

**PENGARUH PENGGUNAAN SUDOKU GAMES TERHADAP
PENGUASAAN KATAKANA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 7 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



**ADELLA RUSTI
15180001/2015**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2020**

PERSETUJUAN SKRIPSI

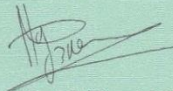
PENGARUH PENGGUNAAN *SUDOKO GAMES* TERHADAP
PENGUASAAN *KATAKANA* SISWA KELAS XI SMA NEGERI 7 PADANG

Nama : Adella Rusti
NIM : 15180001/ 2015
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 02 Februari 2020

Disetujui oleh,

Pembimbing



Damai Yani, S.Hum.M.Hum
NIP. 198411212015042002

Mengetahui

Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris
FBS – UNP



Desvalini Anwar, S.S, M.Hum., Ph.D
NIP. 19710525199802002

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

PENGARUH PENGGUNAAN *SUDOKU GAMES* TERHADAP PENGUASAAN *KATAKANA* SISWA KELAS XI SMA NEGERI 7 PADANG

Nama : Adella Rusti
NIM : 15180001/ 2015
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 02 Februari 2020

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd.	: 
2. Sekretaris	: Meira Anggia Putri, 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 : Adella Rusti
NIM : 15180001/ 2015
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan, bahwa Tugas Akhir saya dengan judul, "Pengaruh Penggunaan *Sudoku Games* Terhadap Penguasaan *Katakana* Siswa Kelas XI SMA Negeri 7 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


Desvalini Anwar, S.S., M.Hum., Ph.D
NIP 19710525199802002

Saya yang menyatakan,



Adella Rusti
15180013/ 2015

ABSTRAK

Rusti Adella.2020. “Pengaruh Penggunaan *Sudoku Games* Terhadap Penguasaan *Katakana* Siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kendala siswa dalam menghafal huruf *katakana*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Sudoku games* terhadap penguasaan *katakana* siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu dengan desain *Posttest Only Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA 1 dan seluruh siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 7 Padang dengan program lintas peminatan bahasa Jepang sebanyak 67 siswa, dan yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu kelas XI IPA 1 sebanyak 31 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas XI IPS 1 sebanyak 36 siswa sebagai kelas eksperimen. Data penelitian diambil dengan menggunakan instrumen tes tertulis berupa objektif. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa *sudoku games* pengaruh dalam pembelajaran *katakana* siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 7 Padang signifikan 0,05. Hal tersebut terlihat dari $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,52 < 1,84$).

Kata Kunci : *Sudoku Games*, penguasaan *katakana*

Abstract

Rusti Adella.2020. “Pengaruh Penggunaan *Sudoku Games* Terhadap Penguasaan Katakana Siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang.

This research is motivated by the difficulties of students in learning katakana. This study aims to determine the influence of sudoku game on the ability of katakana students class XI SMA Negeri 7 Padang. This research method is quantitative with kind of quasi experiment design Posttest Only Control Design. The population of this research is the students of class XI IPA 1 and students of class XI IPS 1 SMA Negeri 7 Padang with cross-language specialization in Japan as many as 67 students, and the sample is 36 students of class XI IPS 1 as control class and 31 students of class XI IPA 1 as experiment class. The research data was taken using the writing test instrument. The result of the research shows that The Sudoku Games on learning goi skill students class XI IPS 1 SMA Negeri 7 Padang at significant level 0,05. It can be seen from tcounthe < ttable (1,52 < 1,84).

Keywords: *Sudoku games, learning katakana*

DAFTAR PENGANTAR



Puji dan syukur kita ucapkan atas kehadiran 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 “Pengaruh Penggunaan *Sudoku Games* Terhadap Penguasaan *Katakana* Siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Padang”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar serjana pendidikan pada program studi Pendidikan Bahasa Jepang FBS UNP.

Dalam menyusun skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu perkenankanlah penulis mengucapkan terimakasih 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. Ibu Damai Yani, S.Hum, M.Hum., sebagai pembimbing yang telah banyak memberikan nasehat dan masukan dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Hendri Zalman, S.Hum, M.Pd., sebagai dosen Penasehat Akademik (PA) yang telah banyak memberikan banyak nasehat dan bantuan selama masa perkuliahan.
4. Bapak Hendri Zalman, S.Hum, M.Pd dan Ibu Meira Anggia Putri, S.Hum, M.Pd., sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukan dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Desvalini Anwar, S.S, M.Hum, Ph.D dan Bapak Dr. Mhd. Al Hafizh, S.S, M.A., sebagai Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris.
6. Bapak dan Ibu staf pengajar Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris Universitas Negeri Padang.
7. Dosen-dosen bahasa Jepang Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang.
8. Orang tua dan kakak yang selalu memberikan dukungan, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Sahabat-sahabat angkatan 2015 (仕上げ) Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNP.
10. Ibu Dra. Enny Sasmita, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 7 Padang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di SMA Negeri 7 Padang

11. Ibu Melya Kiki Wirianingsih, S.Hum., selaku guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 7 Padang atas waktu dan bimbingannya selama peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 7 Padang.
12. Siswa kelas XI IPA 1 dan IPS 1 SMA Negeri 7 Padang yang bersedia menjadi sampel dalam penelitian ini.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal bagi Bapak dan Ibu serta mendapat balasan berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan. Untuk itu, penulisan mengharapkan saran dalam penyempurnaan skripsi ini.

Padang, Januari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah..	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Pertanyaan Pnelitian.....	4
F. Tujuan Penelitian.....	5
G. Manfaat Penelitian.....	5
H. Definisi Operasional.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	8
1. Huruf dalam Bahasa Jepang.....	8
a. Huruf <i>Kanji</i>	8
b. Huruf <i>Romaji</i>	9
c. Huruf <i>Hiragana</i>	10
d. Huruf <i>Katakana</i>	10
2. Aturan penulisan huruf <i>katakana</i>	10
3. Fungsi huruf <i>katakana</i>	13
B. Pembelajaran huruf bahasa Jepang di SMA.....	16
C. Media permainan <i>Sudoku Games</i>	17
D. Penelitian Relevan	20
E. Kerangka Konseptual	22
F. Hipotesis.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian	25
B. Populasi dan Sampel	26

C. Variabel dan Data.....	27
D. Instrumen Penelitian.....	28
E. Prosedur Penelitian.....	33
F. Teknik Pengumpulan Data.....	36
G. Uji Persyaratan Analisis	37
H. Teknik Analisis Data.....	40
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	43
B. Analisis Data	49
C. Pembahasan.....	78
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	85
B. Saran.....	85
 Daftar Pustaka.....	 97

