



# **EFEKTIVITAS PERMAINAN *ICHITORI* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA**

## **Skripsi**

diajukan sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Prodi Pendidikan Bahasa Jepang

oleh

**Risky Dika Apriana**

**NIM 2302410026**

**JURUSAN BAHASA DAN SASTRA ASING**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2015**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

Pada:

Hari : Selasa  
Tanggal : Januari 2015

Panitia Ujian Skripsi



Ketua

Drs. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum  
NIP. 196408041991021001

Sekretaris

Ai Sumirah Setiawati, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 197601292003122002

Penguji I

Lispridona Diner S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198004092006042001

Penguji II

Silvia Nurhayati S.Pd., M.Pd.  
NIP. 197801132005012001

Pembimbing

Yoyok Nugroho S.Pd., M.Pd.  
NIP. 197502012005011001

## PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : Risky Dika Apriana  
NIM : 2302410026  
Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Efektivitas Permainan *Ichitori* untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata”**. Yang saya tulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana ini benar-benar merupakan karya saya sendiri. Skripsi ini saya hasilkan setelah melakukan penelitian, bimbingan, diskusi dan pemampanan atau ujian. Semua kutipan, baik yang langsung maupun tidak langsung. Merupakan sumber lainnya telah disertai identitas sumber dengan cara yang sebagaimana lazimnya dalam penulisan karya ilmiah.

Dengan demikian, walaupun tim penguji dan pembimbing skripsi membubuhkan tanda tangan sebagai keabsahannya, seluruh isi karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya sendiri. Saya siap menanggung sanksi apapun jika kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat agar digunakan seperlunya.

Semarang, Januari 2015

  
Risky Dika Apriana  
NIM. 2302410026

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- Nothing Is Impossible With God, Luke 1:37
- Tak perlu tunggu hebat untuk berani memulai apa yang kau impikan, hanya perlu memulai untuk menjadi hebat raih yang kau impikan. Cobow Junior, Terhebat 2013.

Skripsi ini Saya Persembahkan untuk:

- Tuhan Yesus Kristus sumber Inspirasi, kekuatan dan ketekunanku
- Orang tua saya
- Teman-teman Vitha, Yosi, Vina, Ochita, Jennifer, Rhea, Taufiqdan semua Teman-teman prodi pendidikan bahasa Jepang 2010.
- Para pembaca

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan kasih karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas permainan *Ichitori* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.” Sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberi semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, diantaranya:

1. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin untuk penyusunan skripsi ini.
2. Dr. Zaim Elmubarok, M.Ag, Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing yang telah memfasilitasi penyusunan skripsi ini.
3. Ai Sumirah Setiawati, S.Pd, M.Pd ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah memberikan izin atas penulisan skripsi ini.
4. Yoyok Nugroho, S.Pd, M.Pd dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing serta memberikan masukan dan arahan
5. Lispridona Diner S.Pd., M.Pd. sebagai dosen penguji I yang telah memberikan masukan, kritikan dan saran hingga terselesaikannya skripsi ini.
6. Silvia Nurhayati, S.Pd., M.Pd sebagai dosen penguji II yang telah memberikan masukan, kritikan dan saran hingga terselesaikannya skripsi ini.

7. FahmyahS.Pd., selaku guru SMA Negeri 1 Ungaran yang telah membimbing penulis selama penelitian di SMA Negeri 1 Ungaran.
8. Siswa kelas XI IPS1, XI IPS 2 dan kelas XI IPS 3 yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.
9. Moch. Zainudin dan Elisabeth Suratn Wahyuni, orang tua tersayang yang telah memberi motivasi, doa serta dukungan dalam segala hal.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan.

Akhir kata dan harapan bagi penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi diri sendiri, instansi penelitian, dan pembaca serta.

Semarang, Januari 2015

Risky Dika Apriana

## SARI

Apriana, Risky Dika. 2014. *Efektivitas Permainan Ichitori untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Yoyok Nugroho, S.Pd, M.Pd.

**Kata kunci :** *Ichitori*, kosakata

Tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik dengan cara lisan ataupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan kosakata yang memadai. Dalam pembelajaran kosakata guru dituntut lebih kreatif agar penyampaian kosakata dapat diterima siswa dengan mudah. Tidak hanya guru yang dituntut kreatif tetapi siswa juga dituntut untuk aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran kosakata. Pemilihan media juga menentukan berhasilnya pembelajaran kosakata, salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media permainan *Ichitori*. Media permainan *Ichitori* diharapkan siswa lebih mudah mengingat kosakata baru dengan dengan bermain kosakata *Ichitori*.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yaitu menguji efektivitas media permainan *Ichitori* dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang. Pengambilan sampel menggunakan teknik *random* dengan sampel kelas XI IPS 3 sebagai kelas kontrol dan Kelas XI IPS 1 kelas eksperimen di SMA Negeri 1 Ungaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode tes dan metode dokumentasi. Metode tes digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan media permainan *Ichitori* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang. Sedangkan metode dokumentasi digunakan untuk mengambil data berupa daftar nama siswa dan dokumen berupa foto kegiatan saat penelitian ini berlangsung.

Dari hasil analisis data dapat diketahui rata-rata kelas eksperimen adalah 90,7 sedangkan untuk kelas kontrol adalah 79,33 dengan selisih 11,34. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Dari hasil  $t_{test}$  diketahui bahwa permainan *Ichitori* efektif digunakan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

## RANGKUMAN

Apriana, Risky Dika. 2014. *Efektivitas Permainan Ichitori untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Yoyok Nugroho, S.Pd, M.Pd.

**Kata kunci : kosakata, Ichitori**

### 1. Latar Belakang

Dalam berkomunikasi penggunaan bahasa sangat penting. Bahasa digunakan untuk memberikan gagasan, ide dan pendapat kepada orang lain. Dalam berbahasa kosakata merupakan unsur yang harus dikuasai, baik dalam penggunaan bahasa ibu maupun bahasa asing. Salah satu bahasa asing yang dipelajari di Indonesia adalah bahasa Jepang. Dalam proses pembelajaran bahasa Jepang penguasaan kosakata merupakan hal yang terpenting.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di SMA Negeri 1 Ungaran, pembelajaran kosakata yang dilakukan masih menggunakan metode penerjemahan kosakata. Cara ini membuat siswa mengingat kosakata baru dalam jangka waktu pendek saja. Dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif seperti permainan dapat membantu siswa berperan aktif dan dapat mengingat dan menguasai kosakata. Permainan *Ichitori* membantu siswa untuk menguasai kosakata lebih banyak, selain itu siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan hal ini penulis perlum mengadakan penelitian tentang



“Efektifitas Permainan *Ichitori* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata.” Penelitian ini dilakukan untuk membuktikan bahwa permainan *Ichitori* dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata.

## 2. Landasan Teori

### a. Kosakata

“語彙, 「彙は集める意」ある言語、地域分野、ある人、ある作品ナド、それぞれで疲れる単語の総体。ある範囲の単語を集録し、配列した書物 (松村 1995 : 873)”

“*goi , ( i wa atsumeru) aru gengo, chiiki bunya, aru hito, aru sakuhin nado, sorezore de tsukareru tango no soutai. Aru han'I no tango wo shurokushi, hairitsu shita shomotsu.*” (Matsumura 1995: 875)

“{ 彙 (dibaca i) berarti kumpulan} kosakata merupakan keseluruhan dari kata yang terdapat dalam suatu bahasa, suatu daerah, atau suatu bidang tertentu, dan setiap orang. Kosakata juga memiliki batasan kata yang yang digunakan untuk menyunting dan mengelompokkan buku.” (Matsumura 1995: 875)

Kosakata merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun tulisan (Achmad Dahidi 2009 : 97)

### b. *Ichitori*

*Ichitori* berasal dari kata *ichi* 一 yang berarti satu dan *tori* atau *toru* 取る yang berarti ambil. Jadi secara keseluruhan kata *ichitori* berarti ambil

satu, satu di sini yang di maksud satu sukukata. Satu sukukata yang diambil pada kosakata, bebas cara pengambilannya. Dapat diambil bagian depan, tengah ataupun bagian belakang. Sehingga dapat menggunakan kosakata yang bervariasi. Baik kata benda, kata kerja, kata keterangan, tetapi pada permainan ini tidak di perbolehkan menggunakan nama orang, nama produk, nama jalan, nama instansi dan sebagainya.

Permainan yang mengadopsi dari teknik permainan *shiritori* ini dapat diterapkan atau digunakan pada pembelajaran bahasa Jepang di SMA. Permainan *ichitori* yang membutuhkan penguasaan kosakata ini diharapkan dapat menjadi stimulus agar siswa mudah mengingat kosakata yang sudah pernah di ajarkan.

Dalam permainan *Ichitori* tidak bersifat kompetisi, permainan ini dilakukan secara menyeluruh di dalam kelas. Tidak perlu pembagian kelompok. Setiap siswa berhak turut serta dalam permainan *Ichitori* ini. Berikut ini adalah Langkah – langkah permainan *Ichitori* sebagai:

- 1) Guru memberikan materi pembelajaran sebagai tema permainan *ichitori* misalnya saja tema pembelajaran “*shigoto*”
- 2) Guru menggunakan penghapus papan tulis (dapat diganti dengan alat yang lain: tempat pencil, spidol atau kapur) sebagai barang yang akan dijadikan alat untuk mengundi. Cara kerjanya adalah penghapus itu akan diberikan dari satu siswa, setelah siswa sudah menemukan kosakata maka siswa tersebut memberikan penghapus ke siswa lainnya sebagai giliran berikutnya.

- 3) Guru menentukan kosakata pertama sebagai kosakata utama misalnya *shigoto* (pekerjaan). Dan berikan penghapus ke siswa pertama.
- 4) Siswa yang pertama mendapat giliran harus mencari kosakata yang berawalan *shi-go-to*. Misalnya saja siswa pertama menyebutkan kata *shisuka* (tenang) setiap kosakata yang disebutkan harus di sertai dengan artinya.
- 5) Siswa yang kedua mendapat giliran dan harus mencari kosakata yang berawalan *su-ka* (karena sukukata *shi* sudah di gunakan di kosakata sebelumnya). Siswa kedua menentukan kosakata *kaishain*.
- 6) Siswa ketiga mendapat giliran untuk menemukan kosakata berikutnya, kosakata yang dicari harus berawalan *i-sha-in* (untuk sukukata *sha* dapat di ganti dengan *sa* dapat dilihat di aturan permainan *ichitori*. Misalnya siswa ketiga menyebutkan *isha*.
- 7) Dan berlanjut kesiswa yang lainnya hingga semua siswa mendapat giliran dari permainan *ichitori* ini.

### **3. Metode Penelitian**

#### **a. Pendekatan Penelitian**

Dalam Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen murni, karena penelitian ini merupakan penelitian uji coba.

#### **b. Populasi dan Sampel**

Populasi yang diambil dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Ungaran, kabupaten Semarang. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *random*. Menurut Sugiyono (2010 : 64) Teknik *random* adalah teknik pengambilan sampel secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Teknik sampel *random* dipilih agar semua populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk menjadi sampel. Sampel ini diperoleh dengan cara mengundi semua populasi sehingga diperoleh sampel dengan kelas XI IPS 3 sebagai kelas kontrol dan XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen. Dengan jumlah siswa kelas XI IPS 3 adalah 30 orang dan kelas XI IPS 1 adalah 30 orang.

### c. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan penelitian ini berupa metode dokumentasi dan metode tes. Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data mengenai daftar nama siswa dan foto kegiatan pembelajaran kelas XI IPS 3 dan XI IPS1 di SMA Negeri 1 Ungaran kabupaten Semarang. Metode tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes tertulis. Metode tes digunakan untuk mengetahui kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa setelah menerapkan permainan *Ichitori*.

### d. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa *posttest*. Terdiri dari soal pilihan ganda dan soal menjodohkan kosakata. Tes ini digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengingat, memahami dan menggunakan kembali kosakata yang telah dipelajari.

### e. Reliabilitas

Cara yang digunakan dalam menguji reliabilitas perangkat tes yaitu menggunakan rumus *Kuder Richardson* yang dikenal dengan rumus KR 20, Dedi Sutedi (2011: 223).

$$r = \frac{k}{k-1} \left( \frac{St^2 - \Sigma pq}{St^2} \right)$$

Keterangan:

- $r$  : koefisien reliabilitas tes  
 $k$  : jumlah butir soal  
 $p$  : proporsi jawaban benar ( $\Sigma B$  : sampel)  
 $q$  : proporsi jawaban salah ( $1-p$ )  
 $St^2$  : varians total  
 $M$  : mean (nilai rata-rata)

### Menghitung KR 20

$$r = \frac{k}{k-1} \left( \frac{St^2 - \Sigma pq}{St^2} \right)$$

$$r = \frac{30}{30-1} \left( \frac{13,96 - 4,56}{13,96} \right)$$

$$r = \frac{30}{29} \left( \frac{9,4}{13,96} \right)$$

$$r = 1,03(0,67)$$

$$r = 0,69$$

Dari hasil perhitungan menggunakan rumus KR 20 dapat diketahui nilai korelasi responden 10 siswa adalah 0,69, sedangkan nilai korelasi dengan daya pembeda sebesar 5% yang ada di tabel untuk  $N-1$  (9) adalah 0,602. Berdasarkan hasil tersebut maka tes objektif yang akan digunakan dalam penelitian ini dapat dikatakan reliabel. Tabel nilai korelasi ( $r$ ) untuk dua variabel, Anas Sudjiono dalam (Dedi Sutedi, 245: 2011).

