

**EFEKTIFITAS MODIFIKASI PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI SMA NEGERI
12 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

**Rensi Jofira
15180028/2015**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**EFEKTIFITAS MODIFIKASI PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI SMA
NEGERI 12 PADANG**

Nama : Rensi Jofira
NIM : 15180028/ 2015
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 16 Agustus 2019

**Disetujui oleh,
Pembimbing**



Meira Anggia Putri, S.S, M.Pd
NIP. 19870513 201404 2 001

**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**

EFEKTIFITAS MODIFIKASI PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI SMA NEGERI 12 PADANG

Nama : Rensi Jofira
NIM : 15180028/ 2015
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 16 Agustus 2019

Tim Penguji

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



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

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

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rensi Jofira
NIM : 15180028/ 2015
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan, bahwa Tugas Akhir saya dengan judul, "Efektifitas Penggunaan Modifikasi Permainan Monopoli terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMA Negeri 12 Padang" 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,

Rensi Jofira
15180028/ 2015

ABSTRAK

Rensi Jofira. 2019. “Efektifitas Modifikasi Permainan Monopoli Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMA Negeri 12 Padang.”Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini membahas tentang efektifitas penggunaan modifikasi permainan monopoli terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 12 Padang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya efektifitas penggunaan modifikasi permainan monopoli terhadap penguasaan kosakata Bahasa Jepang. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen semu “*posttest only control grup design*”. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 12 Padang yang terdaftar pada periode Januari-Juli tahun ajaran 2019/2020. Sampel penelitian adalah 33 orang siswa kelas XI IPA 5 sebagai kelas eksperimen dan 30 orang siswa kelas XI IPS 5 sebagai kelas kontrol. Data penelitian ini adalah skor hasil tes akhir penguasaan penguasaan kosakata bahasa Jepang tanpa dan dengan menggunakan modifikasi permainan monopoli siswa kelas XI SMA Negeri 12 Padang. Skor hasil tes tersebut dibandingkan dengan menggunakan rumus uji-t untuk mengetahui ada atau tidaknya efektifitas yang terjadi. Berdasarkan hasil uji-t, disimpulkan bahwa penggunaan modifikasi permainan monopoli efektif secara signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 12 Padang karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ (6,22> 2,00) pada taraf signifikan 0,05. Jadi, disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 12 Padang dengan menggunakan modifikasi permainan monopoli lebih baik dari pada tanpa menggunakan modifikasi permainan monopoli.

Kata kunci: Kosakata bahasa Jepang, Efektifitas, Modifikasi Permainan Monopoli

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbilalamin. Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan segenap rahmat dan hidayah. Shalawat beserta salam penulis haturkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW sehingga penulis telah berhasil menulis skripsi ini dengan judul “Efektifitas Modifikasi Permainan Monopoli Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMA Negeri 12 Padang”.

Skripsi ini ananda persembahkan khusus kepada ayahanda dan ibunda tercinta. Terimakasih atas kasih sayang, do’a, dan dukungannya selama ini yang tercurahkan kepada ananda. Terimakasih buat adinda atas dukungan, perhatian, dan do’anya. Dan juga untuk seluruh keluarga besar Rensi yang telah memberikan dukungan dan kasih sayang selama ini sehingga tercapainya keberhasilan ini.

Selama melaksanakan penelitian ini tentunya tidak terlepas dari bantuan, dorongan, petunjuk, pelajaran, bimbingan, dan motivasi berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu Meira Anggia Putri S.S M.Pd., sebagai pembimbing skripsi dan pembimbing akademik yang telah membimbing dan memberikan nasehat serta masukan dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Nova Yulia, S.Hum, M.Pd., sebagai Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNP dan dosen penguji yang telah memberikan masukan dalam penulisan skripsi ini.

3. Ibu Damai Yani, M.Hum., sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukan dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Refnaldi, S.Pd., M.Litt., dan Fitrawati, S.S., M. Pd., sebagai Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris.
5. Bapak dan Ibu staf pengajar Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris Universitas Negeri Padang.
6. Dosen-dosen bahasa Jepang Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang.
7. Bapak Muhammad Isya, M. Pd selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 12 Padang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di SMA Negeri 12 Padang.
8. Ibu Risye Honey, S.Hum., selaku guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 12 Padang atas waktu dan bimbingannya selama peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 12 Padang.
9. MyUkhti Siti Fatimah yang telah memberikan banyak dorongan, masukan, dan waktunya untuk selalu menemani dalam setiap proses ini. Ukhti yang selalu menyayangi, selalu mengajari banyak hal, dan selalu memberikan kebahagiaan yang tak terlupakan.
10. Keluarga Besar Unit Pengembangan Karir dan Kewirausahaan Universitas Negeri Padang (UPKK UNP).
11. Shiage, sahabat-sahabat, mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang UNP serta semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Peneliti 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, Juli 2019

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A.Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Definisi Operasional.....	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Landasan teori	8
1. Kosakata Bahasa Jepang.....	8
a. Pengertian Kosakata Bahasa Jepang.....	8
b. Pembagian kosakata bahasa Jepang.....	9
2. Media Pembelajaran	14
a. Pengertian Media Pembelajaran	14
b. Karakteristik Media Pembelajaran	15
c. Manfaat Media Pembelajaran.....	17
3. Permainan Monopoli	19
a. Pengertian Permainan Monopoli	19
b. Manfaat Permainan Monopoli	20

