

**EFEKTIVITAS PERMAINAN BURSA KATA TERHADAP
PENGUASAAN *GOI* SISWA KELAS X IPS SMA N 4 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



**WENNI DESSARI
15180007**

Dosen Pembimbing

**Damai Yani, S.Hum, M.Hum
NIP.19841121201504 2 002**

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

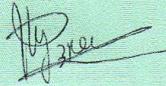
**EFEKTIVITAS PERMAINAN BURSA KATA TERHADAP PENGUASAAN
GOI SISWA KELAS X IPS SMA N 4 PADANG**

Nama : Wenni Dessari
NIM : 15180007/ 2015
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 16 Agustus 2019

Disetujui oleh,

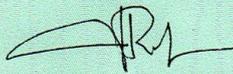
Pembimbing



Damai Yani, S.Hum, M.Hum
NIP.19841121201504 2 002

Mengetahui

Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris
FBS – UNP



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

PENGESAHAN

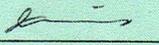
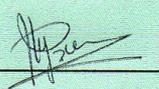
**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang**

**EFEKTIVITAS PERMAINAN BURSA KATA TERHADAP PENGUASAAN
GOI SISWA KELAS X IPS SMA N 4 PADANG**

**Nama : Wenni Dessari
NIM : 15180038/ 2015
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni**

Padang, 16 Agustus 2019

Tim Penguji

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



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

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

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wenni Dessari
NIM : 15180007/2015
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan, bahwa Tugas Akhir saya dengan judul, "Efektivitas Permainan Bursa Kata Terhadap Penguasaan *Goi* Siswa Kelas X IPS SMA N 4 Padang" adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan plagiat dari karya orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi Universitas Negeri Padang maupun masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris

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

Saya yang menyatakan,



Wenni Dessari
15180007/2015

ABSTRAK

Wenni Dessari. 2019. “Efektivitas Permainan Bursa Kata Terhadap Penguasaan *Goi* Siswa Kelas X IPS SMA N 4 Padang”. *Skripsi*. Padang. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Jurusan Bahasa Dan Sastra Inggris. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh beberapa kendala yang dihadapi siswa dalam mempelajari *goi*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan bursa kata efektif terhadap penguasaan *goi* siswa kelas X IPS SMA N 4 Padang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis eksperimen semu, desain penelitian yaitu *posttest-only control design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X SMA N 4 Padang yang belajar bahasa Jepang yang terdiri dari 5 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 164 orang. Sampel dalam penelitian ini yaitu X IPS 2 sebanyak 34 siswa sebagai kelas kontrol dan X IPS 3 sebanyak 32 siswa sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes tertulis berbentuk objektif. Hasil dari penelitian yaitu hipotesis (H_1) diterima, hal itu dapat dilihat dari t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($5,64 > 1,67$) . Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan bursa kata efektif untuk meningkatkan penguasaan *goi* siswa kelas X IPS SMA N 4 Padang.

Kata kunci: Permainan bursa kata, penguasaan *goi*.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan segenap rahmat dan hidayah. Shalawat beserta salam penulis haturkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW sehingga penulis telah berhasil menulis skripsi ini dengan judul “Efektivitas Permainan Bursa Kata Terhadap Penguasaan *Goi* Siswa Kelas X IPS SMA N 4 Padang”.

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

1. Allah Azza Wajalla dan Baginda Nabi Muhammad SAW yang selalu memberikan kesehatan, kenikmatan, kekuatan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Orang tua dan keluarga penulis sebagai pemberi saran, masukan serta do’a.
3. Ibu Damai Yani, S.Hum, M.Hum., sebagai pembimbing yang telah membimbing serta memberikan nasehat, masukan selama masa perkuliahan dan dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Meira Anggia Putri, S.S, M.Pd., dan Ibu Nova Yulia, S.Hum., M.Pd sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Hendri Zalman, S.Hum. M.Pd., sebagai dosen Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan banyak nasehat dan bantuan selama masa perkuliahan.
6. Bapak Dr. Refnaldi, S.Pd., M.Litt., dan Fitrawati, S.S., M. Pd., sebagai Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris.

7. Bapak dan Ibu staf pengajar Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris Universitas Negeri Padang.
8. Dosen-dosen bahasa Jepang Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang.
9. Ibu Retno Sri Wahyuningsih, S.Pd, MM., selaku Kepala Sekolah SMA N 4 Padang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di SMA N 4 Padang.
10. Ibu Rona Fitri, S.Hum., selaku guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMA N 4 Padang atas waktu dan bimbingannya selama peneliti melakukan penelitian di SMA N 4 Padang.
11. *Shiage*, sahabat-sahabat, mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang UNP serta semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

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

Padang, Agustus 2019

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Pertanyaan Penelitian	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
G. Defenisi Operasional	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	7
1. Pengertian <i>Goi</i>	7
2. Jenis-jenis <i>goi</i>	8
1. kata benda (<i>Meishi</i>)	8
2. kata kerja (<i>Doushi</i>)	8
3. kata sifat (<i>Keiyoushi</i>)	9
4. kata keterangan (<i>Fukushi</i>)	10
5. Partikel (<i>Joshi</i>)	10
6. kopula (<i>Jodoushi</i>)	10
3. <i>Goi</i> Berdasarkan Asal Usulnya	10
1. <i>Wango</i>	11
2. <i>Kango</i>	11
3. <i>Gairaigo</i>	11
4. <i>Konshugo</i>	12
B. Pembelajaran <i>Goi</i> di SMA	13
C. Teknik Pembelajaran Kosakata	14

