



**EFEKTIVITAS PERMAINAN KATA BERKAIT UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGINGAT
KOSAKATA SISWA MAN 1 MAGELANG**

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

oleh

Anggi Mutiara Saraswati

NIM 2302410047

**PRODI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
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 : Rabu

tanggal : 7 Januari 2015

Panitia Ujian Skripsi



Ketua

Dr. Abdurrahman Faridi, M.Pd.
NIP. 195301121990021001

Sekretaris

Setiyani Wardhaningtyas, S.S., M.Pd.
NIP. 197208152006042002

Penguji I

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

Penguji II

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

Penguji,III/Pembimbing

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

PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : Anggi Mutiara Saraswati
NIM : 2302410047
Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “**Efektivitas Permainan Kata Berkait Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Siswa MAN 1 Magelang**”. Yang saya tulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana ini benar-benar merupakan karya sendiri. Skripsi ini saya hasilkan setelah melakukan penelitian, pembimbingan, diskusi dan pemaparan atau ujian. Semua kutipan, baik yang langsung maupun tidak langsung, maupun sumber lainnya telah disertai identitas sumbernya dengan cara yang sebagaimana lazimnya dalam penulisan karya ilmiah.

Dengan demikian, walaupun tim penguji dan pembimbing skripsi ini membubuhkan tanda tangan sebagai tanda 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.

Dengan pernyataan ini saya buat agar dapat digunakan seperlunya.

Semarang, Januari 2015



Anggi Mutiara Saraswati

NIM. 2302410047

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

- 辛いのは幸せになる途中だ。 (*tsurai no ha shiawase ni naru tochuu da*)

Kesulitan adalah perjalanan menuju kebahagiaan. (Anonim)

- Berdoa sepenuh hati, bekerja sekuat tenaga, dan semua akan baik-baik saja.

(Penulis)

Persembahan :

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya, Teguh Suprpto dan Wan Sri Ambarwulan
2. Adik-adikku, Anggun Permata Larasati dan Rayhan Bachtiar Wibisana
3. Teman-teman Prodi Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2010

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan nikmatNya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Efektivitas Permainan Kata Berkait Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Siswa MAN 1 Magelang”** sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan rasa hormat kepada beberapa pihak berikut ini :

1. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti;
2. Dr. Zaim Elmubarak, M.Ag, Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini;
3. Ai Sumirah Setiawati, S.Pd., M.Pd., Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini sekaligus selaku penguji II yang telah memberikan masukan, kritikan, serta saran sehingga terselesaikannya skripsi ini;
4. Silvia Nurhayati, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing serta memberikan masukan dan arahan dalam penulisan skripsi ini;
5. Lispridona Diner, S.Pd., M.Pd., selaku penguji I yang telah memberikan masukan, kritikan, serta saran sehingga terselesaikannya skripsi ini;

6. Drs. H. M. Manshur Asnawi, M. Si., Kepala MAN 1 Magelang yang telah memberikan kesempatan untuk mengadakan penelitian skripsi ini;
7. Dra. Azmil Laily Rosjidah, guru bahasa Jepang MAN 1 Magelang yang telah memberikan bantuan dalam penelitian;
8. Siswa kelas XII Bahasa MAN 1 Magelang yang telah bersedia menjadi sampel dalam penelitian ini;
9. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini.

Penulis berharap semoga terselesaikannya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, Januari 2015

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Azmil Laily Rosjidah', written on a light pink rectangular background.

Penulis

SARI

Saraswati, Anggi Mutiara. 2015. *Efektivitas Permainan Kata Berkait Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Siswa MAN 1 Magelang*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Silvia Nurhayati, M.Pd.

Kata Kunci : permainan kata berkait, kosakata

Kosakata merupakan salah satu aspek penting dalam bahasa. Semakin banyak kosakata yang dikuasai, maka akan semakin mudah untuk mempelajari bahasa. Dalam pembelajaran bahasa Jepang di MAN 1 Magelang, penguasaan kosakata siswa masih kurang, karena teknik pembelajaran kosakata yang digunakan kurang bervariasi, sehingga motivasi siswa dalam mengingat juga kurang, dan kosakata yang sudah diajarkan sebelumnya sudah lupa. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan teknik pembelajaran kosakata yang tepat. Salah satu permainan sebagai teknik pembelajaran kosakata yang dapat digunakan adalah permainan ‘Kata Berkait’.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan ‘Kata Berkait’ untuk meningkatkan kemampuan mengingat kosakata siswa MAN 1 Magelang dan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari permainan ‘Kata Berkait’.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif kualitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas XII Bahasa MAN 1 Magelang. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas XII Bahasa 1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 26 orang. Sampel dipilih dengan teknik *total sampling* (sampel total).

Dari hasil perhitungan menggunakan rumus *t test*, diperoleh *t hitung* = 2,139. Nilai *t tabel* untuk $N = 49$ dan derajat kebebasan (db) $N-2 = 47$ adalah 2,01 (5%) dan 2,68 (1%), jadi karena nilai *t hitung* lebih besar daripada nilai *t tabel* (pada taraf signifikansi 5%), maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu “Permainan ‘Kata Berkait’ memiliki efektivitas dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang siswa kelas XII Bahasa MAN 1 Magelang” dapat diterima. Selain itu, berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari permainan ‘Kata Berkait’ adalah dapat menjadi semacam tutor sebaya saat diskusi di dalam kelompok, dapat melatih siswa untuk berfikir cepat dan tepat, dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengingat kosakata agar bisa mendapatkan kosakata terbanyak. Sedangkan kekurangan dari permainan ‘Kata Berkait’ adalah bagi kelompok yang semua anggota termasuk siswa yang kemampuannya menengah kebawah maka akan kesulitan dalam menentukan kosakata, dan bagi siswa atau kelompok yang kemampuan hurufnya kurang juga berpengaruh dalam kecepatan menulis kosakata, sehingga kosakata yang didapat dalam waktu yang sudah ditentukan hanya sedikit.

RANGKUMAN

Saraswati, Anggi Mutiara. 2015. *Efektivitas Permainan Kata Berkait Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Siswa MAN 1 Magelang*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Silvia Nurhayati, M.Pd.

1. Latar Belakang

Pembelajaran bahasa asing di Indonesia berkembang cukup pesat, salah satunya pembelajaran bahasa Jepang. Dalam mempelajari bahasa, terdapat 4 aspek keterampilan yang harus dikuasai. 4 aspek keterampilan berbahasa yaitu keterampilan mendengar, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Untuk dapat menguasai keempat keterampilan tersebut, kosakata merupakan salah satu aspek penting dalam bahasa. Semakin banyak kosakata yang dikuasai, maka akan semakin mudah untuk mempelajari bahasa.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang di MAN 1 Magelang, penguasaan kosakata siswa masih kurang, karena teknik pembelajaran kosakata yang digunakan kurang bervariasi, sehingga motivasi siswa dalam mengingat juga kurang, dan kosakata yang sudah diajarkan sebelumnya sudah lupa. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan teknik pembelajaran kosakata yang tepat. Salah satu permainan sebagai teknik pembelajaran kosakata yang dapat digunakan adalah permainan 'Kata Berkait'.

2. Landasan Teori

a. Pengertian Teknik Pembelajaran

Menurut Suyatno (2004:15) teknik adalah cara kongkret yang dipakai saat proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Santoso (2011:7) teknik pembelajaran merupakan cara kongkret yang digunakan seorang guru saat proses pembelajaran terjadi. Sehingga dapat dikatakan seorang guru dapat menggunakan satu metode pembelajaran dengan

berbagai teknik pembelajaran. Artinya satu metode dapat diaplikasikan dengan bermacam-macam teknik pembelajaran.

b. Teknik Pembelajaran Kosakata

Menurut Suyatno (2004: 66-80) ada beberapa teknik yang dapat diterapkan dalam pembelajaran kosakata, yaitu :

- Komunikata
- Kata Selingkung
- Kartu Kata
- Tunjuk Abjad
- Kata Salah Benar
- Kata dari Gambar
- Banding Kata
- Kata Berpasangan
- Kata Kunci
- Bursa Kata
- Tempel Kata
- Buat Kata Majemuk
- Pilah Kata
- Buat Kamus
- Buat Indeks
- Kata Berkait

c. Permainan Kata Berkait

CAG *no Kai* dalam buku yang berjudul ‘Nihongo Komyunikeeshon Geemu 80’ tahun 2001, menjelaskan tentang berbagai permainan yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Salah satu permainan yang bertujuan untuk melatih aspek kosakata bahasa Jepang adalah permainan 「魚・鳥・木 ゲーム」 (*sakana, tori, ki geemu*). Cara permainan ‘*Sakana, Tori, Ki Geemu*’ tersebut hampir sama dengan teknik pembelajaran kosakata dengan permainan ‘Kata Berkait’, sehingga pada penelitian ini cara permainan yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengingat kosakata siswa adalah cara permainan ‘*Sakana, Tori, Ki Geemu*’ tetapi dengan nama permainan ‘Kata Berkait’.

Tujuan teknik permainan ‘Kata Berkait’ adalah agar siswa dapat menyebutkan kata yang berkaitan dengan kategori tertentu. Permainan ini dapat dilakukan perorangan maupun secara kelompok.

d. Pengertian Kosakata dalam Bahasa Jepang

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2009 : 97) kosakata bahasa Jepang atau *goi* (語彙) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun dalam ragam tulis.

Shinmura dalam Sudjianto dan Dahidi (2009 : 97) menyebutkan bahwa istilah *goi* sering disamakan dengan istilah *tango*, padahal kedua istilah itu memiliki konsep yang berbeda. *Tango* adalah satuan terkecil dari bahasa yang memiliki arti dan fungsi gramatikal. *Tango* merupakan unsur kalimat, misalnya *hana* ‘bunga’, *ga* ‘partikel *ga*’, *saku* ‘mekar/berkembang’ dalam kalimat *Hana ga saku* ‘Bunga mekar/berkembang’. Sementara *goi* (*vocabulary*) adalah keseluruhan dari kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya.

e. Permainan dalam Pembelajaran Bahasa

Menurut Asrori (2008 : 2), permainan merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Permainan tidak selalu bersifat rekreasi semata, tetapi juga bersifat edukasi. Melalui permainan, pemerolehan informasi dan perubahan tingkah laku siswa dapat terjadi secara alamiah, tanpa tekanan dari pihak luar.

Menurut Mujib dan Rahmawati (2011 : 25) permainan merupakan kebutuhan yang muncul secara alami dalam diri setiap individu. Selain itu, permainan merupakan sarana yang efektif dan efisien serta penting untuk menghibur, mendidik, memberikan dampak positif, dan membesarkan setiap pribadi.

3. Metode Penelitian

a. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif kualitatif dengan metode penelitian eksperimen.

b. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya adalah teknik permainan ‘Kata Berkait’. Variabel terikatnya adalah kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang siswa kelas XII Bahasa MAN 1 Magelang.

c. Populasi dan Sampel

Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas XII Bahasa MAN 1 Magelang. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas XII Bahasa 1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 26 orang. Kelas XII Bahasa 2 sebagai kelas kontrol atau kelas pembanding dengan jumlah siswa 23 orang. Sampel dipilih dengan teknik *total sampling* (sampel total).

d. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- Tes
Tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan kosakata siswa sesudah menggunakan teknik permainan ‘Kata Berkait’.
- Dokumentasi
Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai daftar nama siswa kelas XII Bahasa MAN 1 Magelang yang akan diperlukan dalam penelitian.
- Observasi
Observasi digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari teknik permainan ‘Kata Berkait’.

e. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes dan non-tes, yaitu :

- Instrumen Tes

Tes yang diberikan berupa soal objektif, diambil dari materi yang sudah diberikan, yaitu materi dari buku 'Nihongo 1' tema 3, tema 4, dan tema 5. Instrumen penelitian tersebut harus diuji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu.

- Instrumen Non-tes

Instrumen non-tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Observasi digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari teknik permainan 'Kata Berkait'.

f. Validitas

Jenis validitas yang digunakan yaitu menggunakan validitas isi. Validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan pada kelas XII Bahasa MAN 1 Magelang, yaitu materi yang diambil dari buku 'Nihongo 1'.

g. Reliabilitas

Perangkat tes dikatakan memiliki reliabilitas jika dapat mengukur secara ajeg, artinya meskipun berkali-kali tes tersebut digunakan pada sampel yang sama dengan waktu yang tidak terlalu lama, akan menghasilkan data yang sama pula. Rumus yang digunakan untuk mengukur reliabilitas tes objektif yaitu dengan rumus KR20. Pada interval kepercayaan = 5% dengan $n = 19$ diperoleh r tabel = 0.433 dan pada interval kepercayaan = 1% dengan $n = 19$ diperoleh r tabel = 0.549, sedangkan r hitung = 0.566. Karena r hitung $>$ r tabel, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen soal tersebut reliabel.

h. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan statistik komparansional. Rumus statistik yang biasa digunakan untuk mencari ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara variabel yang diteliti, yaitu dengan menggunakan uji *t-test* (uji t tabel). Untuk penelitian eksperimen dengan data yang diperoleh dari dua sampel yang berbeda menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen, menggunakan rumus *t-test*:

i. Langkah-langkah Penelitian

Penggunaan permainan ‘Kata Berkait’ dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dilakukan sebanyak empat kali pertemuan, yaitu pada tanggal 29, 30, 31 Oktober, dan 5 November 2014.

