gambar ular, maka ia harus turun mengikuti alur ular tersebut.
14. Jika dalam penguncangan dadu muncul mata dadu 6 maka tim tersebut dapat menguncang dadu satu kali lagi.
15. Tim yang menang adalah yang mencapai *finish* lebih dulu.
16. Begitu seterusnya.

5) Penentuan Juara

Penentuan juara dipilih berdasarkan tim bukan berkelompok. 3 tim yang paling cepat mencapai finish dalam kelompoknya, akan bermain lagi untuk menentukan juara 1, 2, dan 3.

6) Pemberian Penghargaan Prestasi/hadiah

Pemberian penghargaan sebagai apresiasi bagi tim yang mendapatkan juara. Pemberian penghargaan prestasi bertujuan agar minat pembelajar menjadi lebih tinggi, terlebih jika diberikan hadiah-hadiah kecil yang dapat membangun motivasi dan persaingan yang baik antar pembelajar.

B. Penelitian Relevan

Pertama, penelitian mengenai permainan ular tangga yang telah dilakukan oleh Khayatun (2013) dengan judul "*Efektivitas Teknik Permainan Ular Tangga untuk meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA N 3 Purworejo*". Dari hasil penelitian, kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata post-test sebesar 17,33 lebih tinggi dari nilai rata-rata post-test kelas kontrol yaitu sebesar 16,08. Pada kelas eksperimen diperoleh peningkatan nilai keterampilan berbicara Bahasa Prancis sebesar 1,52, sedangkan pada kelas kontrol hanya sebesar 0,39. Dengan demikian, peningkatan nilai keterampilan berbicara Bahasa Prancis pada kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol ($1,52 > 0,39$).

Berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan gain score, diperoleh rerata nilai gain score pada kelas eksperimen sebesar 0,30 yang termasuk dalam kategori sedang, dan rerata nilai gain score pada kelas kontrol sebesar -0,10 yang termasuk

dalam kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknik permainan ular tangga lebih efektif dalam pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Prancis pada siswa kelas XI SMA Negeri 3 Purworejo dibandingkan dengan penggunaan teknik konvensional.

Kedua, penelitian mengenai media permainan ular tangga yang dilakukan oleh Rizqy (2015) dengan judul "*Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk meningkatkan penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Jadid Kolomayan Kabupaten Blitar*". Permainan ular tangga dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Ini terbukti dari hasil penilaian tes yang diberikan pada akhir pembelajaran di setiap siklus. Pada awal sebelum diadakan tindakan, rata-rata nilai tes siswa hanya 51,7, kemudian meningkat dari siklus I sampai siklus III dengan rata-rata masing-masing sebesar siklus I (58,1), siklus II (66,3), dan siklus III (77,2). Dengan hasil uji-t $3,14 (t_{hitung}) > 1,70 (t_{tabel})$. Dari hasil penggunaan ular tangga menunjukkan (1) Antusias dan semangat siswa besar dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab, (2) Siswa menjadi mudah menghafalkan kosakata bahasa Arab, (3) Siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran bahasa Arab.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Fauzi, dkk (2017) dengan judul "*Keefektifan Permainan Sugoroku (Ular Tangga) dalam pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap siswa SMK Kansai Pekanbaru)*". Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan terhadap permainan *sugoroku* (ular tangga) dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang siswa kelas XII SMK KANSAI Pekanbaru, penulis menjelaskan dalam