## f. System Penilaian

Untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata siswa, maka hasil tes yang diperoleh dihitung menggunakan rumus sebagai berikut (Kasmadi 2013 : 74):

$$s = \frac{R}{N} \times SM$$

S : skor yang dicari

R : skor mentah yang diperoleh responden

N : skor maksimal ideal dari tes yang bersangkutan

SM : Standar mark ( besar yang di kehendaki dalam hal ini adalah 100)

Adapun standar penilaian KKM SMA Negeri 1 Ungaran adalah 75, dengan kriteria penilaian sebagai berikut :

Sangat baik : 100-95

Baik : 94-94

Cukup : 85-75

Kurang : 74-64

Kurang sekali : 0-64

#### 4. Analisis Data

Dari analisis data hasil diperoleh rata-rata kelas eksperimen 90,7 dan rata-rata kelas kontrol 79,33. Hal ini menunjukkan bahwa perolehan nilai kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus *t-test* diperoleh 3,04 untuk *t-tabel* adalah 2,00 dengan taraf kesalahan 5%. Karena  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$  maka hal ini membuktikan bahwa permainan *Ichitori* efektif untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

#### 5. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengolahan data tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan *Ichitori* efektif untuk meningkatkan keterampilan penguasaan kosakata bahasa Jepang.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>v</b>
<b>SARI</b> .....	<b>vii</b>
<b>RANGKUMAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>DARTAR ISI</b> .....	<b>xvii</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah dan Batasan Masalah .....	4
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	5
1.4 Sistematika Penulisan .....	6

### **BAB II LANDASAN TEORI**

2.1 Pembelajaran .....	7
Pengertian Pembelajaran.....	7
2.2 Media Pembelajaran.....	7
a Pengertian Media Pembelajaran.....	7
b Manfaat Media Permainan.....	8

c	Jenis–jenis Media Pembelajaran .....	11
2.3	Permainan Dalam Pembelajaran .....	13
a	Pengertian Permainan .....	13
b	Manfaat Permainan Dalam Pembelajaran.....	15
c	Kekurangan dan Kelebihan Permainan Bahasa.....	16
d	Contoh Permainan untuk Pembelajarankosakata.....	17
1.	Komunikata .....	17
2.	Kata Berpasangan .....	18
3.	<i>Shiritori</i> .....	19
a	Langkah – langkah Permainan Ichitori .....	23
b	Aturan Permainan Ichitori .....	25
2.4	Kosakata.....	28
a	Pengertian kosakata .....	28
b	Kosakata Dalam Gramatika.....	31
c	Manfaat Penguasaan Kosakata .....	31
d	Mengingat Kosakata .....	32
e	Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang di SMA Negeri 1	
f	Ungaran , Kabupaten semarang .....	33
g	Kerangka Berfikir.....	34
2.5	Hipotesis .....	37

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1	Pendekatan Penelitian .....	38
3.2	Variabel Penelitian.....	39
3.3	Populasi dan Sampel .....	39
3.4	Metode Pengumpulan Data.....	40
3.5	Instrumen Penelitian.....	41
3.6	Penyusunan Instrumen Penelitian.....	41
3.7	Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	43
3.8	Sistem Penelitian.....	46
3.9	Langkah-langkah Penelitian.....	46

3.10 Analisis Data .....	48
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Pengumpulan Data .....	52
4.2 Analisis Hasil Tes .....	54
4.3 Menguji kebenaran dengan membandingkan nilai t table .....	55
4.4 Uji Hipotesis .....	55
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan .....	56
5.2 Saran .....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>58</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>59</b>

## DAFTAR TABEL

1. Tabel 2.1 Tabel kekurangan dan Kelebihan Permainan Bahasa
2. Tabel 2.2 Kelebihan dan Kekurangan Permainan *Ichitori*
3. Tabel 2.3 Perbandingan Permainan *Ichitori* dengan Permainan *Shiritori*
4. Tabel 3.1 Kisi-kisi soal test
5. Tabel 5.1 Tabel Persiapan Untuk Menghitung Nilai *thitung*
6. Tabel persiapan untuk menghitung KR 20

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa merupakan salah satu sarana komunikasi manusia. Untuk mengungkapkan ide, gagasan, pikiran dan perasaan seseorang, tidak terlepas dari penggunaan bahasa. Bahasa juga digunakan untuk mengungkapkan kembali berbagai macam informasi yang diterima dari seseorang kepada orang lain. Oleh karena itu, penguasaan bahasa dalam hal ini bahasa asing sangat penting dalam berkomunikasi antar negara.

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang diajarkan di SMA di Indonesia. Tujuan dari pembelajaran bahasa Jepang itu sendiri adalah agar siswa mampu dan trampil dalam berbahasa Jepang. Menurut Asano (1981:3) “tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik dengan cara lisan ataupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan kosakata yang memadai”

Salah satu SMA yang menyelenggarakan pembelajaran bahasa Jepang adalah SMA N 1 Ungaran. Berdasarkan hasil studi kasus pada bulan Mei 2014 untuk pembelajaran bahasa Jepang khususnya penguasaan kosakata di SMA Negeri 1 Ungaran kelas XI IPS 1 dan XI IPS 3. Proses pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Ungaran, Guru menggunakan metode terjemahankosakata.Guru memberikan arti pada setiap kosakata yang akan digunakan. Kosakata yang ada di buku ajar akan diterjemahkan olehguru dan

siswa hanya menulis arti dari kosakata yang disebutkan. Dalam proses pembelajaran guru sering menggunakan metode terjemahan kosakata, terkadang beliau juga menggunakan media benda nyata dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Dengan metode terjemahan kosakata proses pembelajaran hanya terfokus pada guru. Guru memberikan kosakata dalam bahasa Jepang serta memberikan artinya saja. Dengan cara demikian kemampuan siswa untuk mengingat kosakata baru mengalami kesulitan. Hal ini terlihat ketika pertemuan selanjutnya, saat guru menayakan kosakata yang usadah dipelajari dipertemuan sebelumnya banyak siswa kesulitan mengingat kosakata bahasa Jepang maupun arti dalam bahasa Indonesia

Berdasarkan masalah yang dihadapi siswa dan guru pengampu pelajaran bahasa Jepang di SMA N 1 Ungaran, penulis bermaksud menawarkan sebuah permainan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata baru. Sehingga diharapkan dapat membantu siswa dalam menguasai kosakata yang akan digunakan.

Kosakata dalam bahasa Jepang disebut *goi*. Kosakata atau *goi* dalam bahasa Jepang relatif banyak dan beragam tidak mudah untuk di pelajari, diingat dan terlebih untuk digunakan berkomunikasi.

Dalam penelitian ini penulis mengkhususkan pada penguasaan kosakata yang sudah diajarkan. Melihat objek penelitian ini adalah siswa SMA yang belum begitu banyak menguasai kosakata baru dalam bahasa Jepang. Selain itu, pemilihan kosakata agar siswa dapat mencapai tujuan dari

pembelajaran bahasa Jepang itu sendiri. Penguasaan kosakata juga merupakan penghambat atau kesulitan dalam pembelajaran bahasa Jepang, Kesulitan dalam penguasaan kosakata ini menjadi masalah yang di alami oleh pembelajaran. Hal ini menuntut pengajar agar lebih kreatif untuk mencari cara baik melalui, permainan, media, metode atau teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Media dan metode merupakan cara untuk membantu proses pembelajaran. Media permainan adalah media yang mengandung aspek kegembiraan, kelegaan, bebas dari ketegangan atau kedukaan, bersifat memerdekakan jiwa. Cara yang mudah dilakukan dan menyenangkan ini membantu siswa untuk senang melakukannya.

Dalam penelitian ini penulis menawarkan permainan *Ichitori* (ambil satu) satu di sini yang dimaksud ialah satu sukukata yang terdapat dalam satu kosakata. Guru menentukan satu kosakata sebagai kosakata pertama, misalnya *shigoto* (pekerjaan) kemudian guru menunjuk siswa, siswa yang di tunjuk harus menemukan kosakata yang mengandung bunyi *shi, go* atau *to* sebagai sukukata awal dari kosakata berikutnya. Misalnya siswa yang ditunjuk pertama menentukan kata "*shizuka* (tenang)" siswa selanjutnya harus mencari kosakata yang berawalan *zu*, atau *kase* sebagai sukukata awal dari kosakata berikutnya. Siswa ke dua "*Kaishain* (pegawai kantor)" siswa ke tiga harus mencari kosakata berawalan *i, sha*, atau *Im* misalnya *isha* (dokter). Dan seterusnya hingga semua siswa mendapat bagian untuk menyebutkan

kosakata. Dalam permainan ini guru sebagai pengontrol kelas, agar kosakata yang digunakan tetap pada tema pembelajaran yang diberikan hari itu.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik meneliti mengenai efektivitas penggunaan media permainan *ichitori* bahasa Jepang dengan judul “Efektivitas permainan *ichitori* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.”

## 1.2 Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

### a. Rumusan Masalah

Apakah permainan *ichitori* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 1 Ungaran ?

### b. Batasan Masalah

Agar masalah dalam penelitian ini tidak meluas maka peneliti memberikan batasan dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Penelitian ini ditujukan bagi siswa kelas XI SMA Negeri 1 UNGARAN
- 2) Kosakata yang digunakan hanya yang terdapat pada buku Nihon Go 1 atau Sakura 1. Karena di SMA Negeri 1 Ungaran menggunakan buku sakura 1 dan nihongo 1.
- 3) Materi pembelajaran yang akan diujicobakan adalah materi yang terdapat di buku Sakura jilid I, bab 18 *chichi wa kyoushi desu*. Bab 19 *donna hito desuka*. Bab 20



*donna fuku o kite imasuka.*

### **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### a. Tujuan

Untuk mengetahui efektivitas permainan *ichitorid* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 1 Ungaran.

#### b. Manfaat

##### 1) Teoritis

Hasil penelitian dapat menjadi alternatif dan referensi bagi para pengajar dalam meningkatkan kemampuan kosakata siswa.

##### 2) Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif metode pembelajaran bahasa Jepang khususnya pada penguasaan kosakata.

## 1.4 Sistematika Penulisan

a. Bab I : Pendahuluan

Bagian pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, permasalahan, tujuan dan manfaat penelitian serta sistem matika penulisan.

b. Bab II : Landasan Teori

Bagian ini berisi tentang landasan teori, dikemukakan tentang teori-teori yang mendukung penelitian. Definisi efektivitas, definisi pembelajaran, media pembelajaran, permainan, permainan *ichitori*.

c. Bab III : Metodologi Penelitian

Bagian metode penelitaian berisi tentang metode penentuan objek penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, metode pengumpulan data, serta metode analisis data.

d. Bab IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

e. Bab V : Penutup meliputi simpulan dan saran

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Pembelajaran**

##### **2.1.1 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa (*event*) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan (Briggs, 1992) dalam Rifa'I

Proses belajar mengajar (pembelajaran) adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi (Aqid 2013:66)

Jika disimpulkan, pembelajaran merupakan proses belajar yang memberikan kemudahan kepada setiap individu dengan memfasilitasi pengetahuan dan ketrampilan dalam belajar.

#### **2.2 Media Pembelajaran**

##### **a) Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran atau *kyougu* 教具 atau disebut juga *shichoukaku kyouzai* 視聽覚教材. Media pembelajaran merupakan salah

satu aspek memegang penting dalam usaha untuk memperlancar tercapainya tujuan. (Danasasmita 2009: 119)

Media adalah bagian yang tidak dapat terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya (Arsyad 2013: 3)

Media pembelajaran adalah alat wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran (Rifa'I 2009: 196)

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk meyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada pembelajar atau siswa (Aqid 2013: 50)

Dari beberapa penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sumber belajar yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari guru ke siswa, serta membantu proses kegiatan belajar mengajar di sekolah.

#### **b) Manfaat Media Permainan**

Manfaat umum media pembelajaran yang dikemukakan oleh (Aqid 2013: 51) adalah sebagai berikut:

- 1) Menyeragamkan penyampaian materi.
- 2) Pembelajaran lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran lebih interaktif.
- 4) Efisiensi waktu dan tenaga.

- 5) Meningkatkan kualitas belajar.
- 6) Belajar dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja
- 7) Menumbuhkan sifat positif belajar terhadap proses dan materi belajar.
- 8) Meningkatkan peran guru ke arah lebih positif.

Sedangkan (Arsyad 2013: 29) mengemukakan pendapatnya bahwa manfaat pembelajaran adalah sebagai berikut ini:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu
  - a. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat digantikan dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio atau model.
  - b. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar

- c. Kejadian langka yang di masa lalu atau sekali terjadi dalam puluhan tahun dapat ditampilkna melalui rekaman, video, film, slide di samping secara verbal.
  - d. Objek atau proses yang sangat rumit seperti predaran darah dapat ditampilakn secara konkret melalui film gambar, slide, atau simulasi komputer.
  - e. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video
  - f. Peristiwa alam seperti terjadinya gunung berapi, atau proses yang kenyataan memakan waktu yang lama seperti prose kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, atau simulasi komputer.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museumatau kebun binatang.

Secara umum manfaat media pembelajara adalah untuk membatu interaksi guru dan siswa sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efesien.

### c) Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut(Danasasmita 2009:125) Jenis-jenis media pembelajaran dibagi menjadi tiga macam yaitu:

#### 1. Media Visual

Media Visual disebut media pandang karena media ini menggunakan indera penglihatan yang melalui pandangan atau penglihatan. Media ini dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu:

- a. Media visual yang diproyeksikan.

Contoh: OHP (Over Head Projector) dan slide

- b. Media visual yang tidak di proyeksikan

Contoh: gambar mati atau diam, ilustrasi, karikatur, poster, diagram, grafik dan model.

#### 2. Media Audio

Berbagai jenis kegiatan di dalam kelas seperti membaca bahan ajar, menjawab pertanyaan, mengerjakan tugas, ulangan atau mendengarkan uraian pengajar. Ditingkatkan lebih tinggi seperti perguruan tinggi 90% digunakan untuk mendengarkan uraian dosen atau diskusi. Dengan demikian media audio cara penyampaiannya dengan rekaman suara manusia atau suara-suara lain untuk pengajaran.

Contoh: tape recoder, CD, Radio.

### 3. Media Dengar

Media dengar adalah media yang dapat didengar lewat telinga akan tetapi tidak dapat dilihat. Media dengar dibagi menjadi empat kelompok:

#### a. Rekaman

Media ini terdiri dari perangkat keras yang dapat berupa alat perekam (tape rekorder) dan perangkat lunak yang berupa program dalam pita rekaman.

#### b. Radio

Media ini berupa program siaran radio yang disalurkan dari pesawat pemancar, kemudian diterima oleh alat penerima radio untuk didengar oleh sipenerima informasi.

#### c. Piringan Hitam

Pada dasarnya piringan hitam tidak jauh beda dengan pita rekaman. Keduanya berfungsi merekam suatu program yang pada gilirannya akan diputar kembali untuk mengkomunikasikan program itu kepada sipenerima informasi.

Jenis-jenis media pembelajaran sangat beragam, dari sini guru dituntut untuk menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kondisi kelas atau sekolah. Sehingga media



pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran agar lebih efektif dan konduktif. Pemilihan jenis media pembelajaran mempengaruhi proses atau hasil dari pembelajaran itu sendiri.

## **2.3 Permainan dalam Pembelajaran**

### **a. Pengertian Permainan**

Setiap manusia memiliki naluri untuk memperoleh kesenangan, kepuasan kenikamatan, kesukaan, dan kebahagiaan hidup. Hal ini dikarenakan sifat bawaan sejak lahir bahwa manusia akan menghibur dirinya sampai ia mati (Mujib 2011: 25)

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

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

## **b. Tujuan Permainan dalam Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran di kelas permainan mempunyai beberapa tujuan sebagai berikut menurut (Mujib 2011: 40–45):

### 1) Merangsang interaksi verbal siswa

Dalam permainan siswa diharapkan melakukan komunikasi dengan individu maupun kelompok dalam bentuk kerja sama. Kesadaran seperti ini membuka kesempatan yang lebar bagi guru untuk menghasilkan suasana pembelajaran yang menarik dan berorientasi pada siswa.

### 2) Menambah kefasihan dan kepercayaan diri

Permainan membantu siswa yang kesulitan dalam belajar dengan metode tradisional. Sehingga, siswa yang bersangkutan menjadi mudah dalam belajar serta mendapatkan rasa aman dan percaya diri. Permainan bahasa bisa digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kefasihan berbahasa dan kepercayaan diri siswa.