4. Hasil penelitian dan Pembahasan

Dari hasil perhitungan menggunakan rumus *t test*, diperoleh *t hitung* = 2,139. Nilai *t tabel* untuk $N = 49$ dan derajat kebebasan (db) $N-2 = 47$ adalah 2,01 (5%) dan 2,68 (1%), jadi karena nilai *t hitung* lebih besar daripada nilai *t tabel* (pada taraf signifikansi 5%), maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu “Permainan ‘Kata Berkait’ memiliki efektivitas dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang siswa kelas XII Bahasa MAN 1 Magelang” dapat diterima.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari permainan ‘Kata Berkait’ adalah dapat menjadi semacam tutor sebaya saat diskusi di dalam kelompok, dapat melatih siswa untuk berfikir cepat dan tepat, dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengingat kosakata agar bisa mendapatkan kosakata terbanyak. Sedangkan kekurangan dari permainan ‘Kata Berkait’ adalah bagi kelompok yang semua anggota termasuk siswa yang kemampuannya menengah kebawah maka akan kesulitan dalam menentukan kosakata, dan bagi siswa atau kelompok yang kemampuan hurufnya kurang juga berpengaruh dalam kecepatan menulis kosakata, sehingga kosakata yang didapat dalam waktu yang sudah ditentukan hanya sedikit.

5. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan ‘Kata Berkait’ efektif untuk meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang siswa kelas XII Bahasa MAN 1 Magelang.

Permainan ‘Kata Berkait’ dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, namun bagi pengajar bahasa Jepang, diharapkan mampu untuk mengetahui kemampuan dari setiap siswa agar dapat membagi kelompok secara merata, sehingga ada yang bisa dijadikan sebagai tutor dalam kelompok. Bagi calon peneliti yang ingin melakukan penelitian sejenis, sebaiknya permainan ‘Kata Berkait’ ini diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang sebagai latihan pengulangan (*fukushuu*) atau sebagai latihan dasar (*kihonrenshuu*), dan sebaiknya dalam penerapan permainan ‘Kata Berkait’ ini siswa tidak diharuskan menulis dengan huruf *hiragana* dan *katakana*, karena tujuan permainan ini hanya untuk meningkatkan kemampuan mengingat kosakata, kecuali jika kemampuan kosakata dan huruf menjadi target kegiatan maka penulisan kosakata bisa menggunakan huruf *hiragana* dan *katakana*.

まとめ

マグランの第一の MAN の学生の日本語の語彙を記憶する能力を高める ための「Kata Berkait」ゲームの効果

アング・ムティアラ・サラスワティ

1. 背景

言語を勉強、習得しなければならないスキルは 4 つがある。言語スキルは聴解力、話す能力、読解力、書く能力である。言語スキルを習得できるように、語彙能力が重要である。

マグランの第一の MAN に日本語学習問題がある。その問題は学生の語彙能力が不足している。その原因は教師の日本語の教え方はバリエーションがないからだと思う。それから、学生の語彙を記憶するモチベーションが下がる。学生が語彙を覚えにくいだと思う。そのため、日本語の語彙を記憶する能力を高めるため、適切な語彙学習技術を使用と思う。使用できる語彙学習技術のゲームの一つは、「Kata Berkait」ゲームである。

2. 基礎的な理論

a. 学習技術

Santoso によれば (2011 : 7) 、学習技術は学習プロセス中に教師に具体的な方法を使用されている。教師が学習方法の中に様々な学習技術を使用することができる。

b. 語彙学習技術

Suyanto によれば（2004：66-80）、語彙学習技術が使用されて

いることができるはいくつかがある。それは：

- 「Komunikata」 ゲーム
- 「Kata Selingkung」 ゲーム
- 「Kartu Kata」 ゲーム
- 「Tunjuk Abjad」 ゲーム
- 「Kata Salah Benar」 ゲーム
- 「Kata dari Gambar」 ゲーム
- 「Banding Kata」 ゲーム
- 「Kata Berpasangan」 ゲーム
- 「Kata Kunci」 ゲーム
- 「Bursa Kata」 ゲーム
- 「Tempel Kata」 ゲーム
- 「Buat Kata Majemuk」 ゲーム
- 「Pilah Kata」 ゲーム
- 「Buat Kamus」 ゲーム
- 「Buat Indeks」 ゲーム
- 「Kata Berkait」 ゲーム

c. 語彙

Sudjianto と Dahidi の本の中で新村によれば（2009：97）、単語

は、意味や文法的な機能を備えている言語の最小単位である。

語彙は特定の言語や分野に関する全体の単語である。

d. 語彙のタイプ

Sudjianto と Dahidi によれば (2009 : 98) 、文法的特性に基づいて語彙のタイプは動詞、i-形容詞、na-形容詞、名詞、連体詞、副詞、感動詞、接続詞、助動詞、助詞である。

e. 言語学習におけるゲーム

Asrori (2008 : 2) によれば、ゲームは人間の生活の中で非常に重要な部分である。ゲームは常に単なる娯楽ではなく、また教育である。ゲームを通じて、情報や生徒の行動の変化の買収は、いかなる外圧なしに、自然に発生する可能性がある。

f. 「Kata Berkait」ゲーム

「Kata Berkait」ゲームは学生の日本語の語彙の能力を高めるためのゲームの一つである。このゲームは学生が特定のカテゴリに関連する語彙を言及することができるためである。

3. 研究方法

a. 研究アプローチ

この研究は、実験的なアプローチを使用する。

b. 研究の生息数とサンプル

本研究はマグランの第一の MAN の言語学科の 1 2 年生の学生である。サンプルは第一の言語学科の 1 2 年生が実験クラスとしてである。サンプルは 2 6 人である。

c. データを集める方法

データを集めるために、見学方法とテスト方法を使用する。テスト方法はマグランの第一の MAN の語学系の 1 2 年生の学生の「Kata Berkait」ゲームをした後の日本語の語彙を記憶する能力データを取るためのテストである。見学方法は「Kata Berkait」ゲームの利点と弱点を知るための見学である。研究者が見学する。

d. 研究の実施期間

本研究で実験は 2014 年 10 月 29 日から 10 月 31 日にかけて行われた。テストをするのは 2014 年 11 月 5 日に行われた。

4. データの結果と議論

研究データの結果は t テストを使い、t の点は 2, 1 3 9 である。その結果を t の計数表に書いてある t の点より (5% = 2, 0 1) 高いと分かるようになった。それは「Kata Berkait」ゲームという方法は学者の日本語の語彙を記憶する能力を高めるのに効果的だと検証されたということである。

研究データの結果によると「Kata Berkait」ゲームの利点は迅速と正確に考えるように学生を訓練するために、グループでの議論中にピアの補習授業のようなものとすることができ、最高の語彙を得るために、語彙を覚えて、学生のモチベーションを高めることができる。弱点はすべてのメンバーの語彙能力が不足したら、語彙を決定することが困難になる。

5. 結論

データの結果、「Kata Berkait」ゲームを使用はマグランの第一のMANの学生の日本語の語彙を記憶する能力を高めるために、効果的だと言える。

DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
SARI.....	vii
RANGKUMAN.....	viii
MATOME	xv
DAFTAR ISI.....	xx
DAFTAR TABEL	xxii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Pengertian Teknik Pembelajaran	7
2.2 Teknik Pembelajaran Kosakata	8
2.3 Permainan Kata Berkait.....	13
2.4 Pengertian Kosakata dalam Bahasa Jepang (<i>Goi</i>)	15
2.5 Permainan dalam Pembelajaran Bahasa.....	16
2.6 Kerangka Berpikir.....	18
2.7 Hipotesis	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
3.1 Pendekatan Penelitian	20

3.2 Variabel Penelitian	20
3.3 Populasi dan Sampel	21
3.4 Metode Pengumpulan Data	21
3.5 Pedoman Observasi.....	22
3.6 Instrumen Penelitian	23
3.7 Validitas dan Reliabilitas.....	24
3.7.1 Validitas Soal	24
3.7.2 Reliabilitas Soal.....	24
3.8 Teknik Pengolahan Data	26
3.9 Langkah-Langkah Penelitian.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1 Hasil Penelitian	34
4.2 Analisis Hasil Tes.....	36
4.3 Uji Hipotesis.....	37
4.4 Data Observasi	40
4.5 Analisis Hasil Observasi.....	46
BAB V PENUTUP	50
5.1 Simpulan.....	50
5.2 Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....	53
Lampiran	61

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Daftar Nama Responden Uji Reliabilitas Instrumen.....	54
Tabel 2 Perhitungan Uji Reliabilitas Instrumen	55
Tabel 3 Tabel Nilai r	59
Tabel 4 Perhitungan t -test	60

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 RPP Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
- Lampiran 2 Kisi-kisi soal tes
- Lampiran 3 Soal Uji Reliabilitas
- Lampiran 4 Kunci Jawaban Soal Uji Reliabilitas
- Lampiran 5 Soal Tes
- Lampiran 6 Kunci Jawaban Soal Tes
- Lampiran 7 Lembar Observasi
- Lampiran 8 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 9 Surat Keputusan Penyusunan Skripsi
- Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran bahasa asing di Indonesia berkembang cukup pesat, salah satunya pembelajaran bahasa Jepang. Pembelajaran bahasa asing termasuk bahasa Jepang bisa dilakukan di peminatan Ilmu Bahasa dan Budaya sebagai bahasa asing ataupun diajarkan sebagai pilihan bahasa asing untuk lintas minat. Bahasa asing yang diajarkan di sekolah tergantung pada SDM dan fasilitas yang dimiliki oleh sekolah masing-masing. Pedoman ini didasarkan pada Permendikbud No. 69 Tahun 2013 (halaman 13 dan 14 point (2)). Salah satu sekolah di kabupaten Magelang yang membuka kelas bahasa dan mengajarkan bahasa Jepang adalah MAN 1 Magelang.

Terdapat 4 aspek keterampilan yang harus dikuasai dalam mempelajari bahasa. 4 aspek keterampilan berbahasa yaitu keterampilan mendengar, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keterampilan mendengar adalah keterampilan pertama yang dimiliki manusia. Keterampilan mendengar yaitu kemampuan seseorang untuk memahami pesan atau apa yang disampaikan oleh lawan bicara secara lisan. Keterampilan berbicara yaitu kemampuan seseorang untuk menyampaikan pesan secara lisan, dan pesan tersebut bisa dimengerti oleh lawan bicara. Keterampilan membaca adalah kemampuan seseorang untuk memahami pesan atau sesuatu yang disampaikan

secara tulisan. Keterampilan menulis adalah kemampuan seseorang untuk menyampaikan pesan dalam bentuk tulisan.

Salah satu hal yang mempengaruhi penguasaan keempat keterampilan tersebut adalah kemampuan dalam menguasai kosakata. Kosakata merupakan salah satu aspek penting dalam bahasa. Semakin banyak kosakata yang dikuasai, maka akan semakin mudah untuk mempelajari bahasa.

Dari observasi yang dilakukan oleh peneliti selama 3 kali pada tanggal 3, 10, dan 17 September 2014 kepada siswa kelas XII Bahasa MAN 1 Magelang, diketahui bahwa kemampuan siswa dalam aspek penguasaan kosakata masih kurang. Penyebabnya adalah teknik pembelajaran kosakata yang digunakan kurang bervariasi, sehingga motivasi siswa dalam mengingat juga kurang, dan kosakata yang sudah diajarkan sebelumnya sudah lupa. Fasilitas buku dan kamus yang belum terpenuhi juga menjadi alasan lain rendahnya penguasaan kosakata siswa.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan penggunaan teknik pembelajaran yang tepat. Teknik adalah cara kongkret yang dipakai saat proses pembelajaran berlangsung (Suyatno, 2004:15). Permainan sebagai teknik pembelajaran digunakan untuk menghilangkan rasa bosan dan memberikan motivasi kepada siswa. Untuk meningkatkan kemampuan mengingat kosakata diperlukan permainan yang dapat melatih kosakata yang baru diajarkan maupun yang sudah diajarkan sebelumnya. Salah satunya adalah permainan 'Kata Berkait'. Tujuan teknik permainan 'Kata Berkait' adalah agar siswa dapat menyebutkan kata yang berkaitan dengan kategori tertentu. Permainan 'Kata

Berkait' dapat digunakan untuk melatih kosakata yang baru diajarkan maupun yang sudah diajarkan sebelumnya, dan media yang digunakan hanya alat tulis saja.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian dengan judul "Efektivitas Permainan Kata Berkait untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Siswa MAN 1 Magelang" dilakukan sebagai solusi untuk menguji efektif atau tidaknya permainan 'Kata Berkait' dalam meningkatkan kemampuan kosakata siswa MAN 1 Magelang.

