

**EFEKTIVITAS MEDIA *MATCHING GAME* TERHADAP
KEMAMPUAN *GOI* SISWA SMAN 13 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan (S. Pd) pada Prodi Pendidikan Bahasa Jepang*



Anisa Septia Morita

21180060/2021

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

2025

PERSETUJUAN SKRIPSI

Efektivitas Media *Matching Game* Terhadap Kemampuan *Goi* Siswa SMAN 13 Padang

Nama : Anisa Septia Morita
NIM : 21180060
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 13 Agustus 2025

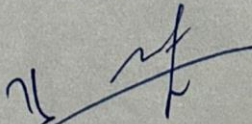
Disetujui oleh,
Pembimbing



Rita Arni, S.Hum, M.Pd
NIP.198501052019032014

Mengetahui,

Ketua Departemen Bahasa dan Sastra Inggris
FBS-UNP



Dr. Yuli Triani, S.Pd, M.Pd
NIP. 197707202002122002

PENGESAHAN

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

Efektivitas Media Matching Game Terhadap Kemampuan Goi Siswa SMAN 13 Padang

Nama : Anisa Septia Morita
NIM : 21180060
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 13 Agustus 2025

Nama	Tim Penguji	Tanda Tangan
1. Ketua	: Rita Arni, S. Hum, M. Pd	: 
2. Sekretaris	: Hendri Zalman, S.Hum, M.Pd	: 
3. Anggota	: Rahmi Oktayory Wikarya, M.Pd	: 



UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
Jl. Prof Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang 25131 Telp/Fax (0751) 447347

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anisa Septia Morita
NIM/TM : 21180060/2021
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul *Efektifitas Media Matching Game Terhadap Kemampuan Goi Siswa SMAN 13 Padang* adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan negara.

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

Diketahui oleh,

Kepala Departemen

Dr. Yuli Tiarina, S.Pd., M.Pd
NIP. 197707202002122002

Saya yang menyatakan,



Anisa Septia Morita
NIM. 21180060

ABSTRAK

Septia Morita, Anisa, 2025. “Efektivitas Media *Matching Game* Terhadap Kemampuan *Goi* Siswa SMAN 13 Padang”. Skripsi. Padang: Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Departemen Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

Pembelajaran *goi* kerap menjadi kendala, khususnya bagi siswa tingkat SMA. Berdasarkan hasil observasi di SMAN 13 Padang, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menghafal *goi* bahasa Jepang karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang variatif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu merangsang minat belajar siswa secara kreatif dan interaktif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan *Matching Game*, yaitu permainan mencocokkan kartu bergambar dengan kosakata. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana efektivitas media *matching game* terhadap kemampuan *goi* siswa SMAN 13 Padang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen *posttest only control group design*. Data dari sampel penelitian berjumlah 50 orang dari kelas XII yaitu F5 dan F9 SMAN 13 Padang. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan perolehan rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 82,4 sedangkan rata-rata pada kelas kontrol sebesar 58,96. Berdasarkan hasil uji hipotesis dan dari analisis data yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0,000. Dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima ($0,000 < 0,005$) dan H_0 ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *Matching Game* efektif terhadap kemampuan *goi* siswa SMAN 13 Padang.

Kata Kunci: *Goi*, media pembelajaran, *matching game*

ABSTRACT

Septia Morita, Anisa, 2025. “Efektivitas Media *Matching Game* Terhadap Kemampuan *Goi* Siswa SMAN 13 Padang”. Skripsi. Padang: Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Departemen Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

Learning goi often becomes an obstacle, especially for high school students. Based on the results of observations at SMAN 13 Padang, it was found that students had difficulty memorizing Japanese goi due to the lack of use of varied learning media. To overcome this problem, learning media are needed that can stimulate students' interest in learning creatively and interactively. One of the media that can be used is the Matching Game, which is a game of matching picture cards with vocabulary. The purpose of this study was to see how effective the matching game media is on the goi abilities of students at SMAN 13 Padang. This study is a quantitative study with a posttest only control group design. Data from the research sample amounted to 50 people from class XII, namely F5 and F9 SMAN 13 Padang. The posttest results showed that there was a significant difference between the learning outcomes of the experimental class and the control class with an average gain in the experimental class of 82.4 while the average in the control class was 58.96. Based on the results of the hypothesis test and from the data analysis carried out, it can be concluded that there was a significant difference between the posttest results of the experimental class and the control class. This can be seen from the Sig. value. (2-tailed) is 0.000. It can be concluded that H_1 is accepted ($0.000 < 0.005$) and H_0 is rejected. This shows that the Matching Game media is effective on the Goi abilities of students at SMAN 13 Padang.