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Contoh kartu <i>sudoku</i>	20
Tabel 2. Desain Penelitian.....	25
Tabel 3. Kisi-Kisi Soal Tes	29
Tabel 4. Format Penentuan Penilaian Penguasaan Huruf <i>Katakana</i> Menggunakan Permainan <i>Sudoku</i>	30
Tabel 5. Prosedur Pelaksanaan Penelitian.....	34
Tabel 6. Uji Normalitas.....	40
Tabel 7. Uji Homogenitas	40
Tabel 8. Pedoman Skala 10.....	40
Tabel 9. Nilai Rata-rata dan Simpang Baku Posttest Penguasaan <i>Katakana</i> Pada Siswa Kelas.....	43
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Penguasaan Huruf <i>Katakana</i> Kelas kontrol.....	43
Tabel 11. Kualifikasi Nilai Penguasaan Kelas Kontrol	45
Tabel 12. Nilai Rata-rata dan Simpang Baku Posttest Penguasaan <i>Katakana</i> Pada Siswa Kelas Eksperimen.....	46
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Penguasaan Huruf <i>Katakana</i> Kelas Eksperimen	46
Tabel 14. Kualifikasi Nilai Penguasaan Kelas Eksperimen.....	47
Tabel 15. Hasil Nilai Rata-rata dari Kelas Kontrol Dan Eksperimen Untuk Indikator 1 dan 2	48
Tabel 16. Hasil Perhitungan Nilai Maksimal, Nilai Minimal Modus, Median, Rata-rata dan Standar Deviasi Kelas Kontrol Untuk Indikator 1	49
Tabel 17. Hasil Perhitungan Nilai Maksimal, Nilai Minimal Modus, Median, Rata-rata dan Standar Deviasi Huruf <i>Katakana</i> Jenis <i>Seion</i> Untuk Indikator 1 Kelas Kontrol	50
Tabel 18. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Katakana</i> Jenis <i>Seion</i> Pada Siswa Kelas Kontrol Untuk Indikator 1.....	50
Tabel 19. Hasil Perhitungan Nilai Maksimal, Nilai Minimal Modus, Median, Rata-rata dan Standar Deviasi Huruf <i>Katakana</i> Jenis <i>Dakuon</i> Untuk Indikator 1 Kelas Kontrol	52
Tabel 20. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Katakana</i> Jenis <i>Dakuon</i> Pada Siswa Kelas Kontrol Untuk Indikator 1.....	52
Tabel 21. Hasil Perhitungan Nilai Maksimal, Nilai Minimal	

Modus, Median, Rata-rata dan Standar Deviasi Huruf <i>Katakana</i> Jenis <i>Handakuon</i> Untuk Indikator 1 Kelas Kontrol	54
Tabel 22. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Katakana</i> Jenis <i>Handakuon</i> Pada Siswa Kelas Kontrol Untuk Indikator 1.....	54
Tabel 23. Hasil Perhitungan Nilai Maksimal, Nilai Minimal Modus, Median, Rata-rata dan Standar Deviasi Kelas Kontrol Untuk Indikator 2	56
Tabel 24. Hasil Perhitungan Nilai Maksimal, Nilai Minimal Modus, Median, Rata-rata dan Standar Deviasi Huruf <i>Katakana</i> Jenis <i>Seion</i> Untuk Indikator 2 Kelas Kontrol	57
Tabel 25. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Katakana</i> Jenis <i>Seion</i> Pada Siswa Kelas Kontrol Untuk Indikator 2.....	57
Tabel 26. Hasil Perhitungan Nilai Maksimal, Nilai Minimal Modus, Median, Rata-rata dan Standar Deviasi Huruf <i>Katakana</i> Jenis <i>Dakuon</i> Untuk Indikator 2 Kelas Kontrol	59
Tabel 27. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Katakana</i> Jenis <i>Dakuon</i> Pada Siswa Kelas Kontrol Untuk Indikator 2.....	59
Tabel 28. Hasil Perhitungan Nilai Maksimal, Nilai Minimal Modus, Median, Rata-rata dan Standar Deviasi Huruf <i>Katakana</i> Jenis <i>Handakuon</i> Untuk Indikator 2 Kelas Kontrol	61
Tabel 29. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Katakana</i> Jenis <i>Handakuon</i> Pada Siswa Kelas Kontrol Untuk Indikator 2.....	61
Tabel 30. Hasil Perhitungan Nilai Maksimal, Nilai Minimal Modus, Median, Rata-rata dan Standar Deviasi Kelas Eksperimen Untuk Indikator 1	63
Tabel 31. Hasil Perhitungan Nilai Maksimal, Nilai Minimal Modus, Median, Rata-rata dan Standar Deviasi Huruf <i>Katakana</i> Jenis <i>Seion</i> Untuk Indikator 1 Kelas Eksperimen	64
Tabel 32. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Katakana</i> Jenis <i>Seion</i> Pada Siswa Kelas Eksperimen Untuk Indikator 1.....	64
Tabel 33. Hasil Perhitungan Nilai Maksimal, Nilai Minimal Modus, Median, Rata-rata dan Standar Deviasi Huruf <i>Katakana</i> Jenis <i>Dakuon</i> Untuk Indikator 1 Kelas Eksperimen.....	66
Tabel 34. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Katakana</i> Jenis <i>Dakuon</i> Pada Siswa Kelas Eksperimen Untuk Indikator 1	66
Tabel 35. Hasil Perhitungan Nilai Maksimal, Nilai Minimal Modus, Median, Rata-rata dan Standar Deviasi Huruf <i>Katakana</i> Jenis <i>Handakuon</i> Untuk Indikator 1 Kelas Eksperimen.....	68
Tabel 36. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Katakana</i> Jenis <i>Handakuon</i>	

Pada Siswa Kelas Eksperimen Untuk Indikator 1	68
Tabel 37. Hasil Perhitungan Nilai Maksimal, Nilai Minimal	
Modus, Median, Rata-rata dan Standar Deviasi	
Kelas Eksperimen Untuk Indikator 2	70
Tabel 38. Hasil Perhitungan Nilai Maksimal, Nilai Minimal	
Modus, Median, Rata-rata dan Standar Deviasi Huruf <i>Katakana</i> Jenis	
<i>Seion</i> Untuk Indikator 2 Kelas Eksperimen	71
Tabel 39. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Katakana</i> Jenis <i>Seion</i>	
Pada Siswa Kelas Eksperimen Untuk Indikator 2	71
Tabel 40. Hasil Perhitungan Nilai Maksimal, Nilai Minimal	
Modus, Median, Rata-rata dan Standar Deviasi Huruf <i>Katakana</i> Jenis	
<i>Dakuon</i> Untuk Indikator 2 Kelas Eksperimen	73
Tabel 41. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Katakana</i> Jenis <i>Dakuon</i>	
Pada Siswa Kelas Eksperimen Untuk Indikator 2	73
Tabel 42. Hasil Perhitungan Nilai Maksimal, Nilai Minimal	
Modus, Median, Rata-rata dan Standar Deviasi Huruf <i>Katakana</i> Jenis	
<i>Handakuon</i> Untuk Indikator 2 Kelas Eksperimen.....	75
Tabel 43. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Katakana</i> Jenis <i>Handakuon</i>	
Pada Siswa Kelas Eksperimen Untuk Indikator 2	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Bagan Kerangka Konseptual	23
Gambar 2. Diagram Batang Penguasaan <i>Katakana</i> Pada Siswa Kelas Kontrol (Tanpa Menggunakan <i>Sudoku Games</i>)	44
Gambar 3. Diagram Batang Penguasaan <i>Katakana</i> Pada Siswa Kelas Eksperimen (Dengan Menggunakan <i>Sudoku Games</i>)	47
Gambar 4. Diagram Batang Penguasaan <i>katakana</i> Jenis <i>Seion</i> pada Siswa Kelas XI SMA N 7 Padang Tanpa Menggunakan <i>Sudoku Games</i> Untuk Indikator 1	51
Gambar 5. Diagram Batang Penguasaan <i>katakana</i> Jenis <i>Dakuon</i> pada Siswa Kelas XI SMA N 7 Padang Tanpa Menggunakan <i>Sudoku Games</i> Untuk Indikator 1	53
Gambar 6. Diagram Batang Penguasaan <i>katakana</i> Jenis <i>Handakuon</i> pada Siswa Kelas XI SMA N 7 Padang Tanpa Menggunakan <i>Sudoku Games</i> Untuk Indikator 1	55
Gambar 7. Diagram Batang Penguasaan <i>katakana</i> Jenis <i>Seion</i> pada Siswa Kelas XI SMA N 7 Padang Tanpa Menggunakan <i>Sudoku Games</i> Untuk Indikator 2	58
Gambar 8. Diagram Batang Penguasaan <i>katakana</i> Jenis <i>Dakuon</i> pada Siswa Kelas XI SMA N 7 Padang Tanpa Menggunakan <i>Sudoku Games</i> Untuk Indikator 2	60
Gambar 9. Diagram Batang Penguasaan <i>katakana</i> Jenis <i>Handakuon</i> pada Siswa Kelas XI SMA N 7 Padang Tanpa Menggunakan <i>Sudoku Games</i> Untuk Indikator 2	62
Gambar 10. Diagram Batang Penguasaan <i>katakana</i> Jenis <i>Seion</i> pada Siswa Kelas XI SMA N 7 Padang Dengan Menggunakan <i>Sudoku Games</i> Untuk Indikator 1	65
Gambar 11. Diagram Batang Penguasaan <i>katakana</i> Jenis <i>Dakuon</i> pada Siswa Kelas XI SMA N 7 Padang Dengan Menggunakan <i>Sudoku Games</i> Untuk Indikator 1	67
Gambar 12. Diagram Batang Penguasaan <i>katakana</i> Jenis <i>Handakuon</i> pada Siswa Kelas XI SMA N 7 Padang Dengan Menggunakan <i>Sudoku Games</i> Untuk Indikator 1	69

