

## A. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh makhluk hidup dalam berkomunikasi. Melalui berkomunikasi kita dapat mengetahui segala bentuk informasi yang ada di sekitar kita. Informasi yang didapat dari komunikasi dapat berwujud secara lisan maupun tulisan. Kegiatan berkomunikasi akan melibatkan empat kemampuan berbahasa yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Keempat kemampuan tersebut saling berkaitan satu sama lainnya dalam berkomunikasi. Salah satu aspek pendukung untuk menunjang keempat kemampuan berbahasa tersebut ialah kosakata yang memadai.

Tarigan (1981:2) menyatakan bahwa keterampilan bahasa seseorang tergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimiliki oleh orang tersebut. Semakin banyak kosakata yang dikuasai maka keterampilan bahasanya akan semakin baik. Kosakata merupakan salah satu aspek penting dalam berbahasa yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan baik. Pernyataan di atas diperkuat oleh pendapat dari salah satu ahli bahasa di Jepang.

Asano (1981:3) dalam (Dahidi dan Sudjianto, 2009:97) menyatakan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan dan salah satu faktor penunjangnya adalah kosakata yang memadai. Kosakata bahasa Jepang yang relatif banyak dan beragam jenisnya tidaklah mudah untuk diingat, dikuasai dan dipakai dalam berkomunikasi. Selaras dengan pernyataan yang telah dijabarkan Asano hal tersebut pun ditemukan pada kasus siswa kelas X lintas minat bahasa Jepang MAN II Yogyakarta di mana mereka cenderung kesulitan dalam menghafal maupun menguasai kosakata bahasa Jepang.

Saat peneliti menempuh program *jishuu* (PPL) dan melakukan praktik mengajar di kelas lintas minat, peneliti mendapati kendala ketika siswa mengingat kosakata bahasa Jepang, mereka sering tertukar antara kosakata satu dengan yang lainnya. Selain itu, tidak sedikit dari siswa tersebut yang cepat lupa dengan arti

kosakata bahasa Jepang yang telah diajarkan. Hal tersebut disebabkan karena sulitnya mengingat kosakata baru. Para siswa cenderung dapat mengingat kosakata yang baru dalam ingatan jangka pendek, sehingga para pembelajar cepat lupa akan kosakata yang baru diajarkan. Hal tersebut diperkuat oleh angket yang telah diberikan kepada siswa MAN II Yogyakarta mengenai kesulitan siswa dalam menghafal kosakata bahasa Jepang.