c. Alat Permainan Monopoli.....	20
d. Langkah-langkah Permainan Monopoli.....	21
B. Penelitian Relevan	22
C. Kerangka Konseptual	24
D. Hipotesis Penelitian	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian	26
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	27
C. Variabel dan Data Penelitian	28
D. Instrumen Penelitian.....	29
E. Prosedur Penelitian.....	33
F. Teknik Pengumpulan Data	36
G. Uji Persyaratan Analisis	36
H. Teknik Analisis Data	39
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	41
B. Analisis Data	48
C. Pembahasan.....	74
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1	Kerangka Konseptual..... 24
Gambar 2	Diagram Batang Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Kontrol SMAN 12 Padang..... 44
Gambar 3	Diagram Batang Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Eksperimen SMAN 12 Padang..... 47
Gambar 4	Diagram Batang Penguasaan Penguasaan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 12 Padang Tanpa Menggunakan Modifikasi Permainan Monopoli Untuk Indikator 1 (menerjemahkan kosakata Bahasa Jepang ke dalam Bahasa Indonesia dan sebaliknya)..... 51
Gambar 5	Diagram Batang Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 12 Padang Tanpa Menggunakan Modifikasi Permainan Monopoli untuk indikator 2 (memilih kosakata yang sesuai dengan gambar)..... 54
Gambar 6	Diagram Batang Penguasaan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 12 Padang Tanpa Menggunakan Modifikasi Permainan Monopoli untuk indikator 3 (melengkapi kalimat)..... 57
Gambar 7	Contoh Lembar Jawaban Sampel Kelas Kontrol..... 58
Gambar 8	Diagram Batang Penguasaan Penguasaan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 12 Padang Dengan Menggunakan Modifikasi Permainan Monopoli Untuk Indikator 1 (menerjemahkan kosakata Bahasa Jepang ke dalam Bahasa Indonesia dan sebaliknya)..... 63
Gambar 9	Diagram Batang Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 12 Padang Dengan Menggunakan Modifikasi Permainan Monopoli untuk indikator 2 (memilih kosakata yang sesuai dengan gambar)..... 66
Gambar 10	Diagram Batang Penguasaan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 12 Padang Dengan Menggunakan Modifikasi Permainan Monopoli untuk indikator 3 (melengkapi kalimat)..... 69
Gambar 11	Contoh Lembar Jawaban Sampel Kelas Eksperimen..... 70

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1	Contoh Perubahan Bentuk <i>Doushi</i> 12
Tabel 2	Contoh Perubahan Bentuk <i>Keiyoushi</i> 13
Tabel 3	<i>Posttest Only Control Group Design</i> 27
Tabel 4	Kisi-Kisi Soal Tes..... 29
Tabel 5	Rubik Penilaian 30
Tabel 6	Tahap Pelaksanaan 34
Tabel 7	Pedoman Konversi Skala 39
Tabel 8	Nilai Penguasaan Kosakata bahasa Jepang Siswa Kelas Kontrol SMAN 12 Padang 41
Tabel 9	Distribusi Frekuensi Penguasaan Kosakata bahasa Jepang Siswa Kelas Kontrol SMAN 12 Padang 42
Tabel 10	Klasifikasi Nilai Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Kontrol SMAN 12 Padang 43
Tabel 11	Konversi Penilaian KKM Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Kontrol SMAN 12 Padang 44
Tabel 12	Nilai Penguasaan Kosakata bahasa Jepang Siswa Kelas Eksperimen SMAN 12 Padang 45
Tabel 13	Distribusi Frekuensi Penguasaan Kosakata bahasa Jepang Siswa kelas Eksperimen SMAN 12 Padang 45
Tabel 14	Klasifikasi Nilai Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Eksperimen SMAN 12 Padang 46
Tabel 15	Konversi Penilaian KKM Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Eksperimen SMAN 12 Padang 47
Tabel 16	Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 12 Padang Tanpa Menggunakan Modifikasi Permainan Monopoli Untuk Indikator 1 (menerjemahkan kosakata bahasa Jepang ke dalam Bahasa Indonesia dan sebaliknya) 48

Tabel 17	Distribusi Frekuensi Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 12 Padang Tanpa Menggunakan Modifikasi Permainan Monopoli Untuk Indikator 1 (menerjemahkan kosakata bahasa Jepang ke dalam Bahasa Indonesia dan sebaliknya)	49
Tabel 18	Klasifikasi Nilai Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 12 Padang Tanpa Menggunakan Modifikasi Permainan Monopoli Untuk Indikator 1 (menerjemahkan kosakata bahasa Jepang ke dalam Bahasa Indonesia dan sebaliknya)	50
Tabel 19	Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 12 Padang Tanpa Menggunakan Modifikasi Permainan Monopoli Untuk Indikator 2 (memilih kosakata yang sesuai dengan gambar).....	52
Tabel 20	Distribusi Frekuensi Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 12 Padang Tanpa Menggunakan Modifikasi Permainan Monopoli untuk indikator 2 (memilih kosakata yang sesuai dengan gambar)	52
Tabel 21	Klasifikasi Nilai Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 12 Padang Tanpa Menggunakan Modifikasi Permainan Monopoli untuk indikator 2 (memilih kosakata yang sesuai dengan gambar)	53
Tabel 22	Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 12 Padang Tanpa Menggunakan Modifikasi Permainan Monopoli untuk indikator 3 (melengkapi kalimat)	55
Tabel 23	Distribusi Frekuensi Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 12 Padang Tanpa Menggunakan Modifikasi Permainan Monopoli untuk indikator 3 (melengkapi kalimat)	55
Tabel 24	Klasifikasi Nilai Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 12 Padang Tanpa Menggunakan Modifikasi Permainan Monopoli untuk indikator 3 (melengkapi kalimat)	56
Tabel 25	Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 12 Padang Dengan Menggunakan Modifikasi Permainan Monopoli Untuk Indikator 1 (menerjemahkan kosakata bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia dan sebaliknya)	60