Keywords : Goi, learning media, matching game

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT. Penulis panjatkan karena telah memberikan nikmat kesehatan dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Efektivitas Media *Matching Game* Terhadap Kemampuan *Goi* Siswa SMAN 13 Padang. Shalawat beriringan salam penulis curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga syafa’atnya terus mengalir kepada kita di hari akhir kelak. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan kerja sama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang setulusnya kepada :

1. Terimakasih kepada Ibu syafriani dan Bapak Jafril, terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis, yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dan do’a kepada penulis, selalu mengusahakan yang terbaik agar penulis bisa menyelesaikan studi sampai sarjana. Kepada saudari penulis Innike Shintia Hariani S.Si sebagai kakak yang selalu memberikan support kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, dan yang terakhir kepada saudara penulis Alm. Habil Gusnanda seorang adik yang paling penulis rindukan dan juga menjadi penyemangat penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. *You Will Always be In my Heart.*
2. Ibu Dr. Yuli Tiarina, S.Pd., M. Pd., selaku Kepala Departemen Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Damai Yani, S. Hum., M.Hum., selaku Koordinator Prodi Pendidikan Bahasa Jepang

4. Ibu Rita arni, S. Hum., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan nasehat serta masukan dalam penulisan skripsi ini, sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
5. Bapak Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd., dan Ibu Rahmi Oktayory Wikarya M. Pd., selaku dosen penguji yang telah memberikan arahan dan masukan dalam penulisan skripsi ini.
6. Terimakasih kepada seluruh dosen pengajar yang ada di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Terimakasih kepada, Gita sebagai sahabat penulis sedari SMA yang senantiasa membantu dan menemani penulis, Silpa, Dinda, Miya sahabat penulis semasa kuliah yang telah menemani, membantu, dan menjadi penghibur penulis. Terimakasih telah menghiasi dan membuat kenangan indah bersama penulis, semoga keinginan kita semua akan terwujud di waktu mendatang.
8. *Last but not least*, terimakasih kepada wanita sederhana yang memilik impian besar, namun terkadang sulit dimengerti isi kepalanya, yaitu penulis diriku sendiri. Terimakasih sudah melewati segala lika-liku yang terjadi. Terimakasih untuk selalu maju untuk berproses. Terimakasih untuk selalu bertanggung jawab untuk menyelesaikan untuk apa yang telah dimulai. Semoga tetap rendah hati, karena ini baru awal dari semuanya. *I just wanna make my mama prouder, saranghae.*

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Definisi Operasional	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori	9
1. Media Pembelajaran	9
2. Media <i>Matching Game</i>	14
3. <i>Goi</i> Bahasa Jepang	16
4. Pembelajaran <i>Goi</i> di SMAN 13 Padang	21
B. Penelitian Relevan	22
C. Kerangka Konseptual	23
D. Hipotesis Penelitian	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Jenis dan Desain Penelitian	26
B. Populasi dan Sampel	27
1. Populasi	27
2. Sampel	27
C. Variabel dan Data Penelitian	28