D. Langkah-langkah Permainan Bursa Kata	17
E. Penelitian Relevan	18
F. Kerangka Konseptual	21
G. Hipotesis	22
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode dan Desain Penelitian	23
B. Populasi dan Sampel	24
C. Variabel dan Data Penelitian	25
D. Instrumen Penelitian	26
E. Prosedur Penelitian	30
F. Teknik Pengumpulan Data	31
G. Uji Persyaratan Analisis	32
H. Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	36
B. Analisis Data.....	37
C. Pembahasan	66
D. Implikasi Hasil Penelitian Bagi Pembelajaran <i>Goi</i>	70
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
Gambar 1.	Desain Kartu Bursa Kata	18
Gambar 2.	Desain Kartu Bursa Kata	18
Gambar 3.	Bagan Kerangka Konseptual	21
Gambar 4.	Diagram Batang Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelas X IPS SMA N 4 Padang	40
Gambar 5.	Diagram Batang Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelas X IPS SMA N 4 Padang	42
Gambar 6.	Diagram Batang Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelas X IPS SMA N 4 Padang Untuk Indikator 1	45
Gambar 7.	Diagram Batang Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelas X IPS SMA N 4 Padang Untuk Indikator 2	48
Gambar 8.	Diagram Batang Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelas X IPS SMA N 4 Padang Untuk Indikator 3	51
Gambar 9.	Diagram Batang Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelas X IPS SMA N 4 Padang Untuk Indikator 1	54
Gambar 10.	Diagram Batang Penguasaan <i>goi</i> Pada Siswa Kelas X IPS SMAN 4 Padang Untuk Indikator 2	57
Gambar 11.	Diagram Batang Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelas X IPS SMA N 4 Padang Untuk Indikator 3	60

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Contoh Perubahan <i>Doushi</i>	8
Tabel 2. Contoh Perubahan <i>Keiyoushi</i>	9
Tabel 3. Contoh Bentuk Perubahan <i>Kopula</i>	10
Tabel 4. Desain Penelitian	24
Tabel 5. Nilai Rata-rata Ujian Tengah Semester <i>Goi</i>	25
Tabel 6. Kisi-kisi Soal Tes Penguasaan <i>Goi</i>	27
Tabel 7. Rubrik Penilaian Tes Objektif Penguasaan <i>Goi</i>	27
Tabel 8. Pedoman Konversi Skala 10.....	34
Tabel 9. Nilai Rata-Rata dan Simpangan Baku Tes Siswa Kelas Kontrol	36
Tabel 10. Nilai Rata-rata dan simpangan Baku Tes siswa Kelas Eksperimen	37
Tabel 11. Distribusi Frekuensi. Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas Kontrol	38
Tabel 12. Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelas X IPS SMA N 4 Padang	39
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelas Eksperimen	40
Tabel 14. Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelas X IPS SMA N 4 Padang	41
Tabel 15. Distribusi Frekuensi Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas X IPS SMA N 4 Padang untuk Indikator 1	43
Tabel 16. Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas X IPS SMA N 4 Padang untuk Indikator 1.....	44
Tabel 17. Distribusi Frekuensi Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas X IPS SMA N 4 Padang Untuk Indikator 2	46
Tabel 18. Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Goi</i> siswa Kelas X IPS SMAN 4 Padang untuk Indikator 2	47
Tabel 19. Distribusi Frekuensi Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas X IPS SMA N 4 Padang Untuk Indikator 3	49

Tabel 20. Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas X IPS SMA N 4 Padang untuk Indikator 3	50
Tabel 21. Distribusi Frekuensi Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas X IPS SMAN 4 Padang untuk Indikator 1	52
Tabel 22. Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas Eksperimen Untuk Indikator 2	53
Tabel 23. Distribusi Frekuensi Nilai Penguasaan <i>Goi</i> siswa Kelas X IPS SMAN 4 Padang Indikator 2	55
Tabel 24. Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas Eksperimen Untuk Indikator 3	56
Tabel 25. Distribusi Frekuensi Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Kelas X IPS SMA N 4 Padang untuk Indikator 3.....	58
Tabel 26. Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas Eksperimen Untuk Indikator 3	59
Tabel 27. Perbandingan Penguasaan <i>Goi</i> Siswa kelas X IPS SMA N 4 Padang	62
Tabel 28. Perbandingan Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas X IPS SMA N 4 Padang Per-indikator	62
Tabel 29. Uji Normalitas Data	63
Tabel 30. Uji Homogenitas Data	63

DAFTAR LAMPIRAN

Tabel	Halaman
Lampiran 1. Lembar Wawancara.....	75
Lampiran 2. Nilai <i>Goi</i> Ujian Tengah Semester Kelas X IPS 2 SMA N 4 Padang	77
Lampiran 3. Nilai <i>Goi</i> Ujian Tengah Semester Kelas X IPS 3 SMA N 4 Padang	78
Lampiran 4. Silabus Bahasa Jepang Lintas Minat	79
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	88
Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol	97
Lampiran 7. Instrumen Tes Uji Coba Kemampuan <i>Goi</i>	105
Lampiran 8. Analisis Soal Objektif Daya Pembeda Dan Analisi Tingkat Kesukaran	111
Lampiran 9. Reliabilitas Tes Objektif	112
Lampiran 10. Instrumen Tes Penguasaan <i>Goi</i>	113
Lampiran 11. Kunci Jawaban Tes Penguasaan <i>Goi</i> Kelas X IPS SMA N 4 Padang	118
Lampiran 12.. Hasil Tes Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas X IPS SMA N 4 Padang Kelas Kontrol	119
Lampiran 13. Hasil Tes Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas X IPS SMA N 4 Padang Kelas Eksperimen	120
Lampiran 14. Nilai Indikator 1 (Siswa Mampu Mengidentifikasi <i>Goi</i> Sesuai Arti) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	121
Lampiran 15. Nilai Indikator 2 (Siswa Mampu Mengidentifikasi <i>Goi</i> Sesuai Gambar) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	123
Lampiran 16. Nilai Indikator 3 (Siswa Mampu Mengisi Kalimat Rumpang Dengan <i>Goi</i> Yang Tepat)	125
Lampiran 17. Uji Normalitas Data Kelas Kontrol	127
Lampiran 18. Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen	130
Lampiran 19. Tabel Distribusi Nilai Kritis Untuk Uji <i>Liliefors</i>	133
Lampiran 20.	