Tabel 26	Distribusi Frekuensi Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 12 Padang Dengan Menggunakan Modifikasi Permainan Monopoli Untuk Indikator 1 (menerjemahkan kosakata bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia dan sebaliknya)	60
Tabel 27	Klasifikasi Nilai Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 12 Padang Dengan Menggunakan Modifikasi Permainan Monopoli Untuk Indikator 1 (menerjemahkan kosakata bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia dan sebaliknya)	61
Tabel 28	Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 12 Padang Dengan Menggunakan Modifikasi Permainan Monopoli Untuk Indikator 2 (memilih kosakata yang sesuai dengan gambar).....	63
Tabel 29	Distribusi Frekuensi Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 12 Padang Dengan Menggunakan Modifikasi Permainan Monopoli untuk indikator 2 (memilih kosakata yang sesuai dengan gambar)	64
Tabel 30	Klasifikasi Nilai Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 12 Padang Dengan Menggunakan Modifikasi Permainan Monopoli untuk indikator 2 (memilih kosakata yang sesuai dengan gambar)	64
Tabel 31	Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 12 Padang Dengan Menggunakan Modifikasi Permainan Monopoli untuk indikator 3 (melengkapi kalimat)	67
Tabel 32	Distribusi Frekuensi Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 12 Padang Dengan Menggunakan Modifikasi Permainan Monopoli untuk indikator 3 (melengkapi kalimat)	67
Tabel 33	Klasifikasi Nilai Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 12 Padang Dengan Menggunakan Modifikasi Permainan Monopoli untuk indikator 3 (melengkapi kalimat)	68
Tabel 34	Perbandingan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen SMAN 12 Padang	71
Tabel 35	Uji Normalitas	72
Tabel 36	Uji Homogenitas	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Identitas Sampel dan Hasil Posttest Kelas Kontrol	82
Lampiran 2 Identitas Sampel dan Hasil Posttest Kelas Eksperimen	84
Lampiran 3 Kisi-kisi Tes Penguasaan Kosakata bahasa Jepang Siswa kelas XI SMA Negeri 12 Padang	86
Lampiran 4 Soal Posttest.....	87
Lampiran 5 Lembar Jawaban	91
Lampiran 6 Kunci Jawaban.....	92
Lampiran 7 Analisis Butir Soal.....	93
Lampiran 8 Realibilitas Soal Uji Coba	94
Lampiran 9 Nilai Posttest Kelas Kontrol Per Indikator	96
Lampiran 10 Nilai Posttest Kelas Eksperimen Per Indikator	99
Lampiran 11 Instrumen Tes Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMA Negeri 12 Padang	102
Lampiran 12 RPP Kelas Eksperimen.....	103
Lampiran 13 RPP Kelas Kontrol	109
Lampiran 14 Silabus	115
Lampiran 15 Normalitas Kelas Eksperimen	140
Lampiran 16 Normalitas Kelas Kontrol.....	141
Lampiran 17 Uji Homogenitas.....	142
Lampiran 18 Uji Hipotesis.....	143
Lampiran 19 Tabel Uji Liliefors	145

Lampiran 20	Distribusi F	146
Lampiran 21	Tabel T.....	148
Lampiran 22	Gambar Jawaban Posttest Siswa Kelas Eksperimen	149
Lampiran 23	Gambar Jawaban Posttest Siswa Kelas Kontrol	151
Lampiran 24	Dokumentasi.....	153
Lampiran 25	Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	156
Lampiran 26	Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	157
Lampiran 27	Surat Izin Penelitian dari SMA Negeri 12 Padang.....	158
Lampiran 28	Kartu Konsultasi Proposal.....	159
Lampiran 29	Kartu Konsultasi Skripsi.....	160

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berbahasa merupakan fitrah manusia, dalam dunia modern ini kemampuan berbahasa seseorang dapat ditingkatkan melalui pembelajaran bahasa. Menurut Alim (2014:2), di Indonesia, ada tiga kategori bahasa yang diajarkan di institusi pendidikan, yaitu bahasa daerah, yang merupakan bahasa ibu yang dipergunakan secara terbatas pada satu suku-bangsa; bahasa Indonesia yang merupakan bahasa nasional yang dipergunakan sebagai *lingua franca* di sekolah, pemerintahan dan kantor-kantor swasta; serta bahasa asing yang dipergunakan untuk berkomunikasi dengan komunitas orang asing.

Salah satu bahasa asing yang dipelajari oleh siswa SMA/SMK adalah bahasa Jepang. Dalam pembelajaran bahasa Jepang, ada beberapa aspek yang dipelajari yaitu huruf, pola kalimat, dan kosakata yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan kosakata sangat berperan penting dalam pembelajaran bahasa Jepang. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Tarigan (1984:2), kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Jadi, semakin banyak kosakata yang dikuasai, semakin tinggi pula tingkat keterampilan berbahasa seseorang.

Menurut S Yuknia (2016:1), dalam proses pembelajaran dan kurikulum bahasa Jepang tingkat sekolah menengah terutama pada buku ajar yang digunakan, penguasaan kosakata bahasa Jepang diposisikan pada poin pertama

dari setiap bab. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan kosakata merupakan salah satu komposisi pokok yang menjadi perhatian utama.

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman selama PLK di SMAN 12 Padang, kemampuan bahasa Jepang siswa SMAN 12 Padang sangat minim atau masih tergolong rendah. Hal ini dapat ditandai dengan pencapaian nilai akademik siswa yang kurang dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan SMAN 12 Padang. KKM pembelajaran bahasa Jepang adalah 78. Sedangkan rata-rata nilai siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang adalah 74. Salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan bahasa Jepang adalah penguasaan kosakata. Dari observasi dan angket yang telah disebarkan diketahui kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa masih rendah. 85% siswa mengatakan bahwa mengingat kosakata merupakan hal yang sulit. Hal ini disebabkan kurangnya minat siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang. Selain itu, media yang digunakan masih kurang bervariasi, sehingga siswa merasa jenuh saat proses pembelajaran berlangsung.

Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan alat bantu dalam proses belajar mengajar yang dapat membantu siswa memudahkan dan meningkatkan minat siswa mempelajari kosakata bahasa Jepang, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Seperti yang dikatakan Arsyad (2009:26), media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.

Menurut Sadiman, dkk (2014:7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat

merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Jadi, dengan adanya bantuan media pembelajaran dapat membantu mengatasi permasalahan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Untuk melihat efektifitas penggunaan media terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang, penelitian ini menggunakan salah satu media berupa modifikasi permainan monopoli. Modifikasi permainan monopoli adalah permainan monopoli yang sudah dimodifikasi untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa Jepang. Modifikasi permainan monopoli selain dapat mengatasi keterbatasan media, juga diharapkan dapat membuat siswa memiliki minat dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang melalui sebuah permainan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Allukmana (2015:77) yang berjudul “keefektifan media permainan monopoli terhadap keterampilan berbicara bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Semarang tahun ajaran 2014/2015” penggunaan media permainan monopoli efektif dalam keterampilan berbicara bahasa Arab serta meningkatkan kosakata pada keterampilan bahasa Arab.