D. Instrumen Penelitian.....	29
1. Jenis Instrument Penelitian	29
2. Validitas Instrumen	30
3. Reabilitas Instrumen.....	30
4. Analisis Butir Soal	31
E. Prosedur Penelitian.....	32
F. Teknik Pengumpulan Data.....	33
G. Uji Persyaratan Analisis.....	34
1. Uji Normalitas	34
2. Uji Homogenitas	34
H. Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
A. Deskripsi Data.....	36
B. Analisis Data	40
C. Pembahasan.....	50
BAB V PENUTUP.....	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Media <i>Matching Game</i>	15
Gambar 2. Diagram Batang Kemampuan <i>Goi</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	39
Gambar 3. Diagram Batang Kemampuan <i>Goi</i> Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Indikator 1.....	42
Gambar 4. Lembar Jawaban Siswa Kelas Eksperimen dalam menjawab beberapa butir soal	43
Gambar 5. Lembar Jawaban Siswa Kelas Kontrol dalam menjawab beberapa butir soal	44
Gambar 6. Diagram Batang Kemampuan <i>Goi</i> Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Indikator 2.....	46
Gambar 7. Lembar Jawaban Siswa Kelas Eksperimen dalam menjawab beberapa butir soal Untuk Indikator 2	47
Gambar 8. Lembar Jawaban Siswa Kelas Kontrol dalam menjawab beberapa butir soal Untuk Indikator 2.....	48

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Konseptual.....	24
-----------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Desain Penelitian	27
Tabel 2. Tabel Kisi-Kisi Soal	29
Tabel 3. Tabel Rubrik penilaian Tes Objektif	29
Tabel 4. Hasil Uji Reabilitas	31
Tabel 5. Analisis Tingkat Kesukaran	32
Tabel 6. Analisis Daya Pembeda	32
Tabel 7. Hasil Uji Normalitas	34
Tabel 8. Hasil Uji Mann-whitney	35
Tabel 9. Nilai Max, Min, Mean, dan Standar Deviasi Kelas Sampel	37
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Pembelajaran <i>Goi</i> Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	38
Tabel 11. Konversi Penilaian KKM Kemampuan <i>Goi</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	40
Tabel 12. Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Standar Deviasi, Mean, Median, dan Modus Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	41
Tabel 13. distribusi Frekuensi Kemampuan <i>Goi</i> Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 1	42
Tabel 14. Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Standar Deviasi, Mean, Median, dan Modus Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 2	45
Tabel 15. Distribusi frekuensi Kemampuan <i>Goi</i> siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 2	46
Tabel 16. Group Statistik	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Deskripsi Data dengan SPSS.....	56
Lampiran 2. Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	57
Lampiran 3. Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Indikator 1	58
Lampiran 4. Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Indikator 2	59
Lampiran 5. Uji Homogenitas	60
Lampiran 6. Modul Ajar	61
Lampiran 7. Analisis Tingkat Kesukaran	70
Lampiran 8. Inventaris Nilai	73
Lampiran 9. Analisis Daya Pembeda	74
Lampiran 10. Uji Hipotesis Independent Sample T-test	75
Lampiran 11. Kisi-kisi Soal	76
Lampiran 12. Surat Tugas Validator	84
Lampiran 13. Dokumentasi.....	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Shinmura (dalam Sudjianto, 2007:1) bahasa Jepang adalah bahasa nasional negara Jepang yang memiliki ciri-ciri antara lain, terdapat silabel terbuka, mempunyai struktur yang menempatkan verba di akhir kalimat, dan memiliki ragam bahasa hormat. Sudjianto (2017:14) juga menambahkan bahwa dari aspek kebahasaannya, bahasa Jepang memiliki karakteristik tertentu yang dapat dipelajari, yaitu kosakata, huruf yang dipakainya, sistem pengucapan, gramatika dan ragam bahasanya. Kosakata merupakan salah satu hal terpenting dari karakteristik dalam bahasa Jepang.

Kosakata dalam bahasa Jepang dikenal dengan istilah *goi* (語彙). Menurut Matsura (2005:22), *goi* merujuk pada perbendaharaan kata-kata atau kosakata yang dimiliki. Sementara itu, Machi (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2017) menjelaskan bahwa *goi* adalah kumpulan kata dalam suatu bahasa yang dikuasai oleh sekelompok masyarakat tertentu. Menurut Tarigan (2011:2) kemampuan menguasai kosakata sangat berpengaruh terhadap keterampilan berbahasa seseorang. Keterampilan berbahasa akan meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan kosakata yang dimiliki. Dengan kata lain, semakin kaya perbendaharaan *goi* seseorang, semakin besar pula kemungkinan individu tersebut untuk menguasai keempat keterampilan berbahasa. Tarigan (2009:192) menyatakan ada empat keterampilan berbahasa yaitu,

menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Artinya dalam mempelajari bahasa, ada empat aspek yang harus dipelajari yaitu, keterampilan menyimak (*kikuginou*), keterampilan berbicara (*hanasuginou*), keterampilan membaca (*yomuginou*), keterampilan menulis (*kakuginou*) Kokusai Koukouriukikin (2016:2)