Tabel Distribusi Z	135
Lampiran 21. Uji Homogenitas Data Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen..	137
Lampiran 22. Tabel Distribusi F	139
Lampiran 23. Nilai Persentil Distribusi T	140
Lampiran 24. Lembar Jawaban Siswa Kelas Eksperimen	142
Lampiran 25. Lembar Jawaban Siswa Kelas Kontrol	143
Lampiran 26. Dokumentasi.....	144
Lampiran 27. Surat Balasan Penelitian	147
Lampiran 28. Surat penelitian	148
Lampiran 29. Kartu Bimbingan	149
Lampiran 30. Kartu Konsultasi	150

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan sosial bahasa digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi. Menurut Sutedi (2003:12) bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan ide, pikiran, hasrat dan keinginan kepada orang lain. Menurut Alim (2014:4) dalam mempelajari bahasa ada empat keterampilan yang harus dikuasai yaitu keterampilan mendengar (*kiku noryouku*), keterampilan berbicara (*hanasu noryouku*), keterampilan membaca (*yomu noryouku*), dan keterampilan menulis (*kaku noryouku*). Untuk menunjang keempat aspek tersebut, perlu ditunjang oleh aspek kosakata.

Kosakata merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam mempelajari suatu bahasa. Seperti yang dikatakan Tarigan (2011:2) kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang kita miliki, semakin banyak kosakata yang kita miliki maka semakin besar pula kemungkinan kita terampil dalam berbahasa. Jadi, kemampuan berbahasa seseorang sangat bergantung pada kosakata yang dimilikinya. Kosakata dalam bahasa Jepang disebut dengan *goi*. Menurut Sujianto dan Dahidi (2009:97) *goi* adalah kumpulan kata.

Pembelajaran *goi* dimulai pada tingkat Sekolah Menengah Atas. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Padang dalam mempelajari *goi* ada beberapa kendala yang dialami siswa yaitu siswa kesulitan dalam mengingat *goi* dan menalar makna dari *goi*, hal ini dapat dilihat dari nilai ujian tengah semester siswa yang tergolong rendah. Kurangnya

motivasi siswa dalam mempelajari *goi* juga menjadi penyebab rendahnya nilai siswa. Salah satu faktor penyebabnya yaitu kurang bervariasinya teknik yang digunakan saat pembelajaran *goi*. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan teknik pembelajaran yang bisa menarik minat siswa dalam pembelajaran *goi*, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Berdasarkan masalah di atas, salah satu teknik yang dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan *goi* adalah permainan bursa kata. Permainan ini merupakan permainan yang dirancang untuk mengingat *goi* serta terjemahannya kedalam bahasa Indonesia dan sebaliknya. Dalam permainan ini diharapkan siswa lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

Berdasarkan penelitian terdahulu, dalam penelitian Hanum (2015) yang berjudul “Efektivitas Permainan Bursa kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menguasai Kosakata Siswa SMAN 2 Indramayu” ditemukan bahwa rata-rata kelas eksperimen 75,167, nilai rata-rata pada kelas kontrol adalah 62,1667. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan nilai di kelas kontrol. Dari hasil perhitungan menggunakan rumus *t test*, diperoleh *t hitung* = 4,2452. Nilai *t tabel* untuk $N = 60$ dan derajat kebebasan (db) $N-2 = 58$ adalah 2,01 (5%) dan 2,68 (1%). Nilai *t hitung* lebih besar dari pada nilai *t tabel* (pada taraf signifikansi 5%). Karena *t hitung* lebih besar dari pada *t tabel* maka hipotesis yang berbunyi “Permainan Bursa Kata memiliki efektivitas

dalam meningkatkan kemampuan menguasai kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMAN 2 Indramayu” diterima.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan bursa kata efektif dalam meningkatkan kemampuan menguasai *goi*. Berdasarkan penelitian tersebut, penulis tertarik untuk melakukan uji coba permainan bursa kata untuk meningkatkan penguasaan *goi* pada kelas X IPS 2 dan X IPS 3 kelas ini dipilih karena sama-sama kelas peminatan bahasa Jepang, selain itu kedua kelas ini memiliki kemampuan bahasa Jepang yang hampir sama dan lebih mudah di kontrol sehingga proses pembelajaran lebih mudah dilaksanakan.

Dari uraian di atas, penulis bermaksud untuk meneliti efektif atau tidaknya permainan bursa kata dalam meningkatkan penguasaan *goi*, maka judul penulis dalam penelitian ini adalah **“Efektivitas Permainan Bursa Kata Terhadap Penguasaan *Goi* Siswa Kelas X IPS SMA N 4 Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Pertama, siswa kesulitan dalam mengingat *goi*. Kedua, kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari *goi*. Ketiga, kurang bervariasinya teknik pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran *goi*. Keempat, bursa kata sebagai teknik pembelajaran untuk mempelajari *goi*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah pada efektivitas permainan bursa kata terhadap penguasaan *goi* siswa kelas X IPS SMA N 4 Padang. *Goi* yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan

buku pelajaran yang digunakan oleh siswa, yaitu *goi* pada bab 18 (*chichi wa kyoushi desu*), bab 19 (*donna hito desuka*) dan bab 20 (*donna fuku o kite imasuka*) yang terdapat pada Buku Pelajaran Bahasa Jepang 1 Untuk Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah Kelas X さくら yang diterbitkan oleh *Japan Foundation*.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penguasaan *goi* siswa kelas X IPS SMA Negeri 4 Padang tanpa menggunakan permainan ‘Bursa Kata’?
2. Bagaimana penguasaan *goi* siswa kelas X IPS SMA Negeri 4 Padang dengan menggunakan permainan ‘Bursa Kata’?
3. Apakah permainan ‘Bursa Kata’ efektif terhadap penguasaan *goi* siswa kelas X IPS SMA Negeri 4 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan *goi* siswa tanpa menggunakan permainan ‘Bursa Kata’.
2. Untuk mengetahui kemampuan *goi* siswa dengan menggunakan permainan ‘Bursa Kata’.
3. Untuk mengetahui apakah permainan ‘Bursa Kata’ efektif terhadap penguasaan *goi*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini baik dalam aspek teoritis maupun praktis yaitu untuk mengembangkan kemampuan penguasaan *goi* dalam pembelajaran bahasa Jepang.

