



**EFEKTIVITAS PERMAINAN BURSA KATA UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGUASAI  
KOSAKATA SISWA SMAN 2 INDRAMAYU**

**Skripsi**

Diajukan sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

oleh

**Ghiska Nabila Hanum**

**NIM 2302410062**

**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 : 30 Maret

### Panitia Ujian Skripsi



Ketua

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

Sekretaris

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

Penguji I

Dra. Yuyun Rosliyah, M.Pd.  
NIP. 196608091993032001

Penguji II

Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd.  
NIP. 196110021986012001

Penguji III/Pembimbing

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

## PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : Ghiska Nabila Hanum  
NIM : 2302410062  
Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "**Efektivitas Permainan Bursa Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menguasai Kosakata Siswa SMAN 2 Indramayu**". 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, Maret 2015



Ghiska Nabila Hanum

NIM. 2302410062

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

**Motto :**

- Masa muda, masa yang berapi-api. (Rhoma Irama)
- Masa muda harus dilalui dengan penuh semangat yang berapi-api.  
(Penulis)

**Persembahan :**

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Ibu dan Bapak (Siti Amaliyah dan Syamsul Rizal), dan Abah (Alm. Abdurrokhim)
2. Kedua adikku, Gina Putri Vidiandini dan Ghea Alifah Rizaldy. Keluarga besar Alm. Abdurrokhim.
3. Teman Seangkatan Prodi Pendidikan Bahasa Jepang 2010
4. Almamaterku, UNNES

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan nikmatNya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Efektivitas Permainan Bursa Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menguasai Kosakata Siswa SMAN 2 Indramayu”** sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Terselesainya 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;
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. Dra. Yuyun Rosliyah, M.Pd., selaku penguji I yang telah memberikan masukan, kritikan, serta saran sehingga terselesainya skripsi ini;

6. Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd., selaku penguji II yang telah memberikan masukan, kritik, serta saran sehingga terselesaikannya skripsi ini;
7. H. Asama Suwaedi, M.Pd., Kepala Sekolah SMAN 2 Indramayu yang telah memberikan kesempatan untuk mengadakan penelitian skripsi ini;
8. Ibu Lely, guru bahasa Jepang SMAN 2 Indramayu yang telah memberikan bantuan dan saran dalam penelitian;
9. Siswa kelas XI IIS SMAN 2 Indramayu yang telah bersedia menjadi sampel dalam penelitian ini;
10. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini.

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

Semarang, 30 Maret 2015

Penulis

## SARI

Hanum, Ghiska Nabila. 2015. *Efektivitas Permainan Bursa Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menguasai Kosakata Siswa SMAN 2 Indramayu*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Silvia Nurhayati, S.Pd., M.Pd.

**Kata Kunci :** kosakata, permainan, permainan bursa kata

Dalam mempelajari bahasa, penguasaan kosakata memegang peranan yang sangat penting. Kualitas keterampilan bahasa seseorang diantaranya bergantung pada kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimiliki, semakin besar pula kemungkinan terampil dalam berbahasa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di SMAN 2 Indramayu, siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jepang. Hal tersebut terjadi karena pembelajaran yang pasif. Pembelajaran pasif dikarenakan kurangnya latihan kosakata. Selain itu, metode yang digunakan hanya ceramah dan mencatat, sehingga membuat siswa tidak bisa mengingat dan menguasai kosakata yang sudah diajarkan. 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 'Bursa Kata'.

Penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas permainan 'Bursa Kata' untuk meningkatkan kemampuan menguasai kosakata siswa SMAN 2 Indramayu dan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari teknik permainan 'Bursa Kata'.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas XI IIS SMAN 2 Indramayu. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas XI IIS 1 sebagai kelas eksperimen dan XI IIS 2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa masing-masing 30 orang.

Dari hasil perhitungan menggunakan rumus *t test*, diperoleh *t hitung* = 4,2452. Nilai *t tabel* untuk  $N = 60$  dan derajat kebebasan (db)  $N-2 = 58$  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 teknik "Permainan 'Bursa Kata' efektif dalam meningkatkan kemampuan menguasai kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI IIS SMAN 2 Indramayu". Kelebihan dari teknik permainan 'Bursa Kata' adalah dapat membantu siswa dalam menguasai kosakata, baik kosakata yang sudah dipelajari pada pelajaran sebelumnya maupun kosakata yang baru dipelajari. Kekurangan dari teknik permainan 'Bursa Kata' adalah dikarenakan permainan yang dilakukan secara berkelompok, guru tidak dapat mengetahui kemampuan kosakata individu tiap siswa, sehingga bagi kelompok yang penguasaan kosakatanya sama-sama rendah, akan kesulitan ketika mengartikan kosakata.