Dari uraian di atas, diasumsikan bahwa penggunaan media modifikasi permainan monopoli juga akan efektif dalam pembelajaran bahasa Jepang. Untuk membuktikan asumsi tersebut, maka diadakan penelitian dengan judul “Efektifitas Modifikasi Permainan Monopoli Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 12 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Siswa kesulitan mengingat kosakata pembelajaran bahasa Jepang.
2. Media yang digunakan kurang bervariasi dan kurang menarik perhatian siswa dalam belajar kosakata bahasa Jepang.
3. Kurangnya minat siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada efektifitas modifikasi permainan monopoli terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang pada materi *ichinichi no seikatsu* dalam buku Sakura 2, BAB 25, BAB 26, BAB 29 untuk siswa kelas XI SMA Negeri 12 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMAN 12 Padang tanpa menggunakan media modifikasi permainan monopoli?
2. Bagaimana kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMAN 12 Padang dengan menggunakan media modifikasi permainan monopoli?
3. Bagaimana efektifitas media modifikasi permainan monopoli terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMAN 12 padang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMAN 12 Padang tanpa menggunakan media modifikasi permainan monopoli.
2. Mendeskripsikan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMAN 12 Padang dengan menggunakan media modifikasi permainan monopoli.
3. Mendeskripsikan efektifitas media modifikasi permainan monopoli terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMAN 12 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini dapat memberikan dua manfaat. Manfaat penelitian ini, sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi yang berhubungan dengan efektifitas penggunaan media modifikasi permainan monopoli terhadap kemampuan kosakata bahasa Jepang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya kosakata.

b. Bagi guru mata pelajaran bahasa Jepang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pertimbangan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media modifikasi permainan monopoli.

c. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan bacaan dan bahan rujukan untuk melakukan penelitian yang berkaitan nantinya.

G. Definisi Operasional

1. Efektifitas

Efektifitas dapat diartikan sebagai dampak atau perubahan suatu perlakuan. Efektifitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah efektifitas penggunaan modifikasi permainan monopoli terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMAN 12 Padang.

2. Penguasaan kosakata bahasa Jepang

Menurut (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008:736) kosakata adalah perbendaharaan kata. Shinmura (dalam Dahidi dan Sudjianto, 2009:97), mengatakan kosakata juga dapat dikatakan sebagai seluruh kata (*Tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya.

Penguasaan kosakata bahasa Jepang adalah kemampuan atau kesanggupan siswa untuk menguasai dan memahami hal-hal yang berkaitan dengan kosakata bahasa Jepang yang telah dipelajari.

3. Modifikasi permainan monopoli

Modifikasi permainan monopoli adalah permainan monopoli yang sudah dimodifikasi untuk meningkatkan pembendaharaan kosakata bahasa Jepang. Permainan ini merupakan permainan yang menggunakan kartu yang berisi soal-soal kosakata yang akan dijawab oleh siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

Pada kajian teori ini dibahas (1) Kosakata Bahasa Jepang, (2) Media Pembelajaran, (3) Permainan Monopoli

1. Kosakata bahasa Jepang

Berkaitan dengan kosakata bahasa Jepang, teori yang akan diuraikan pada bagian ini adalah a. pengertian kosakata bahasa Jepang, b. pembagian kosakata bahasa Jepang.

a. Pengertian kosakata bahasa Jepang

Dalam KBBI (Kamus Besar bahasa Indonesia) dijelaskan bahwa kosakata adalah perbendaharaan kata. Kosakata menurut istilah dalam bahasa Jepang disebut dengan *goi*. Menurut Sudjianto (2009:97) *goi* merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan.

Sedangkan menurut Shinmura (dalam Sudjianto 2009:97) *goi* adalah keseluruhan kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada didalamnya. *goi* dapat didefinisikan sebagai *go no mure* atau *go no atsumari* atau kumpulan kata, Machi (dalam Sudjianto 2009:97).

Dari beberapa pengertian mengenai *goi* di atas, dapat disimpulkan bahwa *goi* adalah penguasaan kata yang digunakan untuk kelancaran komunikasi seseorang baik dalam lisan maupun tulisan dengan memperhatikan penggunaan

kata berdasarkan situasi atau kondisi seseorang tersebut. Asano (dalam Sudjianto 2009:97) tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik dengan cara lisan maupun tulisan, salah satu penunjangnya adalah penguasaan *goi* yang memadai.

b. Pembagian kosakata bahasa Jepang

1) Asal usul kata

Menurut Sudjianto (2009:100) berdasarkan asal-usulnya, jenis-jenis kosakata dapat dibagi atas empat macam yakni *wago*, *kango*, *gairaigo*, dan *koshugo*. Berikut ini penjelasan mengenai jenis-jenis kosakata berdasarkan asal-usulnya sebagai berikut:

a) *Wago*

Menurut Tanimitsu (dalam Sudjianto, 2009:99) *wago* adalah kata-kata bahasa Jepang asli yang sudah ada sebelum *kango* dan *gaikokugo* (bahasa asing) masuk ke Jepang. Semua *Joshi* dan *jodoushi*, dan sebagian besar ajektiva, konjungsi, dan interjeksi adalah *wago*. Sedangkan menurut Saito Michiaki (dalam Sudjianto, 2009:100) bahwa *wago* mengacu pada bahasa Jepang asli yaitu bahasa yang dibuat di Jepang yang biasa disebut *yamato kotoba*. Contohnya さけ (minuman khas jepang) き (pohon).

b) *Kango*

Kango merupakan kata-kata yang menyerap secara mendalam di dalam kehidupan orang Jepang dengan melewati waktu yang panjang (Sudjianto, 2009:101). Sedangkan menurut Ishida Toshiko (dalam Sudjianto,

2009:103) *kango* adalah kata-kata yang dibaca secara *onyomi* yang terdiri dari satu buah huruf *kanji* atau yang merupakan gabungan dua buah huruf *kanji* atau lebih. Contoh dari *kango* yaitu, 今月 (*kongetsu*) yang artinya bulan ini.

