

**“PENGARUH *LUDO WORD GAME* SECARA BERKELOMPOK
TERHADAP KEMAMPUAN KOSAKATA PADA SISWA SMA NEGERI 8
PADANG”**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



SILVIA

1301279/2013

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG

JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2018

PERSETUJUAN PEMBIMBING

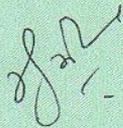
SKRIPSI

Judul : Pengaruh *Ludo Word Game* secara Berkelompok
terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang Pada
Siswa SMA Negeri 8 Padang
Nama : Silvia
NIM : 1301279
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Mei 2018

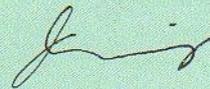
Disetujui oleh:

Pembimbing I



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

Pembimbing II



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 TIM PENGUJI

Nama : Silvia
NIM : 1301279/2013
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dinyatakan setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Padang

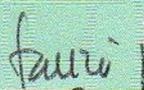
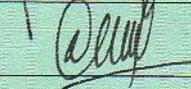
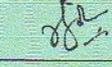
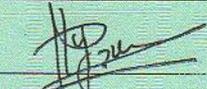
dengan judul

**Pengaruh Ludo Word Game Secara Berkelompok Terhadap Kemampuan
Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa SMA Negeri 8 Padang**

Padang, Mei 2018

Tim Penguji

Tanda Tangan

- | | | | |
|---------------|--------------------------------------|----|---|
| 1. Ketua | : Dra. An Fauzia Rozani Syafei, M.A. | 1. |  |
| 2. Sekretaris | : Nova Yulia, S.Hum., M.Pd. | 2. |  |
| 3. Anggota | : Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd. | 3. |  |
| 4. Anggota | : Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd. | 4. |  |
| 5. Anggota | : Damai Yani, S.Hum., M.Hum. | 5. |  |



UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN BAHASA DAN SAstra INGGRIS
Jl. Belibis. Air Tawar Barat. Kampus Selatan FBS UNP. Padang. Telp/Fax: (0751) 447347

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Silvia
NIM/TM : 1301279/2013
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan, bahwa Tugas Akhir saya dengan judul Pengaruh *Ludo Word Game* Secara Berkelompok Terhadap Kemampuan Kosakata Pada Siswa SMA Negeri 8 Padang adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun 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,



Silvia.
1301279/2013

ABSTRAK

Silvia, 2018, “Pengaruh *Ludo Word Game* secara Berkelompok terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang pada Siswa SMA Negeri 8 Padang.” Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berangkat dari asumsi bahwa *ludo word game* dapat meningkatkan kemampuan bahasa Jepang siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *ludo word game* secara berkelompok terhadap kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa SMA Negeri 8 Padang. Metode penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen murni dengan desain penelitian *post test-only control design*. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 32 orang siswa kelas eksperimen dan 32 orang siswa kelas kontrol. Hasil dari penelitian ini yaitu hipotesis (H_1) diterima karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($27,86 > 2,00$) pada taraf signifikan 0,05 yang berarti kemampuan kosakata siswa kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran dengan menerapkan *ludo word game* secara berkelompok lebih baik daripada siswa kelas kontrol yang diberikan pembelajaran tanpa menerapkan *ludo word game* secara berkelompok. Dengan kata lain, pembelajaran dengan menerapkan *ludo word game* secara berkelompok memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan kosakata bahasa Jepang pada siswa SMA Negeri 8 Padang.

KATAPENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh *Ludo Word Game* Secara Berkelompok terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang pada Siswa SMA Negeri 8 Padang”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi pendidikan bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Penulis dalam melaksanakan penelitian telah banyak mendapatkan bantuan, dorongan, petunjuk, pelajaran, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Orangtua dan saudara yang selalu memberikan dukungan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Hendri Zalman, S.Hum, M.Pd sebagai pembimbing I skripsi dan pembimbing akademik yang telah membimbing dan memotivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Meira Anggia Putri, S.S, M.Pd sebagai pembimbing II skripsi yang telah membimbing dan memotivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Nova Yulia, S.Hum, M.Pd sebagai dosen penguji dan Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FBS UNP.
5. Ibu Damai Yani, M.Hum, sebagai dosen penguji.

6. Ibu An Fauzia Rozani Syafei, M.A sebagai dosen penguji.
7. Ibu Eli Nursya, S.Hum dan ibu Rozalina, AMd selaku guru bahasa Jepang SMA Negeri 8 Padang yang telah memberi izin mengambil alih kelas yang diajar dan telah membantu dalam proses pengumpulan data siswa untuk penelitian.
8. Siswa-siswi SMA Negeri 8 Padang yang menjadi partisipan dalam penelitian.
9. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2013 (HIKAGE).
10. Teman-teman Forum Kajian Pengembangan Wawasan Islam FBS UNP.
11. Teman-teman QATULISTIWA Islam UKK UNP.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam perencanaan, pelaksanaan, penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal bagi Bapak dan Ibu serta mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga hasil penelitian dalam skripsi ini dapat bermanfaat dan menginspirasi bagi pembaca.

Padang, Mei 2018

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	
PENGESAHAN TIM PENGUJI	
SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Pertanyaan Penelitian	5
F. Tujuan Penelitian.....	6
G. Manfaat Penelitian.....	6
H. Definisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	8
B. Penelitian Relevan.....	21
C. Kerangka Konseptual	23
D. Hipotesis Penelitian.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian	26
B. Variabel dan Data Penelitian.....	27
C. Populasi dan Sampel	28
D. Tahap-Tahap Penelitian.....	28
E. Instrumen Penelitian.....	29
F. Teknik Pengumpulan Data	33
G. Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	36
B. Analisis Data	40
C. Uji Hipotesis.....	62
D. Pembahasan.....	62
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	66

B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Desain Penelitian.....	26
Tabel 2	Penjabaran Desain Penelitian	27
Tabel 3	Kisi-kisi Soal Tes	29
Tabel 4	Rubik Penilaian	30
Tabel 5	Hasil <i>Post Test</i> Kemampuan Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas Eksperimen.....	35
Tabel 6	Hasil <i>Post Test</i> Kemampuan Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas Kontrol	38
Tabel 7	Kualifikasi Nilai Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	40
Tabel 8	Distribusi Frekuensi Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	41
Tabel 9	Kualifikasi Nilai Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indokator 1 ..	44
Tabel 10	Distribusi Frekuensi Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 1 ...	45
Tabel 11	Kualifikasi Nilai Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indokator 2 ..	49
Tabel 12	Distribusi Frekuensi Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator untuk indokator 2	50
Tabel 13	Kualifikasi Nilai Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indokator 3 ..	54
Tabel 14	Distribusi Frekuensi Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator untuk indokator 3	55
Tabel 15	Perbandingan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas Eksperimen dan Siswa Kelas Kontrol.....	58
Tabel 16	Persiapan Untuk Menghitung t-hitung	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Diagram Batang Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	42
Gambar 2	Diagram Batang Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Dilihat dari Indikator 1	47
Gambar 3	Diagram Batang Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Dilihat Dari Indikator 2	52
Gambar 4	Diagram Batang Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Dilihat Dari Indikator 3	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	70
Lampiran 2	Soal <i>Post Test</i>	86
Lampiran 3	Lembar Jawaban Kelas Eksperimen.....	89
Lampiran 4	Lembar Jawaban Kelas Kontrol	92
Lampiran 5	Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda	95
Lampiran 6	Analisis Butir Soal Analisis Distraktor	96
Lampiran 7	Uji Reliabilitas.....	98
Lampiran 8	Tabel Nilai t.....	99
Lampiran 9	Data Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 1	100
Lampiran 10	Data Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 2.....	101
Lampiran 11	Data Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 3	102
Lampiran 12	Surat Izin Penelitian	103
Lampiran 13	Dokumentasi.....	104

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari di Indonesia. Berdasarkan hasil survei *Japan Foundation* jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia pada tahun 2015 tercatat sebanyak 745.000 orang yang didominasi oleh siswa menengah atas dan mahasiswa. Dengan jumlah tersebut di tingkat dunia Indonesia menduduki posisi kedua dengan jumlah pembelajar bahasa Jepang terbanyak setelah negara Cina.

Bahasa Jepang merupakan bahasa yang cukup unik, beberapa keunikan terdapat pada bunyi, bentuk huruf, gramatika, ragam bahasa, dan kosakata. Utami (dalam Wahyuni, 2017: 1) mengungkapkan beberapa faktor mendasar yang membuat pembelajar kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang adalah adanya perbedaan yang mencolok dengan bahasa Indonesia. Perbedaan itu terlihat pada huruf, pola kalimat, pola frasa, dan kata.

Dari segi huruf, bahasa Indonesia menggunakan huruf latin, sedangkan dalam bahasa Jepang ada empat jenis huruf yang digunakan yaitu *hiragana*, *katakana*, *kanji* dan *romaji*. Selain itu, dalam penggunaannya empat huruf tersebut dipakai secara bersamaan. Selanjutnya, struktur kalimat bahasa Indonesia berpola ‘subjek-prediket-objek’, serta frase yang berpola DM (Diterangkan Menerangkan). Sedangkan struktur kalimat bahasa Jepang yang berpola ‘subjek-objek-prediket’ (SOP) dan adanya partikel dalam kalimat serta pola frasanya yaitu MD (Menerangkan-Diterangkan).

Selain itu, perbedaan mendasar lainnya terdapat pada kosakata. Kosakata dalam bahasa Indonesia tidak memiliki perbedaan ataupun perubahan bentuk. Sedangkan dalam bahasa Jepang, kosakata dapat berubah atau berbeda-beda sesuai penggunaannya. Contohnya, kata “pakai” dalam bahasa Indonesia dapat digunakan untuk semua benda, sedangkan dalam bahasa Jepang kata “pakai” memiliki banyak kosakata tergantung benda yang dipakai dan bentuk kata “pakai” dalam bahasa Jepang dapat berubah sesuai waktu penggunaannya. Dari beberapa faktor di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata termasuk dalam aspek yang sulit dikuasai. Perbedaan dan perubahan penggunaan kosakata tersebut menjadikan bahasa Jepang sulit dipahami oleh pembelajar bahasa Jepang di Indonesia khususnya pembelajar pada tingkat SMA.

Faktor lain yang menyebabkan sulitnya mempelajari bahasa Jepang yaitu terdapat pada segi pembelajaran, menurut Saraswati (2015: 2) pada pembelajaran bahasa Jepang tingkat SMA, guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran dimana siswa dituntut diam dan mendengarkan. Pembelajaran yang monoton membuat siswa kurang memiliki minat sehingga sulit memahami materi yang disampaikan dan mudah melupakannya.

Berdasarkan hasil observasi dan pengalaman penulis selama menjalani PLK di SMAN 8 Padang, penulis menemukan hal yang sama, yaitu metode yang digunakan monoton, pembelajaran bahasa Jepang cenderung didominasi dengan metode ceramah. Selain itu, guru bahasa Jepang juga menyampaikan bahwa kemampuan bahasa Jepang siswa SMAN 8 Padang cukup rendah pada penguasaan kosakata. Hal itu terbukti dari hasil ujian tengah semester siswa,

dimana dari 35 siswa 15 siswa harus mengikuti remedial karena tidak mencapai nilai minimal yaitu 83. Sulitnya menguasai bahasa Jepang juga diakui siswa SMAN 8 Padang, hal tersebut dibuktikan dari angket yang diberikan. 96% siswa mengatakan bahwa mengingat kosakata merupakan hal yang sulit.

Pada pembelajaran kosakata, pembelajaran yang pasif dan kurangnya latihan kosakata menjadikan siswa tidak bisa mengingat dan menguasai kosakata yang telah diajarkan (Hanum, 2015: 2). Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan teknik pembelajaran kosakata yang tepat. Beberapa cara atau teknik interaktif yang diterapkan yaitu teknik permainan kata berkait. Menurut Saraswati (2015: 50) permainan kata berkait cukup baik untuk mempermudah siswa mengingat kosakata. Namun, penerapan teknik ini terkendala pada siswa yang memiliki kemampuan menengah ke bawah. Selain itu, ada juga beberapa teknik permainan lainnya untuk mengatasi masalah pada pembelajaran bahasa Jepang, khususnya untuk meningkatkan penguasaan kosakata, salah satunya yaitu Permainan *ludo word game* secara berkelompok.

Ludo word game secara berkelompok dalam penelitian ini adalah permainan ludo yang telah dimodifikasi sedemikian rupa yang bertujuan untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata. *Ludo word game* secara berkelompok merupakan penggabungan permainan Ludo dengan permainan monopoli dengan menggunakan beberapa kartu, dalam hal ini berupa kartu bergambar dan berwarna (Hapsari, 2003: 3). Permainan *ludo word game* secara berkelompok dapat dimainkan secara berkelompok untuk melatih kebersamaan siswa dan meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Jepang

sehingga dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa. Hapsari (2015: 53) menyatakan penggunaan *Ludo word game* secara berkelompok dalam pembelajaran dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Khususnya, pada saat pengenalan kosakata.

Berdasarkan keterangan di atas dapat diasumsikan bahwa *ludo word game* secara berkelompok efektif untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang. Berangkat dari asumsi tersebut penulis perlu untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh *Ludo word game* secara Berkelompok terhadap Kemampuan Kosakata pada Siswa SMA Negeri 8 Padang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat disimpulkan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi

Pada pembelajaran bahasa Jepang, guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran dimana siswa dituntut diam dan mendengarkan.

2. Kurangnya minat siswa dalam mempelajari bahasa Jepang

Pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan minat siswa dalam mempelajari bahasa Jepang menjadi berkurang.

3. Siswa kesulitan mengingat kosakata

Kurangnya minat dalam belajar menjadikan siswa kesulitan dalam mengingat kosakata yang diajarkan.

4. Kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa rendah

Berdasarkan hasil ujian tengah semester, banyak siswa yang harus mengikuti ujian remedial karena tidak dapat mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 83.

5. Teknik pembelajaran kosakata

Beberapa cara atau teknik interaktif yang diterapkan untuk pembelajaran kosakata yaitu teknik permainan kata berkait. Seperti yang disampaikan Saraswati (2015: 50) permainan kata berkait cukup baik untuk mempermudah siswa mengingat kosakata. Namun, penerapan teknik ini terkendala pada siswa yang memiliki kemampuan menengah ke bawah. Selain itu, ada juga beberapa teknik permainan lainnya untuk mengatasi masalah pada pembelajaran bahasa Jepang, khususnya untuk meningkatkan penguasaan kosakata, salah satunya yaitu Permainan *ludo word game* secara berkelompok.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini hanya terfokus pada pengaruh *ludo word game* secara berkelompok terhadap kemampuan kosakata bahasa Jepang yang terdapat dalam buku sakura 2 bagi siswa kelas XI SMAN 8 Padang.

D. Rumusan Masalah

Apakah penggunaan *ludo word game* secara berkelompok berpengaruh terhadap kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa?

E. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas pertanyaan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa SMAN 8 Padang sesudah belajar dengan menggunakan *ludo word game* secara berkelompok?

2. Bagaimana kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa SMAN 8 Padang tanpa menggunakan *ludo word game* secara berkelompok?
3. Apakah penggunaan *ludo word game* secara berkelompok berpengaruh terhadap penguasaan kosakata dalam bahasa Jepang siswa SMAN 8 Padang?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa SMAN 8 Padang sesudah belajar dengan menggunakan *ludo word game* secara berkelompok
2. Mengetahui kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa SMAN 8 Padang tanpa menggunakan *ludo word game* secara berkelompok
3. Mengetahui apakah penggunaan *ludo word game* secara berkelompok berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMAN 8 Padang.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi yang berhubungan dengan pengaruh teknik permainan *ludo word game* secara berkelompok terhadap kemampuan kosakata bahasa Jepang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya kosakata.
- b. Bagi guru bidang studi bahasa Jepang, penelitian ini dapat menambah wawasan dan referensi teknik pembelajaran bahasa Jepang.

- c. Bagi peneliti lainnya, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian sejenis untuk memperbaiki mutu pembelajaran bahasa Jepang.

H. Definisi Operasional

Penulis merumuskan definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penguasaan kosakata bahasa Jepang adalah kemampuan atau kesanggupan siswa untuk menguasai dan memahami hal-hal yang berkaitan dengan kosakata bahasa Jepang yang telah dipelajari.
2. *Ludo word game* secara berkelompok yang merupakan permainan papan yang menggunakan kartu yang berisi soal-soal kosakata yang akan dijawab oleh siswa.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kosakata Bahasa Jepang

Dalam kamus besar bahasa Indonesia dijelaskan kosakata berarti perbendaharaan kata. Kosakata atau perbendaharaan kata ialah jumlah seluruh kata dalam suatu bahasa. Dapat diartikan juga sebagai kemampuan kata-kata yang diketahui dan digunakan seseorang dalam berbicara dan menulis.

Dalam bahasa Jepang istilah kosakata dikenal dengan istilah *Goi*. *Goi* diterangkan dalam pengertian oleh Asano (dalam Sudjianto dan Ahmad Dahidi 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. Machi (dalam Sudjianto dan Ahmad Dahidi 2009:97) menjelaskan bahwa *goi* dapat didefinisikan sebagai *go no mure* atau *go no atsumari* atau kumpulan kata.

Berdasarkan definisi di atas, sangat jelas bahwa penguasaan kosakata merupakan salah satu komponen yang cukup penting dalam belajar bahasa. Kosakata ialah kata-kata yang dipahami orang baik maknanya maupun penggunaannya. Seseorang harus mempunyai kosakata yang cukup untuk dapat memahami apa yang dibaca dan didengar, bisa berbicara dan menulis dengan kata yang tepat sehingga bisa dipahami oleh orang lain.

2. Pembagian Kosakata Bahasa Jepang

Menurut Sudjianto (2004: 99) berdasarkan asal-usulnya kosakata bahasa Jepang dapat dibagi menjadi tiga macam yakni *wago*, *kango*, dan *gairaigo*. Namun selain ketiga macam kosakata tersebut ada sebuah jenis kosakata yang disebut *konshugo*. Untuk lebih jelas lagi mengenai jenis-jenis kosakata bahasa Jepang dapat dilihat dalam penjelasan berikut ini.

a. Berdasarkan Asal-usulnya

1) *Wago*

Wago adalah kata-kata bahasa Jepang asli yang sudah ada sebelum *kango* dan *gaikokugo* masuk ke Jepang, Semua *Joshi* dan *jodoushi*, dan sebagian besar ajektiva, konjungsi, dan interjeksi adalah *wago* (Tanimitsu dalam Sudjianto dan Ahmad Dahidi, 2004: 99). Saito Michiaki (dalam Sudjianto, 2009: 100) menyatakan bahwa *wago* mengacu pada bahasa Jepang asli yaitu bahasa yang dibuat di Jepang yang biasa disebut *yamato kotoba*. Kosakata ini banyak sekali digunakan dalam kehidupan sehari-hari orang Jepang. Contohnya あめ (hujan)、き (pohon).

2) *Kango*

Menurut Ishida Toshiko (dalam Sudjianto, 2004: 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. beberapa contoh dari *kango* yaitu, 男女 (*danjyo*) yang artinya laki-laki dan 駐車所 (*chushajyo*) yang artinya tempat parkir.

3) *Gairaigo*

Gairaigo adalah salah satu jenis kosakata bahasa Jepang yang berasal dari bahasa asing yang telah disesuaikan dengan aturan-aturan yang ada dalam bahasa Jepang. Secara singkat Tsukihima (dalam Sudjianto 2004: 104) menerangkan bahwa kosakata *gairaigo* adalah kata-kata yang diambil dari bahasa asing yang sudah dimasukkan dalam sistem bahasa Jepang. Contohnya kata *personal computer* menjadi パソコン (*pasokon*) dalam bahasa Jepang dan *connection* menjadi コネ (*kone*) dalam bahasa Jepang. Ada yang menyebut *gairaigo* dengan istilah *yoogo* (kata-kata yang berasal dari negara-negara barat) dan ada juga dengan istilah *shakuyoogo* (kata pinjaman).

4) *Konshugo*

Menurut Sudjianto (2004: 108) *Konshugo* adalah kelompok kosakata yang terbentuk sebagai gabungan dari dua buah kata yang memiliki asal usul yang berbeda seperti gabungan *kango* dengan *wago* contohnya 布地 (*nunoji*) yang artinya kain, *kango* dengan *gairaigo* contohnya アンチ巨人 (*anchi kyojin*) yang artinya leluhur, dan *wago* dengan *gairaigo* contohnya スポーツ靴 (*supootsugutsu*) yang artinya sepatu olahraga.

Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa *wago*, *kango*, *gairaigo*, dan *konshugo* merupakan kosakata asal dari berbagai macam kosakata yang digunakan dalam bahasa Jepang.

b. Berdasarkan Karakteristik Gramatikalnya1) *Doushi* (Verba)

Doushi merupakan salah satu kelas kata dalam bahasa Jepang. Kelas kata ini dipakai untuk menyatakan aktivitas, keberadaan, atau keadaan sesuatu (Sudjianto dan Dahidi, 2009: 149).

2) *I-Keiyoushi* (Adjektiva-I)

Menurut Kitahara (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004: 154), *i-keiyoushi* yaitu kelas kata yang menyatakan sifat atau keadaan sesuatu, dengan sendirinya dapat menjadi predikat dan dapat menjadi perubahan bentuk.

3) *Na-Keiyoushi* (Adjektiva-Na)

Menurut Iwabuchi (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004: 155), *na-keiyoushi* yaitu kelas kata yang dengan sendirinya dapat membentuk *bunsetsu* (satuan bahasa yang dapat berperan sebagai pembentuk kalimat), dapat berubah bentuknya, dan *shuusikei*-nya berakhir dengan *da* atau *desu*.

4) *Meishi* (Nomina)

Meishi adalah kata-kata yang menyatakan nama suatu perkara, benda, barang, kejadian, atau peristiwa, keadaan, dan sebagainya yang tidak mengalami konjugasi (Sudjianto dan Dahidi, 2004: 156)

5) *Rentaishi*

Rentaishi adalah kelas kata yang termasuk kelompok *jiritsugo* yang tidak mengenal konjugasi yang digunakan hanya untuk menerangkan nomina (Sudjianto dan Dahidi, 2004: 162)

6) *Fukushi* (Adverbia)

Fukushi adalah kelas kata yang tidak mengalami perubahan bentuk dan dengan sendirinya dapat menjadi keterangan bagi *yougen* walaupun tanpa mendapat bantuan dari kata-kata yang lain.

7) *Jodoushi* (Verba Bantu)

Jodoushi adalah kelompok kelas kata yang termasuk *fuzokugo* yang dapat berubah bentuknya (Sudjianto dan Dahidi, 2004: 174)

8) *Joshi* (Partikel)

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 (Sudjianto dan Dahidi, 2004: 181)

3. Jenis- jenis Penguasaan Kosakata

Menurut Djiwandono (1996: 43) Penguasaan kosakata dapat dibedakan menjadi penguasaan aktif-produktif dan penguasaan pasif-reseptif.

a. Penguasaan Aktif-produktif

Kosakata yang tergolong dalam kosakata aktif-produktif sering dikenal dengan kosakata aktif, yaitu kosakata yang dapat digunakan seorang pemakai bahasa secara wajar dan tanpa banyak kesulitan, dalam mengungkapkannya.

b. Penguasaan Pasif-resepi

Kosakata yang tergolong dalamnya yaitu kosakata yang hanya bisa dipahami dalam suatu penyampaian, tanpa mampu menggunakannya sendiri dalam ungapan-ungkapannya.

4. Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang

Penguasaan atau kemampuan kosakata dapat diukur dengan mengikuti atau menjalani tes kemampuan kosakata bahasa Jepang. Menurut Djiwandono (1996: 43-44) tes kosakata merupakan tes yang berkaitan dengan penguasaan makna kata, disamping kemampuan menggunakannya pada konteks yang tepat dan tempat yang tepat pula dalam wacana. Berikut beberapa indikator kemampuan kosakata menurut Djiwandono.

- a) Menerjemahkan kosakata bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia dan sebaliknya
- b) Memilih kosakata yang sesuai dengan gambar
- c) Melengkapi kalimat

5. Manfaat Penguasaan Kosakata

Dalam pengajaran bahasa penguasaan kosakata bertujuan agar para siswa terampil berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut sangat bergantung kepada kualitas kosakata yang dimiliki. Sebagai bagian dari komponen bahasa, kosakata terdiri dari kata-kata yang digunakan dalam komunikasi melalui bahasa, baik secara lisan maupun tulisan.

Untuk memenuhi kemampuan bahasa yang baik hendaknya mempunyai penguasaan kosakata yang baik pula seperti yang diungkapkan Tarigan (1993:2-

3) “kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung kepada kualitas dan kuantitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimiliki semakin besar pula kemungkinan terampil berbahasa. Sehingga bisa dikatakan bahwa kualitas dan kuantitas, tingkatan dan kedalaman kosakata seseorang merupakan indeks pribadi yang terbaik bagi perkembangan mentalnya”. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan memiliki penguasaan kosakata yang baik diperoleh manfaat sebagai berikut:

- a. Keterampilan berbahasa menjadi meningkat
- b. Dapat berkomunikasi dengan baik
- c. Mengemukakan gagasan secara tepat dengan penempatan kata yang tepat pula
- d. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi

5. Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang

Pembelajaran berasal dari kata belajar yang merupakan kegiatan atau usaha seseorang untuk menambah ilmu pengetahuannya sehingga dapat merubah kepribadiannya menjadi lebih baik. Dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Turahmat (2013: 67) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan bentuk interaksi sosial yang terjadi antara guru dan murid serta murid dengan murid. Tugas penting yang harus guru adalah merespon kesiapan siswa dalam menerima materi pembelajaran.

Dalam pembelajaran guru menerapkan berbagai macam metode ataupun model pembelajaran yang efisien agar tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut menurut Riyanto (dalam Taniredja 2012: 1) metode pembelajaran adalah seperangkat komponen yang telah dikombinasikan secara optimal secara optimal untuk kualitas pembelajaran. Taniredja dkk (2012: vi) merumuskan 9 model pembelajaran, yaitu: Portofolio, Diskusi kelompok, Diskusi kelas, Simulasi, Ceramah, Kontekstual, Kooperatif, Tugas terstruktur, dan *Value Clarification Technique* (VCT)

1) Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang membagi siswa dalam kelas menjadi kelompok-kelompok kecil. Setiap anggota dalam anggota kelompok tersebut harus saling tolong menolong untuk memahami pelajaran yang disampaikan guru. Dapat dikatakan dengan melakukan pembelajaran kooperatif akan memancing kedekatan antar siswa.

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok. Tetapi belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interpedensi efektif diantara anggota kelompok

(Sugandi,2002: 14, dalam Riyadi Purworedjo, 2009: 2, dalam Taniredja dkk, 2012, 55-56).

Menurut Taniredja (2012: 64) terdapat beberapa model pembelajaran kooperatif, yaitu:

- a. *Student Teams-Achievement Division* (STAD)/ Divisi Pencapaian Kelompok Siswa
- b. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT)
- c. Model Pembelajaran Investigasi Kelompok/ *Group Investigasi* (GI)

2) *Team Game Tournament* (TGT)

Slavin dalam Taniredja (2012: 64) menyatakan secara umum TGT sama dengan pembelajaran kooperatif tipe STAD. Perbedaannya antara STAD dengan TGT terdapat turnamen akademik, menggunakan kuis-kuis dan sistem skor. Dalam metode ini, setelah belajar siswa akan diberikan pertandingan di akhir unit pembelajaran.

3) *Ludo Word Game* secara Berkelompok

Hapsari (2015: 19) menjelaskan bahwa ludo adalah permainan yang berasal dari india, *pachisi*. Permainan ini dimainkan oleh 2 sampai 4 orang kelompok pemain. *Ludo word game* secara berkelompok yang diberlakukan dalam penelitian ini merupakan kombinasi dari beberapa permainan lain, yaitu kartu seperti permainan monopoli, fungsinya yaitu untuk memperlihatkan soal berupa gambar atau kosakata yang akan dijawab oleh siswa.

c. Alat Permainan *Ludo Word Game* Secara Berkelompok

- 1) Dadu
- 2) Pengocok Dadu
- 3) Pion
- 4) Papan Ludo
- 5) Kartu
- 6) Daftar Kosakata

d. Aturan Permainan *Ludo Word Game* Secara Berkelompok

- 1) Masing masing kelompok pemain mengocok dadu untuk menentukan kelompok pemain yang akan main pertama.
- 2) Kelompok pemain yang mendapatkan angka enam akan dapat keluar dari *home* (rumah awal)
- 3) Jika sudah keluar dari *home* kelompok pemain berhak mengocok satu kali lagi untuk menentukan jumlah langkah yang akan dilakukan.
- 4) Jika kelompok pemain mendapatkan angka enam kelompok pemain dapat memanfaatkannya untuk mengeluarkan pion atau untuk menjalankan pion yang sudah keluar.
- 5) Ketika menempati kotak yang berwarna maka kelompok pemain harus mengambil kartu yang harus dipecahkan
- 6) Kelompok pemain diperbolehkan mendapat jawaban dari daftar kosakata sebanyak tiga kali

- 7) Bila kelompok pemain mendapat kesulitan dalam memecahkan masalah yang ada pada kartu akan mendapat hukuman mundur satu langkah
- 8) Satu kotak tidak dapat ditempati oleh dua pion sekaligus, jika hal ini terjadi maka kelompok pemain pertama yang menempati akan ditabrak dan harus dikembalikan ke *home*
- 9) Kelompok pemain yang dinyatakan menang adalah kelompok pemain yang berhasil menempatkan pion paling banyak pada kotak *finish*.

e. Langkah-Langkah Permainan *Ludo Word Game* secara Berkelompok

1) Persiapan

Pada tahap persiapan guru menjelaskan materi yang akan dipelajari. Setelah materi berakhir guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri atas 3-4 orang yang diberi nama kelompok dengan warna yang ada pada papan ludo. Setelah itu guru menjelaskan aturan main *ludo word game* secara berkelompok.

2) Kegiatan Inti

Menurut Hapsari (2003: 3) secara rinci gambaran permainan *ludo word game* secara berkelompok adalah sebagai berikut:

- a) Masing-masing perwakilan kelompok pemain mengocok dadu untuk menentukan urutan kelompok pemain yang akan mengocok dadu terlebih dahulu dan selanjutnya berdasarkan pada jumlah

angka dadu, yang paling banyak angka dadunya berarti yang pertama mengocok dadu.

- b) Sesuai urutan yang sudah ditentukan, kelompok pemain yang mendapat angka enam dapat keluar dari rumah awal. Jika tidak mendapat angka enam maka kelompok pemain tidak dapat menjalankan pionnya dan dioper kepada kelompok pemain selanjutnya untuk mengocok dadu.
- c) Setelah keluar dari rumah awal kelompok pemain dapat mengocok dadu kembali untuk memperoleh angka.
- d) Kelompok pemain menjalankan pion sesuai dengan angka yang anda peroleh dan jika mendapatkan angka enam dapat mengocok dadu kembali.
- e) Ketika menempati kotak tertentu maka kelompok pemain mengambil kartu sesuai dengan warna kotak yang ditempati, kemudian kelompok pemain menjawab pertanyaan yang terdapat dalam kartu dengan berdiskusi. Setiap kelompok pemain hanya diberikan kesempatan melihat daftar kosakata 3x selama permainan untuk membantu kelompok pemain bila menemukan kesulitan dalam menjawab pertanyaan dan tidak diberi hukuman, namun setelah 3 kali melihat daftar kosakata jika kelompok pemain tidak bisa menyebutkan kosakata diberi hukuman mundur satu langkah tapi tetap boleh melihat daftar kosakata untuk melihat jawaban yang benar.

- f) Selama permainan, bagi kelompok pemain yang tidak dapat pertanyaan setelah mengambil 3x kesempatan melihat daftar kosakata maka akan diberi hukuman mundur satu langkah dan tetap boleh melihat daftar kosakata untuk melihat kosakata yang benar. Ketika ia mundur dan menempati kotak yang berwarna maka kelompok pemain tetap menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu yang di dapat.
- g) Selama permainan, guru bertindak sebagai wasit yang menentukan benar atau salah jawaban dari siswa dan memegang daftar kosakata.
- h) Setiap kotak tidak bisa ditempati oleh 2 pion yang berbeda sehingga bila ada pion-pion yang menempati dua kotak maka pion pertama yang menempati kotak akan ditabrak dan harus kembali ke rumah awal.
- i) Setiap kotak bisa ditempati oleh dua atau lebih pion yang sama dengan cara membuat benteng. Pion yang lain bisa melewati benteng jika memiliki benteng yang lebih tinggi tepat di belakangnya.
- j) Kelompok pemain yang dinyatakan menang tergantung pada banyaknya pion kelompok pemain yang dapat mencapai “*home*” pada waktu yang telah disepakati bersama.

3) Tindak Lanjut

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membahas kosakata yang kurang dimengerti selama permainan. Setelah itu, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang dalam permainan. Langkah terakhir yaitu, memberikan pengayaan untuk melihat hasil belajar siswa secara individu.

f. Manfaat *Ludo Word Game* secara Berkelompok

a. Permainan *ludo word game* secara berkelompok bukan hanya sebuah permainan tetapi juga memiliki beberapa manfaat. Diantara manfaat *ludo word game* secara berkelompok yang dinyatakan Hapsari (2015: 22) yaitu:

- 1) Kognitif, kemampuan mengetahui dan mengingat
- 2) Motorik, kemampuan mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan kaki
- 3) Logika, kemampuan berpikir secara tepat dan teratur
- 4) Emosional dan sosial, kemampuan merasakan dan menjalin hubungan interpersonal.
- 5) Kreatif dan imajinatif, kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks.
- 6) Visual, kemampuan mata menangkap bentuk dan warna objek.

B. Penelitian Relevan

Pertama, Hapsari (2015) melakukan penelitian dengan judul “*Efektivitas Ludo word game (LWG) dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Di SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan-Brebes*” yang dilakukan

pada tahun 2014. Dalam penelitian tersebut hasil analisis hasil tes menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada *post test* lebih besar dari nilai rata-rata *pre test*. Hasil perhitungan menggunakan rumus t-test diperoleh t-hitung 6,88 lebih besar dari t-tabel untuk n-1 yaitu ($db = 34$) baik pada taraf signifikan 1% yaitu 2,72 maupun pada taraf signifikan 5% yaitu 2,03. Hal ini menunjukkan bahwa media *Ludo word game* secara berkelompok efektif dalam meningkatkan kosakata bahasa Jepang di SMK Mitra karya Mandiri Ketanggungan.

Kedua, Hapsari (2003) melakukan penelitian dengan judul “*Efektifitas Ludo Words Game (LWG) terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Studi Kasus Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 4 Pucang*”. Hasil analisis data dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa LWG dapat secara efektif dapat meningkatkan jumlah kosakata bahasa Inggris pada anak SD Muhammadiyah 4 Pucang Surabaya dengan nilai $p=0,019$ pada $F=2,582$. Hal ini menjelaskan bahwa LWG dapat meningkatkan jumlah kosakata bahasa Inggris secara signifikan karena berada dibawah nilai $p < 0,05$.

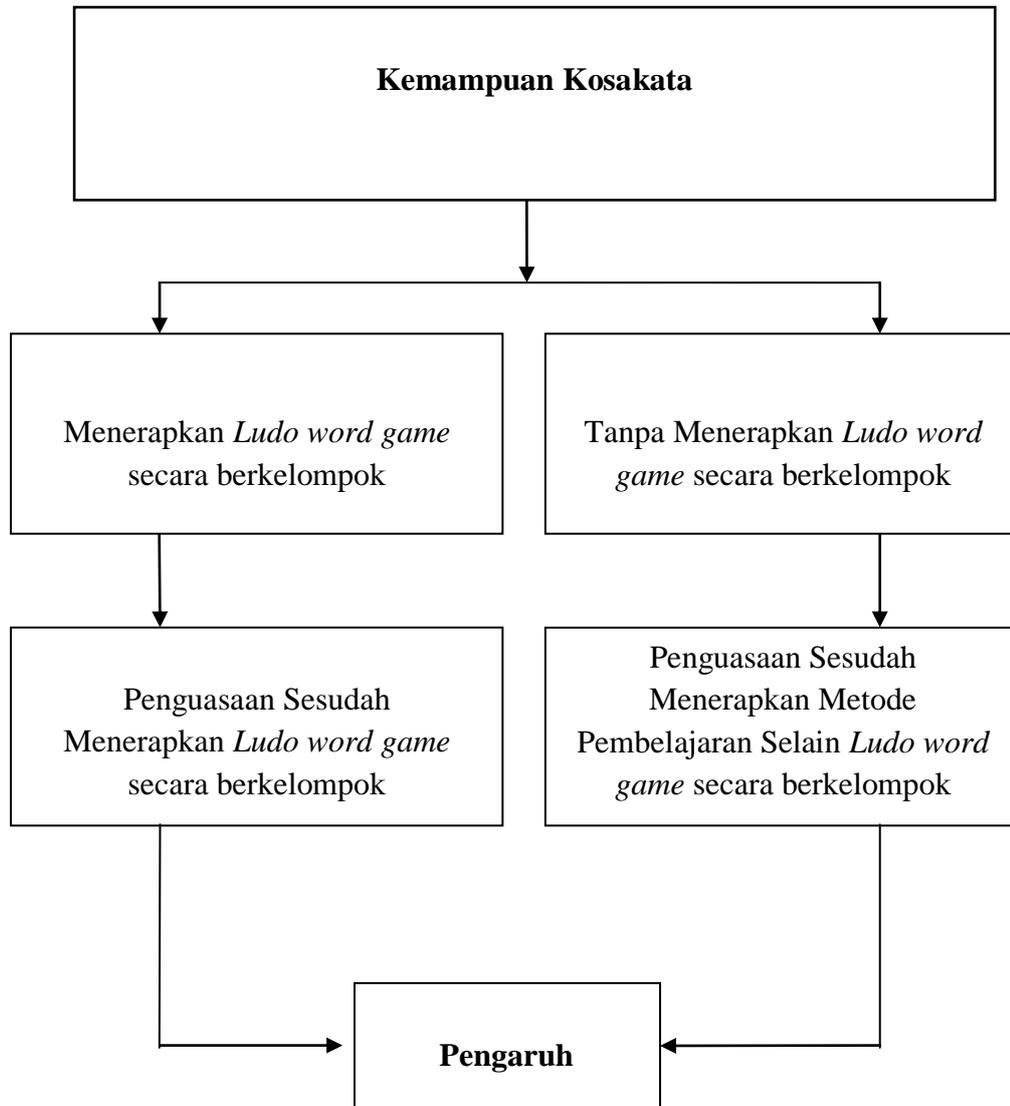
Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama meneliti kemampuan kosakata pada siswa. Selain memiliki persamaan penelitian yang dilakukan peneliti juga memiliki perbedaan. *Pertama*, perbedaan dengan penelitian yang dilakukan Hapsari yaitu penerapan pada sekolah yang berbeda. Peneliti menerapkan metode LWG di SMAN 8 Padang. *Kedua*, perbedaan dengan penelitian Hapsari yaitu pada kosakata bahasa yang diteliti yaitu bahasa Inggris sedangkan peneliti meneliti bahasa Jepang dengan yang peneliti lakukan adalah berdasarkan objek penelitiannya, yaitu “siswa SMAN 8 Padang”.

C. Kerangka Konseptual

Kosakata salah satu komponen utama untuk dapat menguasai bahasa asing, untuk itu dalam pengajarannya guru dituntut untuk dapat menciptakan cara penyajian yang efektif. Metode ceramah yang selama ini dipakai guru dinilai kurang efektif untuk meningkatkan kemampuan kosakata yang juga berdampak pada rendahnya nilai siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang. Untuk itu permainan dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan juga memudahkan untuk mengingat kosakata.

Salah satu permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran kosakata yaitu permainan *ludo word game* secara berkelompok, karena semua siswa akan terlibat aktif dalam permainan, yaitu saling mengulangi kata yang disebutkan masing-masing anggota kelompok siswa. Sehingga dapat meningkatkan semangat belajar yang juga akan berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut dan sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan, dapat dijabarkan kerangka konseptual penelitian ini sebagai berikut.

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 penerapan *Ludo word game* secara berkelompok terhadap kemampuan kosakata bahasa Jepang pada

siswa SMAN 8 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 *Ludo word game* secara berkelompok terhadap kemampuan kosakata bahasa Jepang pada siswa SMAN 8 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. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan tiga hal berikut. *Pertama*, kemampuan bahasa Jepang siswa SMA Negeri 8 Padang dengan menerapkan *ludo word game* secara berkelompok nilai rata-rata 93,63 angka ini berada pada kualifikasi di bawah nilai rata-rata kelas tanpa menerapkan *ludo word game* yaitu dengan nilai rata-rata 83,88.

Kedua, penerapan *ludo word game* secara berkelompok pada siswa kelas XI SMA Negeri 8 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 84,7, indikator 2 sebesar 100, dan indikator 3 sebesar 96,98. Nilai rata-rata kelas kontrol pada indikator 1 sebesar 67,5, indikator 2 sebesar 93,1, dan indikator 3 sebesar 74,38.

Ketiga, hipotesis penelitian (H_1) diterima pada taraf signifikan 5% karena dari hasil uji-t $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($27,86 > 2,00$). Hal ini berarti dengan menerapkan *ludo word game* secara berkelompok siswa SMA Negeri 8 Padang lebih mampu menguasai kosakata bahasa Jepang. Dengan kata lain, penerapan *ludo word game* secara berkelompok lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa.

B. Saran

Berdasarkan pengamatan saat penelitian, maka dikemukakan saran-saran berikut

1. Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai, disarankan kepada guru mata pelajaran bahasa Jepang untuk menerapkan *ludo word game* secara berkelompok dalam pembelajaran khususnya pada pengenalan kosakata.
2. Agar penelitian tentang *ludo word game* secara berkelompok dapat terbukti pengaruhnya dalam berbagai substansi masalah pembelajaran, penulis mengharapkan peneliti lain melakukan penelitian terkait *ludo word game* secara berkelompok dalam pembelajaran.
3. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal, disarankan kepada pengajar bahasa Jepang lebih menfokuskan pembelajaran kosakata yang memiliki bunyi yang hampir sama sebelum menerapkan *ludo word game* secara berkelompok.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bungin, Burhan. 2011. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Darmadi, Hamid. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Djiwandono, M. Soenardi. 1996. *Tes Bahasa Dalam Pengajaran*. Bandung: Penerbit ITB.
- Hanum, Ghiska Nabila. 2015. Efektivitas Permainan Bursa Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menguasai Kosakata Siswa SMAN 2 Indramayu. *Skripsi*: UNNES.
- Hapsari, Iriani Indri. 2003. Efektifitas Ludo Words Game (LWG) terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Studi Kasus Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 4 Pucang. *Skripsi*: UNAIR.
- Hapsari, Merlyana Dwi. 2015. Efektivitas Ludo Word Game (LWG) dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Di SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan-Brebes. *Skripsi*: UNNES.
- <https://id.japanese-jobs.com/id/articles/105>.
- Nasution. 2011. *Metodologi Research*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Saraswati, Anggi Mutiara. 2015. Efektivitas Permainan Kata Berkai untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Siswa MAN 1 Magelang. *Skripsi* : UNNES.
- Sudijono, Anas 2012. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjianto dan Dahidi, Ahmad. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Keisant Blanc.
- Sudjianto dan Dahidi, Ahmad. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Keisant Blanc.
- Sugiyono. 2011 *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.