Gambar 13. Diagram Batang Penguasaan <i>katakana</i> Jenis <i>Seion</i> pada Siswa Kelas XI SMA N 7 Padang Dengan Menggunakan <i>Sudoku Games</i> Untuk Indikator 2	72
Gambar 14. Diagram Batang Penguasaan <i>katakana</i> Jenis <i>Dakuon</i> pada Siswa Kelas XI SMA N 7 Padang Dengan Menggunakan <i>Sudoku Games</i> Untuk Indikator 2	74
Gambar 15. Diagram Batang Penguasaan <i>katakana</i> Jenis <i>Handakuon</i> pada Siswa Kelas XI SMA N 7 Padang Dengan Menggunakan <i>Sudoku Games</i> Untuk Indikator 2	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Silabus	89
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol	97
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen	108
Lampiran 4. Kartu Media <i>Sudoku Games</i>	122
Lampiran 5. Tabel Nilai t	123
Lampiran 6. Soal Tes Uji Coba	124
Lampiran 7. Analisis Soal Objektif Daya Pembeda Dan Analisis Tingkat Kesukaran	130
Lampiran 8. Validitas Instrumen	131
Lampiran 9. Releabilitas Instrumen	135
Lampiran 10. Soal Ujian Post-test	136
Lampiran 11. Data Penguasaan Huruf <i>Katakana</i> Pada Siswa Kelas Kontrol Dan Eksperimen	140
Lampiran 12. Data Penguasaan Huruf <i>Katakana</i> Pada Siswa Kelas Kontrol Dan Eksperimen Untuk Indikator 1 dan 2	142
Lampiran 13. Data Penguasaan Huruf <i>Katakana</i> Pada Siswa Kelas Kontrol Dan Eksperimen Untuk Indikator 1 dan 2	146
Lampiran 14. Data Penguasaan Huruf <i>Katakana</i> Jenis <i>Seion</i> , <i>Dakuon</i> , dan <i>Handakuon</i> Pada Siswa Kelas Kontrol Untuk Indikator 1 dan 2	146
Lampiran 15. Data Penguasaan Huruf <i>Katakana</i> Jenis <i>Seion</i> , <i>Dakuon</i> , dan <i>Handakuon</i> Pada Siswa Kelas Eksperimen Untuk Indikator 1 dan 2	148
Lampiran 16. Uji Normalitas Data Kelas Kontrol	150
Lampiran 17. Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen	152
Lampiran 18. Tabel Distribusi Nilai Kritis L Untuk Uji Lilefors	154
Lampiran 19. Tabel Distribusi Z	156

Lampiran 20. Uji Homogenitas Data Kelas Kontrol Dan Eksperimen.....	157
Lampiran 21. Lembar Jawaban Siswa kelas Kontrol.....	160
Lampiran 22. Lembar Jawaban Siswa kelas Eksperimen	164
Lampiran 23. Dokumentasi Penelitian.....	168
Lampiran 22. Surat Keterangan Dan Izin Penelitian	172

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Jepang adalah bahasa yang unik. Menurut Sudjianto (2009: 14-15) dilihat dari aspek-aspek kebahasaannya, bahasa Jepang memiliki karakteristik tertentu yang dapat kita amati dari huruf yang dipakai, kosakata, sistem pengucapan, gramatikal, dan ragam bahasanya. Hal pertama yang harus dipelajari siswa dalam mempelajari bahasa Jepang adalah mempelajari huruf *hiragana* dan *katakana* yang biasa disebut huruf *kana* (Putrilani:2016: 36).

Menurut Sudjianto (2009: 54), huruf dalam bahasa Jepang disebut *moji* (文字) terdiri dari dua jenis. Kedua jenis huruf tersebut adalah *hyoui moji* (表意文字) dan *hyouon moji* (表音文字). *Hyoui moji* adalah huruf yang menyatakan isi, arti, dan menyatakan pengucapan. Jenis *hyoui moji* adalah huruf *kanji*. Sedangkan *hyouon moji* adalah huruf yang menyatakan bentuk-bentuk pengucapan yang tidak memiliki arti tertentu. Jenis *hyouon moji* adalah huruf *hiragana* (平仮名), *katakana* (片仮名) dan *romaji* (ローマ字) atau huruf latin. Setiap huruf dalam bahasa Jepang mempunyai peranannya sendiri dan memiliki cara penggunaan yang berbeda.

Menurut Sudjianto (2009: 80) *katakana* adalah huruf yang terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang lurus (*chokusenteki*). Keunikan huruf *katakana* dapat dilihat dari segi penggunaannya. Penulisan huruf *katakana* erat kaitannya dengan bunyi dan pengucapan dari bahasa asing yang diubah ke dalam bentuk huruf *katakana*. *Katakana* dapat dipakai untuk menuliskan kata-kata

seperti nama tempat, kata pungut, nama orang asing, nama perusahaan asing, dan kata-kata bahasa asing lainnya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMA Negeri 7 Padang, kemampuan siswa dalam pembelajaran huruf *katakana* rata-rata masih banyak di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 7 Padang yang menjadi masalah rendahnya nilai siswa dalam pelajaran huruf *katakana* adalah kurangnya minat siswa dalam mempelajari huruf bahasa Jepang, kedua, karena banyaknya jumlah huruf membuat siswa sulit untuk hafal huruf *katakana*. Ketiga, media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Hal ini senada dengan pernyataan Sutedi (2011: 44) yang menyatakan dalam mempelajari huruf bahasa Jepang, masalah yang biasa dialami oleh pembelajar pemula tingkat dasar yaitu, ketika mempelajari huruf *katakana* pelajar sering terkecoh dengan bentuk huruf *katakana* yang hampir mirip, seperti: ア(a), マ(ma), シ(shi), ツ(tsu), ヤ(ya), ソ(so), ノ(n). Banyaknya jumlah huruf *katakana* juga sering kali menjadi hambatan bagi pelajar dalam penguasaan huruf *katakana*, mengingat terdapat empat puluh enam huruf dasar *katakana*, dua puluh dua huruf *katakana* yang memakai *dakuten* 「゜」, delapan huruf *katakana* yang memakai *handakuten* 「゜」, dan sebanyak dua puluh satu konsonan ganda yang memakai ya/yu/yo kecil 「キャ／キユ／キヨ」, jadi huruf *katakana* yang harus dikuasai oleh pelajar tingkat pemula dasar menjadi seratus tujuh huruf . .