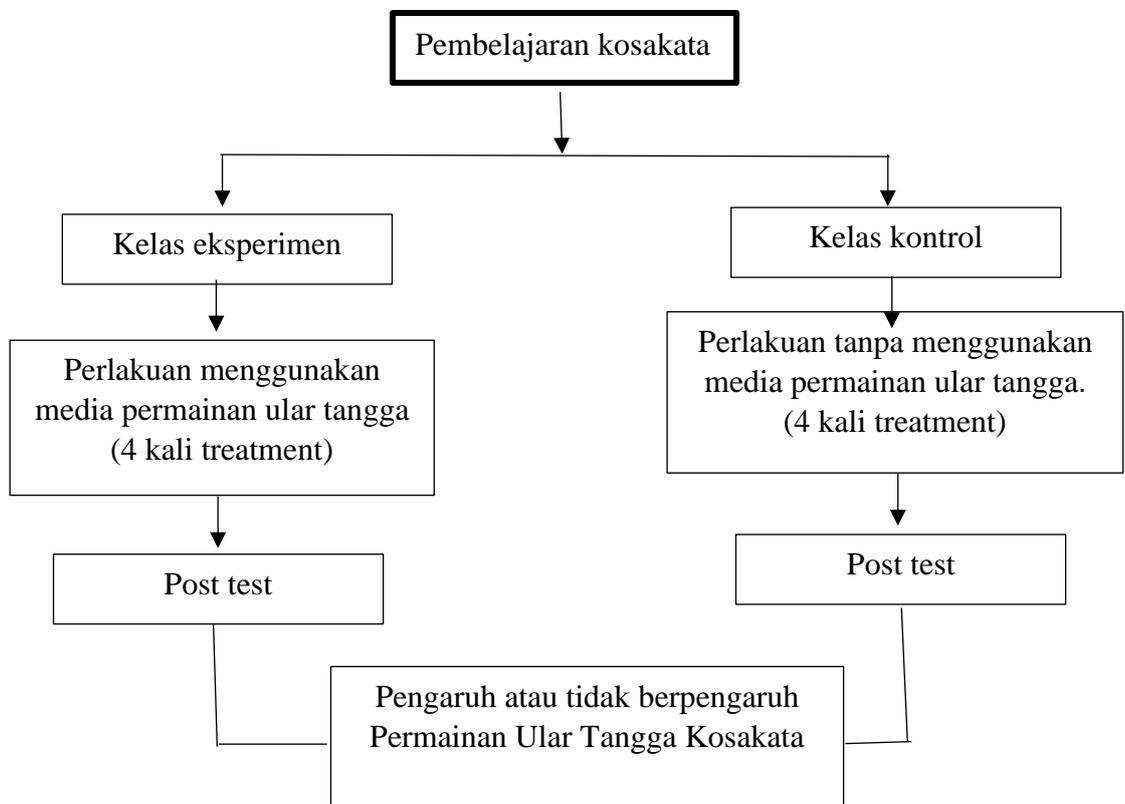
bentuk data analisis secara statistik dengan menggunakan rumus uji t. Berdasarkan pengolahan data akhir, hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} = 6,21$ dan $t_{tabel} = 1,68$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,21 > 1,68$. Adapun nilai rata-rata pretest yang diperoleh kedua sampel adalah 43,25 pada kelas eksperimen dan 40,25 pada kelas kontrol. Pada *posttest* terjadi peningkatan nilai yang cukup baik di kelas eksperimen yang menggunakan permainan *sugoroku* (ular tangga) dengan rata-rata 82,75, dan pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional tidak terjadi peningkatan yang begitu berarti dengan jumlah rata-rata 60. Dengan demikian permainan *sugoroku* (ular tangga) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran bahasa Jepang khususnya pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Dalam proses permainan *sugoroku* (ular tangga) siswa terlibat secara langsung dan siswa tidak hanya mendengarkan serta mencatat kosakata yang ada di papan tulis tetapi siswa yang berperan langsung dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan ini dengan mengingat melihat dan mendengar langsung kosakata yang sedang dipelajari, sehingga siswa lebih menguasai materi pelajaran, termotivasi dan juga meningkatkan daya ingat terhadap materi pelajaran yang sedang berlangsung.

Persamaan penelitian ini dengan ketiga penelitian yang diuraikan sebelumnya yaitu sama-sama merupakan penelitian kuantitatif, dengan metode eksperimen, dan menggunakan media permainan ular tangga. Perbedaannya : pertama, perbedaan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya yaitu penerapan pada sekolah yang berbeda. Penelitian ini menerapkan di SMA Negeri

2 Sungai Limau. Kedua, perbedaan pada dua penelitian sebelumnya yaitu pada yang ditelitinya, namun satu penelitian sebelumnya dan peneliti sama-sama meneliti pada kosakata bahasa Jepang. Adapun kontribusi penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu pada kajian teori mengenai permainan ular tangga serta acuan dalam pembahasan.