# RANGKUMAN

Hanum, Ghiska Nabila. 2015. *Efektivitas Permainan Bursa Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menguasai Kosakata Siswa SMAN 2 Indramayu*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Silvia Nurhayati, S.Pd., M.Pd.

## 1. Latar Belakang

Dalam mempelajari bahasa, terdapat empat aspek keterampilan yang harus dikuasai. Empat aspek keterampilan berbahasa yaitu keterampilan mendengar, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Untuk menunjang keempat aspek tersebut, perlu ditunjang dengan aspek kosakata. Kualitas keterampilan bahasa seseorang jelas bergantung pada kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang kita miliki, semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa (Tarigan,1985;2).

Berdasarkan hasil observasi di SMAN 2 Indramayu, siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Ketika guru mengajar, lebih banyak menggunakan metode ceramah dan mencatat. Pembelajaran yang pasif dan kurangnya latihan kosakata menjadikan siswa tidak bisa mengingat dan menguasai kosakata yang telah diajarkan. 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 'Bursa Kata'.

## 2. Landasan Teori

### a. Kosakata Bahasa Indonesia

Pengertian kosakata menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah perbendaharaan kata. Pengertian lain menurut *website* Wikipedia adalah himpunan kata yang diketahui oleh seseorang atau entitas lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu (<http://id.wikipedia.org/wiki/Kosakata>).



Pengertian lain menurut Soedjito dalam Tarigan (1994:447), kosakata merupakan 1) semua kata yang terdapat dalam satu bahasa; 2) kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara; 3) kata yang dipakai dalam satu bidang ilmu pengetahuan; dan 4) daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

#### b. Kosakata Bahasa Jepang

Kosakata di dalam bahasa Jepang dikenal dengan istilah *goi*. Menurut Sudjianto dan Dahidi (2004:97) *goi* merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan.

Menurut Shinmura dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:97) *goi (vocabulary)* adalah keseluruhan kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya. Pengertian lain menurut Machi dalam Sudjianto (2004:97) memberikan konsepsi *goi* bahwa kanji /i/ 彙 pada kata /goi/ 語彙 adalah *atsumeru koto* ‘kumpulan’ atau ‘himpunan’, oleh sebab itu *goi* dapat didefinisikan sebagai *go no mure* atau *go no atsumari* ‘kumpulan kata’.

#### c. Teknik Pembelajaran Kosakata

Menurut Suyatno (2004:66-80) 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, temple kata, buat kata majemuk, pilah kata, buat kamus, buat indeks, dan kata berkait.

#### d. Permainan

Istilah permainan, menurut pengertiannya adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui aktivitas atau kegiatan bermain. Permainan merupakan aktivitas yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan seseorang. Unsur lain dari pengalaman bermain adalah terjadi pengulangan (Mujib dan Rahmawati, 2013:26)

Tujuan utama permainan bahasa bukan semata-mata untuk memperoleh kesenangan, tetapi untuk belajar keterampilan berbahasa atau unsur berbahasa tertentu. Dworetzky dalam Mujib dan Rahmawati (2013 : 33), menjelaskan bahwa setiap permainan bahasa yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Musthafa dalam Mujib dan Rahmawati (2013 : 34) menyatakan bahwa permainan dalam pembelajaran bahasa memiliki beberapa fungsi. Pertama, memberikan berbagai kegiatan yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Kedua, merangsang guru dan siswa agar pembelajaran menjadi menyenangkan. Ketiga, melatih unsur-unsur bahasa dan pengembangan keterampilan bahasa yang berbeda.

e. Permainan Bursa kata

Permainan ‘Bursa Kata’ merupakan salah satu teknik pembelajaran kosakata. Teknik pembelajaran ‘Bursa Kata’ bertujuan agar siswa dapat menguasai dan menerangkan makna kosakata yang dituliskan di kartu (Suyatno,2004:74). Permainan ini dapat dilakukan secara perorangan maupun kelompok, tetapi dikarenakan kondisi kelas yang memiliki siswa banyak dan waktu yang terbatas maka sebaiknya dilakukan secara kelompok.

### **3. Metode Penelitian**

a. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen.

b. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas atau variabel independen pada penelitian ini adalah teknik permainan ‘bursa Kata’, yang diberikan pada kelompok eksperimen. Variabel terikat atau variabel dependen pada penelitian ini adalah kemampuan kosakata siswa kelas XI SMAN 2 Indramayu.

c. Populasi dan Sampel

Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 2 Indramayu. Sampel adalah sebagian dari populasi yang dianggap bisa mewakili dari keseluruhan populasi yang ada. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IIS 1 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas XI IIS 2 sebagai kelas kontrol. Jumlah sampel dari kelas eksperimen dan terkontrol adalah 60 orang.

d. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan penelitian ini berupa metode dokumentasi dan metode tes.