1.2. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

- a. Apakah permainan 'Kata Berkait' efektif dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang siswa kelas XII Bahasa MAN 1 Magelang?
- b. Apakah kelebihan dan kekurangan dari permainan 'Kata Berkait' pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah kosakata yang akan digunakan dalam permainan. Kosakata yang akan digunakan yaitu kosakata yang diambil dari buku 'Nihongo 1'.

Tema yang diambil yaitu :

- Tema 3 Lingkungan Kehidupan Sekolah
 - Anak Tema 1 Barang-barang
 - Anak Tema 2 Di Dalam Kelas
 - Anak Tema 3 Lingkungan Sekolah
- Tema 4 Kehidupan Keluarga
 - Anak Tema 2 Gambaran Anggota Keluarga
- Tema 5 Kehidupan Sehari-hari
 - Anak Tema 1 Kegiatan Sehari-hari
 - Anak Tema 2 Waktu Senggang
 - Anak Tema 5 Makanan dan Minuman
 - Anak Tema 6 Keadaan Kota

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui apakah permainan ‘Kata Berkait’ efektif atau tidak dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang siswa kelas XII Bahasa MAN 1 Magelang.
- b. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari permainan ‘Kata Berkait’ pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

1.5. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1.5.1. Manfaat Secara Teoritis

Menjadi referensi tertulis bagi mahasiswa jika akan melakukan penelitian dengan tema serupa.

1.5.2. Manfaat Secara Praktis

Menjadi alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang bahwa permainan ‘Kata Berkait’ dapat digunakan atau diterapkan untuk meningkatkan kemampuan kosakata siswa.

1.6. Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini terdiri dari tiga bagian yaitu pendahuluan, isi dan akhir.

1.6.1. Pendahuluan, berisi : judul, moto, persembahan, abstraksi, kata pengantar, dan daftar lampiran.

1.6.2. Bagian isi, terdiri atas :

BAB I PENDAHULUAN, pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan dan batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI, pada bab ini berisi tentang pengertian teknik pembelajaran, teknik pembelajaran kosakata, pengertian kosakata dalam bahasa Jepang, jenis-jenis kosakata (*goi*), permainan dalam pembelajaran bahasa, permainan ‘Kata Berkait’, pedoman observasi, kerangka berpikir dan hipotesis.

BAB III METODE PENELITIAN, pada bab ini menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik pengolahan data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, pada bab ini berisi hasil penelitian dan pembahasan pengolahan data.

BAB V PENUTUP, pada bab ini berisi kesimpulan dari penelitian, dan saran-saran untuk penelitian selanjutnya.

1.6.3. Bagian akhir dari skripsi, terdiri atas : daftar pustaka, lampiran-lampiran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Teknik Pembelajaran

Menurut Suyatno (2004:15) teknik adalah cara kongkret yang dipakai saat proses pembelajaran berlangsung. Teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Misalkan, penggunaan metode ceramah pada kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak membutuhkan teknik tersendiri, yang tentunya secara teknis akan berbeda dengan penggunaan metode ceramah pada kelas yang jumlah siswanya terbatas. Metode yang dipilih masing-masing guru mungkin sama tapi menggunakan teknik yang berbeda.

Menurut Santoso (2011:7) teknik pembelajaran merupakan cara kongkret yang digunakan seorang guru saat proses pembelajaran terjadi. Sehingga dapat dikatakan seorang guru dapat menggunakan satu metode pembelajaran dengan berbagai teknik pembelajaran. Artinya satu metode dapat diaplikasikan dengan bermacam-macam teknik pembelajaran.

Menurut Effendy (2012:104) teknik adalah pelaksanaan secara operasional suatu metode dalam kegiatan proses belajar–mengajar.

Dari beberapa pengertian teknik pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa teknik pembelajaran merupakan cara kongkret yang dilakukan

oleh guru dalam melaksanakan metode pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2.2 Teknik Pembelajaran Kosakata

Menurut Suyatno (2004: 66-80) ada beberapa teknik yang dapat diterapkan dalam pembelajaran kosakata, yaitu :

1) Komunikata

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

2) Kata Selingkung

Tujuan teknik pembelajaran *kata selingkung* adalah agar siswa dapat menentukan kata yang mempunyai makna berdekatan dengan kata tersebut. Umpanya, guru menyodorkan kata *akar* kemudian siswa menyebutkan kata selingkungnya berupa *batang, daun, buah* dan seterusnya. Alat yang dipergunakan kartu kata secukupnya. Kegiatan ini dapat dilakukan perseorangan maupun kelompok.

3) Kartu Kata

Teknik *kartu kata* merupakan teknik pembelajaran kata majemuk melalui kartu. Kartu tersebut berukuran 2 cm lebarnya dan panjang 15 cm yang di dalamnya tertulis kata tunggal. Teknik pembelajaran ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Teknik pembelajaran kartu kata

bertujuan agar siswa dapat dengan mudah, senang, dan bergairah dalam memahami kata majemuk melalui proses yang dilaluinya sendiri.

4) Tunjuk Abjad

Tujuan pembelajaran *tunjuk abjad* adalah agar siswa dapat memproduksi kata dengan cepat dan banyak dalam waktu yang singkat. Ketika guru menyodorkan huruf *s*, siswa dapat menyebutkan *sukses, sikat, sakit, susah, sehat*, dan seterusnya asalkan kata tersebut diawali dengan huruf *s*. Alat yang dibutuhkan adalah kartu huruf sebanyak-banyaknya. Teknik ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok.

5) Kata Salah Benar

Tujuan teknik pembelajaran *kata salah benar* adalah agar siswa dapat memilih kata yang benar dan yang salah dengan cepat. Jika guru menyodorkan kata yang benar kepada siswa, siswa menuliskan huruf B di buku tulisnya. Siswa dapat menyebutkan kata yang benar dengan huruf B dan yang salah dengan huruf S. Umpamanya guru memperlihatkan di depan kelas kata *apotik* maka siswa segera menyebutkan huruf S ke dalam buku tulisnya pertanda kata tersebut *salah*. Alat yang dibutuhkan adalah lembar yang ditulisi kata yang benar maupun kata yang salah penulisannya.

6) Kata dari Gambar

Teknik pembelajaran *kata dari gambar* bertujuan agar siswa dapat membuat kata dengan cepat berdasarkan gambar yang dilihat. Misalnya, guru menunjukkan gambar banjir yang melanda sebuah desa. Dari gambar tersebut siswa memproduksi kata *air, musibah, bencana, ikan, kotoran*,

berbau, dan seterusnya dalam waktu yang ditentukan. Alat yang dibutuhkan adalah gambar-gambar yang bervariasi sesuai dengan tema pembelajaran, yang berukuran sama dengan kalender besar.

7) Banding Kata

Tujuan teknik pembelajaran *banding kata* adalah agar siswa dapat mengartikan kata yang bersinonim atau berantonim. Siswa diberi 4 kata yang bersinonim atau 2 kata yang berantonim, kemudian siswa memaknai masing-masing kata sehingga menemukan persamaan atau perbedaan melalui perbandingan. Alat yang digunakan adalah amplop dan kartu kata yang ditempel di kertas manila agar dapat digunakan dalam pembelajaran berikutnya.

8) Kata Berpasangan

Tujuan teknik pembelajaran *kata berpasangan* 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.

9) Kata Kunci

Tujuan teknik pembelajaran *kata kunci* adalah agar siswa dapat menentukan kata yang dapat mewakili isi bacaan atau isi tulisan. Saat diberikan satu lembar tulisan, siswa dapat memaknai tulisan tersebut dengan minimal 5 kata. Umpamanya, setelah siswa diberikan tulisan *Surabaya*, siswa langsung

menuliskan kata *kemacetan*, *kumuh*, *banjir*, *polusi*, dan *sibuk*. Alat yang diperlukan fotokopi tulisan yang sesuai dengan tema pembelajaran. Kegiatan ini dapat dilakukan secara perseorangan maupun kelompok.

10) Bursa Kata

Teknik pembelajaran *bursa kata* bertujuan agar siswa dapat menerangkan makna serta memahami strukturnya secara cepat berdasarkan kemampuan siswa sendiri. Alat yang dibutuhkan adalah toples besar yang tembus pandang dengan isi potongan kata sebanyak-banyaknya (kata dapat berjumlah ratusan). Akan lebih baik, kata tersebut ditempel di atas kertas manila atau kertas yang agak lebih tebal agar awet. Kata diperoleh dari membuat sendiri atau menggunting kata dari koran, majalah, atau surat.

11) Tempel Kata

Tujuan teknik pembelajaran *tempel kata* adalah agar siswa dapat menggunakan kata sesuai dengan maknanya melalui gambar benda atau gambar situasi tertentu. Siswa dapat mencocokkan kata yang mereka pilih sesuai dengan gambar yang disediakan oleh guru. Alat yang digunakan adalah gambar benda/ situasi, kartu kata, dan paku pines. Kegiatan ini dapat dilakukan perseorangan maupun kelompok.

12) Buat Kata Majemuk

Tujuan teknik *buat kata majemuk* adalah agar siswa dapat membuat kata majemuk yang baik dan benar melalui variasi bentuk. Alat yang digunakan adalah pulpen, pensil, dan buku tulis. Siswa membuat langsung berbagai variasi kata majemuk dalam kondisi senang, ceria, dan menantang.

13) Pilah Kata

Teknik pembelajaran *pilah kata* ini bertujuan agar siswa dapat memilah kata yang benar dan yang salah. Setelah dapat memilah, siswa diharapkan dapat menentukan letak kesalahan kata tertentu. Alat yang digunakan adalah toples sedang sesuai jumlah kelompok, potongan kata yang benar dan salah sebanyak-banyaknya dalam satu toples, dan kertas manila merah ukuran folio untuk meletakkan kata yang salah serta kertas manila hijau untuk meletakkan kata yang benar (kertas manila ini dapat diganti dengan kotak, gelas, atau apa saja yang dapat menampung potongan kertas).

14) Buat Kamus

Tujuan teknik pembelajaran *buat kamus* adalah agar siswa dapat mengartikan dan memaknai kata sesuai dengan makna yang sesungguhnya yang disusun berdasarkan alfabet. Siswa menghimpun kata dari sebuah teks bacaan yang telah disiapkan, kemudian mengelompokkan kata-kata dalam teks berdasarkan alfabet dan artinya. Alat yang digunakan adalah teks bacaan dan kertas kosong. Kegiatan ini dapat dilakukan perseorangan maupun kelompok.

15) Buat Indeks

Tujuan teknik pembelajaran *buat indeks* adalah agar siswa dapat membuat kata penunjuk yang terdapat dalam sebuah buku berdasarkan indeks tokoh, tempat, judul buku, dan lain-lain. Alat yang digunakan adalah buku tanpa indeks dan kertas kosong.

16) Kata Berkait

Tujuan teknik pembelajaran *kata berkait* adalah agar siswa mempunyai pembendaharaan kata dengan memberikan makna secara cepat. Siswa mengaitkan kata satu dengan kata yang lainnya, yang mempunyai wilayah makna yang sama. Misalnya, ketika siswa diberi kata *hujan*, mereka langsung menyebutkan kata yang berkaitan dengan *hujan*, contohnya *banjir*, *ikan*, *dingin*, *basah*, dan seterusnya. Alat yang digunakan adalah daftar kata dan kertas kosong. Kegiatan ini dapat dilakukan perseorangan maupun kelompok.

2.3 Permainan ‘Kata Berkait’

CAG *no Kai* dalam buku yang berjudul ‘Nihongo Komyunikeeshon Geemu 80’ tahun 2001, menjelaskan tentang berbagai permainan yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Salah satu permainan yang bertujuan untuk melatih aspek kosakata bahasa Jepang adalah permainan 「魚・鳥・木 ゲーム」 (*sakana, tori, ki geemu*). Cara permainan ‘*Sakana, Tori, Ki Geemu*’ tersebut hampir sama dengan teknik pembelajaran kosakata dengan permainan ‘Kata Berkait’, sehingga pada penelitian ini cara permainan yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengingat kosakata siswa adalah cara permainan ‘*Sakana, Tori, Ki Geemu*’ tetapi dengan nama permainan ‘Kata Berkait’.

Tujuan teknik permainan ‘Kata Berkait’ adalah agar siswa dapat menyebutkan kata yang berkaitan dengan kategori tertentu. Permainan ini dapat dilakukan perorangan maupun secara kelompok.