Berdasarkan masalah di atas yang mengatakan kurangnya minat siswa dalam mempelajari huruf *katakana* dan banyaknya jumlah huruf yang harus dikuasai oleh para pembelajar, peneliti memberikan solusi yaitu dengan menggunakan media *sudoku games* dalam pembelajaran huruf *katakana*. Karena *sudoku games* adalah sebuah permainan yang menuntut para pembelajar untuk mengingat, huruf dalam penelitian ini lebih di fokuskan kepada huruf *katakana* jenis *seion*, *dakuon*, dan *handakuon*. Karena apabila para pembelajar sudah bisa menguasai huruf dasar *katakana* jenis *seion* (アーン), *dakuon* (ガーボ) dan *handakuon* (ハーパー) para pembelajar akan dengan gampang nantinya untuk menuliskan huruf *katakana* jenis *yōon* (キヤーピヨ)

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Putrilani (2016) yang berjudul Pengaruh efektivitas media permainan *sudoku* dalam menghafal huruf *kana* menggunakan metode eksperimen *quasi* terhadap siswa *Japanese club* SMP laboratorium percontohan UPI), yang mana berdasarkan hasil analisis data, nilai *t hitung* sebesar 6,53. Nilai *t tabel* sebesar 2,09 pada taraf signifikansi 5% dan 2,86 pada taraf signifikansi 1 %. Dengan demikian diperoleh hasil *t hitung* lebih besar di bandingkan *t tabel* pada taraf signifikansi 5% ($6,53 > 2,09$). Hal ini menunjukan bahwa penggunaan media *sudoku* dalam pembelajaran huruf *kana* sangat efektif, selain itu berdasarkan hasil analisis data angket, responden memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media permainan *sudoku* yaitu menarik, dan mudah diikuti. maka oleh sebab itu peneliti juga ingin menggunakan media yang sama terhadap siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang.

Berdasarkan paparan di atas penulis ingin mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh penggunaan *sudoku games* terhadap penguasaan *katakana* siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang ”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini sebagai berikut. Pertama, kurangnya minat siswa dalam mempelajari huruf bahasa Jepang. Kedua, banyaknya jumlah huruf *katakana* membuat siswa kesulitan dalam menghafal huruf *katakana*. Ketiga, kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan, sehingga kurang menarik perhatian siswa dalam belajar huruf *katakana*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengaruh penggunaan *sudoku games* terhadap penguasaan *katakana* jenis *seion* (アーン), *dakuon* (ガーボ), dan *handakuon* (パーボ) pada siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang.

D. Pertanyaan penelitian

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah;

1. Bagaimana penguasaan *katakana* siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang tanpa menggunakan *sudoku games*?
2. Bagaimana penguasaan *katakana* siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang dengan menggunakan *sudoku games*?

3. Bagaimana pengaruh *sudoku games* terhadap penguasaan *katakana* siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, tujuan penelitian ini adalah;

1. Untuk mengetahui penguasaan *katakana* siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang tanpa menggunakan *sudoku games*.
2. Untuk mengetahui penguasaan *katakana* siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang dengan menggunakan *sudoku games*.
3. Untuk mengetahui pengaruh *sudoku games* terhadap penguasaan *katakana* siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam memberikan informasi sekaligus menambah pengetahuan mengenai seberapa besar manfaat *sudoku games* dalam pembelajaran *katakana*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi media alternatif untuk pembelajaran huruf *katakana* yang efektif dan menyenangkan.

b. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya huruf *katakana*

c. Bagi peneliti lain

Dapat memberikan informasi kepada peneliti lain terutama bagi yang akan melakukan penelitian yang berhubungan dengan *katakana*.

G. Definisi Operasional

Untuk memandu pelaksanaan dan laporan hasil penelitian, digunakan tiga definisi operasional, yaitu:

1. Pengaruh penggunaan

Pengaruh merupakan daya yang ada atau timbul dari sesuatu. Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan *sudoku games* terhadap penguasaan *katakana* siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang.

2. *Sudoku games*

Sudoku (数独 *sūdoku*) juga dikenal *Number Place* atau *Nanpure*, adalah sejenis teka-teki logika. Tujuannya adalah untuk mengisi angka-angka dari 1 sampai 9 ke dalam jaring-jaring 9x9 yang terdiri dari 9 kotak 3x3 tanpa angka yang berulang di satu baris kotak atau kolom.

3. Penguasaan

Penguasaan adalah proses, cara, perbuatan menguasai atau menguasai,. (KBBI, 2008: 746).

4. *Katakana*

Zalman (2014: 8) menyatakan huruf *katakana* merupakan huruf yang terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang lurus dan terkesan tegas (*chokusenteki*). Hal ini yang membedakannya dari *hiragana*. *Hiragana* dibentuk dari penyederhanaan bentuk *kanji*, *katakana* dibentuk dengan cara mengambil

bagian dari sebuah *kanji*. Misalnya イ(i) diambil dari kanji 伊(i), dan 𠂔 diambil dari *kanji*(𠂔).

Masalah dalam penelitian ini di batasi pada pengaruh penggunaan *sudoku games* terhadap penguasaan *katakana* jenis *seion* (アーン), *dakuon* (ガーボ), dan *handakuon* (ハパーボ) pada siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Berdasarkan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini, maka teori yang digunakan sebagai panduan dalam melakukan penelitian ini adalah: (1) huruf bahasa Jepang, (2) pembelajaran bahasa Jepang, dan (3) media pembelajaran (4) *Sudoku games*. Teori-teori yang berkaitan dengan penelitian akan diuraikan sebagai berikut.

1. Huruf dalam Bahasa Jepang

Huruf dalam bahasa Jepang disebut *moji*, termasuk di dalamnya yaitu huruf-huruf *kanji*, huruf *hiragana*, huruf *katakana* dan huruf *romaji* (Sudjianto dalam Rofindo, 2018:8). Contoh penggunaan keempat jenis huruf tersebut adalah sebagai berikut :

先生は ABC というデパートでネクタイをかいました。

□ □ ○ ○ △ △ △ ○ □ ○ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ○ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ □ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

□ : Huruf *kanji*

○ : Huruf *hiragana*

☆ : Huruf *katakana*

△ : Huruf *romaji*

a. Huruf *Kanji*

Kanji adalah huruf yang menyatakan arti sekaligus bentuk pengucapannya. Huruf *kanji* berasal dari huruf Cina yang diadaptasi ke dalam bahasa Jepang. Sudana (dalam Zalman; 2014: 14) mengatakan bahwa sejak pertama kali masuk ke Jepang (abad ke-5) sampai pada abad ke-9, huruf *kanji* digunakan dengan berbagai cara seperti menerjemahkan dan menulis bahasa Jepang ke dalam huruf

kanji. Walaupun masih ada masalah dalam ketentuan pola kalimat, mencampur *kanji* yang dibaca dengan cara Jepang *kokkun* (国訓) dan dengan cara baca Cina *kasha* (仮借), atau hanya menggunakan *kanji* yang mempunyai bunyi yang sama (*kasha*).

Huruf *kanji* merupakan salah satu aspek yang sulit bagi pembelajar yang mempelajari bahasa Jepang. Terutama bagi siswa yang tidak memiliki latar belakang budaya *kanji*. Sudjianto (2009: 56) mengungkapkan bahwa kesulitan tidak hanya terjadi pada pembelajar yang tidak memiliki latar belakang budaya *kanji*, namun juga terjadi pada pembelajar yang memiliki latar belakang budaya *kanji* seperti Cina, Korea, Taiwan. Walaupun *kanji* yang mereka gunakan memiliki bentuk dan makna sama, namun dalam cara baca *kanji* tersebut berbeda. Oleh karena itu cara baca merupakan salah satu kesulitan bagi pembelajar yang memiliki latar belakang budaya *kanji* belakang maupun yang tidak memiliki latar belakang budaya *kanji*.

b. Huruf Romaji

Huruf utama dalam penulisan bahasa Jepang adalah *kanji*, *hiragana*, dan *katakana*, tetapi ada saatnya diperlukan pemakaian huruf *roomaji*. Huruf *roomaji* adalah cara menulis bahasa Jepang menggunakan huruf latin. Pemakaian huruf *roomaji* dapat mempermudah pembelajar yang sedang mempelajari bahasa Jepang untuk pencapaian tujuan pengajarannya (Sudjianto, 2009: 93).

Huruf *roomaji* digunakan untuk beberapa hal, di antaranya yaitu penulisan pada beberapa buku teks bahasa Jepang dasar untuk orang asing, penulisan singkatan-singkatan (kg, cm, Tel, Fax, NTT, JR dan sebagainya), dan untuk

penulisan kata-kata asing yang dipandang perlu ditulis sesuai huruf asli latin (Sadewa dalam Sari, 2017:16).

c. Huruf *Hiragana*

Huruf *hiragana* terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung (*kyokusenteki*). Hiragana berasal dari bentuk sederhana sebuah kanji yang sesuai. Misalnya あ (baca a) berasal dari penyederhanaan bentuk kanji 安 (baca an), dan huruf い (i) berasal dari penyederhanaan bentuk kanji 以 (i) (Anjarwati dalam Zalman, 2014: 2).

Huruf *hiragana* biasanya digunakan untuk menulis: 1) bacaan *kunyomi* pada kamus *kanji*. 2) kosakata asli Jepang yang tidak memiliki *kanji*. 3) *okurigana*, yaitu *hiragana* yang terletak sesudah *kanji* khususnya pada kata kerja dan kata sifat.

d. Huruf *Katakana*

Menurut Zalman (2014: 8) huruf *katakana* adalah huruf yang terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang lurus dan terkesan tegas *chokusenteki* (直線的). *Katakana* dibentuk dengan cara mengambil bagian dari sebuah *kanji* (漢字). Misalnya イ [i] diambil dari kanji 伊 [i] dan ロ [ro] dari kanji 呂 [ro]. Huruf *katakana* biasanya dipakai untuk menuliskan kata-kata seperti nama tempat, nama orang asing, kata pungut dan kata-kata bahasa asing.

2. Aturan Penulisan Huruf *Katakana*

Menurut Kawarazaki (dalam Sari, 2017: 23-27) mengatakan bahwa jenis-jenis aturan dalam menulis huruf *katakana* adalah sebagai berikut:

- 1) Huruf yang berakhiran T dan D dalam serapan bahasa Asing, cara penulisan huruf *katakana* harus ditambah huruf O di belakangnya.

Contoh:

<i>Soft</i>	= ソフト	(Lembut)
<i>Hint</i>	= ヒント	(Petunjuk)
<i>Soun</i>	= ソウンド	(Suara)
<i>David</i>	= ダヴィド	(David)

- 2) Huruf konsonan seperti S, K, M, F, dan B dalam huruf *katakana* harus ditambah huruf U di belakangnya. Huruf Jepang tidak mengenal huruf konsonan mati di akhir kata kecuali huruf N.

Contoh:

<i>Swan</i>	= スワン	(Angsa)
<i>Mask</i>	= マスク	(Topeng)
<i>Bakpia</i>	= バクピア	(Bakpia)
<i>Test</i>	= テスト	(Uji)

- 3) Huruf konsonan L berubah menjadi huruf R dalam huruf *katakana* karena orang Jepang sulit mengucapkan huruf L.

Contoh:

<i>Delta</i>	= デルタ	(Delta)
<i>Solo</i>	= ソロ	(Solo)
<i>Melon</i>	= メロン	(Melon)
<i>Lele</i>	= レレ	(Lele)

- 4) Konsonan kembar dalam huruf *katakana* sama dengan huruf *hiragana* ditulis dengan huruf *tsu* (ッ) kecil.

Contoh:

<i>Poketto</i>	= ポケット	(Saku)
<i>Chiketto</i>	= チケット	(Tiket)
<i>Sunakku</i>	= スナック	(Cemilan)
<i>Koppu</i>	= コップ	(Cangkir)

Ada beberapa *tsu* (ッ) kecil yang digunakan dalam huruf *katakana*:

(a) _ck

<i>Slacks</i>	=スラックス	
<i>Black</i>	=ブラック	(Hitam)
<i>Trick</i>	=トリック	(Menipu)
<i>Block</i>	=ブロック	(Blok)

(b) _ss, _pp, _tt, _ff

<i>Massage</i>	=マッサージ	(Pijat)
<i>Apple</i>	=アップル	(Apel)
<i>Marionette</i>	=マリオネット	(Boneka)
<i>Staff</i>	=スタッフ	(Staf)

(c) _at, _ap, _et, _ep, _ip, _op, _og, _ic, _ot

<i>Mat</i>	=マット	(Tikar)
<i>Skip</i>	=スキップ	(Melewatkan)
<i>Omit</i>	=オミット	(Menghilangkan)
<i>Drop</i>	=ツロップ	(Penurunan)

(d) _oo, _ea, _ou, _ui

<i>Head</i>	=ヘッド	(Kepala)
<i>Biscuit</i>	=ビスケット	(Biskuit)
<i>Book</i>	=ブック	(Buku)
<i>Touch</i>	=タッチ	(Sentuh)

5) Vokal panjang dalam huruf *katakana* ditulis dengan tanda (ー) karena dalam bahasa Jepang ada beberapa kata yang sama, namun dibedakan dengan panjang pendek dalam pengucapannya.

Contoh:

<i>Koohii</i>	=コーヒー	(Kopi)
<i>Depaato</i>	=デパート	(Toko Serba Ada)
<i>Boorupen</i>	=ボールペン	(Pulpen)
<i>Konpyuuta</i>	=コンピュータ	(Komputer)

Ada beberapa vokal panjang dalam huruf *katakana*:

(a) _ar, _er, _ir, _ur, _or

<i>Tanker</i>	=タンカー	(Truk Tangki)
<i>Turban</i>	=ターバン	(Serban)
<i>Garden</i>	=ガーデン	(Taman)
<i>Bar</i>	=バー	(Bar)

(b) _ee, _ea, _ai, _oa, _ou, _au, _oo

<i>Jeep</i>	=ジープ	(Jip)
<i>Road</i>	=ロード	(Jalan)
<i>Tail</i>	=タール	(Ekor)
<i>Group</i>	=グループ	(Grup)

(c) _all, _al, _ol

<i>Ball</i>	=ボール	(Bola)
<i>Gold</i>	=ゴールド	(Emas)
<i>Balk</i>	=ボーク	(Menggagalkan)
<i>Folk</i>	=フオーク	(Rakyat)

(d) _w, _y

<i>News</i>	=ニュース	(Berita)
<i>Melody</i>	=メロディー	(Melodi)
<i>Ruby</i>	=ルビー	(Rubi)
<i>Copy</i>	=コピー	(Salinan)

(e) _a_e, _o_e, _u_e

<i>Game</i>	=ゲーム	(Permainan)
<i>Date</i>	=デート	(Tanggal)
<i>Note</i>	=ノート	(Catatan)
<i>Nude</i>	=ヌー	(Telanjang)

3. Fungsi Huruf *Katakana*

Menurut Sudjianto (2009: 83) huruf *katakana* dapat dipakai untuk menuliskan kata-kata seperti nama tempat dan nama orang asing, kata pungut dan

kata-kata bahasa asing, kata-kata yang tergolong *onomatope* (termasuk bunyi/suara tiruan benda hidup atau benda mati), nama-nama binatang dan tumbuh-tumbuhan, istilah-istilah khusus bidang keahlian *senmon yoogo* (専門よ
小河), nonima nama diri *koyuu meishi* (固有名詞), dan dapat dipakai pula terutama dengan maksud memberikan penekanan, menarik perhatian pembaca, atau memberikan pengartian yang khusus.

Menurut Zalman (2014: 12-13) penggunaan huruf *katakana* dapat dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Dipakai untuk menuliskan nama tempat dan nama orang asing.

Contoh:

スラバヤ	<i>Surabaya</i>	(Surabaya)
スシロ	<i>Susiro</i>	(Susilo)
バンバン	<i>Banban</i>	(Bambang)
ドニ	<i>Doni</i>	(Doni)

- 2) Dipakai untuk menuliskan kata pungut dan kata-kata bahasa asing.

Contoh:

テレビ	<i>Terebi</i>	(<i>Television</i> : Televisi)
コンピューター	<i>Konpyu-ta-</i>	(<i>Computer</i> : Komputer)
スポーツ	<i>Supo-tsu</i>	(<i>Sport</i> : Olahraga)
パソコン	<i>Pasokon</i>	(<i>Personal Komputer</i> : komputer)
エアコン	<i>Eakon</i>	(<i>Air Conditioner</i> : AC)

- 3) Dipakai untuk menuliskan *onomatope* dan nomina nama diri.

Contoh:

ワンワン	<i>Wanwan</i>	(Suara Anjing)
ペラペラ	<i>Pera pera</i>	(Lancar)
シトシト	<i>Shito Shito</i>	(Suara Gerimis)
ミンミン	<i>Min min</i>	(Suara Serangga Semi)

ドキドキ *Doki doki* (Degupan Jantung)

- 4) Dipakai untuk menuliskan nama-nama binatang dan tumbuhan.

Contoh:

ウサギ	<i>Usagi</i>	(Kelinci)
バラ	<i>Bara</i>	(Mawar)
ウシ	<i>Usi</i>	(Sapi)
サラダ	<i>Sarada</i>	(Salada)
パンダ	<i>Panda</i>	(Panda)

- 5) Dipakai untuk menuliskan istilah khusus bidang keahlian.

Contoh:

アルコール	<i>Aruko-ru</i>	(Alkohol)
フリーター	<i>Furi-ta-</i>	(Paruh Waktu)
レポーター	<i>Repo-ta-</i>	(Reporter)
プラチナ	<i>Purachina</i>	(Platina)
エンジニア	<i>Enjinea-</i>	(Insinyur)

- 6) Dipakai untuk menuliskan bahasa rahasia dan *slang*.

Contoh:

<u>ヤベえ</u>	<i>Yabee</i>	(Dari kata yabai berarti sulit)
<u>キモい</u>	<i>Kimoi</i>	(Dari kata chibarui berarti nyaman)
<u>サボる</u>	<i>Soboru</i>	(Bolos)
<u>コーヒー</u> る	<i>Ko-hi-ru</i>	(Minum kopi)
<u>トライ</u> する	<i>Torai suru</i>	(Masuknya/ datang)

- 7) Dipakai untuk memberikan penekanan atau menarik perhatian pembaca.

Contoh:

5分だけでも <u>ダメ</u> ですか。	Tidak boleh sekalipun 5 menit?
これは <u>イイ</u> ですか。	Boleh seperti ini?
あそこに <u>タチリキンシ</u> です。	Di sini dilarang berdiri
問題はコレです。	Isunya ini

B. Pembelajaran Huruf Bahasa Jepang di SMA

Untuk pembelajaran bahasa Jepang di Sekolah Menengah Atas (SMA), huruf merupakan aspek paling penting yang harus dikuasai terlebih dahulu sebelum masuk ke materi lainnya. Dalam kurikulum mata pelajaran bahasa Jepang untuk SMA, huruf bahasa Jepang terdapat di dalam kompetensi membaca dan menulis. Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, kurikulum pendidikan adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Hal tersebut senada dengan pernyataan Tarigan (1993: 4) bahwa kurikulum mencakupi maksud, isi, tujuan, proses, sumber daya, dan sarana-sarana evaluasi baik di dalam maupun di luar sekolah dan masyarakat melalui pengajaran kelas dan program-program terkait.

Pada SMA Negeri 7 Padang, mata pelajaran bahasa Jepang memakai kurikulum 2013, pada kurikulum 2013 buku yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah buku teks Nihongo Kira-Kira yang mana di dalam buku tersebut pembelajaran huruf *katakana* terdapat di dalam BAB 8. Pada penelitian ini penulis hanya meneliti tentang huruf *katakana* jenis *seion* (アーン), *dakuon* (ガーボ), dan *handakuon* (パーボ). Huruf *katakana* yang akan dipelajari yaitu:

Huruf *katakana* jenis *seion* (アーン)

ア、イ、ウ、エ、オ、カ、キ、ク、ケ、コ、サ、シ、ス、セ、ソ、タ、
チ、ツ、テ、ト、ナ、ニ、ヌ、ネ、ノ、ハ、ヒ、フ、ヘ、ホ、マ、ミ、ム、
メ、モ、ヤ、ユ、ヨ、ラ、リ、ル、レ、ロ、ワ、ヲ、ン.

Huruf *katakana* jenis *dakuon* (ガーボ) ガ、ギ、グ、ゲ、ゴ、ザ、ジ、ズ、ゼ、ゾ、ダ、ヂ、ズ、デ、ド、バ、ビ、ブ、ベ、ボ。

Huruf *katakana* jenis *handakuon* (パーポ) パ、ピ、プ、ペ、ポ。

C. Media Permainan *Sudoku Games*

1. Media permainan

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2010: 5). Menurut Seels dan Glasgow (dalam Rahayu, 2018: 20-21) jenis media pembelajaran dibagi dalam dua kategori, yaitu;

a) Media Tradisional

- 1) Visual yang diproyeksikan, seperti *slides* dan *filmstrips*.
- 2) Visual yang tidak diproyeksikan, seperti gambar dan foto.
- 3) Audio, seperti radio.
- 4) Penyajian Multimedia, seperti *slide* dengan suara
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan, seperti film.
- 6) Cetak, seperti buku teks.
- 7) Permainan, seperti teka-teki.
- 8) Realia, seperti peta yang bersifat manipulatif.

b) Media Teknologi Mutakhir

- 1) Media berbasis telekomunikasi, seperti kuliah jarak jauh (*e-learning*).
- 2) Media berbasis mikroprosesor, seperti *Computer-assisted instruction*.

Dari jenis media di atas, permainan merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Menurut Sadirman (dalam Rahayu, 2018: 21) permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Setiap permainan harus memiliki empat komponen utama, yaitu adanya pemain, adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi, adanya aturan permainan, dan adanya tujuan yang ingin dicapai.

Sebagai media pembelajaran, permainan mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut:

- a) Permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan menghibur.
- b) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- c) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- d) Permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan.
- e) Permainan dapat dengan mudah dibuat atau diperbanyak.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media permainan karena media permainan merupakan alat penyampai pesan yang berupa aktivitas yang memberi rasa kegembiraan dan persaingan antara pemain (siswa) sehingga akan tumbuh motivasi dan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar yang berpengaruh pada hasil belajar mereka. Media permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan teka-teki *sudoku*.

2. Permainan *sudoku*

Sudoku (数独 *sūdoku*) juga dikenal *Number Place* atau *Nanpure*, adalah sejenis teka-teki logika. Tujuannya adalah untuk mengisi angka-angka dari 1

sampai 9 ke dalam jaring-jaring 9x9 yang terdiri dari 9 kotak 3x3 tanpa angka yang berulang di satu baris kotak atau kolom.

Sudoku games pertama kali muncul pada tahun 1979 di majalah *Dell Magazines* dengan nama “*Number Place*” kemudian menjadi populer dengan nama *sudoku* di Jepang pada tahun 1984. Teka-teki *sudoku* terdiri dari matrik 9x9 yang memiliki sub-matriks berukuran 3x3 yang disebut subgrid. Angka 1 sampai 9 pada permainan *sudoku* tersebut diganti menggunakan huruf *katakana* dari ア (a) sampai dengan ポ (po).

Langkah-langkah dalam permainan *sudoku*:

- 1) Guru menjelaskan langkah-langkah permainan *sudoku* kepada siswa.
- 2) Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok, yang mana masing-masing kelompok terdiri dari 5 atau 6 orang.
- 3) Guru meminta masing-masing kelompok memilih satu orang yang akan menjadi ketua kelompok.
- 4) Masing-masing ketua kelompok mengambil kertas *sudoku* yang ada pada guru. Disetiap kertas terdapat huruf *katakana seion*, *dakuon*, dan *handakuon* yang harus di jawab oleh setiap masing-masing kelompok.
- 5) Kartu *sudoku* yang sudah dibagikan ke masing-masing kelompok, harus di jawab sesuai perintah yang ada di kartu tersebut.
- 6) Masing-masing kelompok baru diperbolehkan menjawab soal yang ada di kartu *sudoku* setelah perwakilan ketua kelompok menunjuk tangan.
- 7) Ketua kelompok baru boleh menunjuk tangan setelah lonceng berhenti dibunyikan oleh guru (pemandu permainan)

- 8) Ketua kelompok tercepat yang menunjuk tangan dipersilahkan untuk mengisis *sudoku* yang ada di papan tulis dengan kata kunci/perintah yang sudah diberikan.
- 9) Kelompok yang mendapatkan point tertinggi akan menjadi pemenang dalam permainan ini.

Tabel 1. Contoh Permainan *Sudoku* huruf *Katakana*

ソ	ス		シ	タ	セ
シ		タ			ス
サ		ス	ソ	セ	
	ソ	シ	ス		タ
ス			タ		ソ
タ	シ	ソ		ス	サ
Kata kunci: Isilah dengan huruf <i>katakana</i> sa, shi, su, se, so dan ta					

D. Penelitian Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut: yang *pertama*, Putrilani (2016) yang berjudul “Pengaruh Efektivitas Media Permainan *Sudoku* Dalam Menghafal Huruf *Kana* (Menggunakan Metode Eksprimen *Quasi* Terhadap Siswa *Japanese Club* SMP Laboraturium Percontohan UPI)”. Hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa (a) Nilai rata-rata *pre-test* menunjukan angka 65.5, setelah diberikan *treatment* menggunakan media pembelajaran *sudoku* dalam pembelajaran huruf *kana*, nilai *post-test* meningkat

menjadi 91,25. Kemudian berdasarkan hasil analisis perhitungan statistik diperoleh nilai *t hitung* sebesar 6.53. (b) berdasarkan hasil analisis perhitungan statistik, diperoleh nilai *t hitung* sebesar 6.53 kemudian dibandingkan dengan *t tabel* untuk db 19 sebesar 2.09 pada taraf 5% dari 2.86 pada taraf signifikan 1%, maka diperoleh hasil *t hitung* lebih besar dibandingkan nilai *t tabel* pada taraf signifikan 5% ($6.53 > 2.09$). Hasil ini menunjukkan bahwa HK (hipotesis kerja) diterima karena terdapat perubahan yang signifikan dari penggunaan media permainan *sudoku* dalam pembelajaran huruf *kana*. (c) Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh 20 orang sampel disimpulkan bahwa pembelajaran huruf *kana* dengan menggunakan media permainan *sudoku* 100% menarik, 95% memudahkan pembelajaran huruf *kana*, 80% mudah mengikuti alur permainan *sudoku*, dan 85% memotivasi siswa untuk belajar huruf *kana*. Selain itu, sebagian responden merasa bahwa penggunaan media permainan *sudoku* menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan responden dalam menghafal huruf *kana* sehingga penggunaan media permainan *sudoku* dapat dijadikan alternatif untuk mempelajari huruf *kana*.

Kedua, Rofindo (2018) yang berjudul “Pengaruh Metode *Jeopardy Game* Terhadap Penguasaan *Hiragana* Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Padang Panjang”. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa pada nilai akhir setelah pemberian perlakuan dengan metode *Jeopardy Game* di kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional di kelas kontrol, diperoleh rata-rata hasil belajar kelas eksperimen (X IPS 1) adalah 79,31 dengan standar deviasi (S) 10,78. Sementara rata-rata nilai kelas kontrol (X IPS 3) adalah 68,69 dengan standar deviasi (S) 13,85. Dari hasil rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

terlihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol. Sehingga dari analisis data akhir menunjukkan bahwa diperoleh $t_{hitung} = 4,28$ sedangkan $t_{tabel} = t(0,05)(66) = 1,997$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,28 > 1,997$) maka signifikan dan hipotesis yang diajukan oleh penulis dapat diterima yaitu metode *Jeopardy Game* berpengaruh secara signifikan terhadap penguasaan *hiragana* pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Padang Panjang karena dengan menggunakan metode *Jeopardy Game* siswa lebih mampu menguasai penggunaan *hiragana*. Jadi, disimpulkan bahwa penguasaan *hiragana* siswa kelas X SMA Negeri 2 Padang Panjang dengan menggunakan metode *Jeopardy Game* lebih baik dari pada tanpa menggunakan metode *Jeopardy Game*.

Dari kedua penelitian relevan di atas, memiliki kontribusi terhadap penelitian dalam hal teori yang digunakan. Dimana membantu penulis dalam memahami konsep-konsep dan langkah-langkah *Sudoku Games* dan juga menjadi pedoman penulis dalam melaksanakan penelitian.

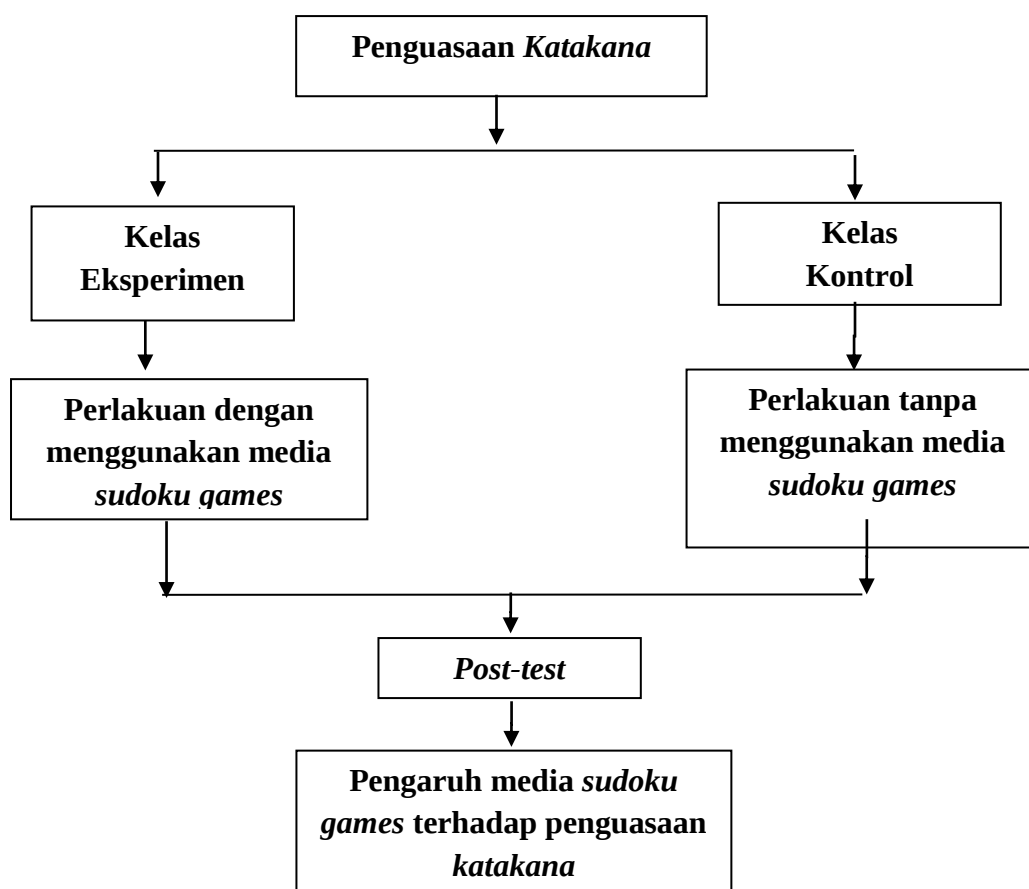
Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Disamping persamaan, terdapat juga perbedaan dengan peneliti sebelumnya yaitu perbedaan subjek penelitian dan instrument penelitian.

E. Kerangka Konseptual

Dalam menguasai huruf *katakana* setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Sebagai pendukung dalam menguasai huruf *katakana* peneliti memberikan pembelajaran dengan menggunakan sebuah permainan, yakni permainan *sudoku*, yang mana dengan permainan siswa bisa lebih mudah untuk

belajar sesuai dengan alur yang diberikan, dalam permainan *sudoku* ini siswa juga dituntut untuk lebih mudah memahami, membaca dan menulis huruf *katakana*.

Sesuai dengan uraian di atas, maka kerangka konseptual dari penelitian ini sebagai berikut.



Gambar 1
Bagan Kerangka Konseptual

F. Hipotesis

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

H0: Tidak terdapat pengaruh penggunaan *sudoku games* terhadap penguasaan *katakana* di kelas XI SMA Negeri 7 Padang. H0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05. H0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05.

H1: Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan *sudoku games* terhadap penguasaan *katakana* di kelas XI SMA Negeri 7 Padang. H1 diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05. H1 ditolak jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05.

BAB V

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut. *Pertama*, penguasaan huruf *katakana* pada siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang dengan menggunakan *sudoku games* berada pada kualifikasi “baik” dengan nilai rata-rata 83,00, *Kedua*, penguasaan huruf *katakana* pada siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang tanpa menggunakan *sudoku games* berada pada kualifikasi “baik” dengan nilai rata-rata 80,03. Jadi dapat disimpulkan bahwa penguasaan huruf *katakana* dengan menggunakan *sudoku games* lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan *sudoku games* pada siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang.

Berdasarkan hasil uji-t disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan *sudoku games* terhadap penguasaan huruf *katakana* pada siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang karena t_{hitung} besar dari t_{tabel} ($3,28 > 2,00$) . Jadi dapat disimpulkan bahwa penguasaan huruf *katakana* siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang dengan diberi perlakuan menggunakan *sudoku games* lebih baik dari pada tanpa menggunakan *sudoku games*. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *sudoku games* berpengaruh terhadap pembelajaran huruf *katakana* siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian, maka dikemukakan saran-saran berikut.

1. Bagi Siswa

Diharapkan selalu aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga dapat menghasilkan pengetahuan yang bersifat komprehensif baik afektif, psikomotor, dan kognitif serta mempersiapkan materi yang akan dipelajari terlebih dahulu.

2. Bagi Guru

Guru di sarankan boleh menggunakan *sudoku games* dalam pembelajaran huruf *katakana* untuk mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar, sehingga siswa bisa lebih bersemangat dalam belajar.

3. Bagi Peneliti Lain

Dengan melakukan penelitian ini di sarankan untuk peneliti selanjutnya dapat menjadikan acuan bagi penelitian selanjutnya sebagai rujukan dan menghubungkan dengan manfaat yang akan diterima untuk menunjang dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman dan Elya Ratna. 2003. *Evaluasi dan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Padang: Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNP.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Djiwandono, Soenardi. 2008. *Tes Bahasa*. Jakarta: Indeks
- Hersiani, Meriska dan Jufri dan Yani, Damai. 2018. “Efektivitas Metode Somatis Audiotori Visual Intelektual (SAVI) Terhadap Kemampuan GOI Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Padang Panjang”. *Jurnal Omiyage*. Volume 1 No 1. diakses 10 Agustus 2019.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 2008. Edisi ke-empat. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Putrilani, Konstantina Adinda. 2016. “Efektivitas Media Permainan Sudoku Dalam Menghafal Huruf Kana (Menggunakan Metode Ekspresimen Quasi Terhadap Siswa Japanese Club SMP Laboratorium Percontohan UPI)”. *Jurnal*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Rahayu, Citra. 2018. “Efektivitas Permainan *Bingo* Terhadap Penguasaan Huruf *Hiragana* Siswa Kelas X Mia 4 SMA Negeri 8 Padang”. *Skripsi*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Rofindo, Deni. 2018. “Pengaruh Penggunaan Jeopardy Game terhadap Pembelajaran Hiragana di SMA Negeri 2 Padang Panjang”. *Skripsi*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Rofindo, Deni dan Amri dan Yani, Damai. 2018. “Pengaruh Penggunaan Jeopardy Game terhadap Pembelajaran Hiragana di SMA Negeri 2 Padang Panjang” *Jurnal Omiyage*. Volume 1 No 1. Diakses 26 januari 2020.
- Sudjana. 2005. *Metode Statiska*. Bandung: Tarsito.
- Sudjianto dan Ahmad Dahidi. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.