Pembelajaran *goi* bahasa Jepang sering kali menjadi kendala bagi siswa. Bagi pemelajar bahasa Jepang sebagai bahasa asing, untuk mempelajari dan menguasai bahasa Jepang bukan hal yang mudah. Menurut Nurlaelatin (2009) bahasa Jepang yang dipelajari di SMA adalah bahasa Jepang tingkat dasar, namun kurangnya motivasi dan minat belajar siswa untuk mempelajari bahasa Jepang menjadikan pembelajaran bahasa Jepang menjadi sulit dipelajari. Siswa kesulitan mempelajari *goi* bahasa Jepang dikarenakan keterbatasan dalam praktik *goi* yang sudah diajarkan membuat siswa tidak bisa menguasai *goi* dengan baik (Maulana 2021). Disisi lain, siswa juga seringkali menghadapi tantangan saat mencoba menghafal *goi* dengan hanya melihat tulisan dipapan tulis, buku teks serta kurang lengkapnya bahan ajar. Masalah utama terletak pada pendekatan yang kurang menarik bagi mereka, sehingga para siswa cenderung cepat merasa bosan dan mudah lupa saat berhadapan langsung dengan *goi* yang diajarkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada Februari 2025 di SMAN 13 Padang, Melalui wawancara dengan guru bahasa Jepang di SMA tersebut Lola Arizal S.Hum menyatakan sekarang ini yang belajar bahasa Jepang hanya kelas XII yaitu kelas F5, F6, dan F9 dibanding dengan tahun-tahun sebelumnya yang mana siswa dari kelas XI sudah belajar bahasa Jepang. Pada saat belajar bahasa Jepang dikelas terdapat beberapa kesulitan yang dialami oleh siswa dalam mempelajari

bahasa Jepang. Siswa sulit mengingat dan menghafal *goi* bahasa Jepang dengan benar, sehingga banyak siswa yang masih belum memahami *goi* bahasa Jepang. Hal tersebut juga berdampak pada menurunnya minat siswa dalam mempelajari bahasa Jepang. Proses belajar mengajar yang baik hendaknya melibatkan komunikasi tidak hanya satu arah sebaiknya dua arah yaitu antara guru dan siswa. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menyebabkan rendahnya motivasi dan minat siswa dalam mempelajari *goi* bahasa Jepang.

Menurut Tambunan dan Purba (2017) media pembelajaran adalah semua alat dan benda untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran dari pendidik untuk peserta didik dalam kegiatan belajar dan mengajar. Sedangkan Munadi (2013) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu menyampaikan pesan dari sumber secara terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik dimana penerima dapat secara efektif melakukan proses pembelajaran.

Dari permasalahan tersebut, media pembelajaran bervariasi, kreatif, dan edukatif dibutuhkan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah permainan. Permainan memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut Wulandari et al, 2020:128) permainan sebagai suatu media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, diantaranya permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur.

Menurut Yusuf (dalam Wulandari et al, 2020:128) ada beberapa manfaat belajar sambil bermain adalah menyingkirkan keseriusan yang menghambat, menghilangkan stress dalam lingkungan belajar, mengajak siswa terlibat penuh dalam

pembelajaran, meningkatkan proses belajar, membangun kreativitas diri, dan memfokuskan siswa dalam pembelajaran. Melalui permainan, pengajar dapat mengajarkan *goi* dengan cara yang menyenangkan, merangsang minat siswa, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Irvan dan Arni (2023) menyatakan penggunaan game yang bersifat edukatif mampu untuk menaikkan minat dan memotivasi peserta didik untuk pembelajaran *goi* bahasa Jepang. Ada banyak *game* yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran *goi*, salah satunya adalah game kartu. Penulis memilih salah satu jenis game kartu yang efektif untuk mengingat *goi* yaitu *Matching Game*.