Langkah-langkah penerapan permainan ‘Kata Berkait’ adalah sebagai berikut :

- a. Jika jumlah siswa 10 orang atau kurang dari 10 orang, maka permainan ini dilakukan perorangan. Jika jumlah siswa lebih dari 10 orang, maka bisa dibagi menjadi beberapa kelompok.
- b. Guru memberikan 1 kategori kepada siswa, misalnya 「教室の中にあるもの」 (*kyoushitsu no naka ni aru mono*) : benda yang ada di dalam ruang kelas.
- c. Siswa saling berdiskusi dengan teman satu kelompok dan menuliskan kata yang berkaitan dengan kategori tersebut sebanyak-banyaknya dalam waktu yang sudah ditentukan sebelumnya (2-3 menit).
Contoh : 黒板 (*kokuban*) : papan tulis, つくえ (*tsukue*) : meja, いす (*isu*) : kursi, dan lain-lain.
- d. Siswa atau kelompok yang menuliskan kosakata terbanyak dan tepat yang menjadi pemenangnya.

Kelebihan dari permainan ini adalah alat yang dibutuhkan hanya alat tulis saja. Selain itu permainan ini dapat melatih kosakata siswa baik yang baru diajarkan maupun yang sudah diajarkan sebelumnya.

2.4 Pengertian Kosakata dalam Bahasa Jepang (*Goi*)

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2009 : 97) kosakata bahasa Jepang atau *goi* (語彙) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun dalam ragam tulis.

Asano dalam Sudjianto dan Dahidi (2009 : 97) menyebutkan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan *goi* yang memadai.

Shinmura dalam Sudjianto dan Dahidi (2009 : 97) menyebutkan bahwa istilah *goi* sering disamakan dengan istilah *tango*, padahal kedua istilah itu memiliki konsep yang berbeda. *Tango* adalah satuan terkecil dari bahasa yang memiliki arti dan fungsi gramatikal. *Tango* merupakan unsur kalimat, misalnya *hana* ‘bunga’, *ga* ‘partikel *ga*’, *saku* ‘mekar/berkembang’ dalam kalimat *Hana ga saku* ‘Bunga mekar/berkembang’. Sementara *goi* (*vocabulary*) adalah keseluruhan dari kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya.

語彙では「ある言語で用いられる語の全体。また、ある人領域の用いる語の全体」と説明している。(Kokugo Jiten, 1999:429)

Goi dewa [aru goi de mochiirareru go no zentai. Mata, aru ninryouiki no mochiiru go no zentai] to setsumeishite iru.

‘Kosakata adalah keseluruhan kata yang dipakai dalam suatu bahasa, serta kata tersebut dipakai oleh seseorang dalam wilayah tertentu’

Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian kosakata atau *goi* adalah kumpulan kata yang berhubungan dengan suatu bahasa atau dengan bidang tertentu dalam bahasa tersebut.

2.5 Permainan dalam Pembelajaran Bahasa

Menurut Asrori (2008 : 2), permainan merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Permainan tidak selalu bersifat rekreasi semata, tetapi juga bersifat edukasi. Melalui permainan, pemerolehan informasi dan perubahan tingkah laku siswa dapat terjadi secara alamiah, tanpa tekanan dari pihak luar.

Menurut Hidayat dan Tatang dalam Asrori (2008 : 3) ada beberapa pikiran yang mendasari perlunya penggunaan permainan dalam proses belajar mengajar, antara lain :

- Permainan mampu menghilangkan kebosanan.
- Permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira.
- Permainan menimbulkan semangat kerja sama, sekaligus persaingan yang sehat.
- Permainan membantu siswa yang lamban dan kurang motivasi.
- Permainan mendorong guru untuk selalu kreatif.

Menurut McCallum dalam Asrori (2008 : 3) ada sejumlah alasan perlunya penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa, yaitu :

- Permainan dapat memusatkan perhatian siswa pada satu aspek kebahasaan, pola kalimat, atau kelompok kata tertentu.
- Permainan dapat difungsikan sebagai penguatan atau ganjaran (*reinforcement*), review, dan pemantapan.
- Permainan menuntut partisipasi yang sama dari semua siswa.
- Permainan dapat disesuaikan dengan keadaan individu siswa.
- Permainan memberikan kontribusi bagi terciptanya iklim persaingan yang sehat dan membuka jalan bagi digunakannya bahasa target secara alami dalam situasi yang santai.
- Permainan dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran dan dalam berbagai kemahiran berbahasa.
- Permainan memberikan umpan balik sesegera mungkin kepada guru.
- Permainan dapat meningkatkan partisipasi siswa secara lebih maksimal.

Menurut Subana dan Sunarti (2010 : 208) permainan adalah satu bentuk rekreasi yang harus memberikan kesenangan (*enjoyment*) kepada pemainnya.

Menurut Mujib dan Rahmawati (2011 : 25) permainan merupakan kebutuhan yang muncul secara alami dalam diri setiap individu. Selain itu, permainan merupakan sarana yang efektif dan efisien serta penting untuk menghibur, mendidik, memberikan dampak positif, dan membesarkan setiap pribadi.

Permainan perlu diberikan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengurangi rasa bosan dan menumbuhkan motivasi siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru.

2.6 Kerangka Berpikir

Pembelajaran kosakata bahasa Jepang memerlukan penggunaan teknik pembelajaran yang bervariasi. Penggunaan permainan sebagai teknik pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran bahasa Jepang.

Permainan ‘Kata Berkait’ merupakan permainan yang dapat diterapkan untuk melatih kosakata siswa baik yang baru diajarkan maupun yang sudah diajarkan sebelumnya. Tujuan teknik permainan ‘Kata Berkait’ adalah agar siswa dapat menyebutkan kata yang berkaitan dengan kategori tertentu. Cara permainan ‘Kata Berkait’ cukup mudah untuk dilakukan, dan alat yang dibutuhkan hanya alat tulis.

Dengan menggunakan permainan ‘Kata Berkait’ dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang kelas XII Bahasa di MAN 1 Magelang diharapkan dapat membuat siswa tidak bosan dalam kegiatan belajar mengajar, siswa dapat berperan aktif dalam proses belajar mengajar, dan dapat membantu meningkatkan kemampuan mengingat kosakata siswa.

2.7 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan yang ada sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah permainan ‘Kata Berkait’ memiliki efektivitas dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang siswa kelas XII Bahasa MAN 1 Magelang.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas dari teknik permainan untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang, sehingga hasilnya dapat diterapkan jika memang baik, atau tidak diterapkan jika memang tidak baik dalam pembelajaran, maka penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif kualitatif dengan metode penelitian eksperimen. Pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang datanya berupa angka-angka yang diolah dengan menggunakan metode statistik. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari teknik permainan ‘Kata Berkait’.

3.2 Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat.

- a. Variabel bebas (variabel independen) : Variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebasnya adalah teknik permainan ‘Kata Berkait’.
- b. Variabel terikat (variabel dependen) : Variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikatnya

adalah kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang siswa kelas XII Bahasa MAN 1 Magelang.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan jumlah subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII Bahasa MAN 1 Magelang.

Sampel adalah sebagian dari populasi yang dianggap bisa mewakili dari keseluruhan populasi yang ada. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII Bahasa 1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 26 orang. Kelas XII Bahasa 2 sebagai kelas kontrol atau kelas pembanding dengan jumlah 23 orang.

Sampel dipilih dengan teknik *total sampling* (sampel total) yaitu seluruh jumlah populasi merupakan jumlah sampel karena jumlah populasi kurang dari 100 orang.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan kosakata siswa sesudah menggunakan teknik permainan ‘Kata Berkait’.

- Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai daftar nama siswa kelas XII Bahasa MAN 1 Magelang yang akan diperlukan dalam penelitian.

- Observasi

Observasi digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari teknik permainan 'Kata Berkait'.

3.5 Pedoman Observasi

Untuk memperoleh data penelitian bisa juga melalui pengamatan (observasi) baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Observasi langsung dilakukan oleh peneliti dengan cara langsung terjun ke lapangan, misalnya untuk mengamati bagaimana situasi kegiatan belajar mengajar di suatu sekolah. Peneliti bisa mengamati interaksi antara guru dan siswa di kelas, penggunaan pendekatan, metode, teknik, dan media pengajaran, dan sebagainya. Observasi tidak langsung dilakukan dengan menggunakan alat, seperti dalam mengamati kegiatan belajar mengajar tidak langsung terjun ke kelas, melainkan melalui hasil rekaman video dan sebagainya.

Menurut Sutedi (2011 : 172) beberapa langkah yang harus ditempuh dalam menyusun pedoman observasi antara lain sebagai berikut :

- a. Mengkaji kembali tujuan penelitian yang mana yang bisa dijawab melalui data hasil observasi.
- b. Menjabarkan tujuan tersebut ke dalam kisi-kisi informasi yang diperlukan dari kegiatan observasi.
- c. Menentukan jenis pedoman observasi yang akan digunakan, apakah bentuk bebas atau bentuk berstruktur. Pedoman observasi bebas memerlukan jawaban uraian langsung pada saat peneliti terjun di

lapangan, sedangkan observasi berstruktur (tertutup) dapat berupa *checklist*.

- d. Menyusun pedoman observasi berdasarkan pada kisi-kisi yang telah dibuat, kemudian disusul dengan menentukan rancangan cara mengolahnya. Penentuan rancangan pengolahan data hasil observasi tergantung pada jenis data yang diperoleh. Jika data berupa uraian bebas tanpa diberikan skor atau penilaian, maka analisis dilakukan secara kualitatif, sedangkan jika diberikan nilai atau skor, maka analisisnya dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan rumus statistik tertentu.

Observasi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari permainan 'Kata Berkait'. Cara observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan cara observasi langsung dengan pedoman observasi bebas, yaitu dengan jawaban uraian langsung pada saat peneliti melaksanakan eksperimen.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes dan non-tes, yaitu :

- Instrumen Tes

Tes yang diberikan berupa soal objektif, diambil dari materi yang sudah diberikan, yaitu materi dari buku 'Nihongo 1' tema 3, tema 4, dan tema 5. Instrumen penelitian tersebut harus diuji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu.

- Instrumen Non-tes

Instrumen non-tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Observasi digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari teknik permainan ‘Kata Berkait’. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara observasi langsung.

3.7 Validitas dan Reliabilitas

3.7.1 Validitas Soal

Kevalidan suatu alat ukur berkenaan dengan ketepatannya dalam mengukur apa yang hendak diukur. Jenis validitas yang digunakan yaitu menggunakan validitas isi. Validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan pada kelas XII Bahasa MAN 1 Magelang, yaitu materi yang diambil dari buku ‘Nihongo 1’.

3.7.2 Reliabilitas Soal

Perangkat tes dikatakan memiliki reliabilitas jika dapat mengukur secara ajeg, artinya meskipun berkali-kali tes tersebut digunakan pada sampel yang sama dengan waktu yang tidak terlalu lama, akan menghasilkan data yang sama pula. Rumus yang digunakan untuk mengukur reliabilitas tes objektif yaitu dengan rumus KR20.

- KR20

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

Keterangan :

st^2 : varians total

$\sum pq$: mean

k : jumlah soal

Langkah-langkah untuk menguji reliabilitas instrumen adalah sebagai berikut :

- 1) Menganalisis jawaban benar dan jawaban yang salah dari tiap butir soal untuk tiap sampel (siswa), dengan cara jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0.
- 2) Menghitung jawaban benar persampel (secara horizontal), sehingga nantinya menjadi bahan untuk mengetahui besarnya mean dan standar deviasinya. Yang dimaksud dengan horizontal yaitu menghitung jawaban benar dari soal nomor satu sampai dengan soal nomor terakhir.
- 3) Menghitung jawaban benar perbutir soal secara vertikal (menghitung jawaban benar perbutir soal dari sampel pertama sampai sampel terakhir), dari data ini bisa dihitung proporsi jawaban benar (p) dan jawaban salah (q). Nilai (p) bisa dicari dengan cara jumlah jawaban benar dibagi jumlah sampel (siswa), sedangkan nilai (q) diperoleh dengan rumus "1-p". Kemudian antara (p) dan (q) dikalikan sehingga akan diperoleh $\sum pq$.
- 4) Setelah $\sum pq$ diketahui, kemudian dihitung dengan menggunakan rumus KR20, sesuai dengan data yang sudah diperoleh.

Dari perhitungan menggunakan rumus KR20, diperoleh nilai-nilai sebagai berikut:

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

$$r = \frac{20}{20-1} \left(\frac{7.94 - 3.665}{7.94} \right)$$

$$r = \frac{20}{19} \left(\frac{4.275}{7.94} \right)$$

$$r = 1.05 (0.538)$$

$$r = 0.566$$

Pada interval kepercayaan = 5% dengan $n = 19$ diperoleh r tabel = 0.433 dan pada interval kepercayaan = 1% dengan $n = 19$ diperoleh r tabel = 0.549, sedangkan r hitung = 0.566. Karena r hitung $>$ r tabel, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen soal tersebut reliabel.

3.8 Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan statistik komparansional. Rumus statistik yang biasa digunakan untuk mencari ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara variabel yang diteliti, yaitu dengan menggunakan uji *t test* (uji *t* tabel). Untuk penelitian eksperimen dengan data yang diperoleh dari dua sampel yang berbeda menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen, menggunakan rumus *t test*.

Keterangan :

- 1) Kolom (1) diisi dengan nomor urut, sesuai dengan jumlah sampel.
- 2) Kolom (2) diisi dengan skor yang diperoleh dari hasil post-test kelas eksperimen, disesuaikan dengan jumlah siswa yang mengikuti tes.
- 3) Kolom (3) diisi dengan skor yang diperoleh dari hasil post-test kelas kontrol, disesuaikan dengan jumlah siswa yang mengikuti tes. Di sini bisa terjadi bahwa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol jumlah siswanya tidak sama.
- 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 dari kedua variabel dengan rumus :

$$M_x = \frac{\sum X}{N_1}$$

$$M_y = \frac{\sum Y}{N_2}$$

Keterangan :

M_X : mean X

$\sum X$: jumlah seluruh data X

N_1 : jumlah data atau sampel X

M_Y : mean Y

$\sum Y$: jumlah seluruh data Y

N_2 : jumlah data atau sampel Y

c. Mencari standar deviasi dari variabel X dan Y dengan rumus :

$$Sdx = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N_1}}$$

$$Sdy = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}}$$

Keterangan :

Sdx : standar deviasi variabel X

$\sum x^2$: jumlah deviasi yang dikuadratkan dari skor X

N_1 : jumlah data atau sampel X

Sdy : standar deviasi variabel Y

$\sum y^2$: jumlah deviasi yang dikuadratkan dari skor Y

N_2 : jumlah data atau sampel Y

d. Mencari standar error mean kedua variabel dengan rumus :

$$\text{SEM}_x = \frac{Sdx}{\sqrt{N_1 - 1}}$$

$$\text{SEM}_y = \frac{Sdy}{\sqrt{N_2 - 1}}$$

Keterangan :

SEM X : standar error mean X

Sdx : standar deviasi variabel X

N1 : jumlah data atau sampel X

SEM Y : standar error mean Y

Sdy : standar deviasi variabel Y

N2 : jumlah data atau sampel Y

e. Mencari standar error perbedaan mean X dan mean Y dengan

rumus :

$$\text{SEM X - Y} = \sqrt{\text{SEM X}^2 + \text{SEM Y}^2}$$

Keterangan :

SEM X-Y : standar error perbedaan mean X dan mean Y

SEM X² : standar error mean X yang dikuadratkan

SEM Y² : standar error mean Y yang dikuadratkan

f. Mencari nilai t hitung dengan rumus :

$$t = \frac{M_X - M_Y}{SEM X - Y}$$

Keterangan :

t : nilai t hitung yang dicari

M_X : mean X (kelas eksperimen)

M_Y : mean Y (kelas kontrol)

$SEM X-Y$: standar error perbedaan mean X dan mean Y

g. Memberikan interpretasi terhadap nilai t hitung tersebut.

Jika hasil nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih besar dari nilai rata-rata pada kelas kontrol, maka permainan ‘Kata Berkait’ efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata siswa MAN 1 Magelang.

h. Menguji kebenarannya dengan membandingkan nilai t hitung dengan nilai t tabel.

3.9 Langkah-langkah Penelitian

Dalam penelitian eksperimen, perlu diperhatikan langkah-langkah pelaksanaan eksperimen. Adapun langkah-langkah penelitian eksperimen adalah sebagai berikut :

a. Tahap Pra Eksperimen

Tahap pra eksperimen adalah tahap untuk mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam eksperimen yaitu, pembuatan instrumen, penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

b. Tahap Eksperimen

1) *Treatment* atau Perlakuan

Pada tahap ini guru memberikan *treatment* atau perlakuan pada kelas eksperimen. *Treatment* atau perlakuan yang dimaksud adalah penggunaan permainan ‘Kata Berkait’ dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. *Treatment* atau perlakuan pada kelas eksperimen akan dilakukan sebanyak empat kali pertemuan, yaitu pada tanggal 29, 30, 31 Oktober, dan 5 November 2014.

Treatment atau perlakuan tersebut dilakukan dalam pembelajaran pada tahap latihan penerapan. Langkah-langkah penerapannya adalah :

- Pra Kegiatan :
 - Guru memberikan pengantar kepada siswa tentang permainan yang akan dilakukan.
 - Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok berisi 5-6 siswa.
 - Guru membagikan 1 lembar kertas pada tiap kelompok.
 - Guru menjelaskan aturan main dari kegiatan.
- Kegiatan :
 - Guru memberikan 1 kategori kepada siswa, misalnya 「教室の中にあるもの」 (*kyoushitsu no naka ni aru mono*) : benda yang ada di dalam ruang kelas.
 - Siswa saling berdiskusi dengan teman satu kelompok dan menuliskan kata yang berkaitan dengan kategori tersebut

sebanyak-banyaknya dalam waktu yang sudah ditentukan sebelumnya (2-3 menit). Contoh : 黒板 (*kokuban*) : papan tulis, つくえ (*tsukue*) : meja, いす (*isu*) : kursi, dan lain-lain.

- Pasca Kegiatan :
 - Salah satu anggota dari tiap kelompok melaporkan hasil kosakata yang didapat dan menuliskannya di papan tulis.
 - Semua siswa mengartikan kosakata yang sudah ditulis di papan tulis secara bersama-sama.
 - Siswa atau kelompok yang menuliskan kosakata terbanyak dan tepat yang menjadi pemenangnya.

2) Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui apakah kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa meningkat atau tidak setelah dilakukan eksperimen. Dari hasil tes kelas eksperimen dan kelas kontrol dibandingkan lalu dihitung menggunakan rumus *t test*. Tes akan dilakukan setelah perlakuan selesai.

c. Tahap Pasca Eksperimen

Tahap pasca eksperimen merupakan tahap penyelesaian dari penelitian. Dalam tahap ini, data yang diperoleh setelah melakukan tes, kemudian dianalisis menggunakan penghitungan secara statistik. Hasil penghitungan tersebut digunakan untuk menjawab hipotesis apakah diterima atau tidak.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan ‘Kata Berkait’ efektif untuk meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang siswa kelas XII Bahasa MAN 1 Magelang. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes yang diberikan kepada siswa dan hasil perhitungan menggunakan rumus *t test*. Dari hasil tes, nilai rata-rata dari kelas eksperimen adalah 80,38, sedangkan nilai rata-rata dari kelas kontrol adalah 75,43. Dari hasil perhitungan menggunakan rumus *t test*, diperoleh *t hitung* = 2,139. Nilai *t tabel* untuk $N = 49$ dan derajat kebebasan (db) $N-2 = 47$ adalah 2,01 (5%) dan 2,68 (1%). Nilai *t hitung* lebih besar daripada nilai *t tabel* (pada taraf signifikansi 5%).

Berdasarkan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari permainan ‘Kata Berkait’ adalah dapat menjadi semacam tutor sebaya saat diskusi di dalam kelompok dan siswa yang pemahamannya kurang bisa menjadi lebih paham dan penguasaan kosakatanya semakin meningkat, dapat melatih siswa untuk berfikir cepat dan tepat dalam mengingat kosakata yang berhubungan dengan kategori yang diberikan dalam waktu tertentu, dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengingat kosakata agar bisa mendapatkan kosakata terbanyak. Sedangkan kekurangan dari permainan ‘Kata Berkait’ adalah bagi siswa atau kelompok yang penguasaan kosakatanya sama-sama kurang atau dalam satu kelompok semua anggota termasuk siswa yang kemampuannya menengah

kebawah maka akan kesulitan dalam menentukan kosakata sehingga memerlukan waktu yang lebih lama, dan bagi siswa atau kelompok yang kemampuan hurufnya kurang juga berpengaruh dalam kecepatan menulis kosakata, sehingga kosakata yang didapat dalam waktu yang sudah ditentukan hanya sedikit.

5.2 Saran

Saran yang dapat peneliti sampaikan adalah :

a. Bagi pengajar bahasa Jepang :

- Permainan ‘Kata Berkait’ dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Permainan tersebut dapat pengajar bahasa Jepang gunakan untuk melatih kosakata bahasa Jepang yang baru diajarkan maupun yang sudah diajarkan sebelumnya.
- Jika pengajar bahasa Jepang menerapkan permainan ini, diharapkan mampu untuk mengetahui kemampuan dari setiap siswa agar dapat membagi kelompok secara merata, sehingga ada yang bisa dijadikan sebagai tutor dalam kelompok.

b. Bagi calon peneliti yang ingin melakukan penelitian sejenis :

- Kekurangan dalam penelitian ini adalah penulis menerapkan permainan ‘Kata Berkait’ sebagai latihan penerapan (*ouyourenshuu*). Sebaiknya permainan ‘Kata Berkait’ ini diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang sebagai latihan pengulangan (*fukushuu*) atau sebagai latihan dasar (*kihonrenshuu*).

- Kekurangan lain dalam penelitian ini adalah dalam penerapan permainan ‘Kata Berkait’ siswa menulis kosakata yang berkaitan dengan kategori yang diberikan menggunakan huruf *hiragana* dan *katakana*, sehingga bagi siswa yang kemampuan hurufnya kurang akan terhambat dalam menulis kosakata. Sebaiknya dalam penerapan permainan ‘Kata Berkait’ ini siswa tidak diharuskan menulis dengan huruf *hiragana* dan *katakana*, karena tujuan permainan ini hanya untuk meningkatkan kemampuan mengingat kosakata, kecuali jika kemampuan kosakata dan huruf menjadi target kegiatan maka penulisan kosakata bisa menggunakan huruf *hiragana* dan *katakana*.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asrori, Imam. 2008. *Aneka Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*. Surabaya: Hilal Pustaka
- CAG no Kai. 2001. *Nihongo Komyunikeeshon Geemu 80*. Jepang: Japan Times
- Dahidi, Ahmad & Sudijanto. 2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint blanc
- Matsumura, Yamaguchi dan Wada. 1999. *Kokugo Jiten*. Tokyo: Obunsha
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press
- Sutedi, Dedi. 2011. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: UPI Press
- Suyatno. 2004. *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya; SIC

Tabel 1. Daftar Nama Responden Uji Reliabilitas Instrumen

No.	Nama	L/P
1	AN	P
2	ADL	P
3	AR	P
4	DSA	P
5	IDM	P
6	LA	P
7	LL	P
8	MAT	P
9	NF	L
10	SDPH	P
11	ARR	P
12	ANA	L
13	BY	L
14	DNF	P
15	DN	P
16	FCG	L
17	FAR	P
18	KM	P
19	KDH	P
20	MTDS	L

Tabel 2. Perhitungan Uji Reliabilitas Instrumen

N	No Butir Soal																					X	X ²
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	324	
2	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	12	144	
3	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	10	100	
4	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	15	225	
5	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	17	289	
6	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	12	144	
7	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	10	100	
8	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	324	
9	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	14	196	
10	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	17	289	
11	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	9	81	
12	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	9	81	
13	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13	169	
14	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	11	121	
15	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	14	196	
16	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	13	169	
17	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	15	225	
18	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	13	169	
19	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	16	256	
20	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	16	256	

	15	10	18	17	12	13	9	18	18	17	3	14	14	15	11	15	11	10	16	16	272	3858
P	0.75	0.5	0.9	0.85	0.6	0.65	0.45	0.9	0.9	0.85	0.15	0.7	0.7	0.75	0.55	0.75	0.55	0.5	0.8	0.8		
q	0.25	0.5	0.1	0.15	0.4	0.35	0.55	0.1	0.1	0.15	0.85	0.3	0.3	0.25	0.45	0.25	0.45	0.5	0.2	0.2		
pq	0.18 75	0.25	0.09	0.12 75	0.24	0.22 75	0.2475	0.09	0.09	0.1275	0.1275	0.21	0.21	0.18 75	0.24 75	0.1875	0.2475	0.25	0.16	0.16	3.665	

St² : 7.94

t : 0.566

Perhitungan Uji Reliabilitas Instrumen

Soal objektif menggunakan rumus KR20 :

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

Keterangan :

r : koefesian reliabilitas tes

k : jumlah butir soal

p : proporsi jawaban benar

q : proporsi jawaban salah

st² : varians total

Kriteria : Apabila r hitung > r tabel, maka instrumen tersebut reliabel.

Langkah – langkah perhitungan reliabilitas instrument :

1. Menghitung $\sum p \cdot q$

$$\begin{aligned} \sum p \cdot q &= pq_1 + pq_2 + pq_3 + pq_4 + \dots + pq_{20} \\ &= 0.1875 + 0.25 + 0.09 + 0.1275 + \dots + 0.16 \\ &= 3.665 \end{aligned}$$

2. Menghitung st² (variens total)

$$\begin{aligned} st^2 &= \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N} \\ st^2 &= \frac{3858 - \frac{(272)^2}{20}}{20} \\ st^2 &= \frac{3858 - \frac{73984}{20}}{20} \end{aligned}$$

$$st^2 = \frac{3858 - 3699.2}{20}$$

$$st^2 = \frac{158.8}{20}$$

$$st^2 = 7.94$$

3. Menghitung Reliabilitas Instrumen

Rumus KR20 :

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

$$r = \frac{20}{20-1} \left(\frac{7.94 - 3.665}{7.94} \right)$$

$$r = \frac{20}{19} \left(\frac{4.275}{7.94} \right)$$

$$r = 1.05 (0.538)$$

$$r = 0.566$$

Pada interval kepercayaan = 5% dengan n = 19 diperoleh r tabel = 0.433 dan pada interval kepercayaan = 1% dengan n = 19 diperoleh r tabel = 0.549, sedangkan r hitung = 0.566. Karena r hitung > r tabel, maka dapat disimpulkan bahwa intrumen soal tersebut reliabel.

Tabel 3. Tabel Nilai r

N (1)	Interval Kepercayaan		N (1)	Interval kepercayaan		N (1)	Interval Kepercayaan	
	5% (2)	1% (3)		5% (2)	1% (3)		5% (2)	1% (3)
1	0,997	0,999	25	0,381	0,487	50	0,273	0,354
2	0,950	0,990	26	0,374	0,478	60	0,254	0,330
3	0,878	0,959	27	0,367	0,470	65	0,244	0,317
4	0,811	0,917	28	0,361	0,463	70	0,235	0,306
5	0,754	0,874	29	0,355	0,456	75	0,227	0,296
6	0,707	0,874	30	0,349	0,449	80	0,220	0,286
7	0,666	0,798	31	0,344	0,442	85	0,213	0,278
8	0,632	0,765	32	0,339	0,436	90	0,207	0,270
9	0,602	0,735	33	0,334	0,430	95	0,202	0,263
10	0,576	0,708	34	0,329	0,424	100	0,195	0,256
11	0,553	0,684	35	0,325	0,418	125	0,176	0,230
12	0,532	0,661	36	0,320	0,413	150	0,159	0,210
13	0,514	0,641	37	0,316	0,408	175	0,148	0,194
14	0,497	0,623	38	0,312	0,403	200	0,138	0,181
15	0,482	0,606	39	0,308	0,396	300	0,113	0,148
16	0,468	0,590	40	0,304	0,393	400	0,098	0,128
17	0,456	0,575	41	0,301	0,389	500	0,088	0,115
18	0,444	0,561	42	0,297	0,384	600	0,080	0,105
19	0,433	0,549	43	0,294	0,380	700	0,074	0,097
20	0,423	0,537	44	0,291	0,276	800	0,070	0,091
21	0,413	0,526	45	0,288	0,372	900	0,065	0,086
22	0,404	0,515	46	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
23	0,396	0,505	47	0,281	0,364			
24	0,388	0,4906	48	0,297	0,361			

Tabel 4. Perhitungan *t-test*

No.	X	Y	x	Y	x ²	y ²
1	90	90	9.615384615	14.56521739	92.4556	212.146
2	90	90	9.615384615	14.56521739	92.4556	212.146
3	90	90	9.615384615	14.56521739	92.4556	212.146
4	90	85	9.615384615	9.565217391	92.4556	91.4934
5	90	85	9.615384615	9.565217391	92.4556	91.4934
6	85	80	4.615384615	4.565217391	21.3018	20.8412
7	85	80	4.615384615	4.565217391	21.3018	20.8412
8	85	80	4.615384615	4.565217391	21.3018	20.8412
9	85	75	4.615384615	-0.434782609	21.3018	0.18904
10	85	75	4.615384615	-0.434782609	21.3018	0.18904
11	85	75	4.615384615	-0.434782609	21.3018	0.18904
12	85	75	4.615384615	-0.434782609	21.3018	0.18904
13	85	75	4.615384615	-0.434782609	21.3018	0.18904
14	85	75	4.615384615	-0.434782609	21.3018	0.18904
15	80	70	-0.384615385	-5.434782609	0.14793	29.5369
16	80	70	-0.384615385	-5.434782609	0.14793	29.5369
17	75	70	-5.384615385	-5.434782609	28.9941	29.5369
18	75	70	-5.384615385	-5.434782609	28.9941	29.5369
19	75	65	-5.384615385	-10.43478261	28.9941	108.885
20	70	65	-10.38461538	-10.43478261	107.84	108.885
21	70	65	-10.38461538	-10.43478261	107.84	108.885
22	70	65	-10.38461538	-10.43478261	107.84	108.885
23	70	65	-10.38461538	-10.43478261	107.84	108.885
24	70		-10.38461538		107.84	
25	70		-10.38461538		107.84	
26	70		-10.38461538		107.84	
	2090	1735	0	0	1496.15	1545.65
Mean	80.3846	75.4348				

Sdx	7.5858	xn-1	5	mx-my	4.94983
Sdy	8.1977	yn-1	4.69041576		
SEMX	1.51716				
SEMY	1.74776				
SEMX-Y	2.31439				
To	2.13872	t tabel	2.01		

Lampiran 1

教案 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

日時	: 29, 30 Oktober 2014	
クラス	: XII Bahasa 1 dan 2	
テーマ	: 5.6. A. Lokasi	
目標	: Siswa dapat menyebutkan jenis-jenis toko, tempat dan lokasi serta ungkapan yang menunjukkan letak/lokasi tempat-tempat dalam bahasa Jepang	
流れ Alur (時間 menit)		教材 Alat bantu
a. Pengantar (3 menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Aisatsu • Menjelaskan hari ini akan belajar mengenai ungkapan yang menunjukkan letak/lokasi tempat-tempat dalam bahasa Jepang 	
b. Mengulang materi kata sifat (10 menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Mengulang kosakata yang sudah dipelajari sebelumnya. <p>Kosakata : まえ、うしろ、となり さかな、にく、パン、はな、ほん、めがね、くつ、カメラ がっこう</p>	Media gambar kosakata
c. Pengenalan dan latihan kosakata baru (20 menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memperlihatkan gambar kosakata dan mengucapkannya dalam bahasa Jepang. Siswa menirukan • Kosakata tersebut diulang dan dilatihkan kepada siswa (pengulangan dari kelas – kelompok – individu) <p>Kosakata (jenis toko) : さかなや、にくや、パンや、はなや、ほんや、めがねや、くつや、カメラや</p> <p>Kosakata (jenis tempat) : がっこう、びょういん、ぎんこう、ゆう</p>	Media gambar kosakata

	<p>びんきよく、たいいくかん、えいがかん、こうえん、ガソリンスタンド、モスク、きょうかい、おてら、エーティーエム、きっさてん、びょういん、とこや</p> <p>Kosakata (lokasi) :</p> <p>みぎがわ、ひだりがわ、かど</p> <p>まっすぐ行きます、みぎにまがります、ひだりにまがります</p>	
<p>d. Pengenalan dan latihan pola kalimat baru (35 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Guru menjelaskan pola kalimat untuk menginformasikan letak benda/lokasi dengan memberikan contoh : <ul style="list-style-type: none"> - ゆうびんきよくは とこやの まえに あります。 - ほんやは くつやの となりに あります。 <p>Pola kalimat dilatihkan secara klasikal, kelompok, dan individu.</p> ● Guru menuliskan pola kalimat di papan tulis. KB (tempat) は KB (lokasi) に あります。 ● Guru menjelaskan pola kalimat tanya dengan memberikan contoh : <ul style="list-style-type: none"> - Q : ゆうびんきよくは どこに ありますか。 A : ゆうびんきよくは とこやの まえに あります。 - Q : ほんやは どこに ありますか。 A : ほんやは くつやの となりに あります。 <p>Pola kalimat dilatihkan secara klasikal, kelompok, dan individu.</p> ● Guru menuliskan pola kalimat di papan tulis. KB (tempat) は どこに ありますか。 Pola kalimat tersebut digunakan untuk menanyakan lokasi suatu tempat. 	<p>Media gambar kosakata</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan pola kalimat yang digunakan untuk menginformasikan cara menuju lokasi yang dimaksud dengan memberikan contoh : <ul style="list-style-type: none"> - はなやの かどを みぎに まがってください。 - ガソリンスタンドの かどを ひだりに まがってください。 <p>Pola kalimat dilatihkan secara klasikal, kelompok, dan individu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menuliskan pola kalimat di papan tulis. <p>KB (tempat) の かどを みぎ/ひだりに まがってください。</p> <p>Pola kalimat tersebut digunakan untuk menginformasikan cara menuju lokasi yang dimaksud.</p>	
<p>e. Latihan penerapan (20 menit)</p>	<p>Untuk kelas eksperimen :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pra Kegiatan : <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan pengantar kepada siswa tentang permainan yang akan dilakukan. - Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok berisi 5-6 siswa. - Guru membagikan 1 lembar kertas pada tiap kelompok. - Guru menjelaskan aturan main dari kegiatan. • Kegiatan : <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan 1 kategori kepada siswa, misalnya 「教室の中にあるもの」 (<i>kyoushitsu no naka ni aru mono</i>) : benda yang ada di dalam ruang kelas. - Siswa saling berdiskusi dengan teman satu kelompok dan menuliskan kata yang berkaitan dengan kategori tersebut sebanyak-banyaknya dalam waktu yang sudah ditentukan sebelumnya (2-3 menit). <p>Contoh : 黒板 (<i>kokuban</i>) : papan tulis, つ</p>	

	<p>くえ (tsukue) : meja, いす (isu) : kursi, dan lain-lain.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pasca Kegiatan : <ul style="list-style-type: none"> - Salah satu anggota dari tiap kelompok melaporkan hasil kosakata yang didapat dan menuliskannya di papan tulis. - Semua siswa mengartikan kosakata yang sudah ditulis di papan tulis secara bersama-sama. - Siswa atau kelompok yang menuliskan kosakata terbanyak dan tepat yang menjadi pemenangnya. <p>Untuk kelas kontrol :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pra Kegiatan : <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan pengantar kepada siswa tentang permainan yang akan dilakukan. - Guru menjelaskan aturan main dari kegiatan. ● Kegiatan : <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan 1 pertanyaan kepada siswa, misalnya 「ほんやはどこにありますか。」 - Siswa menjawab sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Contoh : ほんやはくつやのとなりにあります。 - Siswa tersebut kemudian bertanya kepada siswa yang lainnya. ● Pasca Kegiatan : <ul style="list-style-type: none"> - Setelah bertanya kemudian mengkonfirmasi jawaban dengan bertanya kembali kepada semua siswa. 	
f. Kesimpulan (2 menit)	<ul style="list-style-type: none"> ● Guru bertanya kepada siswa hari ini sudah belajar apa saja. ● Guru bertanya kepada siswa apakah ada pertanyaan atau tidak. 	