c) *Gairaigo*

Secara singkat menurut Tsukishima Hiroshi (dalam Sudjianto 2009:104) *gairaigo* atau *shakuyoogo* adalah kata-kata yang diambil dari bahasa asing yang sudah dimasukkan ke dalam sistem bahasa Jepang. Sudjianto, (2009: 104) mengatakan bahwa *gairaigo* adalah salah satu jenis kosakata bahasa Jepang yang berasal dari bahasa asing yang telah disesuaikan dengan aturan-aturan yang ada dalam bahasa Jepang. Contohnya kata *personal computer* menjadi パソコン (*pasokon*) dalam bahasa Jepang dan *strike* menjadi ストライク (*sutoraiku*) dalam bahasa Jepang.

d) *Konshugo*

Menurut Sudjianto (2009:108) mengatakan bahwa *konshugo* adalah kelompok kosakata yang terbentuk sebagai gabungan dari dua buah kata yang memiliki asal-usul yang berbeda seperti gabungan *kango* dengan *wago*, *kango* dengan *gairaigo*, atau *wago* dengan *gairaigo*. Contoh *konshugo* menurut Nomura (dalam Sudjianto 2009:108) yaitu: *arubaito saron* (bahasa Jerman ditambah bahasa Perancis).

Berdasarkan dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata bahasa Jepang berdasarkan asal-usulnya dikelompokkan menjadi empat, yaitu; *wago* (kosakata asli bahasa Jepang), *kango* (kosakata bahasa Jepang yang diambil dari bahasa China), *gairaigo* (kosakata yang berasal dari luar Jepang/bahasa asing), *konshugo* (kosakata yang terbentuk dari penggabungan dua asal kata yang berbeda).

2) Kelas kata

Zalman (2014:19) mengemukakan bahwa kata dalam bahasa Jepang dikelompokkan menjadi beberapa kelas kata. Kelas kata di dalam linguistik Jepang disebut dengan *hinshi bunrui*. *Hinshi bunrui* terdiri dari:

a) Kata Benda (*Meishi*)

Meishi merupakan kelas kata yang tidak mengalami perubahan bentuk, Zalman (2014:19). Contoh: *denwa* (telfon), *hon* (buku), *kazoku* (keluarga). Sesuai dengan itu, menurut Sudjianto (2009:156) menyatakan bahwa meishi adalah kata-kata yang menyatakan nama suatu perkara, benda, barang, kejadian atau peristiwa, keadaan, dan sebagainya yang tidak mengalami konjugasi. Contoh: *jitensha* (sepeda), *mizu* (air), *fujisan* (gunung fuji).

b) Kata Kerja (*Doushi*)

Zalman (2014:20) mengemukakan bahwa doushi merupakan kelas kata yang mengalami perubahan bentuk, dikelompokkan menjadi tiga kelompok, yaitu; kelompok I, kelompok II, kelompok III.

Tabel. 1
Contoh Perubahan Bentuk *Doushi*

Kelompok I	Kelompok II	Kelompok III
(Positif)		
<i>Kau</i> (bentuk kamus) <i>Kaimasu</i>	<i>Taberu</i> (bentuk kamus) <i>Tabemasu</i> (bentuk formal)	<i>Suru</i> (bentuk kamus) <i>Shimasu</i> (bentuk formal)
(Negatif)		
<i>Kawanai</i> <i>Kaimasen</i>	<i>Tabenai</i> <i>Tabemasen</i>	<i>Shinai</i> <i>Shimasen</i>
(Bentuk “te”)		
<i>Katte</i> <i>Kawarete</i>	<i>Tabete</i> <i>Taberarete</i>	<i>Shite</i> <i>Sarete</i>

Khusus bentuk “te”, fungsi yang terkandung didalamnya cukup banyak. Diantaranya berfungsi sebagai perintah, penggabungan, dan lain-lain. Sesuai dengan itu, menurut Sudjianto (2009:149) menyatakan bahwa *doushi* merupakan salah satu kelas kata yang digunakan untuk menyatakan aktivitas, keberadaan, atau keadaan sesuatu. Contoh: *tsukue no ue ni rajio ga aru* (di atas meja ada radio).

c) Kata Sifat (*Keiyoushi*)

Zalman (2014:21) mengemukakan bahwa *keiyoushi* dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu, kelompok kata sifat “i” dan kelompok kata sifat “na”. Perubahan bentuk pada kedua kata sifat ini memiliki pola yang berbeda. Kata sifat “i” bentuk dasarnya mengalami perubahan, sedangkan kata sifat “na” bentuk dasarnya tidak berubah. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel. 2
Contoh Perubahan Bentuk Keiyoushi

<i>i- keiyoushi</i>	<i>na-keiyoushi</i>
(Positif)	
<i>Oishii</i> <i>Oishikatta</i>	<i>Kirei (na)</i> <i>Kirei desu</i> <i>Kirei deshita</i>
(Negatif)	
<i>Oishikunai</i> <i>Oishikunakatta</i>	<i>Kirei dewa/ja arimasen</i> <i>Kirei dewa/ja arimasen deshita</i>
(Bentuk “te” dan penggabungan)	
<i>Oishiku</i> <i>Oishikute</i>	<i>Kirei ni</i> <i>Kirei de</i>

d) Kata Keterangan (*Fukushi*)

Zalman (2014:22) mengemukakan bahwa *fukushi* adalah kata keterangan bahasa Jepang yang tidak mengalami perubahan bentuk seperti kata kerja dan kata sifat. Contoh *fukushi*: *totemo* “sangat”, *amari* “kurang”, *yoku* “sering”, *takusan* “banyak” dan *zenzen* “sama sekali”.

e) Partikel (*Joshi*)

Zalman (2014:22) mengemukakan bahwa partikel dalam bahasa Jepang tidak mengalami perubahan bentuk, dan tidak bisa diterjemahkan secara lepas (disesuaikan dengan konteks kalimat). Contoh *joshi*: *ha*, *ga*, *to*, *de*, *ni*, *he*, *kara*, *made*, dan *wo*. Sesuai dengan itu, menurut Sudjianto (2009:181) menyatakan bahwa *Joshi* adalah kelas kata yang termasuk *fuzokugo* yang dipakai setelah suatu kata untuk menunjukkan hubungan antara kata tersebut dengan kata lain untuk menambah arti kata tersebut lebih jelas lagi.

f) Kopula (*Jodoushi*)

Zalman (2014:23) mengemukakan bahwa kopula disebut juga dengan istilah verba bantu. Sedangkan menurut Sudjianto (2009:174) menyatakan bahwa *Jodoushi* adalah kelompok kelas kata yang termasuk *fuzokugo* yang dapat berubah bentuknya.