1) Tes

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes. Pada kelas eksperimen, tes digunakan untuk mengambil data tentang kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMAN 2 Indramayu setelah menggunakan teknik permainan 'Bursa Kata'. Tes akan dilakukan pada akhir pertemuan untuk kelas kontrol maupun kelas eksperimen.

2) Observasi

Observasi digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari teknik permainan 'Bursa kata'.

e. Instrumen Penelitian

1) Instrumen Tes

Instrumen yang digunakan yaitu menggunakan tes. Tes diberikan dari materi yang sudah diberikan. Bentuk tes berupa soal objektif. Dari instrumen penelitian tersebut maka harus diujikan validitas dan reliabilitas dari tes terlebih dahulu.

2) Instrumen Non-tes

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

f. Validitas

Jenis validitas yang digunakan yaitu menggunakan validitas isi. Validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang diajarkan pada kelas XI menggunakan buku Mengenal Bahasa Jepang jilid 2 terbitan MGMP Bahasa Jepang Jawa Barat, pelajaran 5 (*uchi ni aru mono*) dan pelajaran 6 (*mainichi no seikatsu*). Materi pelajaran yang digunakan pada penelitian ini disesuaikan dengan waktu penelitian.

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  $n = 14$  diperoleh  $r_{\text{tabel}} = 0.623$  dan  $r_{\text{hitung}} = 0.705$ . Karena  $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ , maka dapat disimpulkan bahwa instrumen soal tersebut reliabel.

h. Teknik Pengolahan Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara satu variabel dengan variabel yang lainnya. 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). Data yang diperoleh dari kelas kontrol dan eksperimen diolah menggunakan rumus *t-test*.

i. Langkah-langkah Penelitian

Penggunaan permainan ‘Bursa Kata’ pada kelas eksperimen dilakukan sebanyak empat kali pertemuan, pada tanggal 27 Oktober dan 3, 10, dan 17 November 2014. Tes dilaksanakan pada tanggal 24 November 2014.

#### **4. Hasil penelitian dan Pembahasan**

Dari hasil perhitungan menggunakan rumus *t test*, diperoleh *t hitung* = 4,2452. Nilai *t tabel* untuk N = 60 dan derajat kebebasan (db) N-2 = 58 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 teknik “Permainan ‘Bursa Kata’ memiliki efektivitas dalam meningkatkan kemampuan menguasai kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI IIS SMAN 2 Indramayu” dapat diterima.

Berdasarkan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari teknik permainan ‘Bursa Kata’ adalah dapat membantu siswa dalam menguasai kosakata yang sudah dipelajari pada pelajaran sebelumnya maupun kosakata yang baru dipelajari, dapat melatih siswa untuk berfikir cepat ketika mengartikan kosakata, dapat menjadikan siswa yang lebih menguasai kosakata sebagai tutor sebaya, dapat meningkatkan ketelitian siswa ketika mengambil jumlah kartu dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menguasai kosakata agar bisa memperoleh nilai terbanyak. Kekurangan dari teknik permainan ‘Bursa Kata’ adalah dikarenakan permainan yang dilakukan secara berkelompok, guru tidak dapat mengetahui kemampuan kosakata individu tiap siswa, dan dikarenakan kondisi siswa yang terlalu bersemangat menjadikan kelas menjadi lebih ramai.

#### **5. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan ‘Bursa Kata’ efektif untuk meningkatkan kemampuan kosakata pada siswa kelas XI SMAN 2 Indramayu. Kelebihan dari teknik permainan ‘Bursa Kata’ adalah dapat membantu siswa dalam menguasai kosakata yang sudah dipelajari pada pelajaran sebelumnya maupun kosakata yang baru dipelajari. Kekurangan dari teknik permainan ‘Bursa Kata’ adalah dikarenakan permainan yang dilakukan secara berkelompok, guru tidak dapat mengetahui kemampuan kosakata individu tiap siswa, bagi kelompok yang penguasaan kosakatanya sama-sama rendah, akan kesulitan ketika mengartikan kosakata.

## まとめ

インドラマユ第二の高校生の語彙の能力を高めるための「Bursa Kata」

ゲームの効果

ギスカ・ナビラ・ハヌム

### 1. 背景

言語を勉強するために、習得しなければならないスキルは4つある。それは、言語スキルまたは言語能力と言う。言語能力は聴解能力、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。

インドラマユ第二の高校の語彙能力は問題がある。その問題は、高校生の語彙能力が不足している。教師の教え方は語彙を説明する時には何も使わず、言葉だけで説明する。教師が高校生に教えたことをノートに書かせるだけである。受動的な学習と語彙の練習は足りないので、高校生は勉強した語彙と新しい語彙を理解できなくなってしまう。そのため、語彙能力の問題を解決するために、適切な語彙学習技術を必要だと思う。それは、「Bursa Kata」ゲームといって、語彙学習の一つの技術として使用する。