教案 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

日時	: 31 Oktober 2014	
クラス	: XII Bahasa 1 dan 2	
テーマ	: 5.6. B. Kondisi Kota	
目標	: Siswa dapat menginformasikan kondisi tempat wisata/kota-kota di Indonesia dalam bahasa Jepang	
流れ Alur (時間 menit)		教材 Alat bantu
a. Pengantar (3 menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Aisatsu • Menjelaskan hari ini akan belajar mengenai ungkapan yang menunjukkan kondisi tempat 	
b. Mengulang materi kata sifat (10 menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Mengulang kosakata kata sifat yang sudah dipelajari sebelumnya. <p>Kosakata (KS -i) : あかるい、くらい、あたらしい、ふるい、あまい、おおきい、ちいさい、ひろい、せまい、たかい、ひくい</p> <p>Kosakata (KS -na) : きれい、ハンサム、まじめ</p>	Media gambar kosakata
c. Pengenalan dan latihan kosakata baru (20 menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memperlihatkan gambar kosakata dan mengucapkannya dalam bahasa Jepang. Siswa menirukan • Kosakata tersebut diulang dan dilatihkan kepada siswa (pengulangan dari kelas – kelompok – individu) <p>Kosakata (tempat) :</p> <p>バリ、タマン・ミニ、プラウ・スリブ、ブナケン、レンバン、ボロブドウル、トバコ</p>	Media gambar kosakata

	<p>とうきょう、おおさか、ところ、まち</p> <p>Kosakata (kondisi tempat) :</p> <p>KS (-i) : すずしい</p> <p>KS (-na) : にぎやか、しずか、ゆうめい</p>	
<p>d. Pengenalan dan latihan pola kalimat baru (35 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Guru menjelaskan pola kalimat bentuk negatif dari 「KB (tempat) は KS (-na) です。」 dengan memberikan contoh : <ul style="list-style-type: none"> - ジャカルタはしずかです。 ジャカルタはしずかではありません。 - ブナケンはゆうめいではありません。 - ボロブドウルはにぎやかではありません。 <p>Pola kalimat dilatihkan secara klasikal, kelompok, dan individu.</p> ● Guru menuliskan pola kalimat di papan tulis. <p>KB (tempat) は KS (-na) ではありません。</p> <p>Pola kalimat tersebut digunakan untuk menyatakan bentuk negatif dari KS (-na) です.</p> ● Guru menjelaskan pola kalimat tanya dengan memberikan contoh : <ul style="list-style-type: none"> - Q : ジャカルタはしずかですか。 A : はい、しずかです。 / いいえ、しずかではありません。 - ブナケンはゆうめいですか。 - ボロブドウルはにぎやかですか。 <p>Pola kalimat dilatihkan secara klasikal, kelompok, dan individu.</p> ● Guru menuliskan pola kalimat di papan tulis. <p>KB (tempat) は KS (-na) ですか。</p> 	<p>Media gambar kosakata</p>

	<p>Pola kalimat tersebut digunakan untuk menanyakan tentang kondisi suatu tempat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan pola kalimat yang digunakan untuk menyatakan kondisi tempat dengan memberikan contoh : <ul style="list-style-type: none"> - レンバンはすずしいところです。 - ジャカルタはにぎやかなまちです。 - バリはゆうめいなところです。 <p>Pola kalimat dilatihkan secara klasikal, kelompok, dan individu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menuliskan pola kalimat di papan tulis. KB (tempat) は KS (-i/ -na) + KB です。 <p>Pola kalimat tersebut digunakan untuk menyatakan tentang kondisi suatu tempat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan pola kalimat tanya dengan memberikan contoh : <ul style="list-style-type: none"> - Q: ジャカルタはどんなまちですか。 A: にぎやかなまちです。 - Q: ブナケンはどうなところですか。 A: ゆうめいなところです。 <p>Pola kalimat dilatihkan secara klasikal, kelompok, dan individu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menuliskan pola kalimat di papan tulis. KB (tempat) は どんなところ/まちですか。 <p>Pola kalimat tersebut digunakan untuk menanyakan tentang kondisi suatu tempat.</p>	
--	--	--

<p>e. Latihan penerapan (20 menit)</p>	<p>Untuk kelas eksperimen :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pra Kegiatan : <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan pengantar kepada siswa tentang permainan yang akan dilakukan. - Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok berisi 5-6 siswa. - Guru membagikan 1 lembar kertas pada tiap kelompok. - Guru menjelaskan aturan main dari kegiatan. • Kegiatan : <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan 1 kategori kepada siswa, misalnya 「教室の中にあるもの」 (<i>kyoushitsu no naka ni aru mono</i>) : benda yang ada di dalam ruang kelas. - Siswa saling berdiskusi dengan teman satu kelompok dan menuliskan kata yang berkaitan dengan kategori tersebut sebanyak-banyaknya dalam waktu yang sudah ditentukan sebelumnya (2-3 menit). <p>Contoh : 黒板 (<i>kokuban</i>) : papan tulis, つくえ (<i>tsukue</i>) : meja, いす (<i>isu</i>) : kursi, dan lain-lain.</p> • Pasca Kegiatan : <ul style="list-style-type: none"> - Salah satu anggota dari tiap kelompok melaporkan hasil kosakata yang didapat dan menuliskannya di papan tulis. - Semua siswa mengartikan kosakata yang sudah ditulis di papan tulis secara bersama-sama. - Siswa atau kelompok yang menuliskan kosakata terbanyak dan tepat yang menjadi pemenangnya. 	
--	--	--

	<p>Untuk kelas kontrol :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pra Kegiatan : <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan pengantar kepada siswa tentang permainan yang akan dilakukan. - Guru menjelaskan aturan main dari kegiatan. • Kegiatan : <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan 1 pertanyaan kepada siswa, misalnya 「マグランはどんなまちですか。」 - Siswa menjawab sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Contoh : マグランはすずしいまちです。 - Siswa tersebut kemudian bertanya kepada siswa yang lainnya. • Pasca Kegiatan : <ul style="list-style-type: none"> - Setelah bertanya kemudian mengkonfirmasi jawaban dengan bertanya kembali kepada semua siswa. 	
f. Kesimpulan (2 menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya kepada siswa hari ini sudah belajar apa saja. • Guru bertanya kepada siswa apakah ada pertanyaan atau tidak. 	

Lampiran 2

KISI-KISI SOAL POST-TEST

No	Tujuan	Materi	Indikator	No. Soal	Point
1	Mampu menyebutkan benda-benda yang biasa dibawa ke sekolah dalam bahasa Jepang	Kosakata : Barang-barang <ul style="list-style-type: none"> • ほん、ノート、じしょ、きょうかしょ、ものさし、ふでばこ 	Dapat menyebutkan benda-benda yang biasa dibawa ke sekolah dalam bahasa Jepang	4 7	1 1
2	Mampu menyebutkan benda-benda yang ada di dalam kelas dalam bahasa Jepang	Kosakata : Barang-barang di dalam kelas <ul style="list-style-type: none"> • こくばん、つくえ、いす、カレンダー、しゃしん、かびん、ごみばこ、ほうき 	Dapat menyebutkan benda-benda yang ada di dalam kelas dalam bahasa Jepang	8 9 10	1 1 1
3	Mampu menyebutkan ruang-ruang di sekolah dalam bahasa Jepang	Kosakata : Ruang-ruang di sekolah <ul style="list-style-type: none"> • こうちょうしつ、しょくいんしつ、ほけんしつ、としよしつ、じむしつ、カンティン、トイレ、こうてい 	Dapat menyebutkan ruang-ruang di sekolah dalam bahasa Jepang	2 5 6	1 1 1
4	Mampu menyebutkan pekerjaan/profesi dalam bahasa Jepang	Kosakata : Pekerjaan <ul style="list-style-type: none"> • こうむいん、けいさつかん、ぎんこういん、ぐんじん、し 	Dapat menyebutkan pekerjaan/profesi seseorang dalam bahasa Jepang	11 12	1 1

		ゆふ、りょうし、いしや、きょうし、かいしやいん、のうか、しょうがくせい、ちゅうがくせい、こうこうせい、だいがくせい		13	1
5	Mampu menyebutkan kata kerja dalam bahasa Jepang	<p>Kosakata : Kata kerja (kegiatan sehari-hari)</p> <ul style="list-style-type: none"> • おきます • かおをあらいます • はをみがきます • ごはんをたべます • しんぶんをよみます • おんがくをききます • テレビをみます • おいのりをします 	Dapat menyatakan kata kerja kegiatan sehari-hari dalam bahasa Jepang	1 3 14	1 1 1
6	Mampu menyebutkan kegiatan dalam bahasa Jepang	<p>Kosakata : Kegiatan</p> <ul style="list-style-type: none"> • あそびます、およぎます、あいます、えいがをみます、はなしをします、サッカーをします、パーティーをします、さんぽします、かいものします 	Dapat menyatakan kegiatan pada waktu senggang dalam bahasa Jepang	15 17	1 1
7	Mampu menyebutkan nama-nama makanan dalam bahasa Jepang	<p>Kosakata : Makanan</p> <ul style="list-style-type: none"> • ケーキ、ナシ・ゴレン、ミー・ゴレン、アヤム・ゴレ 	Dapat menyebutkan nama-nama makanan dalam bahasa Jepang	16 19	1 1

		ン、ミー・バツ、さしみ、てんぷら、すきやき、すし、ミー・アヤム			
8	Mampu menyebutkan jenis tempat dalam bahasa Jepang	<p>Kosakata : Jenis tempat</p> <ul style="list-style-type: none"> がっこう、びょういん、ぎんこう、ゆうびんきょく、たいいくかん、えいがかん、こうえん、ガソリンスタンド、モスク、きょうかい、おてら、エーティーエム、きっさてん、びょういん、とこや 	Dapat menyatakan nama jenis tempat yang ada di kota dalam bahasa Jepang	18 20	1 1

Lampiran 3

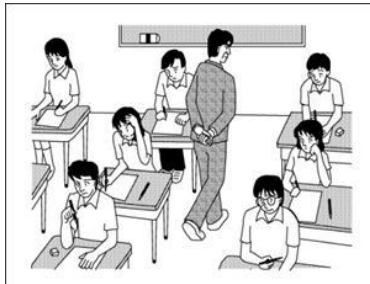
SOAL TES Reliabilitas

1. Q: トミさんはなにをしますか。

A:



2. ここは です。

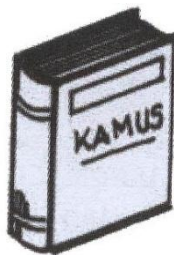


3.



リオさんは を。

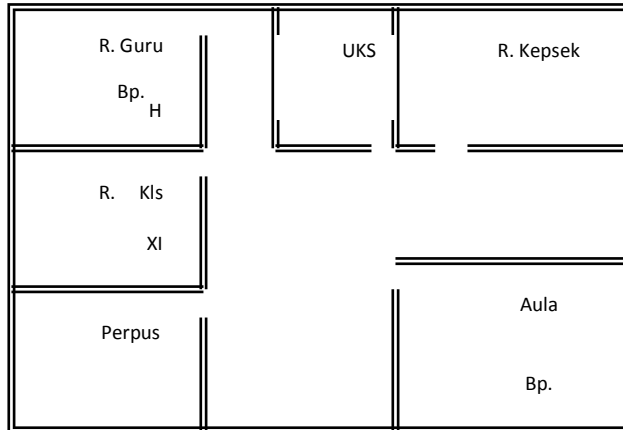
4.



Q: これはノートですか。

A: いいえ、ちがいます。それは です。

Perhatikan denah berikut untuk soal no 5 dan 6!





5. Q: ハサンせんせいはどこにいますか。
A: . . . にいます。

6. カリナさんは . . . にいます。

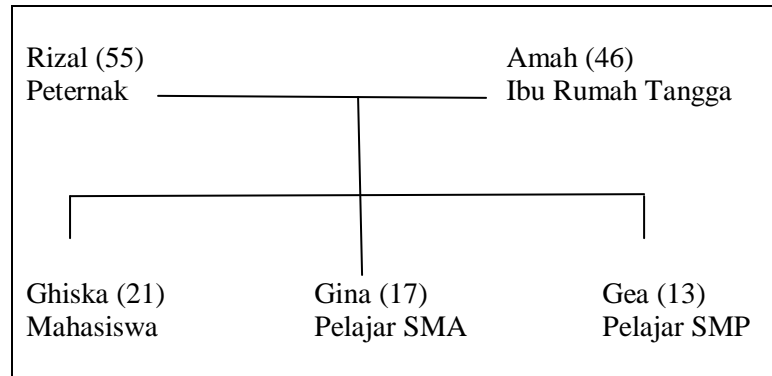
7.  これは . . . です。

8.  きょうしつのなかに . . . があります。

9.  これは . . . です。

10.  Q: きょうしつのなかに なにが ありますか。
A: . . . があります。

Perhatikan gambar berikut untuk soal no. 11, 12, dan 13!



11. ラニ : おとうさんのおしごとはなんですか。
ギスカ : . . . です。
12. ギスカさんは だいがくで べんきょうします。ギスカさんは . . .
です。
13. ギスカさんのおかあさんのおしごとは . . . です。

14. あさ、アリさんは



15. にちようびに、ともだちと



16. あさ、 . . . をたべます。

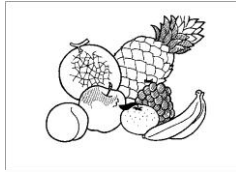


17. らいしゅう、わたしたちは



18. アリナさんのおかあさんは きょうしです。 . . . ではたらいてい
ます。

19.



この・・・はおいしいです。

20.



ははと・・・へいきます。

Lampiran 4

KUNCI JAWABAN TES Reliabilitas

1. ほんをよみます
2. きょうしつ
3. テレビ、みます
4. じしょ
5. しょくいんしつ
6. としょしつ
7. ノート
8. いす
9. カレンダー
10. かびん
11. のうか
12. だいがくせい
13. しゅふ
14. はをみがきます
15. サッカーをします
16. パン
17. パーティーをします
18. がっこう
19. くだもの
20. さかなや

Lampiran 5**SOAL TES**

1. Q: ダニさんはなにをしますか。

A:



2. トノさんと アデさんは . . . にいます。



3.