Menurut Akbar (2024:4). *Matching Game* merupakan permainan kartu yang dapat digunakan untuk mengingat *goi*. Sedangkan menurut Syifa (2017:2) *Matching Game* merupakan media menjodohkan kartu yang dilakukan secara berkelompok maupun individu. Permainan kartu *Matching Game* dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi beberapa kesulitan yang muncul saat belajar huruf Jepang. Dengan menggunakan permainan ini, huruf-huruf tersebut dapat dipresentasikan dalam konteks yang lebih menarik dan interaktif. Melalui permainan yang menyenangkan, siswa tidak hanya akan lebih mudah mengingat bentuk huruf, tetapi juga memahami cara penggunaannya dengan lebih baik. Kartu yang digunakan dalam permainan memori ini berisi kata benda yang disertai gambar, sesuai dengan tema yang sedang dipelajari. Selain itu, *Matching Game* dapat digunakan untuk siswa dalam latihan pengucapan dan pendengaran bahasa Jepang. Kartu- kartu ini dirancang agar siswa tertarik untuk mengikuti pelajaran. Nevyta et al (2023:4) menyatakan cara bermainnya adalah dengan mencocokkan dua kartu, kata benda dengan gambar,

maupun kata dengan kalimat. Siswa yang berhasil mengumpulkan pasangan akan dinobatkan sebagai pemenang. Dalam permainan ini, konsentrasi, ketepatan, dan pemahaman sangat diperlukan untuk mencocokkan dua kartu dengan benar.

Pada penelitian tentang *matching game* sebelumnya oleh Delvy (2023) yang berjudul “*Efektivitas Permainan Memori Matching Card Terhadap Peningkatan Kosa Kata (wortschatz) Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA YP HKBP Pematang Siantar*” mengemukakan bahwa berbagai jenis aktivitas permainan yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu, adanya peningkatan yang signifikan pada perolehan nilai rata-rata siswa setelah penerapan metode permainan *Matching Game*. Permainan kosakata ini merupakan cara potensial untuk menjadikan penguasaan kosakata menjadi lebih bermakna. Sama halnya seperti yang diungkapkan oleh Hisyam Zaini (2008:67) dan Kurniawati (2016), bahwa strategi ini tidak hanya efektif untuk mengulangi materi sebelumnya tetapi juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara menyenangkan dan dapat memberikan pengalaman visual dan interaktif yang mendukung pembelajaran konsep-konsep abstrak secara lebih nyata.

Pada penelitian lainnya yang dilakukan oleh Qoyimatus Syifa (2017), program studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Eka sakti Surabaya dengan judul penelitian “*Efektivitas Media Card Match Terhadap kemampuan Penguasaan Kosakata Benda (mochimono) dan (kyoushitsu no naka) Siswa Kelas X SMA Negeri 17 Surabaya Tahun Ajaran 2017/2018*”. Penelitian tersebut menggunakan media permainan *Card Match* sebagai teknik pembelajaran dan hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa media *Card Match* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran

goi bahasa Jepang dan juga dapat membantu dalam meningkatkan penguasaan *goi* bahasa Jepang siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti ingin menerapkan permainan *matching game* yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan pengetahuan *goi* dan untuk mengetahui “Efektivitas Media *Matching Game* Terhadap Kemampuan *Goi* Siswa SMAN 13 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Siswa kesulitan dalam mengingat *goi* bahasa Jepang.
2. Siswa susah menggunakan *goi* bahasa Jepang.
3. Kurangnya minat siswa pada pembelajaran *goi* bahasa Jepang

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi tersebut, peneliti hanya membatasi pada buku teks *nihongo kira-kira 1* pada bab 3. *Watashi no yume wa kashu desu*, bab 4. *Cici wa supotsu ga suki desu*, bab 5. *Ryouru ga dekimasu*, dan dibatasi pada siswa kelas F9.

D. Rumusan Masalah

Apakah media *Matching Game* efektif untuk pembelajaran *goi* bahasa Jepang pada siswa SMAN 13 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui efektivitas media *Matching Game* terhadap kemampuan *goi* siswa SMAN 13 Padang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori pembelajaran bahasa Jepang. Penelitian ini dapat menjadi referensi dalam menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami *goi* bahasa Jepang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih giat dalam pembelajaran bahasa Jepang.

b. Bagi Guru

Diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran kepada siswa dalam pembelajaran *goi* bahasa Jepang.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti tentang efektivitas media *matching game* untuk pembelajaran *goi* bahasa Jepang.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tentang penerapan media *matching game*.

G. Definisi Operasional

1. Efektivitas

Menurut Wiyono (dalam Lestari 2023) Efektivitas adalah suatu kegiatan yang dilaksanakan dan memiliki dampak serta hasil sesuai dengan yang diharapkan. Efektivitas merupakan hubungan antara hasil dan tujuan yang ingin dicapai. Ukuran keberhasilan dalam suatu proses adalah interaksi antara siswa, maupun antara siswa dan guru, dalam situasi edukatif sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran *goi* bahasa Jepang pada siswa SMAN 13 Padang.

2. Media

Menurut Sudjana (2021) media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran *goi* pada siswa SMAN 13 Padang.

3. *Goi*

Menurut Matsura (2005:22) *goi* adalah perbendaharaan kata-kata atau kosakata. *goi* merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang yang baik bagi siswa SMAN 13 Padang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa penenerapan media *matching game* lebih efektif untuk meningkatkan daya ingat siswa terhadap goi bahasa Jepang dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media ppt. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen adalah 80,04 dan sedangkan nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol adalah 58, 96.

Hasil uji normalitas data pada kelas eksperimen menunjukkan tingkat signifikansinya adalah $0.173 > 0.05$ dan kelas kontrol $0.128 > 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Pada uji homogenitas data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan bahwa tingkat signifikansinya adalah $0.010 > 0.05$. Dengan demikian, hasil pengujian pada kedua kelas tersebut dari varian data yang homogen atau sama, maka pengujian prasyarat analisis baik pada uji normalitas maupun pada uji homogenitas telah terpenuhi untuk uji analisis statistik.

B. Saran

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak-pihak terkait serta sebagai masukan untuk penelitian selanjutnya yaitu, media *matching game* dirancang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dan tema dalam kurikulum

SMA, media *matching game* juga disusun berdasarkan beberapa aspek, dari hiragana, katakana, kanji, dan *goi*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan akutansi Indonesia*.
- Akbar, R. (2024). *Media Matching Card Games Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Pada Anak-Anak* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Andriani, Y. (2018). *Analisis Higher Order Of Thinking Skills (HOTS) Siswa XI IPA SMA Negeri 2 Pekanbaru pada Materi Sistem Ekskresi Tahun Ajaran 2017/2018* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Arikunto. 2015. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asano Yuriko. 2017. *Gaikoku Jin No Tame No Kihon Hanasu Yourei Jikyoku*. Tokyo: Ookura Syouin Satsukyoku Matsuura, Kenji. 2015.
- Azwar, S. (2017). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baridwan, Zaki. 2013. *Sistem Informasi Akuntansi, edisi kedua*. Yogyakarta: BPFE.
- Chaer, Abdul. 2007. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta
- Faijah, N., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2022). Efektivitas penggunaan game edukasi Quizwhizzer untuk meningkatkan pemahaman konsep teorema pythagoras. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 117-123.
- Fatria, F. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive dalam Pembelajaran bahasa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*. Volume 2. Nomor 1. (Hlmn 142).
- Hamka, M. A., Tahir, S. R., & Djadir, D. (2021). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Metode Index Card Match Pada Siswa Kelas Vii Smp Nasional Makassar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 64-74.
- Hamruni. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan madani.
- Hardani et al. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Group.

- Hisyam Zaini. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insa (Primadani, 2024)n Mandiri.
- Lestari, V. D. (2023). Implementasi Efektivitas Pengendalian Intern Pada Sistem Informasi Akuntansi Penggajian. *Jurnal Riset Mahasiswa Ekonomi (RITMIK)*, 5(1), 49-61
- Matsura, Kenji. 2005. *Kamus Jepang Indonesia*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka. Utama
- Maulana, F. (2021). *Penggunaan Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).
- Nevyta, D. D., Purba, L., & Hutagalung, I. S. (2023). Efektivitas Permainan Memori Matching Card Terhadap Peningkatan Kosa Kata (Wortschatz) Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA YP HKBP Pematang Siantar. *Jurnal Insan Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 1(4), 74-83.
- Nurilmatin, Azka Dalila (2014) *MODEL PEMBELAJARAN MENGHAFAL KOSAKATA MENGGUNAKAN MATCHING GAME (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Nihongo Kurabu SMAN 15 Bandung*. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia
- Nurlaelatin. 2009. Analisis Kesulitan Belajar Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XII Bahasa SMAN 1 Warungkiara Tahun Ajaran 2008/2009. *Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni*. Universitas Pendidikan Indonesia
- Nurrita, Teni, 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Misykat, Volume 03, Nomor 01, Juni. Nurrita, Teni.
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, and M Budiantara. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Bantul: Sibuku Media. www.sibuku.com.
- Prastanti, R. N., & Sasanti, N. S. 2019. Pengaruh Metode Kooperatif Tipe STAD Dengan Media Sugoroku Terhadap Kemampuan Penguasaan Pola Kalimat Bahasa Jepang Kelas X MIA 3 SMA Muhammadiyah 10 GKB Gresik Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*. Universitas Negeri Surabaya
- Rahayuningsih, P. (2022). Fungsi dan Peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *JPIB: Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(1).

- Rahmawati, N. (2023). Pemanfaatan sosial media sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di perguruan tinggi. *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum*, 1(2), 13-19.
- Matsura, Kenji. 2005. *Kamus Jepang Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Utama, Laili, Nurul. 2015.
- Irvan, M., & Arni, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Educandy terhadap Kemampuan Goi Siswa SMAN 6 Padang. *Omiyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 6(1), 123-131.
- Rosmana, P. S., Ruswan, A., Alifah, A. N., Pratiwi, K., Fitriani, M. G., Huda, N., ... & Nurnikmah, U.. Sudjana (2024). Pentingnya media pembelajaran dalam perencanaan pembelajaran guru sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3048-3054.
- Setiawan. (2014). Gairaigo: Serapan Bahasa Asing dalam Bahasa Jepang.
- Shinmura, I. Sudjianto 2007, 1. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta;Kesaint. Blanc
- Sinambela, Lijan Poltak dan Sarton Sinambela (2021). *Metodologi Penelitian Kuanitatif - Teori Dan Praktik*. Depok: Rajawali Pers.
- Sudjana, N., & Rifai, A., (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjianto & Dahidi, Ahmad. (2012). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sudjianto, Dahidi Ahmad. (2016). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sudjianto, Dahidi Ahmad. (2017). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabet. Ghozali ,l., & Laten.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2016).. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, penerbit. Alfabeta,Bandung.

- Sujarweni, V.W. (2022). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: PT Pustaka Baru.
- Sujarweni, Wiratna. (2014). *Metodologi penelitian pendidikan kuantitatif dan kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Syifa, Q. (2017). Efektivitas Media Card Match Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Benda (Mochimono) Dan (Kyoushitsu No Naka) Siswa Kelas X SMA Negeri 17 Surabaya Tahun Ajaran 2017/2018. *Hikari*, 6(1).
- Tambunan, Irwan R., & Purba, S. (2017). *Pengembangan Media pembelajaran*.
- Tarigan, Henry Guntur. (2009). *PengkajianPragmatik*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, henry Guntur. (2011). *Pengajaran Analisis Kesalahan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wulandari, I., Hendrian, J., Sari, I. P., Arumningtyas, F., Siahaan, R. B., & Yasin, H. (2020). Efektivitas Permainan Kartu sebagai Media Pembelajaran Matematika. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(2), 127-131.
- Yosi, H. (2023). *Penerapan Model Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Kelas X Dilakukan pada Materi Tatanama Senyawa di SMA Angkasa 1 Halim Perdanakusuma* (Doctoral dissertation, Universitas Kristen Indonesia).