1. Manfaat Teoritis

Permainan bursa kata ini diharapkan bisa untuk menambah informasi sekaligus memberikan referensi bagi pendidik dalam meningkatkan proses pembelajaran siswa khususnya pada penerapan permainan bursa kata terhadap penguasaan *goi*.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi pengajar, dapat menjadi pilihan teknik pembelajaran dalam pembelajaran *goi* yang efektif dan menyenangkan.
- b. Bagi siswa, permainan 'Bursa kata' dapat mempermudah siswa dalam mengingat *goi*.
- c. Bagi peneliti lain, untuk memberikan informasi kepada peneliti lain dalam melakukan penelitian yang berhubungan dengan penguasaan *goi*.

G. Defenisi Operasional

1. Efektivitas

Efektivitas merupakan keberhasilan dalam pencapaian tujuan yang ditetapkan. Keberhasilan yang dimaksud disini adalah keberhasilan teknik permainan Bursa Kata terhadap penguasaan *goi* siswa kelas X IPS SMA Negeri 4 Padang.

2. Bursa kata

Permainan bursa kata adalah suatu teknik pembelajaran *goi* dimana siswa harus menguasai dan memahami makna *goi* secara cepat berdasarkan kemampuan siswa sendiri.

3. Penguasaan *goi*

Menurut Machi dalam Sudjianto dan Dahidi (2009:97) memberikan konsepsi *goi* yang menyatakan bahwa kanji /i/ 彙 pada kata /*goi*/ 語彙 adalah *atsumeru koto* ‘kumpulan’ atau ‘himpunan’. Oleh sebab itu *goi* dapat didefinisikan sebagai *go no mure* atau *go no atsumari* ‘kumpulan kata’. Penguasaan *goi* adalah kemampuan siswa dalam menguasai *goi*. Pada penelitian ini *goi* yang digunakan ada tiga bab. Pertama, bab 18 (*chichi wa kyoushi desu*) yaitu membahas tentang profesi. Kedua, bab 19 (*donna hito desuka*) yaitu membahas tentang ciri-ciri seseorang. Ketiga, bab 20 (*donna fuku o kite imasuka*) yaitu tentang pakaian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian *Goi*

Dalam bahasa Jepang istilah kosakata di kenal dengan *goi*. Menurut Sudjianto dan Dahidi (2009:97) *goi* merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun tulisan. Asano dalam Sudjianto dan Dahidi (2009:97) menyebutkan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan *goi* yang memadai.

Menurut Shimura dalam Sudjianto dan Dahidi (2009:97) *goi* adalah keseluruhan kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya. Pengertian lain menurut Machi dalam Sudjianto dan Dahidi (2009:97) memberikan konsepsi *goi* yang menyatakan bahwa kanji /i/ 彙 pada kata /*goi*/ 語彙 adalah *atsumeru koto* ‘kumpulan’ atau ‘himpunan’. Oleh sebab itu *goi* dapat didefinisikan sebagai *go no mure* atau *go no atsumari* ‘kumpulan kata’. Jadi, kosakata atau dalam bahasa jepang dikenal dengan istilah *goi* adalah kumpulan atau kesatuan kata suatu bahasa.

2. Jenis-jenis *Goi*

Goi dalam bahasa Jepang menurut Zalman (2014:19) dikelompokkan kedalam beberapa kelas kata yang disebut dengan *hinshi bunrui*. *Hinshi bunrui* terdiri dari: kata benda (*meishi*), kata kerja (*doushi*), kata sifat (*keiyoushi*), kata keterangan (*fukushi*), partikel (*joshi*), kopula (*jodoushi*).

1. Kata benda (*Meishi*)

Dalam bahasa Jepang kata benda disebut dengan *meishi*. *Meishi* adalah kelas kata yang tidak mengalami perubahan bentuk. Seperti, 子供 (*kodomo*), 家族 (*kazoku*), 電話 (*denwa*), 本 (*hon*), ボルペン (*borupen*).

2. Kata kerja (*Doushi*)

Kata kerja dalam bahasa Jepang dikenal dengan *doushi*. *Doushi* merupakan kata kerja yang mengalami perubahan bentuk dan dikelompokkan menjadi tiga kelompok yaitu: kelompok I, kelompok II, kelompok III, Contoh:

Tabel 1. Contoh Perubahan Bentuk *Doushi*.

KKI	KK II	KK III
(Positif)		
<i>Kau</i> <i>kaimasu</i> <i>kaimashita</i> <i>kata</i>	<i>Taberu</i> <i>Kaimasu</i> <i>Tabemashita</i> <i>Tabeta</i>	<i>Suru</i> <i>Shimasu</i> <i>Shita</i>
(Negatif)		
<i>Kawanai</i> <i>Kaimasen</i> <i>Kaimasen deshita</i> <i>Kawanakatta</i>	<i>Tabenai</i> <i>Tabemasen</i> <i>Tabemasen deshita</i> <i>Tabenakatta</i>	<i>Shinai</i> <i>Shimasen</i> <i>Shimasen deshita</i> <i>shinakatta</i>
(Bentuk <i>te</i>)		
<i>Katte</i> <i>kawarete</i> <i>kaette</i> <i>kawasete</i>	<i>Tabete</i> <i>Taberarete</i> <i>Taberasete</i>	<i>Shite</i> <i>Sarete</i> <i>Surete</i> <i>Sasete</i>

Pada tabel di atas dipaparkan perubahan kata kerja dalam tiga bentuk. Bentuk pertama adalah bentuk positif, kedua bentuk negatif, ketiga bentuk “te”. Khusus bentuk “te”, fungsi yang terkandung di dalamnya cukup banyak seperti fungsi kala, fungsi perintah, penggabungan, dan lain-lain.

3. Kata sifat (*Keiyoushi*)

Kata sifat atau dalam bahasa Jepang disebut dengan *keiyoushi* dikelompokkan menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kata sifat “i” dan kelompok kata sifat “na”. Perubahan bentuk pada kedua kata sifat ini memiliki pola yang berbeda. Kata sifat “i” bentuk dasarnya mengalami perubahan, sedangkan kata sifat “na” bentuk dasarnya tidak mengalami perubahan. Perubahan dialami oleh kata/partikel yang menyatu dengan kata sifat “na”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Contoh Perubahan Bentuk *Keiyoushi*.

<i>i-keiyoushi</i>	<i>na-keiyoushi</i>
(positif)	
<i>Oishii</i> <i>Oishikatta</i>	<i>Kirei (na)</i> <i>Kireidesu</i> <i>Kireideshita</i>
(negatif)	
<i>Oishikunai</i> <i>Oishikunakatta</i>	<i>Kirei dewa/ja arimesen</i> <i>Kirei dewa/ja arimasen deshita</i>
(Bentuk “te” dan penggabungan)	
<i>Oishiku</i>	<i>Kirei ni</i>
<i>Oshikutte</i>	<i>Kirei de</i>

Pada tabel di atas tampak bahwa kata sifat “i” dan juga kata sifat “na” juga mengalami perubahan dalam beberapa bentuk. Bentuk tersebut adalah bentuk positif, negatif dan bentuk “te” yang mengandung fungsi penggabungan.

4. Kata keterangan (*fukushi*)

Kata keterangan bahasa Jepang tidak mengalami perubahan bentuk seperti kata kerja dan kata sifat. Contoh: とても, あまり, よく, たくさん, ぜんぜん.

5. Partikel (*Joshi*)

Partikel atau *joshi* dalam bahasa Jepang tidak mengalami perubahan bentuk, dan tidak bisa diterjemahkan secara lepas (d disesuaikan dengan konteks kalimat). Contoh: は、も、が、で、に、へ、から、まで.

6. Kopula (*jodoushi*)

Kopula kadang disebut juga dengan istilah verba bantu. Kopula di dalam bahasa Jepang mengalami perubahan bentuk.

Tabel 3. Contoh Perubahan Bentuk Kopula.

Positif	Negatif	Bentuk-te
<i>Desu</i>	<i>Dewa arimasen</i>	<i>De</i>
<i>Deshita</i>	<i>Dewa arimasen</i>	<i>dewankute</i>
<i>Da</i>	<i>Deshita</i>	
<i>Data</i>	<i>Dewanai</i>	
<i>De aru</i>	<i>Dewankatta</i>	
<i>De atta</i>		

Pada tabel di atas terlihat bahwa kopula mengalami tiga perubahan bentuk. Bentuk-bentuk tersebut menunjukkan bentuk positif, negatif dan bentuk penggabungan “te”.

3. *Goi* Berdasarkan Asal Usulnya

Berdasarkan asal usulnya *goi* dibagi menjadi tiga macam yaitu, *wango*, *kango*, dan *garaigo*. Iwabuchi (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009:99-108) menyatakan klasifikasi kata berdasarkan asal usulnya disebut dengan *goshu*.

1. *Wago*

Wago adalah kata-kata bahasa Jepang asli yang sudah ada sebelum *kango* dan *gai kokugo* (bahasa asing) masuk ke Jepang Tanimitsu (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009). 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 baca, yaitu *kunyomi*. Contohnya 雨 (*ame*), 雪 (*yuki*), 今 (*ima*). 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 ini.

2. *Kango*

Kango adalah kata-kata yang berasal dari Tionghoa kemudian dipakai oleh bangsa Jepang sebagai bahasanya sendiri Tanimitsu (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009:101). *Kango* ditulis dengan huruf kanji (yang dibaca *on'yomi*) atau dengan huruf *hiragana*, Zalman (2014: 18) menambahkan bahwa pengambilan *kango* berhubungan dengan latar belakang sejarah antara Jepang dan Tionghoa. Contoh dari *kango* yaitu 学生 (*gakusei*).

3. *Gairaigo*

Gairaigo adalah kata-kata yang berasal dari bahasa asing (*gai kokugo*) lalu dipakai sebagai bahasa nasional (*kakugo*). Hal ini sejajar dengan pendapat Yani (2018) yang mengatakan bahwa *gairaigo* merupakan bahasa Jepang yang ditulis dengan huruf kata kana, *gairaigo* adalah kosakata yang spesial meskipun berasal dari bahasa asing tetapi jika digunakan dalam

bahasa Jepang harus sesuai dengan aturan pengucapan atau penulisan dalam bahasa Jepang. Contohnya, *arbeit* dalam bahasa Jerman akan menjadi アルバイト(*arubaito*) dalam bahasa Jepang.

4. *Konshugo*

Selain *wago*, *kango*, dan *gairaigo* ada juga *konshugo* yang sering disebut sebagai salah satu jenis kosakata dalam bahasa Jepang. *Konshugo* adalah kelompok kosakata yang termasuk sebagai gabungan dua kata yang memiliki asal usul yang berbeda seperti gabungan *kango* dan *wago*, *kango* dengan *gairaigo*, atau *wago* dengan *gairaigo*. Nomura (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009:108) menjelaskan bahwa pada dasarnya *konshugo* terdiri dari tiga macam gabungan sebagai berikut.

1) *Wago* dengan *kango*

- a. 荷物(*nimotsu*), 不味だい (*fumidai*), 水 (*mizu*), しょうばい (*shoubai*), 引き上げる ひきあげしゃ (*hikiagesha*), 見合いけっこん (*miaiekkon*)
- b. ばんぐみ (*bangumi*), 晩ばこ (*banhako*), 記念び (*kinenbi*), 郎ど (*roodo*), 組あい (*gumiai*).

2) *Kango* dengan *gairaigo*

- a. 胃カメラ (*Ikamera*), 逆コース (*gyaku koosu*), 天然ガス (*tennen gasu*), 老人ホーム (*roojin hoomu*)
- b. ベニヤ板 (*Beniyaita*), スト破り (*sutoyaburi*), ジャンボ宝くじ (*janbo takarakuji*).

3) *Wago* dengan *gairaigo*

- a. うちげば (*uchigeba*), 月ロケット (*getsuroketto*), おうがたプロジェクト (*oogatapurojekuto*)

- b. ベニヤ板 (*beni yatai*)、ストやぶ (*sutoyaburi*)、ジャンボたかくじ (*shanbotakuji*)

B. Pembelajaran *Goi* di SMA

Goi adalah salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA. Dalam kurikulum mata pelajaran bahasa Jepang tingkat SMA, *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. Menurut Permendikbud (2013:4) kurikulum 2013 menggunakan modus pembelajaran langsung dan tidak langsung. Pembelajaran langsung adalah pembelajaran yang mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir dan keterampilan menggunakan keterampilan siswa melalui interaksi langsung dengan sumber belajar yang dirancang pada silabus dan RPP. Dalam pembelajaran langsung siswa melakukan kegiatan mengamati, bertanya, mengumpulkan informasi atau mencoba, menalar atau mengasosiasi, dan mengomunikasikan.

Pada mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Padang kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Namun dalam pelaksanaannya belum bisa maksimal, hal ini disebabkan karena kemampuan mengingat dan menalar siswa masih kurang. Oleh sebab itu penelitian ini tertarik menggunakan permainan bursa kata agar siswa lebih baik lagi dalam mengingat dan menalar pada pembelajaran *goi*.

C. Teknik Pembelajaran Kosakata

Menurut Suyatno (2004:66-68) ada beberapa teknik yang dapat diterapkan dalam pembelajaran kosakata yaitu:

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.

2. Kata Selingkung

Kata selingkung adalah teknik permainan dimana siswa menentukan kata yang mempunyai makna yang berdekatan dengan kata tersebut.

3. Kartu Kata

Kartu kata adalah teknik pembelajaran kata majemuk melalui kartu. 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 dari teknik permainan tunjuk abjad adalah agar siswa dapat memproduksi kata dengan cepat dan banyak dalam waktu yang singkat.

5. Kata Salah Benar

Kata salah benar adalah teknik permainan agar siswa dapat memilih kata yang benar dan yang salah dengan cepat.

6. Kata dari Gambar

Teknik pembelajaran kata dari gambar adalah membuat kata dengan cepat berdasarkan gambar yang dilihat.

7. Banding Kata

Teknik pembelajaran banding kata adalah mengartikan kata yang bersinonim atau berantonim. Siswa diberi 4 kata yang bersinonim atau 2 kata yang berantonim, kemudian siswa memaknai masing–masing kata sehingga menemukan persamaan atau perbedaan melalui perbandingan.

8. Kata Berpasangan

Teknik pembelajaran kata berpasangan adalah merupakan suatu cara agar siswa dapat membuat kata majemuk dengan cepat dan tepat.

9. Kata Kunci

Teknik pembelajaran kata kunci merupakan cara agar siswa dapat menentukan kata yang dapat mewakili isi bacaan atau isi tulisan.

10. Bursa Kata

Teknik pembelajaran bursa kata adalah teknik permainan yang bertujuan mengharuskan siswa dapat menguasai dan menerangkan makna serta memahami strukturnya secara cepat berdasarkan kemampuan siswa itu sendiri. Alat yang dibutuhkan adalah toples besar yang tembus pandang dengan isi potongan kata sebanyak–banyaknya (kata dapat berjumlah ratusan). Akan lebih baik, kata tersebut ditempel di atas kertas manila atau kertas yang agak lebih

tebal agar awet. Kata yang digunakan adalah kosakata yang sudah dipelajari di pelajaran sebelumnya maupun kata yang baru dipelajari.

11. Tempel Kata

Tempel kata adalah teknik permainan bertujuan agar siswa dapat menggunakan kata sesuai dengan maknanya melalui gambar benda atau gambar situasi tertentu.

12. Buat Kata majemuk

Buat kata majemuk adalah teknik permainan yang bertujuan agar siswa dapat membuat kata majemuk yang baik dan benar melalui variasi bentuk.

13. Pilih Kata

Teknik pembelajaran pilih kata adalah cara agar siswa dapat memilah kata yang benar dan yang salah.

14. Buat Kamus

Teknik pembelajaran buat kamus adalah cara agar siswa dapat mengartikan dan memaknai kata sesuai dengan makna yang sesungguhnya yang disusun berdasarkan alfabet.

15. Buat Indeks

Teknik pembelajaran buat indeks adalah cara agar siswa dapat membuat kata penunjuk yang terdapat dalam sebuah buku berdasarkan indeks tokoh, tempat, judul buku, dan lain-lain.

16. Kata Berkait

Teknik pembelajaran kata berkait adalah suatu permainan yang mengaitkan kata berdasarkan kategori tertentu. Tujuannya adalah agar siswa mempunyai pembendaharaan kata dengan memberikan makna secara cepat.

D. Langkah-langkah permainan Bursa Kata

Teknik pembelajaran 'Bursa Kata' bertujuan agar siswa dapat menguasai dan menerangkan makna kosakata yang dituliskan di kartu Suyanto (2004:74) Permainan ini dapat dilakukan secara perorangan maupun kelompok. Tetapi dikarenakan kondisi kelas yang memiliki banyak siswa dan waktu yang terbatas maka sebaiknya dilakukan secara kelompok.

Langkah-langkah dalam permainan 'Bursa Kata':

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.
2. Guru meminta siswa menganalisis gambar atau *goi* yang terdapat pada bab yang dipelajari.
3. Guru meminta siswa menyampaikan pendapatnya mengenai gambar atau *goi* yang akan dipelajari.
4. Guru dan siswa bersama-sama mengevaluasi jawaban yang telah disampaikan.
5. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk menghafal *goi* yang telah dipelajari.
6. Guru menjelaskan langkah-langkah permainan bursa kata kepada siswa.
7. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok.
8. Guru memberikan toples yang berisikan kartu bursa kata kepada siswa.

9. Siswa dipersilahkan untuk mengambil kartu. Jumlah kartu yang diambil bebas sesuai dengan kehendak masing-masing kelompok.
10. Siswa menjawab *goi* dan jawabannya dituliskan di kartu bursa kata yang telah di ambil. Jika siswa mendapat kartu berbahasa Jepang, maka siswa menjawab kedalam bahasa Indonesia, dan juga sebaliknya, jika siswa mendapat kartu berbahasa Indonesia, siswa menjawab kedalam bahasa Jepang.
11. Siswa yang menjawab benar akan diberikan nilai 10, dan siswa yang menjawab salah akan dikurangi nilainya 10.
12. Kelompok yang mendapat nilai terbanyak yang menjadi pemenangnya.

Berikut ini dapat dilihat contoh desain kartu bursa kata dalam bahasa Jepang pada gambar.1 dan dalam bahasa Indonesia pada gambar.2.



Gambar1. Desain Kartu Bursa Kata



Gambar.2 Desain Kartu Bursa Kata

E. Penelitian Relevan

Berdasarkan studi pustaka yang dilakukan penulis, ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan penulis. Pertama, hasil penelitian yang dilakukan oleh Hanum (2015) yang berjudul “Efektivitas Permainan Bursa Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menguasai Kosakata Siswa SMA N 2 Indramayu” Dari hasil perhitungan menggunakan rumus *t test*, diperoleh *t hitung* = 4,2452. Nilai *t tabel* untuk N = 60 dan derajat kebebasan (db) N-2 = 58

adalah 2,01 (5%) dan 2,68 (1%), jadi karena nilai t_{hitung} lebih besar daripada nilai t_{tabel} (pada taraf signifikansi 5%), maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu teknik “Permainan ‘Bursa Kata’ memiliki efektivitas dalam meningkatkan kemampuan menguasai kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI IIS SMAN 2 Indramayu” dapat diterima.

Kedua penelitian yang dilakukan oleh Nurbailah (2017) yang berjudul “Efektivitas Teknik Permainan Bursa Kata Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMA ” Berdasarkan perhitungan hasil data *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui bahwa nilai t_{hitung} 15,5 dan nilai t_{tabel} untuk db 63 pada taraf signifikansi 5% (2,00) maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan teknik permainan Bursa Kata. Hal ini membuktikan bahwa teknik permainan Bursa Kata efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang.

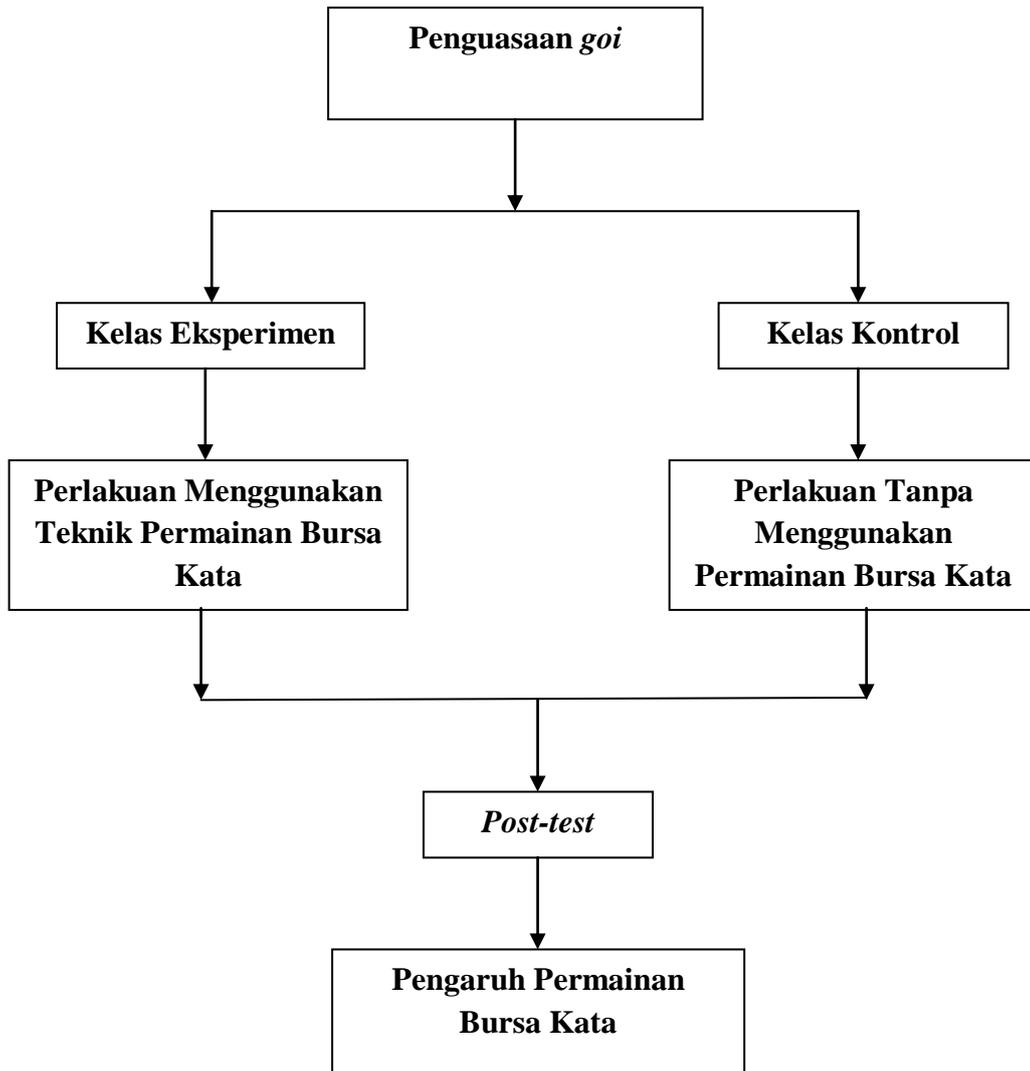
Ketiga penelitian yang dilakukan oleh Labib (2016) yang berjudul “Efektivitas Permainan Bursa Kata Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Pada Mahasiswa Program Studi PBJ UMY Semester 2 Kelas A Angkatan 2015”. Dari data nilai yang diperoleh pada *pre-test* dan *post-test* diolah untuk mencari t_{hitung} . Dari hasil perhitungan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 7.88 yang diinterpretasikan dengan nilai t_{tabel} pada db 20 dengan taraf signifikansi 5% sebesar 2,09 dan taraf signifikansi 1% sebesar 2,84. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $7.88 > 2.09$ dan $7.88 > 2.84$ maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis kerja (H_k) pada penelitian ini, yaitu pembelajaran menggunakan media permainan Bursa

Kata efektif dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang diterima.

Dari ketiga penelitian relevan di atas kontribusi terhadap penelitian ini yaitu dari segi teori permainan bursa kata yang dapat membantu peneliti dalam pelaksanaan permainan bursa kata, selain itu penelitian di atas juga menjadi rujukan bagi penulis dalam melaksanakan penelitian ini. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya sama-sama penelitian kuantitatif, desain yang digunakan eksperimen, dan sama-sama menggunakan permainan bursa kata yang mana dapat membantu peneliti memahami pelaksanaan permainan bursa kata. Disamping ada persamaan dengan penelitian sebelumnya, juga terdapat perbedaan yaitu, terletak pada materi penelitian, objek dan fokus penelitian. Objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS SMA Negeri 4 Padang, dan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penguasaan *goi* siswa dengan teknik permainan Bursa Kata.

F. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah penulis kemukakan sebelumnya maka kerangka koseptual penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 3. Bagan Kerangka Konseptual

G. Hipotesis

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 dikemukakan tersebut maka rumusan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

H0 : Permainan Bursa Kata terhadap tidak efektif terhadap penguasaan *goi* di kelas X IPS SMA Negeri 4 Padang.

H1 : Permainan Bursa Kata efektif terhadap penguasaan *goi* di kelas X IPS SMA Negeri 4 Padang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan tiga hal berikut ini. Pertama, penguasaan *goi* pada siswa kelas X IPS SMAN 4 Padang kelas kontrol berada pada kualifikasi “baik” dengan nilai rata-rata 76,56, dengan standar deviasi (S) 9,99 dan penguasaan *goi* pada siswa kelas X IPS SMAN 4 Padang kelas eksperimen berada pada kualifikasi “baik sekali” dengan nilai rata-rata 76,56 dengan standar deviasi (S) 7,98.

Kedua, penggunaan permainan bursa kata terhadap penguasaan *goi* pada siswa SMA N Padang efektif untuk semua indikator. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata indikator 1 di kelas kontrol sebesar 80,32, indikator 2 sebesar 83,55, indikator 3 sebesar 67,10 dan nilai rata-rata pada eksperimen untuk indikator 1 sebesar 91,88, indikator 2 sebesar 92,81 dan indikator 3 sebesar 84,38. Berdasarkan nilai perindikator tersebut nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat signifikan dibandingkan kelas kontrol.

Ketiga, dari data akhir menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 5,64$ sedangkan $t_{tabel} = 1,64$, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis yang diajukan oleh penulis dapat diterima, dengan demikian maka permainan bursa kata efektif terhadap penguasaan *goi* siswa SMA N 4 Padang hal ini disebabkan karena dengan menggunakan permainan bursa kata siswa lebih aktif dan bersemangat saat proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa lebih mampu menguasai *goi*. Berdasarkan pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan penguasaan *goi* siswa

kelas X IPS SMA N 4 Padang menggunakan permainan bursa kata lebih baik dibandingkan dengan kelas yang tanpa menggunakan permainan bursa kata.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, maka dikemukakan beberapa saran berikut.

1. Bagi Pengajar

Permainan bursa kata bisa menjadi salah satu variasi teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran *goi*, pada saat melaksanakan permainan bursa kata pengajar sebaiknya mengetahui kemampuan masing-masing siswa sehingga ketika melaksanakan permainan kemampuan setiap kelompok memiliki kemampuan yang hampir sama.

2. Bagi Siswa

Setiap siswa diharapkan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai seoptimal mungkin.

3. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti berikutnya yang melakukan penelitian sejenis diharapkan dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi dan juga dapat menggunakan permainan lain yang lebih menarik sehingga bisa menunjang proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman dan Elya Ratna. 2003. *Evaluasi dan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Padang : Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNP.
- Alim, Burhanuddin. 2014. *Ayo Belajar Bahasa Jepang*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Fathurrohman, Muhammad dan Sulistyorini. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hanum, Ghiska Nabila. 2015. Efektivitas Permainan Bursa Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menguasai Kosakata Siswa SMAN 2 Indramayu. *Skripsi*. Semarang: Universtas Negeri Semarang.
- Hesriani, Jufri dan Yani. 2018. Efektivitas Metode Somatis Auditori Visual Intelektual (SAVI) Terhadap Kemampuan *Goi* Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri2 Padang Panjang. *Jurnal Omiyage*. Volume 1 (No) 1. Padang Universitas Negeri Padang.
- Labib, Maulana Mughnil. 2016. Efektivitas Permainan Bursa Kata Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Pada Mahasiswa Program Studi PBJ UMY Semester 2 Kelas A Angkatan 2015. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Muhamadiyah Yogyakarta.
- Lusiana, Evi. 2009. Buku Pelajaran Bahasa Jepang 1 Untuk Sekolah Menengah Atas / Madrasah Aliyah Kelas X さくら. Jakarta: *The Japan Fandation*.
- Nurbailah, Ai Ucu. Efektivitas Teknik Permainan Bursa Kata Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMA. *Skripsi*. Bandung: Universitas Putra Indonesia.
- Permendikbud No. 103 Tahun 2013 tentang *Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*.
- Rofindo, Deni. 2018. Pengaruh *Jeopardy Game* Terhadap Penguasaan *Hiragana* Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 2 Padang Panjang. *Skripsi*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjianto dan Dahidi. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Oriental.