リオさんは . . . を

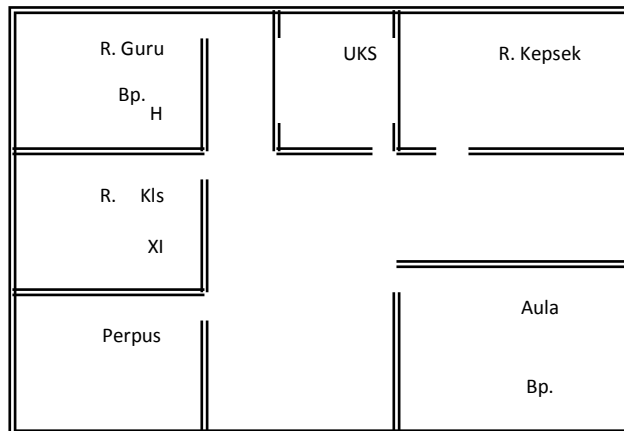
4.



Q: これはノートですか。

A: いいえ、ちがいます。それは . . . です。

Perhatikan denah berikut untuk soal no 5 dan 6!

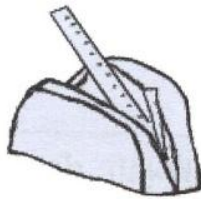


5. Q: ディナせんせいはどこにいますか。

A: . . . にいます。

6. アジさんは . . . にいます。

7. ふでばこのなかに . . . があります。



Perhatikan gambar berikut untuk soal no. 8, 9, dan 10!



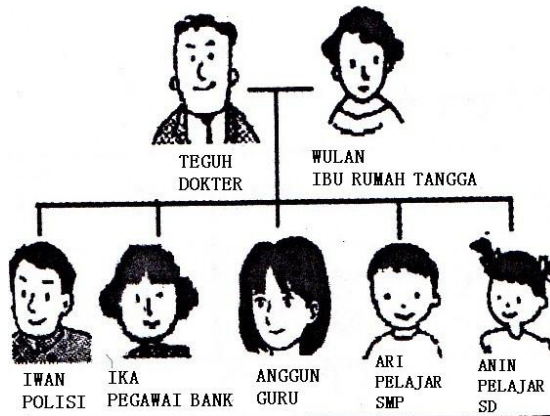
8. じしょは . . . のうえにあります。

9. カレンダーのとなりに . . . があります。

10. Q: ごみばこのとなりに なに がありますか。

A: . . . があります。

Perhatikan gambar berikut untuk soal no. 11, 12, dan 13!



11. ラニ : おにいさんのおしごとはなんですか。
 アンゲン : ……です。
12. アンゲンさんは こうこうで はたらいています。アンゲンさん
 は……です。
13. イカさんのおしごとは……です。

14. アンディさんは ごじに……



15. ナナさんは よくプールで……

16. この……はあまいです。



17. デパートでははと……



18. ちちはいしゃです。……ではたらいています。

19. この……はおいしいです。



20. にちようびに ジョハンさんは かぞくと・・・へいきます。



Lampiran 6**KUNCI JAWABAN TES**

1. ごはんを食べます
2. としょしつ
3. おんがく、ききます
4. きょうかしよ
5. こうちょうしつ
6. ほけんしつ
7. ものさし
8. つくえ
9. しゃしん
10. ほうき
11. けいさつかん
12. せんせい
13. ぎんこういん
14. おきます
15. およぎます
16. ケーキ
17. かいものします
18. びょういん
19. すし
20. きょうかい

Lampiran 7
Lembar Observasi

Lembar Observasi

Tujuan : Mengetahui kelebihan dan kekurangan permainan ‘Kata Berkait’

Kelas : XII Bahasa 1

Sekolah : MAN 1 Magelang

Hari, tanggal : Rabu, 29 Oktober 2014

No.	Aspek yang diamati	Informasi yang diperoleh	Catatan
1	Kegiatan permainan ‘Kata Berkait’	<ul style="list-style-type: none"> • Cara permainannya mudah • Media yang dibutuhkan hanya alat tulis • Waktu yang diberikan kepada siswa untuk berdiskusi dengan teman satu kelompok dan menuliskan kosakata tiap kategori adalah 2 menit • Kategori yang diberikan adalah <i>gakkou e mochimono</i> dan <i>tabemono to nomimono</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Cara permainannya adalah guru membagi siswa menjadi 5 kelompok secara acak, kemudian menyebutkan 1 kategori dan tiap kelompok menuliskan kosakata yang berkaitan dengan kategori tersebut • Dalam waktu 2 menit, tiap kelompok harus berfikir cepat untuk mendapatkan kosakata terbanyak dan sesuai dengan kategori • Setelah 2 menit, guru menyebutkan kategori selanjutnya

2	Respon siswa terhadap permainan 'Kata Berkait'	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan permainan dengan benar sesuai dengan cara permainan • Siswa saling diskusi dengan teman satu kelompok untuk menentukan kosakata yang sesuai dengan kategori yang ditentukan oleh guru • Ada 1 kelompok yang mendapat kosakata terbanyak karena semua anggota kelompok termasuk siswa yang pintar • Ada 2 kelompok yang mendapat kosakata sedikit karena anggota kelompok termasuk siswa yang kemampuannya menengah kebawah sehingga dalam menentukan kosakata memerlukan waktu lebih lama • Dalam waktu 2 menit, jumlah kosakata yang didapat oleh tiap kelompok berbeda, ada yang mendapatkan banyak kosakata dan ada yang 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memahami cara permainan 'Kata Berkait' • Dari 5 kelompok ada 2 kelompok yang anggota kelompok termasuk siswa yang kemampuannya menengah kebawah sehingga dalam menentukan kosakata memerlukan waktu lebih lama • Perbedaan jumlah kosakata yang didapat oleh tiap kelompok juga dipengaruhi oleh kemampuan huruf siswa, bagi yang kemampuan hurufnya masih kurang hanya menulis sedikit kosakata. Pada saat ditanya secara lisan ada kelompok yang bisa menjawab tetapi menulisnya lama
---	--	---	---

		mendapat sedikit	
	Evaluasi yang dilakukan :		
	<ul style="list-style-type: none">• Guru diharapkan mampu mengetahui kemampuan setiap siswa agar dapat membagi kelompok secara merata.		

Lembar Observasi

Tujuan : Mengetahui kelebihan dan kekurangan permainan ‘Kata Berkait’

Kelas : XII Bahasa 1

Sekolah : MAN 1 Magelang

Hari, tanggal : Kamis, 30 Oktober 2014

No.	Aspek yang diamati	Informasi yang diperoleh	Catatan
1	Kegiatan permainan ‘Kata Berkait’	<ul style="list-style-type: none"> • Cara mainannya mudah • Media yang dibutuhkan hanya alat tulis • Waktu yang diberikan kepada siswa untuk berdiskusi dengan teman satu kelompok dan menuliskan kosakata tiap kategori adalah 2 menit • Kategori yang diberikan adalah <i>kyoushitsu no naka ni aru mono</i>, <i>gakkou ni aru shitsu</i>, dan <i>basho</i> atau jenis tempat 	<ul style="list-style-type: none"> • Cara mainannya adalah guru membagi siswa menjadi 5 kelompok secara merata berdasarkan kemampuan siswa, kemudian menyebutkan 1 kategori dan tiap kelompok menuliskan kosakata yang berkaitan dengan kategori tersebut • Dalam waktu 2 menit, tiap kelompok harus berfikir cepat untuk mendapatkan kosakata terbanyak dan sesuai dengan kategori • Setelah 2 menit, guru menyebutkan kategori selanjutnya

2	Respon siswa terhadap permainan 'Kata Berkait'	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa saling diskusi dengan teman satu kelompok untuk menentukan kosakata yang sesuai dengan kategori yang ditentukan oleh guru • Setiap kelompok menuliskan kosakata sesuai dengan kategori yang diberikan • Ada 1 kelompok yang mendapat kosakata terbanyak karena semua anggota kelompok termasuk siswa yang pintar • Ada 1 kelompok yang mendapat kosakata sedikit karena anggota kelompok termasuk siswa yang kemampuannya menengah kebawah sehingga dalam menentukan kosakata memerlukan waktu lebih lama • Salah satu anggota dari tiap kelompok melaporkan kosakata yang didapatkan dari hasil diskusi dan menuliskannya di papan tulis 	<ul style="list-style-type: none"> • Dari 5 kelompok ada 1 kelompok yang anggota kelompok termasuk siswa yang kemampuannya menengah kebawah sehingga dalam menentukan kosakata memerlukan waktu lebih lama • Waktu yang dibutuhkan siswa untuk menuliskan kosakata di papan tulis cukup lama
---	--	---	--

	<p>Evaluasi yang dilakukan :</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru diharapkan mampu mengetahui kemampuan setiap siswa agar dapat membagi kelompok secara merata.• Salah satu anggota dari tiap kelompok melaporkan hasil diskusi dengan membacakan kosakata yang didapatkan beserta arti dari kosakata tersebut.
--	--

Lembar Observasi

Tujuan : Mengetahui kelebihan dan kekurangan permainan ‘Kata Berkait’

Kelas : XII Bahasa 1

Sekolah : MAN 1 Magelang

Hari, tanggal : Jumat, 31 Oktober 2014

No.	Aspek yang diamati	Informasi yang diperoleh	Catatan
1	Kegiatan permainan ‘Kata Berkait’	<ul style="list-style-type: none"> • Cara permainannya mudah • Media yang dibutuhkan hanya alat tulis • Waktu yang diberikan kepada siswa untuk berdiskusi dengan teman satu kelompok dan menuliskan kosakata tiap kategori adalah 2 menit • Kategori yang diberikan adalah <i>mainichi no seikatsu, hima na toki nani o suru,</i> dan <i>shigoto</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Cara permainannya adalah guru membagi siswa menjadi 5 kelompok secara merata berdasarkan kemampuan siswa, kemudian menyebutkan 1 kategori dan tiap kelompok menuliskan kosakata yang berkaitan dengan kategori tersebut • Dalam waktu 2 menit, tiap kelompok harus berfikir cepat untuk mendapatkan kosakata terbanyak dan sesuai dengan kategori • Setelah 2 menit, guru menyebutkan kategori selanjutnya

2	Respon siswa terhadap permainan 'Kata Berkait'	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa saling diskusi dengan teman satu kelompok untuk menentukan kosakata yang sesuai dengan kategori yang ditentukan oleh guru • Ada 2 kelompok yang mendapat kosakata sedikit karena anggota kelompok termasuk siswa yang kemampuannya menengah kebawah sehingga dalam menentukan kosakata memerlukan waktu lebih lama • Setiap kelompok menuliskan kosakata sesuai dengan kategori yang diberikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Dari 5 kelompok ada 3 kelompok yang kemampuan anggota kelompok merata, dan ada 2 kelompok yang anggota kelompok termasuk siswa yang kemampuannya menengah kebawah sehingga dalam menentukan kosakata memerlukan waktu lebih lama • Sebagian besar kelompok menuliskan kosakata sesuai dengan kategori, tetapi masih ada sebagian kosakata yang kurang tepat misalnya, pada kategori <i>mainichi no seikatsu</i> terdapat kosakata <i>oyogimasu</i>, dan pada kategori <i>hima na toki nani o suru</i> terdapat kosakata <i>tabemasu</i>
	<p>Evaluasi yang dilakukan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru diharapkan mampu mengontrol waktu permainan dengan baik agar dalam satu pertemuan bisa melatih kosakata lebih dari 2 atau 3 kategori. 		

Lampiran 8 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Gedung B, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon/Fax : (024) 8508010, email : fbs@unnes.ac.id
Laman : <http://fbs.unnes.ac.id>

Nomor: 3675/UN37.1.2/LT/2014

29 September 2014

Lamp. : -

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala MAN 1 Magelang
di Magelang

Dengan hormat, kami sampaikan bahwa dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa kami,
 nama : **Anggi Mutiara Saraswati**
 nim : 2302410047
 jurusan : BSA
 jenjang program : S1
 tahun akademik : 2014-2015
 judul : **Efektifitas Permainan Kata Berkait untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Siswa MAN 1 Magelang**

akan mengadakan penelitian di: Magelang.

Waktu pelaksanaan : Oktober 2014 s.d selesai.

Kami mohon Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa di atas untuk keperluan yang dimaksud.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara kami sampaikan terima kasih.



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.

1960080319890011001

Tembusan:

1. Ketjur. BSA
2. Ybs.

Lampiran 9

Surat Keputusan Penyusunan Skripsi



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 914/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 17 Juli 2014

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:
- Nama : SILVIA NURHAYATI, M.Pd
NIP : 197801132005012001
Pangkat/Golongan : III/A
Jabatan Akademik : Asisten Ahli
Sebagai Pembimbing
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
Nama : ANGGI MUTIARA SARASWATI
NIM : 2302410047
Jurusan/Prodi : BAHASA & SASTRA ASING/Pend. Bhs. Jepang
Topik : Efektivitas Permainan Kata Berkait untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Siswa MAN 1 Magelang
- KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

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



DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 17 Juli 2014

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

2302410047

....: FM-03-AKD-24/Rev. 00 !....

Lampiran 10
Dokumentasi Penelitian