### 3) Menyediakan konteks pembelajaran

Permainan dapat menjadi sumber belajar atau media belajar apabila permainan tersebut bertujuan mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran

### 4) Alat mengikis bosan

Permainan harus dirancang untuk mengubah situasi dan kondisi yang “tidak bersahabat” dengan aturan yang adil dan kompetisi yang

merangsang siswa untuk bersaing secara sehat, membalas, memprotes dan memberikan argumen. Dengan demikian siswa terlatih berhadapan dengan interaksi kehidupan yang telah didesain dengan baik.

5) Sebagai alat pemulihan, penguatan dan pengayaan

Permainan bahasa dapat menimbulkan perasaan gembira para siswa dan menyebabkan mereka menjadi lupa terhadap rasa lapar, serta perasaan lesu dan ngantuk.

### **c. Manfaat Permainan dalam Pembelajaran**

Pembelajaran tidak selalu membutuhkan permainan, dan permainan sendiri tidak selalu dalam rangka mempercepat proses pembelajaran. Akan tetapi, permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah variasi, semangat, dan minat pada sebagian program belajar, berikut ini manfaat permainan dalam proses belajar mengajar menurut (Fathul Mujib 2011: 34) :

1. Menyingkirkan “keseriusan” yang menghambat proses pembelajaran,
2. Menghilangkan stres dalam lingkungan belajar,
3. Mengajak orang terlibat secara penuh,
4. Meningkatkan proses belajar,
5. Membangun kreativitas diri,
6. Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran,
7. Meraih makna belajar melalui pengalaman, dan

#### 8. Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar.

Melalui bermain siswa dapat belajar banyak yaitu tentang kehidupan, keberanian, kemandirian kejujuran dan kepemimpinan.

#### d. Kekurangan dan Kelebihan Permainan Bahasa

Dalam pelaksanaan permainan khususnya permainan bahasa ada beberapa kekurangan dan kelebihan. Berikut ini adalah kekurangan dan kelebihan permainan bahasa menurut (Mujib 2011: 34) :

**Tabel 2.1 Tabel kekurangan dan Kelebihan Permainan Bahasa**

Kelebihan	Kekurangan
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan bahasa merupakan salah satu media pembelajaran yang berkadar CBSA tinggi.</li> <li>• Dapat mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.</li> <li>• Dengan adanya kompetisi antar siswa dalam proses pembelajaran di kelas.</li> <li>• Permainan bahasa dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetensi sosial siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jumlah siswa terlalu besar sehingga menyebabkan kesukaran untuk melibatkan semua siswa sehingga dapat mengganggu pelaksanaan pembelajaran dikelas yang lain.</li> <li>• Pelaksanaan permainan bahasa biasanya diikuti oleh tawa dan sorak sorai siswa sehingga dapat mengganggu pelaksanaan pembelajaran di kelas lain</li> <li>• Tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi yang dikomunikasikan dapat meninggalkan kesan dihati siswa sehingga pengalaman keterampilan yang dilatih sukar dilupakan</li> </ul>	<p>permainan bahasa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan bahasa, pada umumnya belum dianggap sebagai program pembelajaran bahasa melainkan hanya sebagai selingan.</li> </ul>
---	--

#### e. Contoh Permainan untuk Pembelajaran kosakata

##### 1) **Komunikata**

Tujuan dari permainan ini adalah agar siswa dapat mengartikan kata dari berbagai segi menurut fungsi kata tersebut. Alat yang digunakan hanya alat tulis. Teknik ini dapat dilakukan perorangan maupun secara kelompok. Cara menerapkan permainan komunikata:

- a) Guru memberikan pengantar
- b) Guru menyodori satu kata kepada siswa di tempat yang terpisah dari teman belakangnya
- c) Siswa menebak dengan menyebutkan makna kata atau ilustrasi kata
- d) Siswa mengungkapkan aktivitas yang telah dilakukan
- e) Guru merefleksikan kegiatan tersebut.

Upayakan siswa dalam satu kelompok berjauhan tempatnya sehingga tidak mendengar kata yang di sampaikan oleh teman sebelumnya. Teknik ini akan lebih menarik jika diterapkan di aula atau kelompok demi kelompok di dalam kelas.

## 2) Kata berpasangan

Tujuan dari permainan ini adalah agar siswa dapat membuat kata majemuk dengan cepat dan tepat. Tiap siswa menerima satu kata kemudian siswa tersebut mencari pasangan dengan teman yang lain sambil mencocokkan kata yang diterima masing-masing yang dapat membentuk kata majemuk. Alat yang digunakan adalah kartu kata sejumlah siswa. Kegiatan ini dapat dilakukan baik perseorangan maupun kelompok.

Cara penerapan:

- a) Guru memberikan pengantar tentang teknik permainan kegiatan hari itu
- b) Guru memberikan kartu kata kepada siswa dengan cara tiap siswa mendapatkan satu kata.
- c) Setelah siswa mendapatkan kata tersebut, berdasarkan aba-aba guru, siswa mencari pasangan dengan siswa lain berdasarkan kata yang dapat membentuk kata majemuk
- d) Pasangan siswa tersebut mengartikan kata majemuk yang berbeda siswa menyerahkan hasil pekerjaannya kepada guru
- e) Guru merefleksikan pembelajaran hari itu.

Sedangkan ada beberapa jenis permainan kosakata dari Jepang yang dapat melatih daya ingat kosakata seperti:

### 3) *Shiritori*

Dalam *daijitendisebutkan* bahwa *shiritori* adalah sebagai berikut:

“尻取り (1) 前の人 of 言った語 of 最後 of 一音 of 取ってそれで始まる新しい語 of 次ぎ々二言 i 続けて i いく言葉 of 遊び。「くり・りす・すみ・・・」など。(2) まえ of 詩歌 or 文句 of 終わり言葉 of 次 of 句 of 頭 of において次ぎ々続けて i いく文字 na ぎ of 遊び。「お正月は宝船、宝船には匙福神、神功皇后部 of 内, 内田は劍菱七つ畑、畑松桜 of 原 de・・・」など。

“*shiritori (1) mae no hito no itta go no saigo no ichion wo totte sore de hajimaru atarashii go wo tsugizugi ni ii tsuzukete iku kotoba no asobi. [kuri → risu → sumi→...] nado. (2)mae no shiika ya monku no owari kotoba wo tsugi no ku no atama ni oite tsuguzugi tsuzukete iku koji tsunagi no asobi. [oshougatsu wa takarabune, takarabune ni wa sajifukugami, jinguukougoubu no uchi, uchida wa kenbishi nanatsu hatake, hatake matsu sakura no segawara de...] nado”*

Arti dalam bahasa Indonesia

Shiritori adalah (1) permainan kata dimana pemain mengambil sukukata terakhir dari kata yang diucapkan pemain sebelumnya kemudian memulai lagi dengan kata baru dan berlanjut begitu seterusnya. Contoh; kuri → (kacang kastanye) → risu (tupai) → sumi (sudut) → ...., dan seterusnya. (2) permainan merangkai huruf (kata-kata/ kalimat), pemain

mengambil kata terakhir dari puisi atau kata-kata (celotehan, omelan, tuduhan, keluhan) dari pemain sebelumnya dijadikan frasa pertama untuk kalimat selanjutnya. Contoh; oshougatsu wa takarabune, takarabune ni wa sajifukugami, jinguukougoubu no uchi uchiba wa kenbishi nanatsu hatake hatake matsu sakura no segawara de ....., dan seterusnya.

a) Cara bermain

- 1) Kata yang sudah diucapkan tidak boleh diulang.
- 2) Permainan dimulai oleh salah seorang peserta yang mengucapkan sebuah kata pilihannya (boleh dimulai dari kata apa saja), meski ada peraturan yang mengatakan permainan dimulai dengan kata *shiritori*.
- 3) Pemain kalah bila:

(a) mengucapkan kata yang berakhir dengan moran (ん) karena tidak ada kata dalam bahasa Jepang yang dimulai dengan konsonan nasal (kata serapan yang dimulai dengan *n* diabaikan).

Contoh: sakura (さくら) → rajio (ラジオ) → onigiri(おにぎり) → risu (りす) → sumou (すもう) → udon (うどん)



(b) mengucapkan kata yang persis sama dengan kata yang sudah diucapkan sebelumnya, misalnya:

neko ねこ → koi こい → ine いね → neko ねこ .

Nama diri tidak boleh dipakai.

(c) Bila sebuah kata berakhir dengan vokal panjang, maka mora terakhir adalah vokal terakhir atau diabaikan sama sekali:

sutaa すたー dapat dilanjutkan tanuki タヌキ atau aisukurimu ア

イスクリーム

(d) Kata yang berakhir dengan yōon/sokuon a, i, u, e, o, ya, yu, yo (あ、い、う、え、お、や、ゆ、よ) dapat dilanjutkan dengan あ、い、う、え、お、や、ゆ、よ atau aksara sebelumnya.

kaisha かいしゃ → yakyuu やきゅう atau shachi シヤチ

## b) Peraturan

- 1) Kata yang diucapkan dibatasi hanya pada topik tertentu, misalnya: nama bunga, nama binatang, nama stasiun kereta api, nama kota, atau nama negara.
- 2) Pemain kalah bila tidak dapat menemukan kata untuk diucapkan setelah waktu yang diberikan habis.

- 3) Nomina majemuk (frasa) yang dibentuk dengan bantuan *to* (... と ...) atau *no* (... の ...) tidak dipakai, kecuali telah menjadi kosakata kamus.
  - 4) *sakura no ki* (pohon sakura) tidak boleh dipakai, namun *kodomo no hi* (Hari Anak-Anak) atau nama hari libur lainnya boleh dipakai.
  - 5) Dakuten dan handakuten dapat diabaikan atau ditambah:
  - 6) sutoobu ストーブ dapat diikuti dengan buranko ブランコ atau furuutsu フルーツ atau puuru プール.
  - 7) Kata yang berakhiran dengan *di* ぢ dan *du* づ masing-masing dapat diganti dengan *ji* じ dan *zu* ず, misalnya: *hanadi* はなぢ 鼻血 (mimisan) dilanjutkan dengan *jigoku* じごく 地獄 (neraka).
  - 8) Permainan dimulai kembali dengan tidak menyertakan pemain yang kalah.
- c) Kekurangn teknik permainan *shiritori*
- 1) jika kosakata terakhir jatuh pada huruf n (ん) maka permainan harus di ulang dari awal lagi.
  - 2) Kosakata yang digunakan terbatas
  - 3) Jika diterapkan di kelas untuk pembelajar dasar teknik *shiritori* ini membutuhkan waktu banyak, karena siswa akan fokus dengan sukukata akhir yang kemudian harus mencari dijadikan sukukata

Dari permainan *Shiritori* yang sudah ada penulis mengembangkan permainan yang hampir sama. Jika pada *Shiritori* suku kata yang dapat diambil hanya pada bagian belakang kosakata saja. Permainan yang penulis kembangkan dapat diambil sukukatanya bagian depan, tengah dan belakang. Permainan yang mengembangkan permainan *Shiritori* diberi nama *Ichitori*. *Ichitori* berasal dari kata *ichi* — yang berarti satu dan *tori* atau *toru* 取 ず yang berarti ambil. Jadi secara keseluruhan kata *ichitori* berarti ambil satu, satu di sini yang dimaksud satu sukukata. Satu sukukata yang diambil pada kosakata, bebas cara pengambilannya. Dapat diambil bagian depan, tengah ataupun bagian belakang. Sehingga dapat menggunakan kosakata yang bervariasi. Baik kata benda, kata kerja, kata keterangan, tetapi pada permainan ini tidak diperbolehkan menggunakan nama orang, nama produk, nama jalan, nama instansi dan sebagainya.

Permainan yang mengadopsi dari teknik permainan *shiritori* ini dapat diterapkan atau digunakan pada pembelajaran bahasa Jepang di SMA. Permainan *ichitori* yang membutuhkan penguasaan kosakata ini diharapkan dapat menjadi stimulus agar siswa mudah mengingat kosakata yang sudah pernah di ajarkan.

#### **a. Langkah – langkah Permainan *Ichitori***

Dalam permainan *ichitori* tidak bersifat kompetisi, permainan ini dilakukan secara menyeluruh di dalam kelas. Tidak perlu pembagian kelompok. Setiap siswa berhak turut serta dalam permainan *ichitori* ini. Berikut ini adalah Langkah – langkah permainan *Ichitori* sebagai:

- 1) Guru memberikan materi pembelajaran sebagai tema permainan *ichitori* misalnya saja tema pembelajaran “*shigoto*”
- 2) Guru menggunakan penghapus papan tulis (dapat diganti dengan alat yang lain: tempat pencil, spidol atau kapur) sebagai barang yang akan dijadikan alat untuk mengundi. Cara kerjanya adalah penghapus itu akan diberikan dari satu siswa, setelah siswa sudah menemukan kosakata maka siswa tersebut memberikan penghapus ke siswa lainnya dengan hitungan sebagai giliran berikutnya.
- 3) Guru menentukan kosakata pertama sebagai kosakata pemancing misalnya *shigoto* (pekerjaan). Dan berikan penghapus ke siswa pertama
- 4) Siswa yang pertama mendapat giliran harus mencari kosakata yang berawalan *shi-go-to*. Misalnya saja siswa pertama menyebutkan kata *shisuka* (tenang) setiap kosakata yang disebutkan harus di sertai dengan artinya.
- 5) Siswa yang kedua mendapat giliran dan harus mencari kosakata yang berawalan *su-ka* (karena sukukata *shi* sudah di gunakan di kosakata sebelumnya). Siswa kedua menentukan kosakata *kaishain*.
- 6) Siswa ketiga mendapat giliran untuk menemukan kosakata berikutnya, kosakata yang dicari harus berawalan *i-sha-in* (untuk sukukata *sha* dapat di ganti dengan *sa* dapat dilihat di aturan permainan *Ichitori*. Misalnya siswa ketiga menyebutkan *isha*.

- 7) Dan berlanjut kesiswa yang lainnya hingga semua siswa mendapat giliran dari permainan *Ichitori* ini.

**b. Aturan Permainan *Ichitori***

Dari permainan *Ichitori* ini terdapat beberapa aturan permainan, agar saat melakukan permainan keadaan kelas tetap kondusif dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Jepang. Berikut adalah peraturan dari permainan *Ichitori* yang dilaksanakan di dalam kelas:

- a) Guru sebagai pengontrol di dalam kelas, agar kelas tetap tenang dalam proses pembelajaran.
- b) Siswa yang mendapat giliran dari siswa lain tidak diperbolehkan melempar alat yang digunakan untuk mendapat giliran (penghapus papan tulis).
- c) Siswa yang tidak dapat menemukan kosakata dalam hitungan tertentu (misalnya 5 detik setelah mendapat penghapus) dianggap gugur dan akan mendapat hadiah ataupun hukuman diakhir permainan.
- d) Sedangkan siswa yang sudah gugur ataupun sudah gagal masih mendapat giliran, tetapi hanya memberi kesempatan, untuk akhirnya bagi siswa yang gagal tetap akan mendapat hadiah atau hukuman dari teman-teman yang berhasil.
- e) Siswa yang sudah mendapat giliran tidak diperkenankan memberi jawabankn ke siswa lain dan tidak mendapat giliran lagi. Agar semua siswa di dalam kelas mendapat giliran.

- f) Jika dirasa waktu dalam pembelajaran masih cukup maka permainan masih bisa dilakukan beberapa kali.
- g) Dalam menentukan kosakata siswa bebas menggunakan kosakata yang sudah pernah dipelajari, tetapi dengan catatan harus mengutamakan kosakata yang berhubungan dengan tema pelajaran saat itu. Dalam hal ini guru sebagai pengawas agar kosakata yang digunakan tidak terlalu jauh dari tema pembahasan.
- h) Siswa wajib menyertakan arti dari kosakata yang ditentukan.
- i) Kosakata yang digunakan adalah kata benda, kata kerja, kata sifat dan kata keterangan dalam bahasa Jepang.
- j) Tidak boleh mengambil konsonan *n* yang terdapat dalam sebuah kosakata.  
contoh: *kaishain*.
- k) Sukukata yang diambil dari kosakata sebelumnya harus diletakkan disukukata pertama pada kosakata selanjutnya.
- l) Jawaban benar jika:
  - a. Kosakata yang disebutkan dalam bahasa Jepang benar beserta artinya dalam bahasa Indonesia
  - b. Kosakata yang digunakan bukan kosakata yang sudah diubaha dalam bentuk lain, misalnya *wakaranai*
  - c. Untuk kosakata yang mempunyai dua huruf yang sama, misal *Gakkō* kosakata yang di ambil hanya *ga* dan *ko* saja.

d. Dilarang menggunakan kosakata yang tidak lazim, misalnya bahasa anak muda di Jepang, atau kosakata yang tidak digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Jepang.

m) Ada beberapa sukukata yang mengalami perubahan, berikut ini perubahan sukukata yang diperbolehkan dalam permainan *Ichitori*:

*Kya* > *ka*      *sha* > *sa*      *cha* > *ta*      *nya* > *na*      *hya* > *ha*

*Kyu* > *ku*      *shu* > *su*      *chu* > *tsu*      *nyu* > *nu*      *hyu* > *fu*

*Kyo* > *ko*      *sho* > *so*      *cho* > *to*      *nyo* > *no*      *hyo* > *ho*

*Mya* > *ma*      *rya* > *ra*      *bya* > *ba*      *gya* > *ga*      *ja* > *sa*

*Myu* > *mu*      *ryu* > *ru*      *byu* > *bu*      *gyu* > *gu*      *ju* > *su*

*Myo* > *mo*      *ryo* > *ro*      *byo* > *bo*      *gyo* > *go*      *jo* > *so*

*Pya* > *fa*                                      *Pyu* > *fu*                                      *Pyo* > *po*

n) Diperbolehkan menggunakan kata resapan, misalnya *miruku*.

o) Kosakata yang digunakan minimal terdiri dari dua sukukata.

p) Jika terdapat kosakata yang teridiri dari dua sukukata dan sukukata yang baru adalah konsonan *n* maka sukukata sebelumnya boleh di gunakan lagi. Misalnya: *hon* maka sukukata *ho* diperbolehkan digunakan kembali.

## 2.4 Kosakata

### a. Pengertian kosakata

“語彙, 「彙は集める意」ある言語、地域分野、ある人、ある作品ナド、それぞれで疲れる単語の総体。ある範囲の単語を集録し、配列した書物 (松村 1995 : 873)”

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

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

*Goi (kosakata) adalah perbendaharaan kata atau kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya Shinmura (dalam Achmad Dahidi, 2009 : 97)*

*Kosakata merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun tulisan (Achmad Dahidi 2009 : 97)*

*Dari beberapa pengertian di atas kosakata adalah keseluruhan kata yang dimiliki suatu bahasa baik bahasa asing maupun bahasa ibu yang*



mempunyai jenis dan ragam yang banyak. Kosakata merupakan aspek yang penting dalam bahasa untuk membantu komunikasi.

## b. Kelas Kata dalam Gramatika Bahasa Jepang

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2007 : 147) kelas kata bahasa Jepang berdasarkan karakteristik gramatikanya diklasifikasikan menjadi sepuluh, yaitu:

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

Contoh: いく (iku) = pergi、たべる (taberu) = makan

- 2) *I-keiyooshi (adjektive-I)* adalah sering disebut juga *keiyooshi* yaitu kelas kata yang menyatakan sifat atau keadaan sesuatu, dengan sendirinya dapat menjadi predikat dan dapat mengalami perubahan bentuk (Kitahara, 1995 : 82)

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

- 3) *Na-keiyooshi (adjektive-Na)* sering disebut juga *keiyodooshi* (termasuk *jiritsugo*) yaitu kelas kata yang dengan sendirinya dapat membentuk sebuah *bunsetsu*, dapat berubah bentuknya (termasuk *yoogen*), dan bentuk *shuushikei* nya berakhir dengan *da* atau *desu*. Oleh karena perubahannya mirip dengan *keiyooshi* sedangkan artinya mirip dengan *keiyooshi*, maka kelas ini diberi nama *keiyodooshi* Iwabuchi (1989 : 96) dalam Sudjianto dan Dahidi (2009 : 155)

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

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

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

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

Contoh この(kono) = ini, あの(ano) = itu

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

Contoh: とつとも(tottemo) = sangat かならず (kanarazu) = pasti

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

Contoh: まあ、ああ。

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

Contoh: それで、でも。

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

Contoh: です、 ます。

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

Contoh: は、に、が、

Dalam penelitian ini akan menggunakan kelas kata *Dooshi, I-keiyooshi, Na-keiyoosh* dan *Meishi*. Karena kelas kata yang lain tidak memungkinkan untuk digunakan dalam permainan *ichitori*.

### c. Manfaat Penguasaan kosakata

Menurut Asano Yuriko (1981: 3 ) tujuan akhir pembelajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik dengan cara lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan goi yang memadai.

Menurut pengertian di atas faktor utama yang mempengaruhi tujuan akhir pembelajaran bahasa Jepang ialah penguasaan dan pembendaharaan kosakata.

Katoo Akihiko (1991 : 68) menyebutkan bahwa pada umumnya di dalam pendidikan bahasa Jepang sedikit banyak terdapat perbedaan berdasarkan buku teksnya, tetapi biasanya di dalam buku teks tingkat dasar terlihat 1000 – 1500 kata baru.

Dalam menggunakan bahasa asing, pembendaharaan kosakata merupakan aspek yang paling utama. Melihat jumlah yang sangat banyak maka di perlukan beberapa teknik untuk memahami dan menghafalkan kosakata.

#### **d. Mengingat Kosakata**

Dalam mempelajari bahasa khususnya bahasa asing mengingat atau menghafal kosakata, pola kalimat maupun aturan dalam bahasa asing sangat penting. Menurut (Kushartanti 2005: 27) kemampuan untuk menghafal sejumlah kata dalam bahasa asing ini berpengaruh besar dalam proses pembelajaran bahasa asing. Ia juga mengemukakan bahwa, seorang akan lebih mudah belajar bahasa asing dalam situasi yang sangat alami misalnya, dalam situasi bermain. Bagi anak– anak beradaptasi dengan lingkungan yang baru akan lebih mudah jika dibandingkan orang dewasa.

Jumlah *goi* yang perlu dikuasai orang asing yang ingin menguasai bahasa Jepang sebagai bahasa asing. Dalam hal ini tidak ada jumlah yang pasti tergantung tingkatan seseorang menguasai bahasa Jepang. Menurut Ishida (dalam Achmad Dahidi 2003: 113) jumlah kosakata yang perlu dikuasai oleh pembelajaran bahasa Jepang adalah sebagai berikut ini:

Tingkat dasar	kira– kira 1500 – 2000 kata
Tingkat terampil	kira– kira 5000 – 7000 kata
Tingkat mahir	lebih dari 7000 kata

Katoo Akihito (dalam Achmad Dahidi 2003: 113) menyebutkan bahwa umumnya di dalam pendidikan bahasa Jepang sedikit banyak terdapat

perbedaan buku teksnya, tetapi biasanya di dalam buku teks tingkat dasar terdapat 1.000 – 1.500 kata baru. Untuk tingkat terampil terdapat 3.000 – 4.000 kata baru dan untuk kelas mahir lebih dari 10.000 kata baru, itu semua tergantung dengan buku teks yang dupergunakan.

Menghafal kosakata sangat penting perannya dalam belajar bahasa asing khususnya bahasa Jepang, tetapi dengan hanya menghafal atau mengingat kosakata saja kurang tepat. Menghafal dan memahami penggunaan kosakata merupakan kunci untuk mempermudah komunikasi atau penggunaan kosakata dalam bahasa asing.

**e. Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Ungaran,  
Kabupaten Semarang**

Di SMA Negeri 1 Ungaran hampir semua kelas mendapatkan pembelajaran bahasa Jepang, hanya saja waktunya yang berbeda. Untuk kelas X yang mendapat pelajaran bahasa Jepang hanya kelas jurusan Bahasa saja, karena di SMA Negeri 1 Ungaran pada kelas X sudah menggunakan kurikulum 2013. Sedangkan untuk kelas XI IPA pembelajaran bahasa Jepang dalam satu minggu hanya mendapatkan alokasi waktu 45 menit atau 1 kali pertemuan. Untuk kelas XI IPS mendapat alokasi waktu 90 menit dengan 2 kali pertemuan. Begitu juga kelas XII IPA mendapatkan alokasi waktu 45 menit atau 1 kali pertemuan. Untuk kelas XII IPS mendapat alokasi waktu 90 menit dengan 2 kali pertemuan.

Pada proses pembelajaran kosakata baru guru menggunakan huruf hiragana karena 75% dari siswa sudah lancar membaca dan menulis huruf

hiragana. Huruf romanji digunakan hanya untuk kosakata baru yang di luar tema pembelajaran. Atau untuk menuliskan kosakata yang seharusnya di tulis dengan huruf katakana. Untuk menunjang pembelajaran bahasa Jepang di SMA N 1 Ungaran menggunakan media LCD dan Speaker. Jadi pembelajaran kosakata baru dapat dilakukan semaksimal mungkin. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SMA Negeri 1 Ungaran adalah 75.

**f. Kerangka berfikir**

Tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik dengan cara lisan ataupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan kosakata yang memadai.

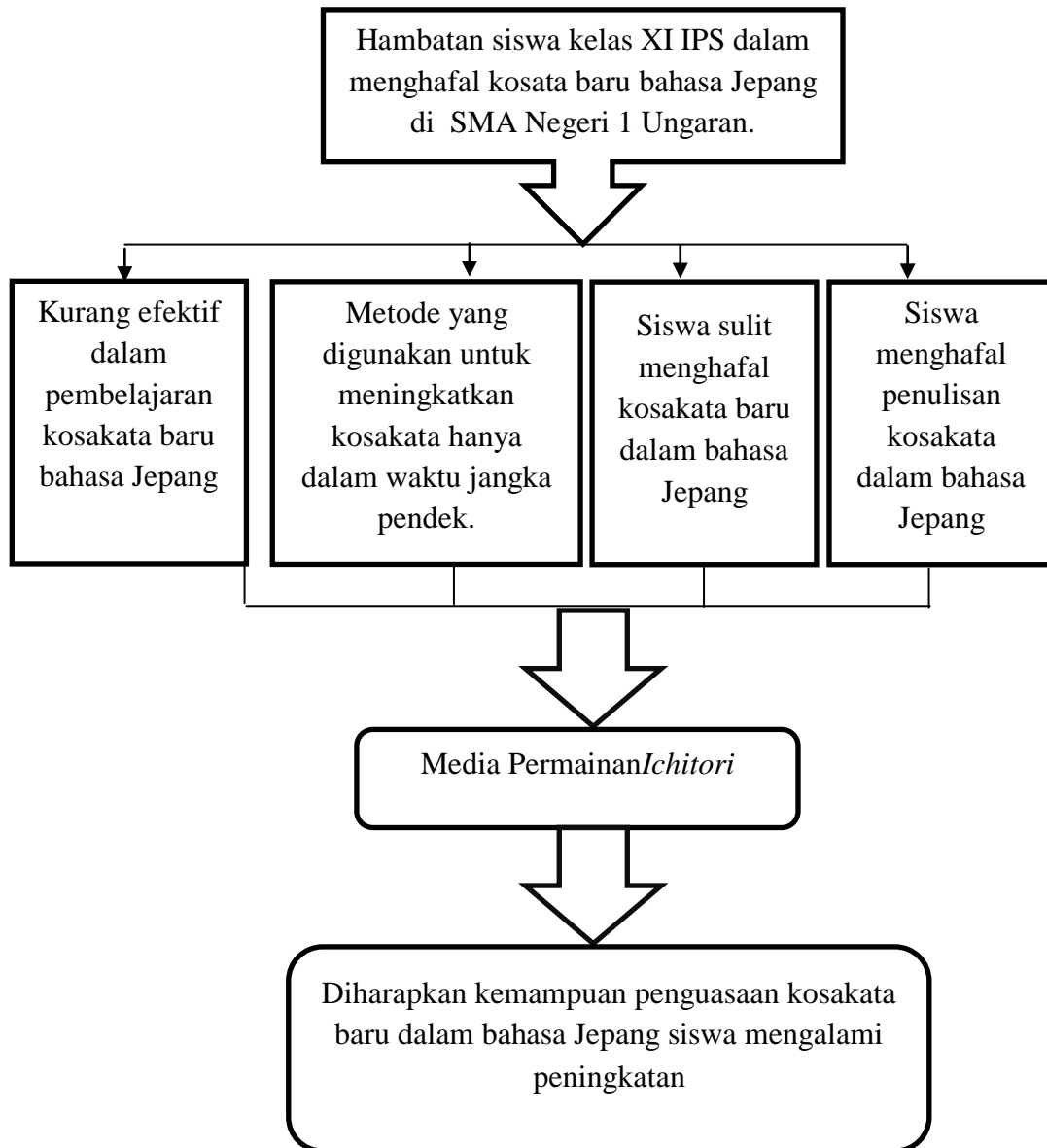
Menghafal kosakata bahasa asing khusus bahasa Jepang tidak mudah dilakukan untuk siswa yang baru saja mengenal bahasa Jepang. Di SMA Negeri 1 Ungaran, siswa juga mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata baru. Cara pengajaran yang selalu sama yaitu menggunakan metode penerjemahan kosakata baru dinilai sangat membosankan bagi siswa. Siswa juga terbagi perhatiannya saat guru memberikan materi pembelajaran, banyak yang sibuk dengan kegiatannya sendiri.

Guru harus kreatif dan inovatif dalam menggunakan metode dan media pembelajaran untuk mengatasi masalah pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Salah satu media yang cocok untuk memusatkan perhatian siswa dan untuk membantu kemampuan menghafal kosakata siswa adalah media permainan

*ichitori*. *Ichitori* adalah permainan kosakata yang mengambil satu suku kata kata sebelumnya dan kemudian digunakan di awal kosakata selanjutnya.

Dengan menggunakan permainan *ichitori* sebagai media permainan kosakata bahasa Jepang pada siswa SMA Negeri 1 Ungaran, diharapkan siswa lebih terfokus dalam proses pembelajaran dan dapat mudah serta termotivasi untuk lebih menghafal kosakata baru dalam bahasa Jepang. Karena permainan *ichitori* dapat membuat siswa untuk cepat menghafal karena siswa dituntut untuk banyak menghafal kosakata baru.

Di bawah ini adalah bagan dari kerangka berfikir:





**a. Hipotesis**

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka dapat dibuat hipotesis tindakan sebagai berikut. Penggunaan permainan *Ichitoriefektif* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa SMA Negeri 1 Ungaran kabupaten Semarang.

## **BAB III**

# **METODOLOGI PENELITIAN**

### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Dalam Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen murni, karena penelitian ini merupakan penelitian uji coba, yang bertujuan menguji efektivitas permainan *Ichitori* dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Ungaran, kabupaten Semarang. Dalam penelitian ini menggunakan satu kelas kontrol dan satu kelas eksperimen.

Penelitian ini akan menggunakan *posttest* untuk mengetahui apakah permainan *ichitori* efektif digunakan dalam proses belajar mengajar. Alasan menggunakan *post test* saja sebagai instrumen penelitian adalah, karena keterbatasan waktu *penelitian* di SMA N 1 Ungaran yang berdekatan dengan ujian kenaikan kelas, sedangkan materi pembelajaran yang harus diberikan kepada siswa masih banyak. Jika menggunakan *pre test* selain waktu yang tidak memungkinkan, materi pembelajaran juga belum disampaikan. Menurut (Dedi Sutedi 2011: 157) Tes merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu program pengajaran tertentu. Jadi, penelitian yang memperlakukan pada siswa (penelitian eksperimen) umumnya akan diukur dengan menggunakan tes (*postes*).

### 3.2 Varibel Penelitian

Variabel adalah apa yang akan diteliti atau objek penelitian. Dalam penelitian yang akan dilakukan ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (*variabel independen*) dan variabel terikat (*variabel dependen*). Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel dependen atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen dan menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Variabel bebas X : Permainan *ichitori*
- b. Variabel terikat Y : Hasil belajar siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang

### 3.3 Populasi dan Sampel

- a. Populasi

Populasi yang diambil dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Ungaran, kabupaten Semarang. Alasan pemilihan populasi kelas XI karena pada kelas ini materi pembelajaran sesuai dengan media yang akan penulis terapkan pada pengajaran bahasa Jepang khususnya dalam meningkatkan kosakata siswa.

- b. Sampel

Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *random*. Menurut Sugiyono (2010 : 64) Teknik *random* adalah teknik

pengambilan sampel secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Teknik sampel *random* dipilih agar semua populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk menjadi sampel. Sampel ini diperoleh dengan cara mengundi semua populasi sehingga diperoleh sampel dengan XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen. Sedangkan sebagai kelas kontrol adalah kelas XI IPS3.

Jumlah siswa kelas XI IPS 1 adalah 30 orang dan kelas XI IPS3 adalah 30 orang . untuk test reliabelitas diambil sampel kelas XI IPS 2 yang berjumlah 10 responden.

### **3.4 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data adalah suatu cara untuk memperoleh data yang akan dianalisis dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2010 : 29) prinsip dasar penyajian data adalah komunikatif dan lengkap, dalam arti data yang disajikan dapat menarik perhatian pihak lain untuk membaca dan mudah memahami artinya.

Metode yang digunakan penelitian ini berupa metode dokumentasi dan metode tes. Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data mengenai daftar nama siswa dan foto kegiatan pembelajaran kelas XI IPS 3 dan XI IPS1 di SMA Negeri 1 Ungaran kabupaten Semarang. Metode tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes tertulis. Metode tes digunakan untuk mengetahui kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa setelah menerapkan permainan *ichitori*.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes. Terdiri dari soal pilihan ganda dan soal menjodohkan. Tes ini digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengingat, memahami dan menggunakan kembali kosakata yang telah dipelajari.

#### 3.5.1 Penyusunan Instrumen Penelitian

Di bawah ini adalah tabel kisi-kisi soal *posttest* dengan materi pembelajaran pada buku Sakura jilid 1, dengan tema 18 *chichi wa kyoushi desu*, 19 *donna hito desuka*, dan 20 *donna fuku o kite imasuka*.

Jenis soal yang terdapat dalam tes ini dibagi menjadi tiga bagian:

- a.) 15 soal mengartikan kosakata
- b.) 15 soal menjodohkan kosakata

**Tabel 3.1 Kisi-kisi soal test**

no	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Materi	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Mengingat berbagai informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks, yang mencerminkan kecakapan menggunakan kosakata dalam kalimat dengan struktur yang tepat	Disajikan sebuah soal tentang gambar kosakata, peserta didik mampu menyebutkan gambar kosakata tersebut dalam bahasa Jepang	のうか、 きっさてん、 だいがくせい ぐんじん、 くつした みぜ、 きびしい、 きれい、 めがね、	Pilihan ganda	A: 1 3 5 6 7 9 10 11 12

			<p>-Pola kalimat KB (nama orang) + wa + KB ( pekerjaan) desu.</p> <p>KB (orang)+ wa + (jenis usaha) + o yatte imasu.</p> <p>KB (orang)+wa (sifat gambaran fisik)</p> <p>KB (pakaian/asesoris) o kite/kakete/kabutte/ha ite/shite imasu</p>		
2.	Mengingat berbagai informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks, yang mencerminkan kecakapan menggunakan kosakata dalam kalimat dengan struktur yang tepat	Peserta didik mampu mengisi kalimat rumpang.	<p>ぼうし めがね ズボン KB (orang)+wa (sifat/ gambaran fisik)</p> <p>KB (pakaian/asesoris) o kite/kakete/kabutte/ha ite/shite imasu</p>		A: 13 14 15
3	Mengingat berbagai informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks, yang mencerminkan kecakapan menggunakan kosakata dalam kalimat dengan struktur yang tepat.	Peserta didik mampu mengetahui arti kosakata bahasa Jepang	<p>ぼうし、 だいがくせい、 くつ しごと こうむいん かいしゃいん ぎんこういん まじめ きょうし しゅふ しょうがくせい ちゅうがくせい やさしい</p>	Pilihan ganda dan Soal menjodohkan	A :2, 5, 8 B: 1-15

			かわい せがたかい せがひくい ふとっています やせています おもしろい		
--	--	--	---	--	--

### 3.5.2 Uji Validitas dan Reliabilitas instrumen

#### a. Uji Validitas

Untuk mengetahui valid tidaknya instrumen butir soal yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu adanya uji validitas butir soal. Uji validitas soal dilakukan dengan validitas isi yaitu materi yang dijadikan tes sama dengan materi pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang telah diajarkan di kelas XI SMA Negeri 1 Ungaran, kabupaten Semarang pada buku Sakura 1 dengan tema pembelajaran *shigoto* (pekerjaan) dengan judul *chichi wa kyoushi desu, donna hito desuka* dan *donna fuku o kite imasuka*.

#### b. Uji Reliabilitas

Cara yang digunakan dalam menguji reliabilitas perangkat tes yaitu menggunakan rumus *Kuder Richardson* yang dikenal dengan rumus KR 20, Dedi Sutedi (2011: 223).

$$r = \frac{k}{k-1} \left( \frac{St^2 - \Sigma pq}{St^2} \right)$$

Keterangan:

- $r$  : koefisien reliabilitas tes  
 $k$  : jumlah butir soal  
 $p$  : proporsi jawaban benar ( $\sum B$  : sampel)  
 $q$  : proporsi jawaban salah ( $1-p$ )  
 $St^2$  : varians total  
 $M$  : mean (nilai rata-rata)

Dari tabel di atas dapat diketahui:

$$n: 10 \quad k: 30 \quad M: 7,73 \quad \sum pq: 4,56$$

$$X^2 = \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n} = 166,1 : 10 \quad St^2 = X^2 : n$$

$$= (232^2 : 10) \quad = 13,96$$

$$= 53824 - (53824 : 10)$$

$$= 53824 - 5382,4$$

$$= 139,6$$

### Menghitung KR 20

$$r = \frac{k}{k-1} \left( \frac{St^2 - \sum pq}{St^2} \right)$$

$$r = \frac{30}{30-1} \left( \frac{13,96 - 4,56}{13,96} \right)$$

$$r = \frac{30}{29} \left( \frac{9,4}{13,96} \right)$$



$$r = 1,03(0,67)$$

$$r = 0,69$$

Dari hasil perhitungan menggunakan rumus KR 20 dapat diketahui nilai korelasi responden 10 siswa adalah 0,69. Sedangkan nilai korelasi dengan daya pembeda sebesar 5% yang ada di tabel untuk  $N - 1$  (9) adalah 0,602. Berdasarkan hasil tersebut maka tes objektif yang akan digunakan dalam penelitian ini dapat dikatakan reliabel. Tabel nilai korelasi (  $r$  ) untuk dua variabel, Anas Sudjiono dalam (Dedi Sutedi, 245: 2011).

### 3.6 Sistem Penilaian

Untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata siswa, maka hasil tes yang diperoleh dihitung menggunakan rumus sebagai berikut (Kasmadi 2013 : 74):

$$s = \frac{R}{N} \times SM$$

S : skor yang dicari

R : skor mentah yang diperoleh responden

N : skor maksimal ideal dari tes yang bersangkutan

SM : Standar mark ( besar yang di kehendaki dalam hal ini adalah 100)

### 3.7 Langkah-langkah Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen murni, yaitu membandingkan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, materi yang digunakan berada di buku *sakura* jilid 1 pada bab 18 (*chichi wa kyoushi desu*), bab 19 (*donna hito desu*), dan bab 20 (*donna fuku o kite imasuka*). Permainan *ichitori* dilakukan dalam tiga kali pertemuan dengan frekuensi pertemuan seminggu sekali.

Berikut rencana pelaksanaan penelitian yang akan dilaksanakan sebagai berikut:

#### Langkah-langkah Penelitian

- a. Peneliti melakukan studi pendahuluan dengan observasi langsung pada proses pembelajaran yang akan dilaksanakan di SMA N 1 Ungaran

kabupaten Semarang dan menyebarkan angket guna mengetahui gambaran siswa tentang pembelajaran bahasa Jepang yang selama ini dilakukan. Tujuannya untuk menemukan masalah yang ada di SMA N 1 Ungaran kabupaten Semarang.

- b. Peneliti mengkaji dan mengidentifikasi masalah.
- c. Peneliti menentukan dua kelas sebagai sampel penelitian yaitu XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan XI IPS 3 sebagai kelas control.
- d. Menyusun rancangan penelitian
- e. Membuat instrumen penelitian
- f. Melaksanakan eksperimen pada sampel selama 3 kali pertemuan menyampaikan materi dan 1 kali untuk *post test* sebagai berikut ini:
  - 1) Pertemuan pertama, melakukan proses pembelajaran dengan materi pelajaran tentang *Chichi wa kyoushi desu* (profesi atau pekerjaan) dan melakukan eksperimen permainan *ichitori*.
  - 2) Pertemuan ke dua, melakukan proses pembelajaran dengan materi pelajaran tentang *donna hito desuka* (sifat dan keadaan seseorang) dan melakukan eksperimen permainan *ichitori*.
  - 3) Pertemuan ke tiga, melakukan proses pembelajaran dengan materi pelajaran tentang *donna fuku o kitte imasu* (mengenakan pakaian) dan melakukan eksperiment permainan *ichitori*.
  - 4) melakukan proses, melakukan *post test*.
- g. Sebelum *post test* diberikan, peneliti terlebih dahulu menguji reliabilitas tes di luar kelas eksperimen dan kelas kontrol

- h. Mengelola data yang diperoleh dari hasil *post test*.
- i. Menyimpulkan hasil penelitian.

### 3.8 Analisis Data

Data post tes yang sudah didapatkan akan diolah menggunakan rumus *t* hitung, untuk mencari persamaan dan perbedaan variabel yang ada. Menurut Sutedi (2011:228) salah satu rumus untuk mencari ada-tidaknya perbedaan yang signifikan antar dua variabel atau lebih variabel yang diteliti, yaitu dengan menggunakan uji *t* test (uji *t* tabel). Untuk mencari *t* hitung menggunakan rumus sebagai berikut ini:

$$t_0 = \frac{Mx - My}{SEM_{xy}}$$

Keterangan

$t_0$  : nilai *t* hitung yang dicari

$SEM_{xy}$  : standar eror perbedaan mean *x* dan mean *y*

Langkah-langkah yang harus ditempuh untuk mencari *t hitung* adalah sebagai berikut ini:

#### a. Membuat table persiapan

No	X	Y	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-

-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
$\Sigma$						
M						

Keterangan:

1. Kolom (1) diisi dengan nomor urut, sesuai dengan jumlah sampel.
2. Kolom (2) diisi skor yang diperoleh kelas eksperimen.
3. Kolom (3) diisi dengan skor yang diperoleh kelas kontrol.
4. Kolom (4) deviasi dari skor X (kelas eksperimen)
5. Kolom (5) deviasi dari skor Y (kelas kontrol)
6. Kolom (6) diisi dengan hasil pengkuadratan angka-angka pada kolom (4)
7. Kolom (7) diisi dengan hasil pengkuadratan angka-angka pada kolom (5)
8. Isi baris sigma (jumlah) dari setiap kolom tersebut, untuk kolom (4 dan 5) jumlahnya harus nol.

**b. Mencari mean kedua variabel (x dan Y)**

$$Mx = \frac{\Sigma x}{N_1} \qquad My = \frac{\Sigma y}{N_2}$$

Keterangan:

$Mx$  = mean kelas eksperimen

$My$  = mean kelas kontrol

$\Sigma x$  = jumlah seluruh nilai kelas eksperimen

$\Sigma y$  = jumlah seluruh nilai kelas kontrol

$N_1$  = jumlah sampel kelas eksperimen

$N_2$  = jumlah sampel kelas kontrol

**c. Mencari standar deviasi dari variabel x dan y**

$$Sdx = \sqrt{\frac{\Sigma x^2}{N_1}} \qquad Sdy = \sqrt{\frac{\Sigma y^2}{N_1}}$$

Keterangan:

$Sdx$  = standar deviasi dari variabel  $x$

$Sdy$  = standar deviasi dari variabel  $y$

**d. Mencari standar eror mean kedua variabel**

$$SEMx = \frac{sdx}{\sqrt{N_1-1}} \qquad SEMy = \frac{sdy}{\sqrt{N_2-1}}$$

Keterangan:

$SEMx$  = standar error mean X

$SEMy$  = standar error mean Y\

**e. Mencari standar eror perbedaan mean x dan y**

$$SEM_{xy} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2}$$

Keterangan:

$SEM_{xy}$  = standar error perbedaan mean X dan Y

**f. Mencari nilai  $t_{hitung}$  dengan menggunakan rumus  $t_{test}$**

$$t_o = \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}}$$

Keterangan :

$t_o$  :Nilai t hitung yang dicari

$SEM_{xy}$  : Standar error perbedaan mean  $x$  dan mean  $y$

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Dilihat dari hasil yang telah dicapai oleh responden dengan rata-rata dari kelas eksperimen adalah 90,7 sedangkan untuk kelas kontrol adalah 79,33 dengan selisih 11,33. Sehingga dapat di lihat bahwa hasil kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus *t-test* diperoleh 2,71 untuk *t-tabel* adalah 2,00 dengan taraf kesalahan 5%. Karena  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$  maka hipotesis yang berbunyi “Permainan *Ichitori* Efektif Dalam Meningkatkan kemampuan Kosakata Bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Semarang” diterima.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan dari simpulan di atas, saran yang dapat diberikan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, permainan *Ichitori* dapat menjadi referensi media pembelajaran untuk mencairkan suasana kelas dari ketegangan, selain itu dapat digunakan untuk mengawali pembelajaran untuk mengulang kosakata yang sudah dipelajari padapertemuan sebelumnya. Dalam permainan ini, kelas dapat dibagi menjadi beberapa kelompok, agar setiap siswa mendapat kesempatan.



2. Bagi siswa, sebaiknya permainan *Ichitori* ini dapat digunakan sebagai cara mempermudah mengingat kosakata. Dapat dimainkan dengan teman sendiri untuk melatih kemampuan mengingat kosakata baru dalam bahasa asing khususnya bahasa Jepang.
3. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini masih bisa dikembangkan menjadi satu permainan lagi yaitu, jika *Ichitori* yang saya teliti ini hanya menekankan pada penguasaan kosakata maka *Ichitori* selanjutnya dapat dikembangkan untuk pembelajaran pola kalimat. Misalnya ketika siswa berhasil menemukan kosakata maka siswa tersebut harus memasukan kosakata itu ke dalam pola kalimat yang sedang diajarkan. Dalam membuat soal untuk *posttest* sebaiknya memperhatikan kosakata yang digunakan serta disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Kisi-kisi dan soal harus sesuai agar kemampuan yang akan diujikan tepat pada tujuan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqid, Zainal. 2013. *Model–model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Yrama Wida.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dahidi, Ahmad. 2003. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta. Kesaint Blanc
- Danasasmita, Wawan. 2009. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bandung: Risqi Press.
- Kasmadi. 2013. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*, Bandung : Alfabeta.
- Matsumura, Akira. 1995. *Daijiten*. Tokyo: Shogakukan.
- Mujib, Fathul. 2011. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Jakarta: Diva Press
- Murwani, Sri . 2009. *Buku pelajaran bahasa Jepang “sakura” jilid I*. Jakarta: Thae Japan Foundation.
- Rifa’I, achmad. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Sugiyono. 2010. *Statistik untuk penelitian*, Bandung :Alfabeta.
- Sutedi, Dedi. 2011. *Penelitian Pendidikan Bhasa Jepang*, Bandung: UPI Press.
- Suyatno. 2004. *Teknik Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*. Surabaya: SIC

**LAMPPIRAN**



**KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
Nomor: 254/FBS/2014**

**Tentang  
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER  
GASAL/GENAP  
TAHUN AKADEMIK 2013/2014**

- Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi BAHASA & SASTRA ASING/Pend. Bhs. Jepang Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi BAHASA & SASTRA ASING/Pend. Bhs. Jepang Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi BAHASA & SASTRA ASING/Pend. Bhs. Jepang Tanggal 12 Februari 2014

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan :  
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:
- Nama : YOYOK NUGROHO, S.Pd, M.Pd  
NIP : 197502012005011001  
Pangkat/Golongan : III/A  
Jabatan Akademik : Asisten Ahli  
Sebagai Pembimbing
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
- Nama : RISKY DIKA APRIANA  
NIM : 2302410026  
Jurusan/Prodi : BAHASA & SASTRA ASING/Pend. Bhs. Jepang  
Topik : efektivitas permainan ichitori untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa jepang
- KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

- Tembusan  
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik  
2. Ketua Jurusan  
3. Petinggal



DITETAPKAN DI : SEMARANG  
PADA TANGGAL : 12 Februari 2014

2302410026  
FM-03-AKD-24/Rev. 00

Agus Nuryatin  
NIP 196008031989011001



PEMERINTAH KABUPATEN SEMARANG  
**KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**

Jl.Ki Sarino Mangun Pranoto No.1 Telp./ Fax .( 024 ) 6921250  
UNGERAN

**REKOMENDASI PENELITIAN**

Nomor : 070 / 428 / III / 2014

Berdasarkan Surat : Dekan FBS UNNES  
Tanggal / Nomor : 12 Maret 2014, Nomor : 975/UN37.1.2/LT/2014  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Semarang memberikan rekomendasi kepada :

1. Nama : RISKY DIKA APRIANA
2. Alamat : Jl.Maos Pati III / 4 Rt.7/13 Beji Kec.Ungaran Timur
3. NIK / NIM : 3322196604810003/2302410026
4. Jabatan : Mahasiswa FBS UNNES
5. Kebangsaan : Indonesia
6. Maksud dan Tujuan : Permohonan ijin permohonan penelitian dengan judul : EFEKTIFITAS PERMAINAN ICHITORI UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG."
7. Lokasi : SMA N 1 Ungaran
8. Tanggal Pelaksanaan : 28 Maret s.d 28 Juni 2014
9. Jumlah Peserta : -
10. Penanggung Jawab Penelitian : Prof.Dr.Agus Nuryatin, M.Hum

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan kegiatan tersebut tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu keamanan dan ketertiban.
- b. Mentaati segala ketentuan dan petunjuk dari pejabat wilayah setempat.
- c. Apabila masa berlaku rekomendasi ini sudah berakhir sedangkan pelaksanaan kegiatan belum selesai dapat diajukan permohonan perpanjangan.
- d. Surat ijin / rekomendasi akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila dalam pelaksanaannya menyimpang dari ketentuan yang dikeluarkan oleh Instansi terkait.
- e. Melaporkan hasil penelitian yang telah selesai dilaksanakan kepada Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Semarang.

Demikian rekomendasi dibuat untuk digunakan seperlunya.

Ungaran, 28 Maret 2014

A.n. KEPALA KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK  
KASTI BINA ORGANISASI MASYARAKAT  
DAN ORGANISASI POLITIK



Tembusan : Kepada Yth :

1. Kepala Bappeda Kabupaten Semarang ;
2. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Semarang ;
3. Kepala SMA N 1 Ungaran ;
4. Dekan FBS UNNES ;
5. Sdr.Yang bersangkutan ;



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Gedung B, Kampus Sekaran Gunungpati, Semarang 50229  
☎ /Fax 8508010 Laman :<http://fbs.unnes.ac.id>

SURAT PERNYATAAN

Nomor : 2146/UN37.1.2/DT/2014

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum  
NIP : 196008031989011001  
Jabatan : Dekan  
Fakultas : Bahasa dan Seni Unnes

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Fahmiah S.Pd  
NIP : 198401172011012006  
Pangkat/Gol. : Penta Muda / IIIa  
Jabatan : Guru Mata Pelajaran Bahasa Jepang  
SMA Negeri I Ungaran

Adalah benar-benar telah membimbing penelitian mahasiswa yang bernama Risky Dika Apriana NIM 2302410026 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, di SMA Negeri I Ungaran pada tahun pelajaran 2013/2014 terhitung sejak 12 s.d 26 Mei 2014 dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Efektivitas Permainan Ichitori untuk meningkatkan penguasaan Bahasa Jepang".

Demikian surat pernyataan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 19 Mei 2014



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum  
NIP. 196008031989011001

## LAMPIRAN 1

Hasil *post tes* kelas eksperiment dan kelas kontrol

No	Nilai(X+)	Nilai(Y+)	X	Y	x2	y2
1	100	100	11.167	20.6333	124.702	425.7331
2	100	100	11.167	20.6333	124.702	425.7331
3	100	100	11.167	20.6333	124.702	425.7331
4	100	100	11.167	20.6333	124.702	425.7331
5	100	100	11.167	20.6333	124.702	425.7331
6	100	100	11.167	20.6333	124.702	425.7331
7	100	100	11.167	20.6333	124.702	425.7331
8	100	96	11.167	17.3	124.702	299.2888
9	100	96	11.167	17.3	124.702	299.2888
10	100	93	11.167	13.9666	124.702	195.0668
11	100	93	11.167	13.9666	124.702	195.0668
12	100	93	11.167	13.9666	124.702	195.0668
13	100	86	11.167	7.29997	124.702	53.28951
14	96	86	7.83367	7.29997	61.3663	53.28951
15	96	83	7.83367	3.96663	61.3663	15.73418
16	93	80	4.50033	0.6333	20.253	0.401069
17	93	76	4.50033	-2.7	20.253	7.29018
18	93	76	4.50033	-2.7	20.253	7.29018
19	93	76	4.50033	-2.7	20.253	7.29018
20	93	73	4.50033	-6.0334	20.253	36.40151
21	93	66	4.50033	-12.7	20.253	161.2908
22	83	66	-5.4997	-12.7	30.2463	161.2908
23	83	63	-5.4997	-16.033	30.2463	257.0688
24	83	63	-5.4997	-16.033	30.2463	257.0688
25	80	60	-8.833	-19.367	78.0219	375.0691
26	80	60	-8.833	-19.367	78.0219	375.0691
27	80	53	-8.833	-26.033	78.0219	677.7362
28	70	46	-18.833	-32.7	354.682	1069.292
29	50	46	-38.833	-32.7	1508	1069.292
30	56	40	-32.166	-39.367	1034.67	1549.737
<b>Σ</b>	<b>2720</b>	<b>2380</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>5087.54</b>	<b>10297.81</b>
<b>M</b>	<b>90.67</b>	<b>79.33</b>				

rata-rata kelas eksperimen:

$$Mx = \frac{\Sigma x}{N_1}$$

$$Mx = \frac{2720}{30}$$

$$Mx = 90,7$$

rata-rata kelas kontrol:

$$My = \frac{\Sigma y}{N_1}$$

$$My = \frac{2380}{30}$$

$$My = 79,33$$

**h. Mencari standar deviasi dari variabel x dan y**

$$\begin{aligned} Sdx &= \sqrt{\frac{\Sigma x^2}{N_1}} & Sdy &= \sqrt{\frac{\Sigma y^2}{N_1}} \\ &= \sqrt{\frac{5087}{30}} & &= \sqrt{\frac{10297}{30}} \\ &= \sqrt{169,58} & &= \sqrt{343,26} \\ &= 13,02 & &= 18,52 \end{aligned}$$

**Mencari standar eror mean kedua variabel**

$$\begin{aligned} SEMx &= \frac{sdx}{\sqrt{N_1-1}} & SEMy &= \frac{sdy}{\sqrt{N_2-1}} \\ &= \frac{13,02}{\sqrt{30-1}} & &= \frac{18,52}{\sqrt{30-1}} \\ &= \frac{13,02}{\sqrt{29}} & &= \frac{15,68}{\sqrt{29}} \\ &= \frac{13,02}{5,38} & &= \frac{18,52}{5,38} \\ &= 2,4 & &= 3,43 \end{aligned}$$



**i. Mencari standar eror perbedaan mean x dan y**

$$\begin{aligned}SM_y &= \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2} \\ &= \sqrt{2,4^2 + 3,43^2} \\ &= \sqrt{5,76 + 11,76} \\ &= \sqrt{17,52} \\ &= 4,18\end{aligned}$$

**j. Mencari nilai  $t_{hitung}$  dengan menggunakan rumus  $t_{test}$**

$$\begin{aligned}t_{hitung} &= \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}} \\ t_o &= \frac{90,7 - 79,33}{4,18} \\ &= \frac{11,33}{4,18} \\ &= 2,71\end{aligned}$$

## LAMPIRAN 2

Tabel persiapan untuk menghitung KR 20

N	nomor butir soal														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1
2	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1
5	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
6	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
8	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1
$\Sigma$	6	6	8	6	9	6	7	8	9	10	9	8	7	6	10
p	0.6	0.6	0.8	0.6	0.9	0.6	0.7	0.8	0.9	1	0.9	0.8	0.7	0.6	1
q	0.4	0.4	0.2	0.4	0.1	0.4	0.3	0.2	0.1	0	0.1	0.2	0.3	0.4	0
Pq	0.24	0.24	0.16	0.24	0.09	0.24	0.21	0.16	0.09	0	0.09	0.16	0.21	0.24	0

NO	nomor soal															X	X2
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12	144
3	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	15	225
4	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11	121
5	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	13	169
6	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	11	121
7	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	14	196
8	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	5	25
9	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	15	225
10	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	9	81
	8	8	9	8	9	8	6	8	7	9	8	3	9	10	7	115	1407
	0.8	0.8	0.9	0.8	0.9	0.8	0.6	0.8	0.7	1	0.8	0.3	0.9	1	0.7	3.83	
	0.2	0.2	0.1	0.2	0.1	0.2	0.4	0.2	0.3	0	0.2	0.7	0.1	0	0.3		
	0.16	0.16	0.09	0.16	0.09	0.16	0.24	0.16	0.21	0	0.16	0.21	0.09	0	0.21	2.37	

Dari tabel di atas dapat diketahui:

$$n: 10 \quad k: 30 \quad M: 7,73 \quad \Sigma pq: 4,56$$

$$X^2 = \Sigma X^2 - \{(\Sigma X)^2 : n\} = 166,1 : 10 \quad St^2 = X^2 : n$$

$$= (232^2 : 10) \quad = 13,96$$

$$= 53824 - (53824 : 10)$$

$$= 53824 - 5382,4$$

$$= 139,6$$

**Menghitung KR 20**

$$r = \frac{k}{k-1} \left( \frac{St^2 - \Sigma pq}{St^2} \right)$$

$$r = \frac{30}{30-1} \left( \frac{13,96 - 4,56}{13,96} \right)$$

$$r = \frac{30}{29} \left( \frac{9,4}{13,96} \right)$$

$$r = 1,03(0,67)$$

$$r = 0,69$$

## LAMPIRAN 3

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

#### KELAS EKSPERIMEN

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Ungaran

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

Kelas/Semester : XI IPS 1 / 2

Materi : BAB 18 – Chichi wa Kyōshi desu

Alokasi Waktu : 2 X 45 menit

Standar Kompetensi :

membaca : Memahami wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan keluarga.

menulis : Mengungkapkan informasi sederhana secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog tentang kehidupan keluarga.

Kompetensi Dasar :

membaca :- Mengidentifikasi bentuk dan tema wacana tulis sederhana secara tepat.

- Memperoleh berbagai informasi umum dan atau rinci dari wacana tulis sederhana secara tepat.
- Membaca nyaring kata, frasa dan atau kalimat dalam wacana tulis sederhana dengan huruf (Hiragana, Katakana) secara tepat.

menulis :- Menulis kata, frasa dan kalimat dengan huruf (Hiragana, Katakana) yang tepat.

- Mengungkapkan berbagai informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks, yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frasa dalam kalimat dengan huruf dan struktur yang tepat.

Indikator :

membaca :- Siswa dapat mengidentifikasi isi teks yang berkaitan dengan usia dan pekerjaan anggota keluarga sendiri ataupun orang lain.

menulis :- Siswa dapat membuat karangan mengenai usia dan pekerjaan anggota keluarga sendiri ataupun orang lain.

### **A. Tujuan Pembelajaran**

- Agar siswa dapat menyatakan usia dan pekerjaan anggota keluarga sendiri ataupun orang lain.



	<p><i>keisatsukan, isha,</i> <i>kyōshi, nōka, ryōshi,</i> <i>shufu, shōgakusei,</i> <i>chūgakusei, kōkōsei,</i> <i>daigakusei</i></p> <p>- tempat usaha: <i>resutoran, mise,</i> <i>kissaten</i></p>	
	<p>+ pola kalimat: - Usia: (bilangan) <i>sai desu</i> - pekerjaan: (pekerjaan) <i>desu.</i>  (tempat usaha) <i>wo</i> <i>yatte imasu.</i></p> <p>✓ Guru mengucapkan dan siswa mengulangi ✓ Berlatih dengan kosakata lainnya (kelas-kelompok-individu) ✓ Memberi kesempatan siswa untuk menulis</p>	
	<p><b>Latihan Penerapan</b> (応用練習)</p> <p>✓ siswa melakukan wawancara kepada teman sekelas ✓ Guru memberikan umpan balik positif ✓ Guru mengevaluasi hasil kegiatan. Membenarkan bila ada yang salah dan menambahkan bila ada yang kurang</p>	



	✓ Siswa melakukan refleksi atas kegiatan	
Kegiatan Akhir	<p><b>Kesimpulan</b> [まとめ]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Mengulangi pokok-pokok pelajaran yang baru saja dipelajari.</li> <li>✓ Memotivasi siswa untuk menggunakan pola-pola yang sudah dipelajari</li> <li>✓ Memberikan tugas terstruktur (PR)</li> <li>✓ Menyampaikan rencana pertemuan berikutnya</li> </ul>	15

#### **E. Media/Sumber Pembelajaran**

Buku Sakura 1 (BAB 18 – Chichi wa Kyōshi desu, hal. 76-80)

Power point

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

## KELAS EKSPERIMEN

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Ungaran

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

Kelas/Semester : XI IPS 1 / 2

Materi : BAB 19 – Donna Hito desuka?

Alokasi Waktu : 2 X 45 menit

Standar Kompetensi :

mendengarkan : Memahami wacana lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan keluarga.

menulis : Mengungkapkan informasi sederhana secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog tentang kehidupan keluarga.

Kompetensi Dasar :

mendengarkan :- Mengidentifikasi bunyi, ujaran (kata, frase atau kalimat) dalam suatu wacana dengan mencocokkan dan membedakannya secara tepat.

- Memperoleh informasi umum dan atau rinci dari berbagai bentuk wacana lisan sederhana secara tepat.

menulis : - Menulis kata, frasa dan kalimat dengan huruf (Hiragana, Katakana) yang tepat.

- Mengungkapkan berbagai informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks, yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frasa dalam kalimat dengan huruf dan struktur yang tepat.

Indikator :

mendengarkan : - Siswa dapat mengidentifikasi sifat dan gambaran fisik anggota keluarganya.

menulis : - Siswa dapat membuat karangan mengenai sifat dan gambaran fisik anggota keluarganya.

### **A. Tujuan Pembelajaran**

- Agar siswa dapat menyatakan sifat dan gambaran fisik anggota keluarganya
- Agar siswa dapat menulis dan membaca Katakana tambahan dan bunyi panjang serta konsonan rangkap

### **B. Materi Pembelajaran**

- sifat orang
- gambaran fisik seseorang

### **C. Metode Pembelajaran**

Audio lingual

D. Kegiatan Pembelajaran

<i>Kegiatan</i>	<b>Uraian</b>	<b>Waktu</b>
Kegiatan awal	<p><b>Pengantar</b> [導入]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Menanyakan sifat dan gambaran fisik dari orang tua salah satu siswa</li> <li>✓ Menerangkan tujuan pembelajaran hari ini yaitu mempelajari cara menyatakan sifat dan gambaran fisik</li> </ul>	5
Kegiatan Inti	<p><b>Latihan Dasar</b> [基本練習]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa menyimak materi yang disampaikan guru. Materi yang disampaikan yaitu:               <ul style="list-style-type: none"> <li>+ kosakata: - Sifat: <i>yasashii, kibishii, majime, omoshiroi</i></li> <li>- gambaran fisik: <i>hansamu, kirei, kawaii, se ga takai, se ga hikui, kami ga nagai, kami ga mijikai, futotte imasu, yasete imasu</i></li> </ul> </li> </ul> <p>melatih kosakata siswa dengan menggunakan permainan <i>Ichitori</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru memberitahu cara permainan <i>ichitori</i></li> <li>✓ Siswa melakukan permainan <i>ichitori</i></li> </ul> <p>+ pola kalimat: - sifat: (orang) <i>wa</i> (sifat) <i>desu</i>                (orang) <i>wa</i> (kata kerja keadaan)</p>	45

	- gambaran fisik: (orang) <i>wa</i> (gambaran fisik) <i>desu</i> .	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru mengucapkan dan siswa mengulangi</li> <li>✓ Berlatih dengan kosakata lainnya (kelas-kelompok-individu)</li> <li>✓ Memberi kesempatan siswa untuk menulis</li> </ul>	
	<p><b>Latihan penerapan</b>   〔応用練習〕</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru memberikan umpan balik positif</li> <li>✓ Guru mengevaluasi hasil kegiatan. Membenarkan bila ada yang salah dan menambahkan bila ada yang kurang</li> <li>✓ Siswa melakukan refleksi atas kegiatan</li> </ul>	25
Kegiatan akhir	<p><b>Kesimpulan</b>   (まとめ)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Mengulangi pokok-pokok pelajaran yang baru saja dipelajari.</li> <li>✓ Memotivasi siswa untuk menggunakan pola-pola yang sudah dipelajari</li> </ul>	15

	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Memberikan tugas terstruktur (PR)</li><li>✓ Menyampaikan rencana pertemuan berikutnya</li></ul>	
--	---	--

**E. Media/Sumber Pembelajaran**

Buku Sakura 1 (BAB 19 – Donna Hito desuka?, hal. 81-84)

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

## KELAS EKSPERIMEN

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Ungaran

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

Kelas/Semester : XI IPS 1 / 2

Materi : BAB 20 – Donna Fuku wo Kite imasuka?

Alokasi Waktu : 2 X 45 menit

Standar Kompetensi :

membaca : Memahami wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan keluarga.

Kompetensi Dasar :

membaca :- Mengidentifikasi bentuk dan tema wacana tulis sederhana secara tepat.

- Memperoleh berbagai informasi umum dan atau rinci dari wacana tulis sederhana secara tepat.
- Membaca nyaring kata, frasa dan atau kalimat dalam wacana tulis sederhana dengan huruf (Hiragana, Katakana) secara tepat.

Indikator :

membaca :- Siswa dapat mengidentifikasikan isi teks yang berkaitan dengan pakaian/asesoris yang sedang dipakai oleh seseorang

#### **A. Tujuan Pembelajaran**

- Agar siswa dapat menyatakan pakaian/asesoris yang sedang dipakai oleh seseorang

#### **B. Materi Pembelajaran**

- pakaian dan asesoris
- kata kerja “memakai”

#### **C. Metode Pembelajaran**

Audio lingual

#### **D. Kegiatan Pembelajaran**

<b>Kegiatan</b>	<b>Uraian</b>	<b>Waktu</b>
Kegiatan awal	<b>Pengantar</b> [導入]  ✓ Menanyai siswa pakaian yang dikenakan oleh temannya  ✓ Menerangkan tujuan pembelajaran hari ini yaitu mempelajari cara menyatakan pakaian/asesoris yang sedang dipakai oleh seseorang	5



<p>Kegiatan</p> <p>inti</p>	<p><b>Latihan Dasar</b> 〔基本練習〕</p> <p>✓ Siswa menyimak materi yang disampaikan guru. Materi yang disampaikan yaitu:</p> <p>+ kosakata: - Pakaian: <i>shatsu, T-shatsu, jaketto, sukāto, zubon, kutsushita,</i></p> <p>- Asesoris: <i>bōshi, megane, nekutai, jirubabu, sandaru, kutsu</i></p> <p>- Kata kerja memakai: <i>kite imasu, kakete imasu, kabutte imasu, haite imasu, shite imasu</i></p> <p>Melatih kosakata dengan permainan <i>ichitori</i></p> <p>✓ Guru memberitahu cara permainan <i>ichitori</i></p> <p>✓ Siswa melakukan permainan <i>ichitori</i></p> <p>+ pola kalimat: (orang) <i>wa</i> (benda) <i>wo</i> (kata kerja memakai)</p> <p>✓ Guru mengucapkan dan siswa mengulangi</p> <p>✓ Berlatih dengan kosakata lainnya (kelas-kelompok-individu)</p> <p>✓ Memberi kesempatan siswa untuk menulis</p>	<p>40</p>
-----------------------------	---	-----------

	<p><b>Latihan penerapan</b> 〔応用練習〕</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru memberitahu cara permainan <i>dare desuka?</i> <i>Donna fuku o kite imaska?</i></li> <li>✓ Guru memberikan umpan balik positif</li> <li>✓ Guru mengevaluasi hasil kegiatan. Membenarkan bila ada yang salah dan menambahkan bila ada yang kurang</li> <li>✓ Siswa melakukan refleksi atas kegiatan</li> </ul>	25
Kegiatan akhir	<p><b>Kesimpulan</b> (まとめ)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Mengulangi pokok-pokok pelajaran yang baru saja dipelajari.</li> <li>✓ Memotivasi siswa untuk menggunakan pola-pola yang sudah dipelajari</li> <li>✓ Memberikan tugas terstruktur (PR)</li> <li>✓ Menyampaikan rencana pertemuan berikutnya</li> </ul>	15

### **E. Media/Sumber Pembelajaran**

Buku Sakura 1 (BAB 20 – Donna Fuku wo Kite imasuka?, hal. 85-87)

Kartu gambar

Power point

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

## KELAS KONTROL

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Ungaran

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

Kelas/Semester : XI IPS3 / 2

Materi : BAB 18 – Chichi wa Kyōshi desu

Alokasi Waktu : 2 X 45 menit

Standar Kompetensi :

membaca : Memahami wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan keluarga.

menulis : Mengungkapkan informasi sederhana secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog tentang kehidupan keluarga.

Kompetensi Dasar :

membaca : - Mengidentifikasi bentuk dan tema wacana tulis sederhana secara tepat.

- Memperoleh berbagai informasi umum dan atau rinci dari wacana tulis sederhana secara tepat.

- Membaca nyaring kata, frasa dan atau kalimat dalam wacana tulis sederhana dengan huruf (Hiragana, Katakana) secara tepat.

menulis : - Menulis kata, frasa dan kalimat dengan huruf (Hiragana, Katakana) yang tepat.

- Mengungkapkan berbagai informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks, yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frasa dalam kalimat dengan huruf dan struktur yang tepat.

Indikator :

membaca : - Siswa dapat mengidentifikasi isi teks yang berkaitan dengan usia dan pekerjaan anggota keluarga sendiri ataupun orang lain.

menulis : - Siswa dapat membuat karangan mengenai usia dan pekerjaan anggota keluarga sendiri ataupun orang lain

#### A. Tujuan Pembelajaran

- Agar siswa dapat menyatakan usia dan pekerjaan anggota keluarga sendiri ataupun orang lain.

- Agar siswa dapat menulis dan membaca Katakana bunyi yoon

#### B. Materi Pembelajaran

- usia

- pekerjaan dan tempat usaha

### C. Metode Pembelajaran

Metode ceramah

### D. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Uraian	Waktu
Kegiatan awal	<b>Pengantar</b> [導入]  ✓ Mengulang kembali bilangan dasar (belasan dan puluhan)  ✓ Menanyakan usia siswa dan pekerjaan orang tuanya  ✓ Menerangkan tujuan pembelajaran hari ini yaitu mempelajari cara menyatakan usia dan pekerjaan	10

<p>Kegiatan inti</p>	<p><b>Latihan Dasar</b> 〔基本練習〕</p> <p>✓ Siswa menyimak materi yang disampaikan guru. Materi yang disampaikan yaitu:</p> <p>+ kosakata: - usia: ...sai</p> <p style="padding-left: 40px;">- pekerjaan: <i>kōmuin, kaishain, ginkōin, gunjin, enjinia, keisatsukan, isha, kyōshi, nōka, ryōshi, shufu, shōgakusei, chūgakusei, kōkōsei, daigakusei</i></p> <p style="padding-left: 40px;">- tempat usaha: <i>resutoran, mise, kissaten</i></p> <p>+ pola kalimat: - Usia: (bilangan) <i>sai desu</i></p> <p style="padding-left: 40px;">- pekerjaan: (pekerjaan) <i>desu.</i></p> <p style="padding-left: 80px;">(tempat usaha) <i>wo yatte imasu.</i></p> <p>✓ Guru mengucapkan dan siswa mengulangi</p> <p>✓ Berlatih dengan kosakata lainnya (kelas-kelompok-individu)</p> <p>✓ Memberi kesempatan siswa untuk menulis</p>	<p>35</p>
----------------------	---	-----------

	<p><b>Latihan penerapan</b> 〔応用練習〕</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa membaca karangan mengenai keluarga. Lalu menjawab pertanyaan dan mengisi tabel sesuai dengan informasi yang benar.</li> <li>✓ Mencocokkan hasil kegiatan</li> <li>✓ Guru memberikan umpan balik positif</li> <li>✓ Guru mengevaluasi hasil kegiatan. Membenarkan bila ada yang salah dan menambahkan bila ada yang kurang</li> <li>✓ Siswa melakukan refleksi atas kegiatan</li> </ul>	25
Kegiatan akhir	<p><b>Kesimpulan</b> (まとめ)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Mengulangi pokok-pokok pelajaran yang baru saja dipelajari.</li> <li>✓ Memotivasi siswa untuk menggunakan pola-pola yang sudah dipelajari</li> <li>✓ Memberikan tugas terstruktur (PR)</li> <li>✓ Menyampaikan rencana pertemuan berikutnya</li> </ul>	15

### E. Media/Sumber Pembelajaran

Buku Sakura 1 (BAB 18 – Chichi wa Kyōshi desu, hal. 76-80)

Power point

Lembar kegiatan

Nama	Pekerjaan	Usia

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

## KELAS KONTROL

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Ungaran

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

Kelas/Semester : XI IPS 3 / 2

Materi : BAB 19 – Donna Hito desuka?

Alokasi Waktu : 2 X 45 menit

Standar Kompetensi :

mendengarkan : Memahami wacana lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan keluarga.

menulis : Mengungkapkan informasi sederhana secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog tentang kehidupan keluarga.

Kompetensi Dasar :

mendengarkan : - Mengidentifikasi bunyi, ujaran (kata, frase atau kalimat) dalam suatu wacana dengan mencocokkan dan membedakannya secara tepat.

- Memperoleh informasi umum dan atau rinci dari berbagai bentuk wacana lisan sederhana secara tepat.

menulis : - Menulis kata, frasa dan kalimat dengan huruf (Hiragana, Katakana) yang tepat.



- Mengungkapkan berbagai informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks, yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frasa dalam kalimat dengan huruf dan struktur yang tepat.

Indikator :

mendengarkan :- Siswa dapat mengidentifikasi sifat dan gambaran fisik anggota keluarganya.

menulis :- Siswa dapat membuat karangan mengenai sifat dan gambaran fisik anggota keluarganya.

### **A. Tujuan Pembelajaran**

- Agar siswa dapat menyatakan sifat dan gambaran fisik anggota keluarganya
- Agar siswa dapat menulis dan membaca Katakana tambahan dan bunyi panjang serta konsonan rangkap

### **B. Materi Pembelajaran**

- sifat orang
- gambaran fisik seseorang

### **C. Metode Pembelajaran**

Metode ceramah

#### D. Kegiatan Pembelajaran

<i>Kegiatan</i>	<b>Uraian</b>	<b>Waktu</b>
Kegiatan awal	<p><b>Pengantar</b> [導入]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Menanyakan sifat dan gambaran fisik dari orang tua salah satu siswa</li> <li>✓ Menerangkan tujuan pembelajaran hari ini yaitu mempelajari cara menyatakan sifat dan gambaran fisik</li> </ul>	10
Kegiatan inti	<p><b>Latihan Dasar</b> [基本練習]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa menyimak materi yang disampaikan guru. Materi yang disampaikan yaitu:               <ul style="list-style-type: none"> <li>+ kosakata: - Sifat: <i>yasashii, kibishii, majime, omoshiroi</i></li> <li>- gambaran fisik: <i>hansamu, kirei, kawaii, se ga takai, se ga hikui, kami ga nagai, kami ga mijikai, futotte imasu, yasete imasu</i></li> </ul> </li> <li>+ pola kalimat: - sifat: (orang) <i>wa</i> (sifat) <i>desu</i></li> <li>(orang) <i>wa</i> (kata kerja keadaan)</li> <li>- gambaran fisik: (orang) <i>wa</i> (gambaran fisik) <i>desu.</i></li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru mengucapkan dan siswa mengulangi</li> <li>✓ Berlatih dengan kosakata lainnya (kelas-kelompok-individu)</li> <li>✓ Memberi kesempatan siswa untuk menulis</li> </ul>	40

	<p><b>Latihan penerapan</b> 〔応用練習〕</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa maju kedepan dan menyebutkan ciri-ciri salah satu teman satu kelas nya</li> <li>✓ Dan teman-teman yang lainnya menebak siapa siswa yang di maksud siswa tersebut</li> <li>✓ Guru memberikan umpan balik positif</li> <li>✓ Guru mengevaluasi hasil kegiatan. Membenarkan bila ada yang salah dan menambahkan bila ada yang kurang</li> <li>✓ Siswa melakukan refleksi atas kegiatan</li> </ul>	30
Kegiatan akhir	<p><b>Kesimpulan</b> (まとめ)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Mengulangi pokok-pokok pelajaran yang baru saja dipelajari.</li> <li>✓ Memotivasi siswa untuk menggunakan pola-pola yang sudah dipelajari</li> <li>✓ Memberikan tugas terstruktur (PR)</li> <li>✓ Menyampaikan rencana pertemuan berikutnya</li> </ul>	10

### E. Media/Sumber Pembelajaran

Buku Sakura 1 (BAB 19 – Donna Hito desuka?, hal. 81-84)

Power point

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

## KELAS KONTROL

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Ungaran

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

Kelas/Semester : XI IPS 3/ 2

Materi : BAB 20 – Donna Fuku wo Kite imasuka?

Alokasi Waktu : 2 X 45 menit

Standar Kompetensi :

membaca : Memahami wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan keluarga.

Kompetensi Dasar :

membaca : - Mengidentifikasi bentuk dan tema wacana tulis sederhana secara tepat.

- Memperoleh berbagai informasi umum dan atau rinci dari wacana tulis sederhana secara tepat.

- Membaca nyaring kata, frasa dan atau kalimat dalam wacana tulis sederhana dengan huruf (Hiragana, Katakana) secara tepat.

Indikator :

membaca :- Siswa dapat mengidentifikasi isi teks yang berkaitan dengan pakaian/asesoris yang sedang dipakai oleh seseorang

### A. Tujuan Pembelajaran

- Agar siswa dapat menyatakan pakaian/asesoris yang sedang dipakai oleh seseorang

### B. Materi Pembelajaran

- pakaian dan asesoris
- kata kerja “memakai”

### C. Metode Pembelajaran

Metode ceramah

### D. Kegiatan Pembelajaran

<b>Kegiatan</b>	<b>Uraian</b>	<b>Waktu</b>
Kegiatan awal	<b>Pengantar</b> [導入] ✓ Menanyai siswa pakaian yang dikenakan oleh temannya ✓ Menerangkan tujuan pembelajaran hari ini yaitu mempelajari cara menyatakan pakaian/asesoris yang sedang dipakai oleh seseorang	5
Kegiatan inti	<b>Latihan Dasar</b> [基本練習] ✓ Siswa menyimak materi yang disampaikan guru. Materi yang disampaikan yaitu: + kosakata: - Pakaian: <i>shatsu, T-shatsu, jaketto, sukāto, zubon, kutsushita,</i>	40

	<p>- Asesoris: <i>bōshi, megane, nekutai, jirubabu, sandaru, kutsu</i></p> <p>- Kata kerja memakai: <i>kite imasu, kakete imasu, kabutte imasu, haite imasu, shite imasu</i></p> <p>+ pola kalimat: (orang) <i>wa</i> (benda) <i>wo</i> (kata kerja memakai)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru mengucapkan dan siswa mengulangi</li> <li>✓ Berlatih dengan kosakata lainnya (kelas-kelompok-individu)</li> <li>✓ Memberi kesempatan siswa untuk menulis</li> </ul>	
	<p><b>Latihan penerapan</b>   〔応用練習〕</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa berpasangan</li> <li>✓ Guru membagikan kertas berisikan gambar dan kriteria pakaian yang di gunakan.</li> <li>✓ Siswa mencocokkan gambar yang di tangan dan gambar yang ada di proyektor</li> <li>✓ Guru memberikan umpan balik positif</li> <li>✓ Guru mengevaluasi hasil kegiatan. Membenarkan bila ada yang salah dan menambahkan bila ada yang kurang</li> <li>✓ Siswa melakukan refleksi atas kegiatan</li> </ul>	30
Kegiatan akhir	<p><b>Kesimpulan</b>   (まとめ)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Mengulangi pokok-pokok pelajaran yang baru saja dipelajari.</li> <li>✓ Memotivasi siswa untuk menggunakan pola-pola yang sudah dipelajari</li> </ul>	15

	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Memberikan tugas terstruktur (PR)</li><li>✓ Menyampaikan rencana pertemuan berikutnya</li></ul>	
--	---	--

### **E. Media/Sumber Pembelajaran**

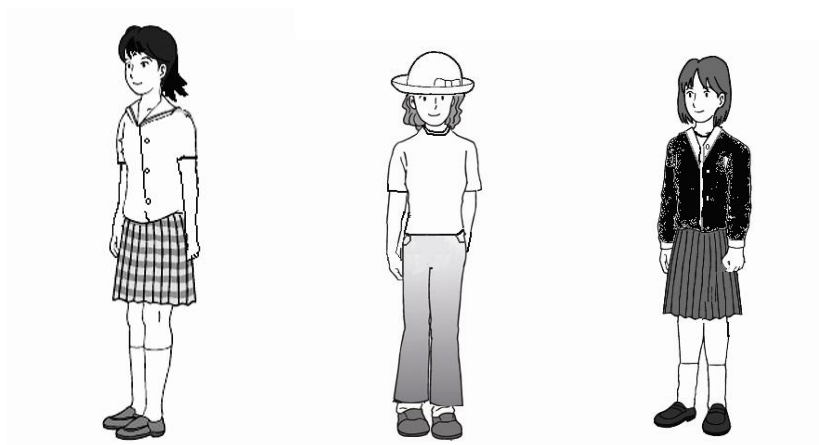
Buku Sakura 1 (BAB 20 – Donna Fuku wo Kite imasuka?, hal. 85-87)

Kartu gambar

Lembar kegiatan

Power point

Kartu gambar



LAMPIRAN 4

INSTRUMEN PENELITIAN

SMA NEGERI 1 UNGARAN

Tahun Ajaran 2013/2014

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

Kelas : XI

A. Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan cara memberikan tanda silang

(X) pada huruf a, b, c, atau d pada lembar jawaban! (skor 15)

1. Perhatikan gambar di bawah ini dan jawablah pertanyaan dengan tepat!



おじさんのしごとはなんですか。

- a. いしゃ  
b. のうか  
c. こうむいん  
d. ぐんじん

2. いしゃはインドネシアごでなんですか。

- a. Dokter  
b. Petani  
c. Pegawai negeri  
d. Guru



3. どこですか。



a. きっさてん

c. がっこう

b. レストラン

d. みせ

4. めがね を 。。。。

a. かぶって います

c. かけて います

b. はいて います

d. して います

c.

5. Siswa SMA は にほんご で こうこうせい です。

Mahasiswa は にほんご で なん ですか。

a. しょうがくせい

c. せいと

b. ちゅうがくせい

d. だいがくせい

c.

6. しごとは なん ですか。



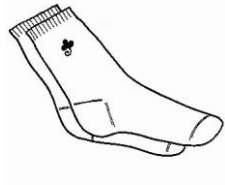
a. のうか

c. りょうし

b. ぐんじん

d. いしや

7. これはなんですか。



- a. ぼうし
- b. くつ
- c. くつした
- d. サンダル

8. くつ は インドネシアご でなん です。

- a. Kacamata
- b. Tas
- c. sepatu
- d. topi

9. Lengkapi kalimat berikut ini



おとうさんは.....を やっています

- a. こうこう
- b. みせ
- c. きっさてん
- d. びょういん

10. Kata sifat yang sesuai untuk gambar disamping adalah. . .



- a. やさしい
- b. かわいい
- c. きびしい
- d. おもしろい

11. どんな ひと ですか。



- a. きれいな ひと です。
- b. きびしい ひと です。
- c. やせっています ひと です。
- d. ハンサム な ひと です。

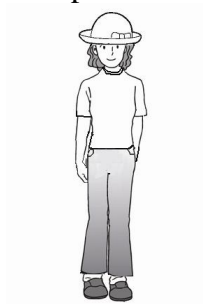
12. これはなんですか。



- a. めがね
- b. くつ
- c. むがね
- d. かさ

13. Perhatikan gambar di bawah ini dan jawablah pertanyaan dengan

tepat!



ひろさんは ..... を かぶっています。

- a. くつ
- b. めがね
- c. とけい
- d. ぼうし

ひろさん

14. はるかさんは **T**シャツ を....

a. はいています

c. しています

b. かぶっています

d. きています

15. ....を はいています。

a. シャツ

c. ぼうし

b. ズボン

d. めがね

B. Tulislah arti kosakata berikut ini dengan tepat!( skor 15)

インドネシアご	にほんご
1. しごと ●	● Ibu rumah tangga
2. こうむいん ●	● Rajin
3. かいしゃいん ●	● Pegawai bank
4. ぎんこういん ●	● Pekerjaan
5. まじめ ●	● Siswa SMP
6. きょうし ●	● Rambut panjang
7. しゅふ ●	● Kurus
8. しょうがくせい ●	● manis
9. ちゅうがくせい ●	● Pegawai sawsta
10. やさしい ●	● Badanya tinggi
11. かわい ●	● Gemuk
12. せがたかい ●	● Menyenangkan
13. せがひくい ●	● Rambut pendek
14. ふとっています ●	● Lemah lembut
15. やせています ●	● Bandannya pendek
16. おもしろい ●	● Guru
	● Siswa SD

## LAMPIRAN 5

### KUNCI JAWABAN PILIHAN GANDA

1. B. のうか
2. A. dokter
3. A. きっさてん
4. A. かけて います
5. D. だいがくせい
6. B. ぐんじん
7. C. くつした
8. C. sepatu
9. C. みせ
10. C. きびしい
11. A. きれいな ひと です
12. A. めがね
13. D. ぼうし
14. D. きています
15. D. くつ

KUNCI JAWABAN SOAL MENJODOHKAN

インドネシアご	にほんご
1. しごと ●	● Ibu rumah tangga
2. こうむいん ●	● Rajin
3. かいしゃいん ●	● Pegawai bank
4. ぎんこういん ●	● Pekerjaan
5. まじめ ●	● Siswa SMP
6. きょうし ●	● Pegawai negeri
7. しゅふ ●	● Kurus
8. しょうがくせい ●	● manis
9. ちゅうがくせい ●	● Pegawai swasta
10. やさしい ●	● Badan tinggi
11. かわい ●	● Gemuk
12. せがたかい ●	● Menyenangkan
13. せがひくい ●	● Rambut pendek
14. ふとっています ●	● Lemah lembut
15. やせています ●	● Badan pendek
16. おもしろい ●	● Guru
	● Siswa SD

LAMPIRAN 8 DAFTAR KOSAKATA

materi	no	日本語	インドネシア語
Bab 18. chichi wa kyoushi desu	1	こうむいん	pegawai negeri
	2	かいしゃいん	pegawai kanto
	3	ぎんこういん	pegawai bank
	4	ぐんじん	TNI
	5	エンジニア	teknisi
	6	けいさつ	polisi
	7	いしゃ	dokter
	8	きょうし	guru
	9	のうか	petani
	10	りょうし	nelayan
	11	しゅふ	ibu rumah tangga
	12	しょうがくせい	siswa SD
	13	ちゅうがくせい	siswa SMP
	14	こうこうせい	siswa SMA
	15	だいがくせい	mahasiswa
	16	レストラン	restoran
	17	みせ	toko
	18	きっさてん	café
Bab 19 Donna Hito desuka	19	やさしい	lemah lembut
	20	きびしい	tegas
	21	まじめ	rajin
	22	おもしろい	menyenangkan
	23	ハンサム	tampan
	24	きれい	cantik
	25	かわいい	manis
	26	せ が たかい	badan tinggi
	27	せ が ひくい	badan pendek
	28	かみ が ながい	rambut panjang
	29	かみ が みじかい	rambut pendek
	30	ふっとています	gemuk
	31	やせています	kurus
	32	どんな	bagaimana
	33	ひと	orang
20. Donna fuku o kite	34	シャツ	kemeja
	35	T-シャツ	kaos



imasuka	36	ジャケット	jaket
	37	スカート	rok
	38	ズボン	celana panjang
	39	ぼうし	topi
	40	めがね	kacamata
	41	ネクタイ	dasi
	42	ジルバブ	jilbab
	43	くつした	kaos kaki
	44	サンダル	sandal
	45	くつ	sepatu
	46	きています	mengenakan baju atasan (kemeja, jaket)
	47	かけています	memakai kacamata
	48	かぶっています	mengenakan sesuatu yang menutupi kepala
	49	はいています	mengenakan baju bawahan dan alas (rok, celana, sepatu)
	50	しています	memakai dasi, asesoris, jam

LAMPIRAN 9

DOMENTASI KEGIATAN DI DALAM KELAS



Kegiatan *posttest* di kelas eksperimen



Kegiatan *posttest* di kelas kontrol



Kegiatan *Ichitori*