C. Kerangka Konseptual



Gambar 1.
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual yang telah dikemukakan tersebut, maka rumusan hipotesis penelitian ini sebagai berikut :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penguasaan kosakata bahasa Jepang pada penggunaan media permainan ular tangga pada siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Sungai Limau. Hipotesis diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05. H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05.

H_1 : Terdapat pengaruh Penguasaan kosakata bahasa Jepang pada penggunaan media permainan ular tangga siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Sungai Limau. H_1 diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05. H_1 ditolak jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa media permainan ular tangga berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sungai Limau. Pengaruh tersebut terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 80,13, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 67,25. Ditinjau dari indikator, kelas dengan menggunakan media permainan ular tangga, berada pada kualifikasi “baik” untuk semua indikator yaitu, 80,66 untuk indikator 1 dan 79,33 untuk indikator 2. Sedangkan kelas tanpa menggunakan media permainan ular tangga berada pada kualifikasi “lebih dari cukup” dengan nilai rata-rata 70,31 untuk indikator 1 dan “cukup” dengan nilai rata-rata 61,25 untuk indikator 2. Pengaruh lainnya terlihat saat proses pembelajaran berlangsung, siswa menjadi aktif dan berminat untuk mengikuti pembelajaran bahasa Jepang serta termotivasi untuk menjadi tim terbaik dengan menggunakan media permainan ular tangga.

Berdasarkan hasil statistik, peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan hasil uji-t yaitu, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,12 > 1,69$) pada taraf signifikan 0,05 (5%). Jadi, disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sungai Limau dengan menggunakan media permainan ular tangga lebih baik daripada tanpa menggunakan media permainan ular tangga, serta terbukti penggunaan media permainan ular tangga berpengaruh secara signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sungai Limau.

B. Saran

Saran dalam penelitian ini antara lain ;

1. Bagi pengajar, media permainan ular tangga bisa dijadikan salah satu media yang bisa diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dan dapat menjadi variasi media yang lebih menarik dari sebelumnya untuk mengurangi rasa jenuh siswa.
2. Bagi siswa, penggunaan media permainan ular tangga dapat menambah wawasan serta pengalaman dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
3. Bagi peneliti lain, diharapkan bisa melakukan penelitian lanjutan dengan meminimalisir hambatan yang telah dipaparkan dalam penelitian ini. Selain itu juga diharapkan dapat melakukan penelitian tentang media permainan ular tangga yang diterapkan pada konsep atau mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman dan Ellya Ratna. 2003. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Buku Ajar. Padang: Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBSS UNP.
- Amja, Vionaliza Ligenesia. 2019. “Efektivitas Permainan Media Teka-Teki Silang Terhadap Penguasaan *Goi* Tingkat Dasar pada siswa Kelas XI tahun masuk 2018 SMA Negeri 5 Padang”. *Jurnal Omiyage* vol 2 (3). Hal 151-157
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____ 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Bungin, M. Burhan. 2011. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana
- Chabib, Moch. dkk. 2017. “Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD”. *Jurnal Pendidikan* vol, 2, (7). Hal 910-918
- Dahidi, Ahmad dan Sudjianto. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc
- Darmadi, Hamid. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Djiwandono, Soenardi. 2011. *Tes bahasa*. Jakarta: Indeks
- Fadlillah, M. 2017. *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Prenada Media
- Fauzi, Indah Risti. dkk. 2017. *Keefektifan Permainan Sugoroku (ular tangga) dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa SMK KANSAI Pekanbaru)*. Riau: Universitas Riau
- Hapsari, Merlyana Dwi, 2015. “Efektifitas Ludo Word Game (LWG)alam Meningkatkan Kosakata Bahasa Jepang di SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan-Brebes”. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang