

**PENGARUH PERMAINAN *SHIRITORI* TERHADAP PENGUASAAN *GOI*
DI SMA NEGERI 1 BATANG ANAI**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



**Thasya Dwi Putri
17180049/2017**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

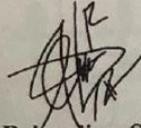
PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGARUH PERMAINAN SHIRITORI TERHADAP PENGUASAAN GOI
DI SMA NEGERI 1 BATANG ANAI**

Nama : Thasya Dwi Putri
NIM : 17180049
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

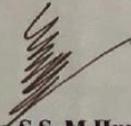
Padang, Desember 2022

Disetujui oleh,
Pembimbing



Renvy Rahmalina, S.S., M.Pd.
NIP. 198803282018032001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris
FBS-UNP



Desvalini Anwar, S.S., M.Hum, Ph.D
NIP. 197105251998022002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

**PENGARUH PERMAINAN *SHIRITORI* TERHADAP PENGUASAAN *GOI*
DI SMA NEGERI 1 BATANG ANAI**

Nama : Thasya Dwi Putri
NIM : 17180049
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Desember 2022

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd.	: 
2. Sekretaris : Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd.	: 
3. Anggota : Reny Rahmalina, S.S., M.Pd.	: 

**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

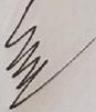
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Thasya Dwi Putri
NIM : 17180049/ 2017
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul, "Pengaruh Permainan *Shiritori* terhadap Penguasaan *Goi* di SMA Negeri 1 Batang Anai" 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 atau 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



Desvalini Anwar, S.S, M.Hum, Ph.D.
NIP. 197105251998022002

Saya yang menyatakan,



Thasya Dwi Putri
17180049/ 2017

ABSTRAK

Thasya Dwi Putri.2022. “Pengaruh Permainan *Shiritori* terhadap Penguasaan *Goi* di SMA Negeri 1 Batang Anai”. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini membahas tentang pengaruh permainan *shiritori* terhadap penguasaan *goi* di SMA Negeri 1 Batang Anai. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan *shiritori* berpengaruh terhadap penguasaan *goi* siswa kelas XI BDB SMAN 1 Batang Anai. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen dan desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Designs*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI BDB SMAN 1 Batang Anai. Pengambilan sampel menggunakan total sampling, yaitu semua populasi siswa kelas XI BDB SMA Negeri 1 Batang Anai. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* dan datanya adalah hasil *posttest* kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes objektif pilihan ganda. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan taraf signifikan 0,05 diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,14 > 1,74$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan permainan *shiritori* terhadap penguasaan *goi* siswa SMA Negeri 1 Batang Anai.

Kata Kunci : penguasaan, *Goi*, *Shiritori*, siswa, Jepang

ABSTRACT

Thasya Dwi Putri.2022. “Pengaruh Permainan *Shiritori* Terhadap Penguasaan *Goi* di SMA Negeri 1 Batang Anai”. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

This study discusses the effect of the shiritori game on the mastery of goi at SMA Negeri 1 Batang Anai. The purpose of this study was to determine whether the game of shiritori has an effect on the mastery of goi of class XI BDB students at SMAN 1 Batang Anai. The type of research used is quantitative with experimental research methods and the research design used was One-Group Pretest-Posttest Designs. The population in this study were students of class XI BDB SMAN 1 Batang Anai. Sampling used total sampling, namely all students of class XI BDB SMA Negeri 1 Batang Anai. The sampling technique in this study was purposive sampling and the data were the results of the experimental class posttest. The instrument used to collect data is multiple choice objective test. Based on the results of hypothesis testing with a significant level of 0.05, it is known that $t_{count} > t_{table}$ is $3.14 > 1.74$. So it can be concluded that there is a significant effect of the shiritori game on the mastery of goi at SMA Negeri 1 Batang Anai.

Keywords: mastery, Goi, Shiritori, students, Japan

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya. Shalawat serta salam penulis haturkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Permainan *Shiritori* Terhadap Penguasaan *Goi* di SMA Negeri 1 Batang Anai”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penyelesaian skripsi ini tidak luput dari bimbingan dan motivasi beberapa pihak. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan dan motivasi.
2. Ibu Reny Rahmalina, S.S., M.Pd. selaku pembimbing skripsi.
3. Bapak Hendri Zalman S.Hum, M.Pd. selaku penguji dan pembimbing akademik.
4. Ibu Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd. selaku penguji dan ketua prodi pendidikan bahasa Jepang.
5. Dosen-dosen prodi pendidikan bahasa Jepang UNP.
6. Ibu Dra. Dian Mulyati Syarfi, M.Pd. selaku kepala sekolah SMA Negeri 1 Batang Anai.
7. Ibu Firta Sherlyona, S.Hum selaku guru mata pelajaran bahasa Jepang SMA Negeri 1 Batang Anai.

8. Siswa-siswi SMA Negeri 1 Batang Anai.
9. Teman-teman mahasiswa pendidikan bahasa jepang UNP angkatan 2017.
10. *Senpaitachi* dan *kohaitachi* prodi pendidikan bahasa jepang UNP.
11. Semua pihak yang telah membantu perencanaan, pelaksanaan, penyusunan, dan penyelesaian skripsi.

Penulis menyadari banyak menyusun dalam menyusun skripsi ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dari para pembaca.

Padang, Desember 2022

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Definisi Operasional	7
BAB II	9
KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori	9
1. Pengertian <i>Goi</i> 語彙.....	9
2. Jenis-jenis <i>Goi</i>	10
B. Pembelajaran <i>Goi</i> di SMA	14
C. Teknik Permainan dalam Pembelajaran Kosakata.....	16
D. Permainan dalam Pembelajaran	21
E. Langkah-langkah Permainan <i>Shiritori</i>	23
F. Penelitian Relevan	24
G. Kerangka Konseptual.....	28
H. Hipotesis Penelitian	28
BAB III.....	30

METODE PENELITIAN	30
A. Jenis dan Metode Penelitian.....	30
B. Populasi dan Sampel	31
C. Variabel dan Data	32
D. Instrumen Penelitian	33
1. Jenis Instrumen.....	33
2. Validitas Instrumen	35
3. Analisis Butir Soal.....	35
4. Reliabilitas.....	37
E. Prosedur Penelitian	38
F. Teknik Pengumpulan Data.....	43
G. Uji Persyaratan Analisis.....	44
1. Uji Normalitas.....	44
2. Uji Homogenitas	46
H. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV	49
HASIL PENELITIAN	49
A. Deskripsi Data.....	49
B. Analisis Data.....	53
C. Pembahasan.....	66
BAB V.....	69
PENUTUP.....	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Desain Penelitian.....	31
Tabel 2. Kisi-kisi Soal Tes Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Batang Anai	34
Tabel 3. Rubrik Penskoran Tes Objektif Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Batang Anai	34
Tabel 4. Tingkat Kesukaran	36
Tabel 5. Analisis Daya Pembeda	37
Tabel 6. Prosedur Tahap Pelaksanaan Penelitian.....	40
Tabel 7. Uji Normalitas Data	45
Tabel 8. Uji Homogenitas Data.....	46
Tabel 9. Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI BDB SMA Negeri 1 Batang Anai Sebelum Menggunakan Permainan <i>Shiritori</i>	49
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI BDB SMA Negeri 1 Batang Anai Sebelum Menggunakan Permainan <i>Shiritori</i>	50
Tabel 11. Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI BDB SMA Negeri 1 Batang Anai Setelah Menggunakan Permainan <i>Shiritori</i>	51
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI BDB SMA Negeri 1 Batang Anai Setelah Menggunakan Permainan <i>Shiritori</i>	51
Tabel 13. Konversi Penilaian KKM Penguasaan <i>Goi</i>	53
Tabel 14. Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI BDB SMA Negeri 1 Batang Anai Sebelum Menggunakan Permainan <i>Shiritori</i>	54
Tabel 15. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Batang Anai Sebelum Menggunakan Permainan <i>Shiritori</i>	54
Tabel 16. Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI BDB SMA Negeri 1 Batang Anai Sebelum Menggunakan Permainan <i>Shiritori</i>	56
Tabel 17. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Batang Anai Sebelum Menggunakan Permainan <i>Shiritori</i>	57
Tabel 18. Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI BDB SMA Negeri 1 Batang Anai Setelah Menggunakan Permainan <i>Shiritori</i>	59

Tabel 19. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Batang Anai Setelah Menggunakan Permainan <i>Shiritori</i>	59
Tabel 20. Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI BDB SMA Negeri 1 Batang Anai Setelah Menggunakan Permainan <i>Shiritori</i>	61
Tabel 21. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Batang Anai Setelah Menggunakan Permainan <i>Shiritori</i>	62
Tabel 22. Perbandingan Penguasaan <i>Goi</i> Siswa SMA Negeri 1 Batang Anai Kelas <i>Pretest</i> dan Kelas <i>Posttest</i>	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Batang Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI BDB SMA Negeri 1 Batang Anai Sebelum Menggunakan Permainan <i>Shiritori</i>	50
Gambar 2. Diagram Batang Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI BDB SMA Negeri 1 Batang Anai Setelah Menggunakan Permainan <i>Shiritori</i>	52
Gambar 3. Diagram Batang Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI BDB SMA Negeri 1 Batang Anai Sebelum Menggunakan Permainan <i>Shiritori</i>	55
Gambar 4. Diagram Batang Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI BDB SMA Negeri 1 Batang Anai Sebelum Menggunakan Permainan <i>Shiritori</i>	57
Gambar 5. Diagram Batang Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI BDB SMA Negeri 1 Batang Anai Setelah Menggunakan Permainan <i>Shiritori</i>	60
Gambar 6. Diagram Batang Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas XI BDB SMA Negeri 1 Batang Anai Setelah Menggunakan Permainan <i>Shiritori</i>	62

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Konseptual.....	28
-----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Identitas Sampel dan Hasil <i>Pretest</i>	74
Lampiran 2. Identitas Sampel dan Hasil <i>Posttest</i>	75
Lampiran 3. Kisi-kisi Soal Tes Kemampuan <i>Goi</i>	76
Lampiran 4. Soal <i>Pretest</i> Kemampuan <i>Goi</i>	77
Lampiran 5. Soal <i>Posttest</i> Kemampuan <i>Goi</i>	80
Lampiran 6. Kunci Jawaban.....	84
Lampiran 7. Analisis Tingkat Kesukaran dan Analisis Daya Pembeda.....	85
Lampiran 8. Perhitungan Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....	86
Lampiran 9. Nilai <i>Pretest</i> Per Indikator.....	87
Lampiran 10. Nilai <i>Posttest</i> Per Indikator.....	89
Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	91
Lampiran 12. Uji Normalitas <i>Pretest</i>	98
Lampiran 13. Uji Normalitas <i>Posttest</i>	99
Lampiran 14. Tabel Distribusi Nilai Kritis L untuk Uji Liliefors.....	100
Lampiran 15. Uji Homogenitas Data.....	101
Lampiran 16. Nilai Kritik Sebaran F.....	102
Lampiran 17. Sebaran Kumulatif Normal Baku $F(z)$	103
Lampiran 18. Nilai Kritis Sebaran t.....	105
Lampiran 19. Validitas Soal Uji Coba Tes Kemampuan <i>Goi</i>	106
Lampiran 20. Dokumentasi.....	113
Lampiran 21. Surat Izin Dinas Pendidikan.....	114
Lampiran 22. Surat Tugas Validator.....	115
Lampiran 23. Kartu Bimbingan.....	116
Lampiran 24. Kartu Konsultasi.....	117

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh penuntut untuk berinteraksi, bekerja sama, dan mengidentifikasi diri satu sama lain, sehingga fungsi bahasa merupakan teknik untuk menyampaikan pesan kepada seseorang, baik secara lisan maupun tulisan (Harimurti, 2001:27). Bahasa digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi, dengan bahasa seseorang dapat menyampaikan maksud ataupun tujuan dalam kehidupan sehari-hari. Maksud dan tujuan dari pembicara dapat dipahami oleh lawan bicara melalui bahasa yang diungkapkannya. Menurut Sutedi (2003: 12) bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan ide, pikiran, hasrat dan keinginan kepada orang lain.

Selain bahasa Indonesia, pembelajar di Indonesia juga mempelajari bahasa asing. Menurut Sepwanda (2020: 1) bahasa asing (dalam pembelajaran bahasa) ialah bahasa yang sedang dipelajari oleh siswa selain bahasa ibu, bahasa asing tersebut belum dikenal oleh siswa. 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 Tarigan (2011:2) 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.

Kosakata merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam mempelajari suatu bahasa. Menurut Sudjianto dan Dahidi (2007: 97) kosakata bahasa Jepang atau *goi* (語彙) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan. *Goi* adalah kumpulan kata yang berhubungan dengan suatu bahasa atau dengan bidang tertentu dalam bahasa itu (Dahidi dan Sudjianto, 2004: 98). Pada pembelajaran bahasa Jepang, *goi* digolongkan menjadi beberapa kelompok, diantaranya adalah *doushi* (verba), *na-keyoushi* (adjektiva-na), *i-keyoushi* (adjektiva-i), *fukushi* (prenomina), *kandoushi* (interjeksi), *joshi* (partikel) dan *meishi* (nomina).

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

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan oleh penulis dengan guru bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Batang Anai sebelum melakukan penelitian, diperoleh informasi bahwa kemampuan siswa SMA Negeri

1 Batang Anai dalam aspek penguasaan *goi* masih rendah. Hal ini disebabkan karena ada beberapa faktor yaitu: 1) siswa kesulitan dalam mengingat *goi*; 2) kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari *goi*. Selain itu, kamus yang belum terpenuhi membuat siswa tidak bisa mencari arti *goi* yang ingin mereka ketahui ataupun yang belum pernah diajarkan. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa, karena sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan di SMA Negeri 1 Batang Anai.

Berdasarkan permasalahan di atas, untuk meningkatkan penguasaan *goi* diperlukan alat bantu dalam proses belajar yang dapat membantu siswa memudahkan dan meningkatkan minat siswa mempelajari *goi*, salah satunya dengan menggunakan teknik pembelajaran. Menurut Suyatno (2004:15) teknik pembelajaran adalah cara kongkret yang dipakai saat proses pembelajaran berlangsung. Permainan sebagai teknik pembelajaran yang digunakan untuk menghilangkan rasa bosan dan memberikan motivasi kepada siswa. Untuk meningkatkan penguasaan *goi* siswa diperlukan permainan yang dapat melatih penguasaan *goi* yang baru diajarkan maupun yang sudah diajarkan sebelumnya. Salah satunya adalah permainan *shiritori*.

Menurut Rahmawati (2007:73) menjelaskan bahwa permainan *shiritori* merupakan permainan kata yang awal katanya berasal dari kata yang diucapkan orang sebelumnya. Kata yang paling akhir menjadi awal kata baru yang terus menerus bersambung secara berurutan. Permainan *shiritori* juga dikenal dengan nama *word chain game*. Tentu saja kosakata yang digunakan tidak terbatas jumlahnya, tidak terbatas pula pada satu bahasan untuk bisa memainkan permainan

ini. Ketika terdapat kosakata yang bisa menyambung kata sebelumnya permainan, tentu saja itu bisa digunakan meskipun jenis katanya berbeda. Hal ini kosakata yang diberikanpun akan semakin bertambah. Secara bertahap, permainan *shiritori* akan berjalan ketika perbendaharaan kosakata dapat menyambung satu sama lain.

Berdasarkan penelitian terdahulu, dalam penelitian Ningsih (2018) yang berjudul “Efektivitas Permainan *Shiritori* Dalam Peningkatan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI Boga SMK Tigama Pekanbaru” ditemukan bahwa rata-rata kelas *pretest* 30 dan sedangkan nilai rata-rata dari kelas *posttest* 75. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai di kelas *posttest* lebih baik dibandingkan nilai di kelas *pretest*.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diasumsikan bahwa penggunaan permainan *shiritori* berpengaruh untuk meningkatkan penguasaan *goi* siswa. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan uji coba permainan *shiritori* di SMA Negeri 1 Batang Anai pada kelas XI BDB (Bahasa dan Budaya). Kelas ini dipilih karena kelas peminatan bahasa Jepang selain itu masih banyaknya hasil belajar siswa yang rendah. Dengan menggunakan teknik permainan *shiritori*, siswa diharapkan mampu mengingat, mengerti dan menguasai arti dari *goi* dengan baik.

Dari uraian di atas, penulis bermaksud untuk meneliti berpengaruh atau tidaknya permainan *shiritori* dalam penguasaan *goi* siswa, maka judul dalam penelitian ini yaitu: **“Pengaruh Permainan *Shiritori* terhadap Penguasaan *Goi* di SMA Negeri 1 Batang Anai.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Siswa kesulitan mengingat *goi*.
2. Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari *goi*

C. Batasan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penulis membatasi masalah pada pengaruh permainan *shiritori* terhadap *goi* siswa SMA Negeri 1 Batang Anai kelas XI BDB yang berjumlah 17 orang siswa. *Goi* yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan buku pelajaran siswa, yaitu bab 18 (*asa gohan o tabemasu*) yang terdapat pada buku *nihongo kira-kira*. Hal ini dikarenakan bahwa perbendaharaan kata yang terdapat pada bab tersebut cukup banyak serta bisa digunakan dalam permainan *shiritori*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat penguasaan *goi* siswa kelas XI BDB SMA Negeri 1 Batang Anai sebelum menggunakan permainan *shiritori* ?
2. Bagaimana tingkat penguasaan *goi* siswa kelas XI BDB SMA Negeri 1 Batang Anai setelah menggunakan permainan *shiritori*?
3. Apakah permainan *shiritori* berpengaruh terhadap penguasaan *goi* siswa kelas XI BDB SMA Negeri 1 Batang Anai.

E. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan penguasaan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batang Anai dalam penguasaan *goi* sebelum menggunakan permainan *shiritori*.
2. Mendeskripsikan penguasaan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batang Anai dalam penguasaan *goi* setelah menggunakan permainan *shiritori*.
3. Mendeskripsikan pengaruh permainan *shiritori* terhadap penguasaan *goi* siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batang Anai.

F. Manfaat Penelitian

Penulis berharap agar penelitian ini bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Permainan *Shiritori* ini diharapkan dapat menambah informasi sekaligus memberikan referensi bagi pendidik dalam meningkatkan proses pembelajaran siswa *goi* melalui permainan *Shiritori*.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, diantaranya:

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan penguasaan *goi* dan dapat memperkaya perbendaharaan *goi*.
- b. Bagi pengajar, teknik berupa permainan *shiritori* ini dapat menjadi pilihan dalam pembelajaran *goi* yang efektif dan menyenangkan.
- c. Bagi penulis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan landasan dan referensi untuk penelitian selanjutnya dan penelitian ini dapat dijadikan sumber

rujukan terkait penguasaan *goi* dan mengetahui sejauh mana pengaruh permainan *Shiritori* terhadap penguasaan *goi*.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional yang dimaksud dapat menjelaskan pokok-pokok penting yang diteliti pada judul penelitian agar tidak terjadi salah pengertian. Oleh karena itu, definisi operasional yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pengaruh

Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perubahan atau efek yang ditimbulkan dari permainan *shiritori* terhadap penguasaan *goi* siswa SMA Negeri 1 Batang Anai. Pengaruh atau efek yang dimaksud akan dianalisis menggunakan rumus statistik melalui uji persamaan rata-rata atau uji-t.

2. Permainan *Shiritori*

Permainan *shiritori* adalah permainan kata dimana pemain mengambil suku kata terakhir dari kata yang diucapkan pemain sebelumnya kemudian memulai lagi dengan kata baru dan berlanjut begitu seterusnya. Contoh: *niku* (daging) > *kudamono* (buah-buahan) > *nori*(rumput laut) >, dan seterusnya.

3. *Goi*.

Penguasaan kosakata bahasa Jepang adalah kemampuan siswa dalam menguasai *goi*. *Goi* merupakan sekumpulan kata yang harus diperhatikan dalam suatu bahasa tertentu untuk menunjang komunikasi yang baik secara lisan maupun tulisan. Pada *goi* ini, yang digunakan bab 18 (*asa gohan o tabemasu*) yang terdapat pada buku *nihongo kira-kira*. Hal ini dikarenakan bahwa perbendaharaan kata yang

terdapat pada bab tersebut cukup banyak serta bisa digunakan digunakan dalam permainan *shiritori*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian *Goi* 語彙

Menurut Shinmura (dalam Dahidi, 2009:97) *Goi* (kosakata) adalah perbendaharaan kata atau kekayaan kata yang harus dimiliki oleh suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya. Selain itu Sugono, dkk (2008:757) berpendapat bahwa kosakata sebagai “perbendaharaan kata: vokebuler”. Menurut Dahidi dan Sudjianto (2009:19) mengungkapkan bahwa kosakata dapat diartikan semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, kekayaan yang dimiliki seorang penulis atau pembicara. (Takamizawa 2004:140) menyatakan bahwa *goi* adalah:

“語の集合語彙と言う。しゅぞくの分野ごとにまとまった語をさす場合に、「日本語の語彙」「高校生の語彙」「あくたがわの語彙」「中世の語彙」などのように言う。一語を指して「『ゾーン』と言う語彙の意味が分からない」と言うような使い方は誤りである。この場合、正しくは「語」あるいは「ことば」と言う”

“*Go no shuugo goi to iu. Shuzoku no bunnya gotoni matomatta go wo sasu baa ai ni, (nihongo no goi), (koukousei no goi), (akutagawa no goi), (chuusei no goi), nado no youni to iu. Ichigo wa sashite ((zoon)) to iu goi no imi ga wakaranai) to iu youna mochiikata wa ayamari de aru. Kono baai, tadashiku wa go aruiha kotoba iu”.*

Goi merupakan seperangkat kata. Ketika merujuk pada kata yang dikelompokkan setiap bidang afiliasi, seperti kosakata bahasa Jepang, kosakata siswa SMA, kosakata Akutagawa, dan kosakata abad pertengahan.penggunaan merujuk ke suatu kata [saya tidak mengerti arti kata zone] merupakan penggunaan yang salah. Dalam hal ini, yang benar [*goi*] atau [*kotoba*].

Pengertian lainnya menurut (Matsumura 1995: 875) adalah:

“語彙、「彙は集める」ある言葉、地域分野、ある人、ある作品ナド、それぞれで疲れる単語の総体。ある範囲の単語をしゅろくし、配列した書物 「松村 1995: 873」”

“*Goi, (i wa atsumeru) aru gengo, chiiki bunya, aru hito, aru sakuhin nado, sorezore de tsukareru tango no soutai. Aru han I no tango wo shurokushi, hairitsu shita shomotsu*”.

{彙(dibaca i) berarti kumpulan} kosakata merupakan keseluruhan dari kata yang terdapat dalam suatu bahasa, suatu daerah, atau suatu bidang tertentu, dan setiap orang. Kosakata juga memiliki batasan kata yang digunakan untuk menyunting dan mengelompokkan buku.

Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa *goi* merupakan kumpulan kata yang terdapat dalam suatu bahasa, suatu daerah, atau suatu bidang tertentu. *Goi* merupakan aspek yang penting dalam bahasa untuk menunjang kelancaran komunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam lisan maupun ragam tulisan.

2. Jenis-jenis *Goi*

Sudjianto dan Dahidi (2009: 98 – 181) mengklasifikasikan jenis-jenis *goi* sebagai berikut.

a. *Goi* Berdasarkan Asal-Asul

Iwabuchi (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009: 99) mengklasifikasikan asal-usul *goi* menjadi tiga macam yakni *wago*, *kango*, dan *gairaigo*. Namun selain ketiga macam kosakata tersebut ada sebuah jenis kosakata yang disebut *konshugo* yaitu kata-kata yang merupakan gabungan dari beberapa kata dari sumber yang berbeda misalnya gabungan *wago* dan *kango*, *wago* dan *gairaigo*, atau *kango* dan *gairaigo*. Klasifikasi kata berdasarkan asal-usulnya seperti ini disebut *goshu*. Untuk lebih jelas lagi, Sudjianto dan Dahidi (2009: 99-108) menjabarkannya sebagai berikut.

1) *Wago*

Wago adalah kata-kata bahasa Jepang asli yang sudah ada sebelum *kango* dan *gaikokugo* (bahasa asing) masuk ke Jepang sebelum Tanimitsu (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009:101). Hal ini sejajar dengan pendapat Zalman (2014:18) *wago* adalah istilah untuk kosakata penutur asli Jepang yaitu orang Jepang. Ciri utama *wago* adalah ditulis dengan *hiragana* dan *kanji* yang hanya punya satu cara abaca, yaitu *kunyomi*. Contohnya: *ame* (雨), *yuki* (雪), *ima* (今). Jadi dapat disimpulkan *wago* merupakan kata asli Jepang yang sudah ada sebelum digunakan berbagai kata serapan bahasa asing yang digunakan dalam bahasa Jepang seperti saat sekarang ini.

2) *Kango*

Kango merupakan kata-kata yang menyerap secara mendalam di dalam kehidupan orang Jepang dengan melewati waktu yang panjang. Sedangkan menurut Toshiko (dalam Sudjianto, 2009:103) *kango* kata-kata yang dibaca secara *onyomi* yang terdiri dari satu buah huruf *kanji* yang merupakan gabungan dua huruf *kanji* atau lebih. Contoh dari *kango* yaitu: 今月 (*kongetsu*) yang artinya bulan ini.

3) *Gairaigo*

Secara singkat *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 *stike* menjadi ストライク (*sutoraiku*) dalam bahasa Jepang.

4) *Konshugo*

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*. Contohnya: *arubaito saron* (bahasa Jerman ditambah bahasa Perancis).

Berdasarkan dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa *goi* berdasarkan asal-usulnya dikelompokkan menjadi 4 yaitu: *wago* (kosakata asli bahasa Jepang), *kango* (kosakata bahasa Jepang yang diambil dari bahasa China), *gairaigo* (kosakata yang berasal dari luar bahasa Jepang/ bahasa asing) dan *konshugo* (kosakata yang terbentuk dari penggabungan dua asal kata yang berbeda).

b. *Goi* Berdasarkan Pemakaian dan Pemahaman

Dari segi pemakaian dan pemahaman, *goi* dibagi menjadi dua macam yaitu *shiyō goi* dan *rikai goi*. Ishida (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009: 110) menjelaskan bahwa *goi* yang dapat dipahami oleh seorang individu disebut *rikai goi*, sedangkan *goi* yang sebenarnya dipakai disebut *shiyō goi*. Lebih jelas lagi Sudjianto dan Dahidi (2009: 110) menjelaskan *goi* yang dapat dipakai oleh seorang individu pada saat berbicara atau menulis disebut *hyōgen goi* (*shiyō goi*). Selain itu, *goi* yang dapat dipahami maknanya oleh seorang individu meskipun tanpa membuka kamus pada saat dia membaca surat kabar, majalah, karya sastra dan sebagainya atau pada saat dia mendengarkan cerita orang lain disebut *rikai goi*.

c. *Goi* Berdasarkan Gramatikal

- 1) *Doushi* (verba) adalah salah satu kata dalam bahasa Jepang, kelas ini dipakai untuk menyatakan aktivitas keberadaan atau keadaan sesuatu.

Contoh; いく (*iku*) = pergi, たべる (*taberu*) = makan.

- 2) *I-keyoushi* (adjektiva-I) adalah kelas kata yang menyatakan sifat atau keadaan sesuatu, dengan sendirinya dapat menjadi prediket dan dapat mengalami perubahan bentuk (Kitahara, 1995:82)

Contoh: あかい (*akai*) = merah, きらい (*kirai*) = benci

- 3) *Na-keyoushi* (adjektiva-Na) adalah kelas kata yang dengan sendirinya dapat membentuk sebuah *bunsetsu*, dapat berubah bentuknya, dan bentuk *shuushikei*-nya berakhiran dengan *da* atau *desu* (Dahidi dan Sudjianto, 2004:155).

Contoh: きれい (*kirei*) = cantik, しずか (*shizuka*) = tenang

- 4) *Meishi* (nomina) adalah kata-kata yang menyatakan nama suatu perkara, benda, barang, kejadian atau peristiwa, keadaan dan sebagainya yang tidak mengalami konjungsi.

Contoh: わたし (*watashi*) = saya, えんぴつ (*enpitsu*) = pensil

- 5) *Rentaishi* (prenomina) adalah kelas kata yang termasuk kelompok *jiritsugo* yang tidak mengalami konjungsi yang digunakan hanya menerangkan nomina.

Contoh; この (*kono*) = ini, あの (*ano*) = itu

- 6) *Fukushi* (adverba) adalah kelas kata yang tidak mengalami perubahan bentuk dan sendirinya dapat menjadi keterangan bagi *yoogen* walaupun tanpa mendapat bantuan dari kata lain.

Contoh: とても (*totemo*) = sangat, かならず (*kanarazu*) = pasti

- 7) *Kandoushi* (interjeksi) adalah salah satu kelas kata yang termasuk *jiritsugo* yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak dapat berubah menjadi subjek, tidak dapat menjadi keterangan dan tidak menjadi konjungsi.

Contoh: まあ、ああ

- 8) *Setsuzokushi* adalah salah satu kelas kata yang termasuk ke dalam kelas kata *jiritsugo* yang tidak dapat mengalami perubahan. *Setsuzokushi* berfungsimenyambung bagian kalimat dengan kalimat lain.

Contoh: それで、でも

- 9) *Jodoushi* (verba bantu) adalah kelompok kelas kata yang termasuk *fuzokugo* yang dapat berubah bentuk.

Contoh: です、ます。

- 10) *Joshi* (partikel) adalah kelompok kata yang termasuk *fuzokugo* yang dipakai setelah suatu kata untuk menunjukkan hubungan antara kata tersebut dengan kata lain serta untuk menambah arti kata tersebut lebih jelas.

Contoh: は、に、が。

B. Pembelajaran *Goi* di SMA

Goi adalah salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA. Dalam kurikulum 2013, mata pelajaran bahasa Jepang tingkat SMA

khususnya pada *goi* terdapat dalam kompetensi membaca dan menulis. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Batang Anai menggunakan kurikulum 2013. Pembelajaran dilakukan selama 2x20 menit untuk setiap pertemuan. Buku pelajaran yang digunakan oleh siswa adalah *Nihongo Kirakira* “*にほんごキラキラ*” yang diterbitkan oleh *The Japan Foundation* untuk Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah Kelas XI. Namun dalam pelaksanaannya belum dapat maksimal, karena tipe pengajarannya merupakan tipe pengajaran langsung (ceramah) oleh karena itu penguasaan mengingat dan menalar siswa masih kurang. Selanjutnya, kompetensi dasar yang harus dicapai dalam pembelajaran *goi* menurut kurikulum 2013 adalah siswa mampu menyatakan *goi* berdasarkan gambar yang berhubungan dengan tema dan mampu mengidentifikasi *goi* yang tepat untuk melengkapi kalimat rumpang. Selain itu, materi yang diajarkan merupakan materi yang sudah terstruktur sesuai dengan tema yang akan dipelajari untuk setiap babnya. Berdasarkan hal tersebut, penulis akan meneliti sesuai dengan indikator yang terdapat pada kurikulum bahasa Jepang yaitu, siswa mampu mengidentifikasi *goi*, dan mampu memahami arti *goi*.

Berdasarkan kurikulum di atas, indikator tes dalam penelitian ini yaitu siswa mampu mengidentifikasi *goi* sesuai dengan gambar maupun sebaliknya dan siswa mampu mengidentifikasi arti *goi* dalam bahasa Indonesia maupun sebaliknya.

C. Teknik Permainan dalam Pembelajaran *Goi*

Menurut Suyatno (2004: 66-80) ada beberapa teknik permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran kosakata, untuk lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut.

1. Komunikata

Komunikata adalah suatu permainan dimana siswa menebak kata dengan cara menyebutkan makna suatu kosakata atau ilustrasi kata. Tujuan dari permainan komunikata yaitu agar siswa dapat mengartikan kata dari berbagai segi fungsi menurut fungsi kata tersebut. Alat yang digunakan hanya alat tulis. Teknik ini dapat dilakukan secara perorangan maupun kelompok.

2. Kata Selingkung

Kata selingkung adalah teknik permainan dimana siswa menentukan kata yang mempunyai makna yang berdekatan dengan kata tersebut. Misalnya, guru menyodorkan kata *akar* kemudian siswa menyebutkan kata selingkungnya berupa *batang, daun, buah* dan seterusnya. Alat yang dipergunakan kartu kata secukupnya. Kegiatan ini dapat dilakukan perorangan maupun kelompok.

3. Kartu Kata

Kartu kata adalah teknik pembelajaran kata majemuk melalui kartu. Kartu tersebut berukuran 2 cm lebarnya dan panjang 15 cm yang di dalamnya tertulis kata tunggal. Tujuan dari teknik permainan kartu kata ini yaitu agar siswa dapat dengan mudah, senang, dan bersemangat dalam memahami kata majemuk melalui proses yang dilaluinya sendiri.

4. Tunjuk Abjad

Tunjuk abjad adalah teknik permainan dimana siswa bisa membuat kata sebanyak-banyaknya berdasarkan huruf yang dilihatnya. Tujuan pembelajaran tunjuk abjad adalah agar siswa dapat memproduksi kata dengan cepat dan banyak dalam waktu yang singkat. Ketika guru menyodorkan huruf *s*, siswa dapat menyebutkan *sukses, sikat, sakit, susah, sehat*, dan seterusnya asalkan kartu tersebut diawali dengan huruf *s*. Alat yang dibutuhkan adalah kartu huruf sebanyak-banyaknya. Teknik ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok.

5. Kata Salah Benar

Kata salah benar adalah teknik permainan agar siswa dapat memilih kata yang benar dan yang salah dengan cepat. Jika guru menyodorkan kata yang benar kepada siswa, siswa menuliskan huruf *B* di buku tulisnya. Siswa dapat menyebutkan kata yang benar dengan huruf *B* dan yang salah dengan huruf *S*. Umpamanya guru memperlihatkan di depan kelas kata *apotik*, maka siswa segera menuliskan huruf *S* ke dalam bukunya, pertanda kata tersebut salah. Alat yang dibutuhkan adalah lembar yang ditulisi kata yang benar maupun kata yang salah dalam penulisannya.

6. Kata dari Gambar

Teknik pembelajaran kata dari gambar adalah membuat kata dengan cepat berdasarkan gambar yang dilihat. Misalnya, guru menunjukkan gambar banjir yang melanda sebuah desa. Dari gambar tersebut siswa memproduksi kata *air, musibah, bencana, ikan, kotoran, berbau*, dan seterusnya dalam waktu yang

ditentukan. Alat yang dibutuhkan adalah gambar-gambar yang bervariasi sesuai dengan tema pembelajaran, yang berukuran sama dengan kalender besar.

7. Banding Kata

Teknik pembelajaran banding kata adalah mengartikan kata yang bersinonim atau berantonim. Siswa diberi empat kata yang bersinonim atau dua kata yang berantonim, kemudian siswa memaknai masing-masing kata sehingga menemukan persamaan atau perbedaan melalui perbandingan. Alat yang digunakan adalah amplop dan kartu kata yang ditempel di kertas manila agar digunakan dalam pembelajaran berikutnya.

8. Kata Berpasangan

Teknik pembelajaran kata berpasangan merupakan suatu cara agar siswa dapat membuat kata majemuk dengan cepat dan tepat. Tiap siswa menerima satu kata, kemudian siswa tersebut mencari pasangan dengan teman yang lain sambil mencocokkan kata yang diterima masing-masing yang dapat membentuk kata majemuk. Alat yang digunakan adalah kartu kata sejumlah siswa.

9. Kata Kunci

Teknik pembelajaran kata kunci yaitu suatu cara agar siswa dapat menentukan kata yang dapat mewakili isi bacaan tersebut atau isi tulisan. Saat diberikan satu lembar tulisan, siswa dapat memaknai tulisan tersebut dengan minimal lima kata. Umpamanya, setelah siswa diberikan tulisan *Surabaya*, siswa langsung menuliskan kata *kemacetan*, *kumuh*, *banjir*, *polusi*, dan *sibuk*. Alat yang diperlukan fotokopi tulisan yang sesuai dengan tema pelajaran. Kegiatan ini dapat dilakukan secara perorangan maupun kelompok.

10. Bursa Kata

Teknik pembelajaran bursa kata adalah teknik permainan yang bertujuan agar siswa dapat menerangkan makna serta memahami strukturnya secara cepat berdasarkan penguasaan siswa sendiri. Alat yang dibutuhkan adalah toples besar yang tembus pandang dengan isi potongan kata sebanyak-banyaknya (kata yang dapat berjumlah ratusan). Akan lebih baik, kata tersebut ditempel di atas kertas manila atau kertas yang agak lebih tebal agar awet. Kata yang diperoleh dari membuat sendiri atau menggunting kata dari koran, majalah atau surat.

11. Tempel Kata

Tempel kata adalah teknik permainan yang bertujuan agar siswa dapat menggunakan kata sesuai dengan maknanya melalui gambar benda atau gambar situasi tertentu. Siswa dapat mencocokkan kata yang mereka pilih sesuai dengan gambar yang disediakan oleh guru. Alat yang digunakan adalah gambar benda atau situasi, kartu kata, dan paku pines. Kegiatan ini dapat dilakukan perorangan maupun kelompok.

12. Buat Kata Majemuk

Buat kata majemuk merupakan suatu teknik pembelajaran agar siswa dapat membuat kata majemuk yang baik dan benar melalui variasi bentuk. Alat yang digunakan adalah pulpen, pensil, dan buku tulis. Siswa membuat langsung berbagai variasi kata majemuk dalam kondisi senang, ceria, dan menantang.

13. Pilah Kata

Teknik pembelajaran pilah kata bertujuan agar siswa dapat memilah kata yang benar dan yang salah. Setelah dapat memilah, siswa diharapkan dapat

menentukan letak kesalahan kata tertentu. Alat yang digunakan adalah toples sedang sesuai kelompok, potongan kata yang benar dan salah sebanyak-banyaknya dalam satu toples, dan kertas manila merah ukuran folio untuk meletakkan kata yang salah serta kertas manila hijau untuk meletakkan kata yang benar (kertas manila ini dapat diganti dengan kotak, gelas atau apa saja yang dapat menampung potongan kertas).

14. Buat Kamus

Teknik pembelajaran buat kamus merupakan suatu cara agar siswa dapat mengartikan dan memaknai kata sesuai dengan makna yang sesungguhnya yang disusun berdasarkan alfabet. Siswa menghimpun kata dari sebuah teks bacaan yang telah disiapkan, kemudian mengelompokkan kata-kata dalam teks berdasarkan alfabet dan artinya. Alat yang digunakan adalah teks bacaan dan kertas kosong. Kegiatan ini dapat dilakukan perorangan maupun kelompok.

15. Buat Indeks

Teknik pembelajaran buat indeks bertujuan agar siswa dapat membuat kata penunjuk yang terdapat dalam sebuah buku berdasarkan indeks tokoh, tempat, judul buku, dan lain-lain. Alat yang digunakan adalah buku tanpa indeks dan kertas kosong.

16. Kata Berkait

Teknik pembelajaran kata berkait merupakan suatu teknik pembelajaran agar siswa mempunyai perbendaharaan kata dengan memberikan makna secara cepat. Siswa mengaitkan kata satu dengan kata yang lainnya, yang mempunyai wilayah makna yang sama. Misalnya, ketika siswa diberi kata *hujan*, mereka

langsung menyebutkan kata yang berkaitan dengan hujan, contohnya *banjir, ikan, dingin, basah*, dan seterusnya. Alat yang digunakan adalah daftar kata dan kertas kosong. Kegiatan ini dapat dilakukan perorangan maupun kelompok.

D. Permainan dalam Pembelajaran

Menurut (Mujib 2011: 25) permainan merupakan kebutuhan yang muncul secara alami dalam diri setiap individu. Setiap manusia memiliki naluri untuk memperoleh kesenangan, kepuasan, kenikmatan, kesukaan dan kebahagiaan hidup.

Dalam permainan kita dapat merasakan perasaan senang, bebas dan dapat mengekspresikan diri kita sendiri. Dalam proses pembelajaran, permainan merupakan salah satu teknik yang membantu siswa dan guru untuk memperdalam suatu materi dengan kondisi kelas yang menyenangkan, aman dan membebaskan siswa berekspresi namun dalam pengawasan guru dan tidak mengganggu proses pembelajaran kelas itu sendiri.

Menurut Hidayat dan Tatang (dalam Asrori, 2008:3) ada beberapa pikiran yang mendasari perlunya penggunaan permainan dalam proses belajar mengajar, antara lain:

- Permainan mampu menghilangkan kebosanan.
- Permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira.
- Permainan menimbulkan semangat kerja sama, sekaligus persaingan yang sehat.
- Permainan membantu siswa yang lamban dan kurang motivasi.
- Permainan mendorong guru untuk selalu kreatif.

Menurut Mc Callum (dalam Asrori, 2008:3) ada sejumlah alasan perlunya penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa, yaitu:

- Permainan dapat memusatkan perhatian siswa pada satu aspek kebahasaan, pola kalimat atau kelompok kata tertentu.
- Permainan dapat difungsikan sebagai penguatan atau ganjaran (*reinforcement*), review, dan pemantapan.
- Permainan menuntut partisipasi yang sama dari semua siswa.
- Permainan dapat disesuaikan dengan keadaan individu siswa.
- Permainan memberikan kontribusi bagi terciptanya iklim persaingan yang sehat dan membuka jalan bagi digunakannya bahasa target secara alami dalam situasi yang santai.
- Permainan dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran dan dalam berbagai kemahiran berbahasa.
- Permainan memberikan umpan balik sesegera mungkin kepada guru.
- Permainan dapat meningkatkan partisipasi siswa secara lebih maksimal.

Berdasarkan pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan sarana yang efektif dan efisien serta penting untuk menghibur, mendidik, memberikan dampak positif dan membesarkan setiap pribadi. Permainan perlu diberikan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengurangi rasa bosan dan menumbuhkan motivasi siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru.

E. Langkah-langkah Permainan *Shiritori*

Permainan ini dapat dilakukan perorangan maupun secara kelompok. Tetapi dikarenakan kondisi kelas yang memiliki banyak siswa dan waktu yang terbatas, dilakukan secara kelompok.

Langkah-langkah penerapan permainan *shiritori* dapat dilihat sebagai berikut.

1. Guru memberikan pengantar kepada siswa tentang permainan yang akan dilakukan.
2. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok.
3. Guru memberikan satu tema kepada siswa contohnya pada Bab 18 (*asa gohan o tabemasu*), yaitu menyebutkan makanan dan minuman.
4. Permainan dinyatakan sudah di mulai apabila guru menunjuk salah satu anggota kelompok sebagai *start* awal.
5. Permainan menyambung *goi* secara bergantian dari anggota kelompok.
Contoh: にく (niku) daging, くだもの (kudamono) buah-buahan, のり (nori) rumput laut dan seterusnya.
6. Kelompok yang menyebutkan *goi* terbanyak dan tepat akan menjadi pemenang.

Kelebihan dari permainan ini adalah mampu menambah pembedaharaan *goi*, mengurangi rasa bosan saat pembelajaran dan menciptakan kompetisi antara siswa dalam proses pembelajaran.

Kekurangan permainan ini adalah apabila *goi* terakhir berakhir dengan huruf n (ん) maka pemain kalah, kondisi kelas yang ricuh karena dalam permainan

biasanya ditemukan canda tawa oleh siswa sehingga dalam pelaksanaan sedikit terganggu.

F. Penelitian Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini yang dilakukan penulis antara lain: *Pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Larasati (2020) yang berjudul “Penerapan *Shiritori* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang”. Dalam penelitiannya, metode yang digunakan yaitu kajian kepustakaan, yaitu metode menelaah secara teoritis data-data yang diperoleh sebagai landasan konseptual. Larasati menyimpulkan bahwa teknik permainan *shiritori* merupakan salah satu strategi yang dapat diterapkan dalam meningkatkan kosakata bahasa Jepang siswa. Penerapan permainan *shiritori* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang berdampak positif pada siswa. Selain dapat membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang, permainan juga dapat mengubah perilaku siswa. Dengan menggunakan teknik permainan *shiritori* siswa yang tadinya pasif menjadi aktif, siswa yang kurang percaya diri menjadi lebih percaya diri. Dalam pelaksanaan permainan *shiritori* terdapat kendala yang dialami oleh guru. Kendala tersebut membuat proses pembelajaran dengan permainan kurang kondusif. Solusi yang diajukan penulis dalam mengatasi kendala tersebut adalah dengan menggunakan permainan *shiritori* berbasis revolusi industri 4.0 yang serba canggih ini, teknik pembelajaran semakin berkembang. Dengan menggunakan permainan *shiritori* berbasis android, siswa akan lebih terkontrol karena fokus dengan *gadget* masing-masing. Siswapun dapat bermain sambil belajar tidak hanya di kelas tetapi juga di tempat lain.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Ningsih (2018) yang berjudul “Efektivitas Permainan *Shiritori* Dalam Peningkatan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI Boga SMK Tigama Pekanbaru”. Tujuan penelitian yang dilakukan oleh Ningsih (2018) yaitu untuk mengetahui peningkatan nilai belajar siswa menggunakan permainan *shiritori*. Penelitian ini merupakan penelitian pra-eksperimen yaitu ditandai dengan tidak adanya kelompok pembanding. Design yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *one group pretest – posttest design*. Dalam penelitiannya, Ningsih menyimpulkan bahwa hasil dari penelitiannya nilai rata-rata yang diperoleh untuk kelas *pretest* yaitu sebesar 30. Berdasarkan nilai yang dicapai oleh siswa pada saat *pretest* memiliki kategori sangat rendah <50 dengan rata-rata 30. Hal ini menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran siswa belum sama sekali mengetahui kosakata bahan makanan, peralatan dapur dan cara memasak. Selanjutnya yaitu hasil nilai kuis siswa, dapat dilihat bahwa nilai yang dicapai siswa pada saat perlakuan pertama hingga perlakuan ketiga setelah menggunakan metode permainan *shiritori* mulai mengalami peningkatan yang cukup baik, terlihat dari rata-rata yang diperoleh mulai dari perlakuan pertama yaitu, 50 perlakuan kedua yaitu, 60 dan perlakuan ketiga yaitu, 70. Setelah dilakukannya kuis siswa, maka dilakukan *post-test*. Hasil nilai yang dicapai siswa pada *post-test* memiliki peningkatan yang cukup baik, nilai siswa yang mendapatkan nilai tertinggi sebanyak 3 orang yaitu 80-90. Maka penulis dapat menyimpulkan bahwa penerapan metode permainan *shiritori* pada pembelajaran bahasa Jepang siswa SMK Tigama Pekanbaru dinilai efektif dan menarik, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *post-test* siswa yang mengalami peningkatan dari nilai rata-rata *pre-test*.

Ketiga, penelitian Hartini (2011) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan *Shiritori Games* Dalam Memperkaya Kosakata Bahasa Jepang”. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui adakah perbedaan yang signifikan penguasaan kosakata pembelajar yang menggunakan permainan *shiritori* dengan yang tidak menggunakan. Dalam penelitian Hartini (2011) ini menggunakan metode yaitu *eksperimen murni* dalam melakukan penelitian mengenai permainan *shiritori* untuk memperkaya kosakata dalam tingkat sekolah menengah atas. Dalam penelitiannya, Hartini menyimpulkan bahwa setelah dilakukan perhitungan statistik dengan hasil dari kelas eksperimen sebesar 87,65 sementara kelas kontrol sebesar 7,31. Hal tersebut memiliki tingkat efektivitas yang baik sekali atau optimal (87,65%) dengan nilai rata-rata dari nilai *post-test* yang diperoleh siswa, atau dapat dikatakan permainan *shiritori* digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

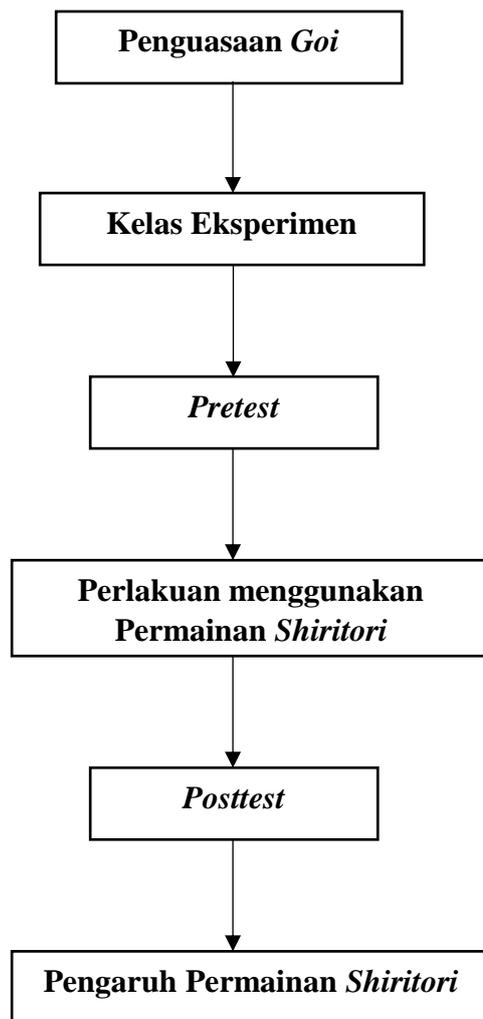
Dari ketiga penelitian relevan di atas kontribusi terhadap penelitian ini yaitu dari segi teori permainan *shiritori* yang dapat membantu penulis dalam pelaksanaan permainan *shiritori*, selain itu penelitian di atas juga menjadi rujukan bagi penulis dalam melaksanakan penelitian ini. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif, desain yang digunakan eksperimen dan sama-sama menggunakan permainan *shiritori* yang mana dapat membantu penulis memahami pelaksanaan permainan *shiritori*.

Disamping ada persamaan dalam penelitian sebelumnya, juga terdapat perbedaan yaitu, terletak pada materi penelitian yaitu pada buku *nihongo kira-kira* mengenai bab 18 “*asa gohan o tabemasu*” objek dan fokus penelitian. Objek dalam

penelitian ini adalah siswa kelas XI BDB SMA Negeri 1 Batang Anai, dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penguasaan *goi* dengan menggunakan permainan *shiritori*. Fokus penelitian mengenai pengaruh dari permainan *shiritori* terhadap penguasaan *goi* siswa SMA Negeri 1 Batang Anai. Kontribusi dari ketiga penelitian relevan di atas adalah terdapat teori-teori yang dapat dijadikan referensi untuk mengkaji lebih jelas mengenai pengertian, penerapan, tahap permainan, serta kelebihan dan kekurangan dari permainan *shiritori*.

G. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori di atas, maka kerangka konseptual penelitian ini sebagai berikut:



Bagan 1. Kerangka Konseptual

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris (Suryabrata, 2013:21). Berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual yang telah ditemukan tersebut, maka rumusan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H_0 : Permainan *shiritori* tidak berpengaruh dalam meningkatkan penguasaan *go* siswa SMA Negeri 1 Batang Anai. H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada signifikansi 0,05. H_0 ditolak apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05.

H_1 : Permainan *shiritori* berpengaruh dalam meningkatkan penguasaan *go* siswa SMA Negeri 1 Batang Anai. H_1 diterima bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05. H_1 ditolak jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang dilakukan pada bab IV dapat disimpulkan sebagai berikut. *Pertama*, penguasaan *goi* siswa SMA Negeri 1 Batang Anai sebelum menggunakan permainan *shiritori* memperoleh nilai rata-rata hitung 64,7 dan penguasaan *goi* siswa SMA Negeri 1 Batang Anai setelah menggunakan permainan *shiritori* memperoleh nilai rata-rata hitung 79,7.

Kedua, penggunaan permainan *shiritori* terhadap penguasaan *goi* siswa SMA Negeri 1 Batang Anai berpengaruh pada semua indikator. Hal tersebut dapat dilihat dari kelas *posttest* dengan menggunakan permainan *shiritori* dapat melewati batas KKM yaitu, pada indikator 1 memperoleh rata-rata hitung 80,58, pada indikator 2 memperoleh rata-rata hitung 78,82, sedangkan pada kelas *pretest* tanpa menggunakan permainan *shiritori* tidak melewati batas KKM untuk semua indikator yaitu, pada indikator 1 memperoleh rata-rata hitung 65,88, pada indikator 2 memperoleh rata-rata hitung 63,52.

Ketiga, berdasarkan hasil uji hipotesis, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan dari penggunaan permainan *shiritori* terhadap penguasaan *goi* siswa SMA Negeri 1 Batang Anai karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,14 > 1,74$) pada taraf signifikan 0,05.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut.

Pertama, bagi guru, permainan *shiritori* bisa dijadikan salah satu teknik pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran *goi*, serta dapat menjadi variasi teknik pembelajaran yang lebih menarik dari sebelumnya untuk mengurangi rasa jenuh dan bosan siswa. *Kedua*, bagi siswa, penggunaan permainan *shiritori* dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam mengikuti pembelajaran *goi*. Penggunaan permainan *shiritori* ini diharapkan dapat meningkatkan penguasaan *goi* dan dapat memperkaya *goi*. *Ketiga*, bagi penulis lain yang melakukan penelitian sejenis diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi. Dengan adanya pembandingan dari penulis lain, akan menjadi acuan dalam penelitian yang menggunakan teknik pembelajaran berbeda namun masih pada penelitian *goi*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman dan Ellya Ratna. 2003. *Evaluasi dan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Padang: Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia. FBS. UNP.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asrori, Imam. 2008. *Aneka Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*. Surabaya: Hilal Pustaka.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Dahidi, Ahmad. 2003. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Dahidi, Ahmad dan Sudjianto. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Dahidi, Ahmad dan Sudjianto. 2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Daiji, Shiraishi. 1983. *Kokugo Kanyouku Daijiten*. Tokyo: Tokyodou
- Darmadi, Hamid. 2014. *Metode Penelitian dan Sosial*. Bandung; Alfabeta.
- Hanifah, Umi. 2016. *Penerapan Model PAIKEM dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa Arab*, (Online). Jurnal at-Tajdid. Vol. 5 No. 2.
- Harimurti, Kridalaksana. 2001. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hasan Alwi, dkk. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka.
- Kazuko, Shinohara. 2012. *Special Issue of Japanese Society for the Science of Design*. 62.
- Larasati, Dinar. 2020. *Penerapan Permainan Shiritori dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang*. Skripsi. FBS. UNS.
- Matsumura, Akira. 1995. *Daijiten*. Tokyo: Shogakukan.
- Mujib, Fathul. 2011. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Jakarta: Diva Press.