Berdasarkan dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa kelas kata dalam bahasa Jepang dikelompokkan menjadi dari beberapa kelas kata, yaitu a) kata benda (*meishi*), b) kata kerja (*doushi*), c) kata sifat (*keiyoushi*), d) kata keterangan (*fukushi*), e) partikel (*joshi*), dan f) kopula (*jodoushi*).

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) media adalah alat atau sarana komunikasi. Adapun pengertian media pembelajaran menurut Arsyad (2008:4) mengatakan, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Media pembelajaran menurut Daryanto (2016:7) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

Sedangkan menurut Jalinus dan Ambiyar, (2016:4) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (didalam / diluar kelas) menjadi lebih efektif.

Dari pernyataan di atas mengenai media pembelajaran, dapat didefinisikan media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan dengan materi ajar untuk menarik minat siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

b. Karakteristik Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik yang sesuai dengan situasi belajar siswa. Menurut Sadiman, dkk (2014:28) karakteristik media dan pemilihan media merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran. Ada beberapa karakteristik media pembelajaran menurut Jalinus dan Ambiyar, (2016:16-18).

- 1) **Media grafis.** Pada prinsipnya, semua jenis media dalam kelompok ini merupakan penyampaian pesan lewat simbol-simbol visual dan melibatkan ransangan indra penglihatan. Karakteristik yang dimiliki, yaitu: bersifat konkret, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang masalah apa saja dan pada tingkat usia berapa saja, murah harganya dan mudah mendapatkan serta menggunakannya, terkadang memiliki ciri abstrak (pada jenis media diagram), merupakan ringkasan visual suatu proses, terkadang menggunakan simbol-simbol verbal (pada jenis media grafik), dan mengandung pesan yang bersifat interpretatif.
- 2) **Media audio.** Hakikat dari jenis-jenis media dalam kelompok ini adalah berupa pesan yang disampaikan atau dituangkan ke dalam simbol-simbol auditif (verbal dan/atau nonverbal), yang melibatkan ransangan indra

pendengaran. Secara umum, media audio memiliki karakteristik atau ciri sebagai berikut: mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (mudah dipindahkan dan jangkauannya luas), pesan/program dapat direkam dan diputar kembali sesukanya, dapat mengembangkan daya imajinasi dan merangsang, partisipasi aktif pendengarannya, dapat mengatasi masalah kekurangan guru, sifat komunikasinya hanya satu arah, sangat sesuai untuk pengajaran musik dan Bahasa, dan pesan/informasi atau program terikat dengan jadwal siaran (pada jenis media radio).

- 3) **Media proyeksi diam.** Beberapa jenis media yang termasuk kelompok ini memerlukan alat bantu (misal, proyektor) dalam penyajiannya. Adakalanya media ini hanya disajikan dengan penampilan visual saja, atau disertai rekaman audio. Karakteristik media ini, yaitu: pesan yang sama dapat disebarkan ke seluruh siswa secara serentak, penyajiannya berada dalam kontrol guru, cara penyimpanannya mudah (praktis), dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indra, menyajikan objek-objek secara diam (pada media dengan penampilan visual saja), terkadang penyajiannya memerlukan ruangan gelap, dan lebih mahal dari kelompok media grafis.
- 4) **Media permainan dan simulasi.** Ada beberapa istilah lain untuk kelompok media pembelajaran ini, misalnya simulasi dan permainan peran, atau permainan simulasi. Meskipun berbeda-beda, semuanya dapat dikelompokkan ke dalam satu istilah yaitu permainan. Ciri atau

karakteristik dari media ini, yaitu: melibatkan pembelajar secara aktif dalam proses belajar, peran pengajar tidak begitu kelihatan tetapi yang menonjol adalah aktivitas interaksi antar pebelajar, dapat memberikan umpan balik langsung, memungkinkan penerapan konsep-konsep atau peran-peran ke dalam situasi nyata di masyarakat, memiliki sifat luwes karena dapat dipakai untuk berbagai tujuan pembelajaran dengan mengubah alat dan persoalannya sedikit saja, mampu meningkatkan kemampuan komunikatif pebelajar, mampu mengatasi keterbatasan pebelajar yang sulit belajar dengan metode tradisional, dan dalam penyajiannya mudah dibuat serta diperbanyak.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti memilih media permainan, karena media monopoli termasuk ke dalam karakteristik media permainan yang memberikan penyajian pembelajaran yang berguna untuk siswa.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut Arsyad (2009:26) adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dan mengatasi keterbatasan ruang dan waktu;

- a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model;
 - b) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar;
 - c) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal;
 - d) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara kongret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer;
 - e) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video;
 - f) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Dari beberapa manfaat media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa guru dapat memilih media berdasarkan materi ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi, guru dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, dan guru juga dapat merangsang minat siswa untuk belajar sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

3. Permainan Monopoli

Berkaitan dengan permainan monopoli, teori yang akan diuraikan pada bagian ini adalah a. Pengertian permainan monopoli, b. Manfaat permainan monopoli, c. Alat permainan monopoli, d. Langkah-langkah permainan monopoli.

a. Pengertian permainan monopoli

Menurut Trinovitasari (2015:13) mengemukakan bahwa permainan monopoli adalah salah permainan papan yang terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai atau mengumpulkan kekayaan semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.

Sedangkan pengertian monopoli menurut Husna (dalam Trinovitasari, 2015:13) adalah permainan yang menggunakan satu set peralatan monopoli yang terdiri papan permainan, bidak atau petak, dua buah dadu, kartu dana umum, dan kesempatan, uang-uangan, kartu pembelian tanah, serta rumah-rumahan yang berwarna hijau dan merah yang menandakan hotel.