**Diagram 1. 1 Hasil Angket Tingkat Kesulitan Siswa Dalam Menghafal Kosakata Bahasa Jepang**

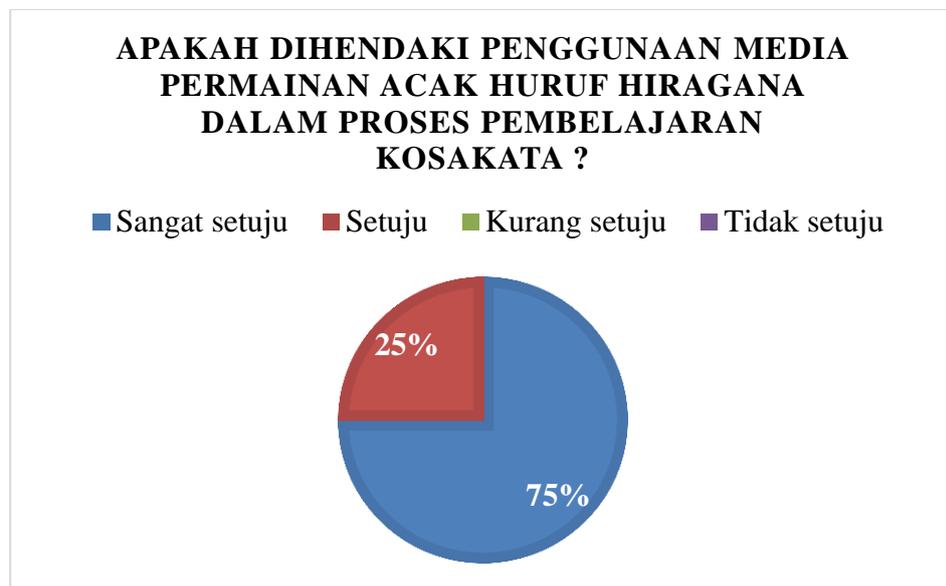


Kesimpulan dari hasil angket yang telah diberikan kepada siswa MAN II Yogyakarta menunjukkan bahwa seluruh (100%) siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menghafal kosakata bahasa Jepang. tidak hanya itu, ketika peneliti mencoba menelusuri penyebab yang membuat siswa kesulitan dalam memahami dan menghafal kosakata bahasa Jepang, ternyata faktor tersebut juga datang dari metode yang digunakan dalam proses pembelajaran kosakata saat itu.

Metode mengajar yang digunakan saat peneliti mengajarkan bahasa Jepang khususnya kosakata hanya berupa metode ceramah saja tanpa menggunakan media bantu lainnya. Sehingga penulis berasumsi bahwa permasalahan tersebut timbul dari cara mengajar yang dibawakan oleh pengajar yang menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami dan menghafal kosakata bahasa Jepang.

Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk mencoba memasukan media permainan acak huruf *hiragana* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang sebagai penelitian pendahuluan untuk memperkuat penelitian ini sebelum masuk ke dalam penelitian yang sesungguhnya. Alasan peneliti memilih media permainan acak huruf *hiragana* tersebut sebagai media tambahan dalam mengajarkan kosakata bahasa Jepang adalah selain biaya yang relatif murah, peneliti juga pernah menerima perlakuan sebelumnya dari seorang guru bahasa Jepang yang mengajar di lembaga bahasa. Saat itu banyak pembelajar bahasa Jepang yang sulit memahami dan menghafal kosakata bahasa Jepang. oleh karena itu guru tersebut menggunakan media permainan acak huruf *hiragana* sebagai media tambahan dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya kosakata bahasa Jepang. Hasil dari pemberian media tersebut kepada pembelajar saat itu adalah pembelajar tersebut menjadi lebih mudah memahami dan menghafal kosakata bahasa Jepang. Hal serupa juga dialami oleh peneliti saat mengujikan media permainan acak huruf *hiragana* tersebut kepada siswa MAN II Yogyakarta. Setelah diberikannya media permainan acak huruf *hiragana* kepada siswa, penulis mencoba membandingkan hasil pemahaman siswa terkait kosakata sebelum dan sesudah diberikannya media permainan acak huruf *hiragana* tersebut melalui sebuah tes kecil. Setelah memberikan tes kecil kepada siswa tersebut, penulis mendapatkan perbedaan yang signifikan terhadap pemahaman siswa terkait kosakata bahasa Jepang. Setelah diberikannya media permainan acak huruf *hiragana* dalam proses pembelajaran kosakata siswa menjadi lebih mudah paham terkait kosakata-kosakata yang diberikan dalam proses pembelajaran. Tidak hanya itu, media permainan acak huruf *hiragana* pun di respons positif oleh para siswa, hal tersebut dibuktikan dari hasil angket yang telah diberikan kepada siswa mengenai apakah dikehendaki penggunaan media permainan acak huruf *hiragana* dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

**Diagram 1. 2 Hasil Angket Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran**



Kesimpulan dari hasil angket tersebut menunjukkan bahwa 100% siswa menghendaki penggunaan media dalam pembelajaran kosakata. Hal tersebut dapat memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat kosakata bahasa Jepang.

Penulis menyimpulkan bahwa kurangnya ide-ide atau cara mengajar di dalam kelas, dapat mempengaruhi minat dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, permasalahan tersebut dapat diatasi jika dalam proses belajar mengajar diberikan suatu media yang dapat menarik minat siswa sekaligus menunjang pemahaman siswa terkait materi yang akan diberikan saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas penelitian ini merupakan penelitian tindak lanjut dari penelitian pendahuluan yang telah dilakukan sebelumnya kepada siswa kelas X lintas minat bahasa Jepang oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menindak lanjuti penelitian mengenai media permainan acak huruf *hiragana* apakah media tersebut benar-benar mempunyai keefektifan yang signifikan dalam mengembangkan pemahaman siswa terkait kosakata bahasa Jepang pada kelas XI Lintas Minat bahasa Jepang dalam skripsi yang berjudul *Keefektifan Media Permainan Acak Huruf Hiragana dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata*

## B. PEMBAHASAN

### 1. Metode Penelitian

Metode penelitian sangat diperlukan dalam sebuah penelitian guna mendukung jalannya sebuah penelitian. Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono,2015:2). Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen (*experimental*) dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian eksperimental merupakan penelitian murni karena di dalamnya terdapat kegiatan mengontrol, memanipulasi dan observasi pada suatu objek yang menjadi sampel pada penelitian (Sutedi,2011:22). Sehingga pada penelitian ini akan digunakan dua kelas yang terdiri dari kelas eksperimen sebagai kelas yang mendapat perlakuan dengan menggunakan media permainan acak huruf *hiragana* dan kelas kontrol sebagai kelas yang tidak mendapatkan perlakuan menggunakan media permainan acak huruf *hiragana*. Nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut dilakukan guna menguji apakah terdapat keefektifan yang signifikan dari media permainan acak huruf *hiragana* dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Jepang.

### 2. Analisis Data

Analisis data diperoleh dari hasil tes dan hasil angket. Hasil analisis data tersebut ada dua, yaitu *pre-test* dan *post-test*. Berikut adalah pembahasannya.

**Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas Eksperimen					Kelas Kontrol				
No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	g	No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	G
1	AA	45,0	90,0	0,82	1	BA	40,0	60,0	0,67
2	AB	15,0	85,0	0,82	2	BB	50,0	50,0	0,00
3	AC	25,0	95,0	0,93	3	BC	35,0	40,0	0,14

4	AD	60,0	85,0	0,63	4	BD	35,0	40,0	0,14
5	AE	55,0	75,0	0,44	5	BE	55,0	30,0	- 1,67
6	AF	45,0	100,0	1,00	6	BF	35,0	45,0	0,29
7	AG	30,0	100,0	1,00	7	BG	45,0	55,0	0,40
8	AH	45,0	95,0	0,91	8	BH	25,0	35,0	0,22
9	AI	50,0	95,0	0,90	9	BI	15,0	50,0	0,64
10	AJ	40,0	85,0	0,75	10	BJ	45,0	45,0	0,00
11	AK	45,0	95,0	0,91	11	BK	35,0	45,0	0,29
12	AL	20,0	90,0	0,88	12	BL	60,0	60,0	0,00
13	AM	15,0	100,0	1,00	13	BM	40,0	40,0	0,00
14	AN	45,0	100,0	1,00	14	BN	55,0	55,0	0,00
15	AO	40,0	100,0	1,00	15	BO	65,0	70,0	1,00
16	AP	55,0	95,0	0,89	16	BP	50,0	60,0	0,50
17	AQ	40,0	95,0	0,92	17	BQ	45,0	55,0	0,40
18	AR	55,0	95,0	0,89	18	BR	55,0	60,0	0,33
19	AS	60,0	90,0	0,75	19	BS	65,0	60,0	- 1,00
<b>Mean</b>		<b>41,31</b>	<b>92,9</b>	<b>0,86</b>	<b>Mean</b>		<b>44,73</b>	<b>50,3</b>	<b>0,12</b>
<b>Max</b>		<b>60,0</b>	<b>100,0</b>		<b>Max</b>		<b>65,0</b>	<b>70,0</b>	
<b>Min</b>		<b>15,0</b>	<b>75,0</b>		<b>Min</b>		<b>15,0</b>	<b>30,0</b>	

Data di atas dikelompokkan berdasarkan standar penilaian yang digunakan MAN II Yogyakarta, yang diambil dari buku panduan kriteria penilaian MAN II Yogyakarta.

**Tabel 1 Standar Penilaian MAN II Yogyakarta**

No.	Penilaian	Predikat
1	80.1-100	Sangat Baik
2	60.1-80.0	Baik
3	40.1-60.0	Cukup
4	20.1-40.0	Kurang Baik
5	0-20.0	Tidak Baik

Berdasarkan standar penilaian tersebut, dapat diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* yang diperoleh kelas eksperimen hanya sebesar 41.31. Artinya, nilai tersebut masih mendapat predikat cukup. Dari perhitungan pada tabel 1, dapat diketahui juga bahwa 100% (semua siswa) dari kelas eksperimen belum dapat mencapai nilai KKM, yaitu 75. Sedangkan untuk nilai rata-rata yang diperoleh kelas kontrol sebesar 44.73. Meskipun nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol lebih besar 3.42 dari kelas eksperimen, kelas kontrol juga masih berada dipredikat cukup.

Setelah mengetahui hasil tersebut, data dihitung dengan mencari *t* hitung, dengan membuat tabel persiapan, mencari *mean* dari kedua variabel, mencari standar deviasi dari variabel X dan Y, mencari *standart error mean* kedua variabel, mencari *standart error* perbedaan *mean* X dan Y, dan selanjutnya diperoleh *t* hitung. Hasil *t* hitung *pretest* sebesar -0.2. Ini dapat dikatakan bahwa *t* hitung < *t* tabel, karena *t* tabel sebesar 2.07 (5%) dan 2.82 (1%) dengan derajat kebebasan 22.

Sedangkan rata-rata nilai *Posttest* kelas eksperimen adalah sebesar 92.89, dengan 99% siswa memiliki nilai di atas rata-rata dan dapat dipredikatkan diposisi sangat baik akan tetapi, satu orang siswa memiliki nilai pas dengan rata-rata KKM, yaitu 75. Sedangkan untuk nilai rata-rata *Posttest* kelas kontrol adalah sebesar 44.73. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa yang berada di kelas kontrol belum mencapai nilai KKM dan masih berada dipredikat cukup.

Hasil *t* hitung yang diperoleh adalah sebesar 1.7, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Namun, perlu dicari kriteria penggunaan media dengan menggunakan rumus *Normalized gain* sehingga diperoleh *N gain* kelas eksperimen = 0.86 > *N gain* kelas kontrol = 0.12. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media permainan acak huruf *hiragana* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Selanjutnya, untuk hasil analisis angket menunjukkan bahwa 98% siswa merasa terbantu dalam memahami kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan acak huruf *hiragana*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa

dapat lebih mudah memahami kosakata bahasa Jepang dengan bantuan media, salah satunya adalah media permainan acak huruf *hiragana*.

### 3. Hasil Penelitian

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami kenaikan. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya hasil  $t$  hitung sebesar 1.9, yaitu dari -0.2 menjadi 1.7. Akan tetapi, hasil tersebut masih menunjukkan bahwa  $t$  hitung  $<$   $t$  tabel, dengan taraf signifikan sebesar 5% (2.07) dan sebesar 1% (2.82). Artinya hasil  $t$  hitung *posttest* menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan, perhitungan *Normalized gain* menunjukkan bahwa, kelas eksperimen memiliki rata-rata  $N$  gain sebesar 0.86 dan kelas kontrol memiliki rata-rata  $N$  gain sebesar 0.12. Hal ini menunjukkan *normalized gain* kelas eksperimen lebih besar dari *normalized gain* kelas kontrol. ( $N$  gain<sub>1</sub>  $>$   $N$  gain<sub>2</sub>). Dari kedua hasil tersebut, jika dilihat dari uji hipotesis, maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak apabila  $t$  hitung  $<$   $t$  tabel dan  $N$  gain<sub>1</sub>  $>$   $N$  gain<sub>2</sub>. Hal tersebut menjelaskan bahwa media permainan acak huruf *hiragana* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat SMA.

Adapun hasil tanggapan mengenai media permainan acak huruf *hiragana* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang diperoleh melalui angket yang diberikan kepada responden. Tanggapan tersebut dapat disimpulkan bahwa, hampir seluruh responden menyatakan jika media permainan acak huruf *hiragana* cocok digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Hal tersebut dikarenakan selain dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan menghafal kosakata bahasa Jepang. Media permainan tersebut juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan rasa kerja sama yang tinggi, bersaing secara sportif dan menumbuhkan rasa ingin tahu yang lebih. Meskipun pada proses penyampaian materi kosakata bahasa Jepang siswa kewalahan dengan diberikannya banyak kosakata disetiap pembelajaran, mereka tetap antusias dalam mengikuti permainan tersebut.

Berdasarkan hasil tanggapan-tanggapan siswa tersebut, terdapat kelebihan dan kekurangan dalam media permainan acak huruf *hiragana* tersebut. Kelebihan dari media permainan acak huruf *hiragana* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakata. Tidak hanya itu, siswa pun merasakan bahwa dengan belajar kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media tersebut siswa dapat meningkatkan rasa kerja sama yang tinggi, bersaing secara sportif dan menumbuhkan rasa ingin tahu yang lebih pada proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang berlangsung. Adapun kekurangan dari media ini adalah terlalu memberikan materi mengenai kosakata yang tergolong cukup banyak pada dua kali perlakuan menggunakan media permainan acak huruf *hiragana*.

### C. PENUTUP

Berdasarkan perhitungan uji beda rata-rata *posttest* didapat hasil t hitung sebesar 1.7 dan t tabel sebesar 2.0, dengan demikian  $t \text{ hitung} = 1.7 < t \text{ tabel} = 2.0$ . sehingga pada *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Kemudian, berdasarkan uji kriteria keefektifan dengan *normalized gain* diperoleh nilai *normalized gain* kelas eksperimen ( $N \text{ gain}_1$ ) adalah 0.86 dan *normalized gain* kelas kontrol ( $N \text{ gain}_2$ ) adalah 0.12. hal tersebut menunjukkan bahwa *normalized gain* kelas eksperimen lebih besar dari *normalized gain* kelas kontrol. ( $N \text{ gain}_1 > N \text{ gain}_2$ ). Sehingga pada uji hipotesis dapat disimpulkan  $H_a$  yang mempunyai keterangan terdapat keefektifan yang signifikan dari media permainan acak huruf *hiragana* dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI MAN II Yogyakarta T.A 2018/2019 diterima dan  $H_0$  yang mempunyai keterangan tidak terdapat keefektifan yang signifikan dari media permainan acak huruf *hiragana* dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI MAN II Yogyakarta T.A 2018/2019 ditolak.

Selanjutnya, hasil angket menunjukkan bahwa hampir seluruh responden berpendapat bahwa media permainan acak huruf *hiragana* cocok digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang karena membuat pemahaman mereka terhadap kosakata bahasa Jepang semakin meningkat. Tidak hanya itu para siswa

pun merasa cukup senang mempelajari kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan yaitu media permainan acak huruf *hiragana* karena disamping mereka dapat melatih kemampuan mengingat kosakata mereka juga dapat meningkatkan kemampuan kerja sama sehingga menimbulkan daya saing yang tinggi.

#### **D. Referensi**

Dahidi, Ahmad dan Sudjianto. 2009. Pengantar Linguistik Bahasa Jepang. Jakarta: Kesaint Blanc Indonesia.

Sutedi, Dedi (2011). Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang. Bandung : Humaniora.

Sugiyono (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta.

Tarigan, Henry Guntur.1981. Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung. Angkasa.