Dengan demikian permainan monopoli adalah permainan papan yang di dalamnya pemain bisa menguasai petak yang ada pada papan permainan

monopoli, serta melatih kecerdasan individu. Sedangkan permainan monopoli untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang adalah permainan monopoli yang sudah dimodifikasi untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa Jepang.

b. Manfaat permainan monopoli

Manfaat dari permainan ini mampu mengasah kemampuan otak kiri atau otak kanan siswa, bukan hanya di berikan pelajaran bagaimana menghitung dadu dan langkah, tetapi memperhitungkan sejumlah perhitungan ekonomi dan analisis sesuai kotak yang didapat. Hal tersebut dapat dilihat karena pada saat bermain monopoli tidak hanya diberi pelajaran bagaimana menghitung dadu dan cara melangkah saat sudah tau jumlah dadu yang sudah dilemparkan, tetapi juga memperhatikan jumlah dadu yang sudah dilemparkan, tetapi juga memperhitungkan jumlah perhitungan ekonomi dan menganalisis sesuai kotak yang bisa didapatkan (Trinovitasari, 2015:14). Jadi, permainan monopoli juga melatih kreatifitas siswa serta bekerjasama dengan temannya.

c. Alat permainan monopoli

Untuk memainkan monopoli dibutuhkan alat permainan sebagai berikut:

- Dadu
- Pengocok Dadu
- Pion
- Papan permainan monopoli
- Kartu hak milik

- Kartu kesempatan
- Stiker
- Rumah-rumah

d. Langkah-langkah permainan monopoli

Berikut ini langkah-langkah permainan monopoli sebagai berikut:

- 1) Semua pemain mendapatkan kartu poin pertama sebanyak 15 stiker.
Stiker ini dipakai untuk membeli kotak yang ada pada papan permainan dan membayar hukuman serta denda jika tidak mampu menjawab pertanyaan di kartu pertanyaan.
- 2) Semua pemain melakukan hompipa untuk menentukan urutan dari para pemain.
- 3) Pemain yang pertama langsung memulai permainan dengan melempar dadu dan menjalankan pion sesuai dengan angka dadu yang didapatkan.
- 4) Pemain dapat membeli kotak yang ada pada papan permainan jika sudah melakukan satu putaran permainan. Kotak tersebut dapat dibeli berdasarkan banyak stiker yang tertera dikotak tersebut.
- 5) Pemain lain yang pionnya berada pada kotak yang telah dibeli oleh lawannya, maka pemain tersebut harus menjawab pertanyaan yang diberikan oleh lawan pemain. Jika tidak bisa menjawab pertanyaan, pemain harus membayar denda yang ada pada kartu hak milik kotak tersebut dengan stiker yang dimilikinya. Dan jika pemain bisa menjawab pertanyaan yang diajukan, pemain tersebut bebas membayar pajak kotak yang ditempatinya.

- 6) Pemain yang pionnya berada pada kotak kesempatan, maka pemain tersebut dapat mengambil kartu kesempatan, jika beruntung pemain bisa mendapatkan stiker.
- 7) Pemain yang menang adalah pemain yang banyak memiliki stiker.

B. Penelitian Relevan

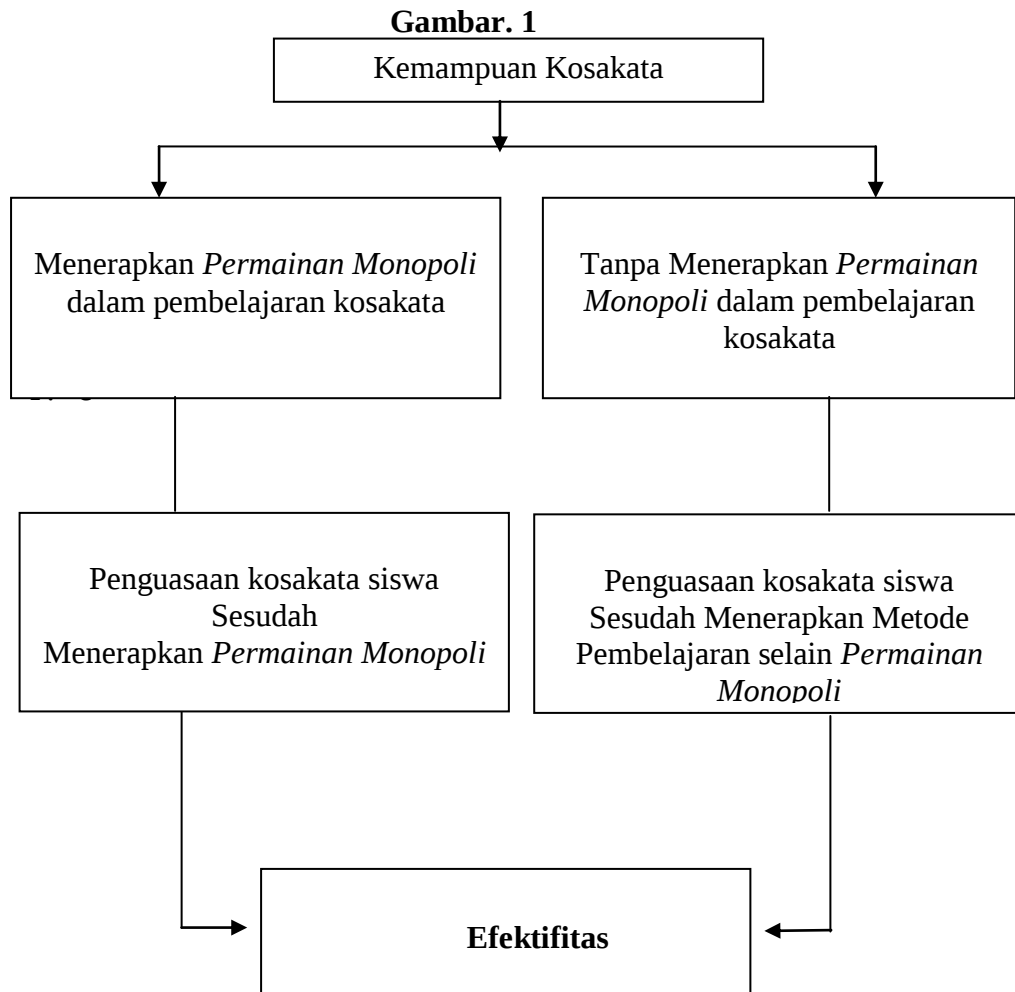
Pertama, Allukmana (2015) melakukan penelitian dengan judul *“Efektivitas Media Permainan Monopoli terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015”* yang dilakukan pada tahun 2015. Dalam penelitian tersebut hasil analisis hasil tes menunjukkan bahwa perolehan nilai rata-rata pada kelas eksperimen rata-rata kelas dari *pretest* ke *posttest* meningkat hingga 4,6 poin sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol dari *pretest* ke *posttest* meningkat hanya 1,8. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan monopoli efektif terhadap keterampilan berbicara bahasa Arab.

Kedua, Prayogo (2017) melakukan penelitian dengan judul *“Penembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa kelas II SDN Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat”*. Hasil analisis data dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa materi penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500 di kelas II mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang pada awalnya rata-rata 63,85 menjadi 89,19. Hal ini menunjukkan media monopoli efektif digunakan dalam pembelajaran untuk memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Ketiga, Trinovitasari (2015) melakukan penelitian dengan judul “*Penggunaan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Menengah Pertama*”. Hasil dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran membuat siswa lebih tertarik, lebih termotivasi, selain itu dengan menggunakan media permainan monopoli siswa yang lamban dan malas dalam daya penerimaannya dapat menyesuaikan diri, dengan dibentuknya kelompok belajar siswa dapat mengerjakan soal-soal tanpa tergantung pada guru, dengan permainan monopoli sebagai media pembelajaran siswa dapat saling berdiskusi. Berdasarkan hal tersebut media monopoli mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya sama-sama penelitian kuantitatif, desainnya eksperimen, dan sama-sama menggunakan media monopoli. Selain memiliki persamaan penelitian yang dilakukan peneliti juga memiliki perbedaan. *Pertama*, perbedaan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya yaitu penerapan pada sekolah yang berbeda. Peneliti menerapkan di SMAN 12 Padang. *Kedua*, perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu pada yang ditelitinya, sedangkan peneliti meneliti pada kosakata bahasa Jepang. Adapun kontribusi penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu pada kajian teori mengenai permainan monopoli.

C. 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 efektifitas penerapan *Permainan Monopoli* terhadap kemampuan kosakata bahasa Jepang pada siswa SMAN 12 Padang. H_0 diterima jika $t_{hit} < t_{tab}$ pada taraf signifikan 0,05. H_0 ditolak jika $t_{hit} > t_{tab}$ pada taraf signifikan 0,05.

H_1 :Terdapat efektifitas penerapan *Permainan Monopoli* terhadap kemampuan kosakata bahasa Jepang pada siswa SMAN 12 Padang. H_1 diterima jika $t_{hit} > t_{tab}$ pada taraf signifikan 0,05. H_1 ditolak jika $t_{hit} < t_{tab}$ pada taraf signifikan 0,05.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab IV, dapat disimpulkan tiga hal. *Pertama*, penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 12 Padang dengan menggunakan modifikasi permainan monopoli berada pada kualifikasi baik sekali (88,18), dan penguasaan kosakata Bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 12 Padang tanpa menggunakan modifikasi permainan monopoli berada pada kualifikasi lebih dari cukup (73,67).

Kedua, penggunaan modifikasi permainan monopoli terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI SMA Negeri 12 Padang lebih efektif dibanding pembelajaran konvensional untuk indikator 1, 2, 3. Hal tersebut terlihat pada nilai rata-rata indikator 1, 2, dan 3 kelas eksperimen lebih besar dibanding nilai rata-rata kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas eksperimen pada indikator 1 sebesar 90,30, indikator 2 sebesar 90,90, dan indikator 3 sebesar 83,33. Nilai rata-rata kelas kontrol pada indikator 1 sebesar 82,33, indikator 2 sebesar 74,66, dan indikator 3 sebesar 64,33.

Ketiga, berdasarkan hasil uji-t disimpulkan bahwa terdapat efektifitas yang signifikan dari penggunaan modifikasi permainan monopoli terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 12 Padang karena t_{hitung} besar dari t_{tabel} ($6,22 > 2,00$) . Jadi dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 12 Padang

dengan diberi perlakuan menggunakan modifikasi permainan monopoli lebih baik dari pada tanpa menggunakan modifikasi permainan monopoli.

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 modifikasi permainan monopoli dalam pembelajaran dengan baik, khususnya dalam pembelajaran kosakata 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 terkait efektifitas modifikasi permainan monopoli dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Abdurahman dan Elya Ratna. 2003. *Evaluasi dan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Padang :Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNP.
- Ahmad Dahidi dan Sudjianto. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Oriental.
- Alim, Burhanuddin. 2014. *Ayo Belajar Bahasa Jepang*. Yokyakarta: Graha Ilmu.
- Allukmana, Restianah. 2015. Keefektifan Media Permainan Monopoli Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII Mts Negeri 1 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015. *Skripsi*: UNNES.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar.2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Djiwandono, Soenardi. 1996. *Tes Bahasa*. Jakarta: Indeks
- Jalinus dan Ambiyar. 2016. *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Prayogo, Budi Adi. 2017. Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas II SDN Langersari 02 Kecamatan Ungaran Barat. *Skripsi*: UNNES.
- Sadiman, Arif S Dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Silvia. 2018. “Pengaruh *Ludo Word Game* Secara Berkelompok Terhadap Kemampuan Kosakata Pada Siswa SMA Negeri 8 Padang” : *Skripsi Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang*.
- Sudjana. 2015. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutedi, Dedi. 2011. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung : Humaniora.
- S Yuknia. 2016. “Pengaruh Penggunaan Model Induktif Kata Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Dasar Bahasa Jepang Siswa Kelas X Ips