## 2. 基礎的な理論

### a. インドネシア語の語彙

インドネシアの辞書によるば、語彙は語彙の豊か。Wikipediaによれば、語彙は他人に知られている多くの単語である。Soedjito によれば(1994:447) 語彙はある言語において全ての単語である。

### b. 日本語の語彙

Sudjianto と Dahidi の本の中で新村によれば (2004 : 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。

### c. 語彙学習技術

Suyatno によれば (2004 : 66-80) 、語彙学習技術を使用されているのは次である。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

d. ゲーム

ゲームは Mujib と Rahmawati によれば (2013:26)、人を楽しくするという方法で、創造能力を増やす目的とする活動である。言語ゲームは楽しむことだけではなく、言語スキルも学ぶ。

e. 「Bursa Kata」 ゲーム

「Bursa Kata」 ゲームと言うのは、語彙学習の一つの技術である。このゲームで、学習者がカードに書いてある言葉を理解できるほかに、意味の説明もできるように目的する。

3. 研究方法

a. 研究アプローチ

この研究は、実験的な研究アプローチを使用する。



b. 研究の生息数とサンプル

本研究では、インドラマユ第二の高校の社会学科の 11 年生の学生である。サンプルは第一の社会系の 11 年生が実験クラスで、コントロールクラスは第二の社会系の 11 年生を使用する。

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、インドラマユ第二の高校の社会学科の 11 年生の学生の「Bursa Kata」ゲームをした後の日本語の語彙能力データを取るためのテストである。見学方法は「Bursa Kata」ゲームの利点と弱点を知るための見学である。

d. 研究の実施期間

本研究での実験は 4 目に行われた。それは、2014 年 10 月 27 日、11 月 33 日、11 月 10 日、と 11 月 17 日に行われた。テストをするのは、2014 年 11 月 24 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 4,2452 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%=2,01) 高いと分かるようになった。それは、「Bursa Kata」ゲームという方法は学

習者の日本語の語彙能力を高めるのに、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、「Bursa Kata」ゲームの利点は高校  
生の語彙能力を高めることができる。それは、勉強した語彙だけで  
はなく、新しい勉強した語彙も理解できる。「Bursa Kata」ゲーム  
で、高校生は語彙の意味も早く覚えられるようになる。「Bursa  
Kata」ゲームの弱点は、ゲームがグループでされているので、教  
師は個人的な高校生の実力があまり見られない。

## 5. 結論

データの結果、「Bursa Kata」ゲームはインドラマユ第二の高校  
生の日本語の語彙能力を高めるために、効果的だと言える。

## DAFTAR ISI

<b>JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>v</b>
<b>SARI.....</b>	<b>vii</b>
<b>RANGKUMAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>MATOME .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xxi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xxii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Penelitian .....	5
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Kosakata Bahasa Indonesia .....	7
2.2 Kosakata Bahasa Jepang .....	8
2.3 Teknik Pembelajaran Kosakata .....	16
2.4 Permainan .....	21
2.5 Permainan Bursa Kata.....	25
2.6 Kerangka Berpikir .....	26
2.7 Hipotesis .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
3.1 Pendekatan Penelitian .....	28
3.2 Variabel Penelitian .....	28

3.3 Populasi dan Sampel .....	29
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	29
3.5 Instrumen Penelitian.....	30
3.6 Validitas dan Reliabilitas.....	30
3.7.1 Validitas Soal .....	30
3.7.2 Reliabilitas Soal.....	31
3.7 Teknik Pengolahan Data .....	32
3.8 Langkah-Langkah Penelitian .....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>39</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	39
4.2 Analisis Hasil Tes .....	40
4.3 Uji Hipotesis .....	41
4.4 Analisis Hasil Observasi .....	44
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>47</b>
5.1 Simpulan.....	47
5.2 Saran.....	48
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>50</b>
<b>Lampiran .....</b>	<b>57</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Daftar Nilai Tes Kelas Eksperimen dan Kelas Terkontrol.....	51
Tabel 2 Perhitungan Uji Reliabilitas Instrumen .....	52
Tabel 3 Tabel Nilai $r$ .....	55
Tabel 4 Perhitungan $t$ -test .....	56

## **DAFTAR LAMPIRAN**

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

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam kehidupan sosial, bahasa merupakan alat yang penting untuk berkomunikasi. Pengertian bahasa sendiri adalah sistem tanda bunyi yang disepakati untuk dipergunakan oleh para anggota kelompok masyarakat tertentu dalam bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri. Bahasa memiliki fungsi utama yaitu alat komunikasi (Tarigan,1990;2). Bahasa digunakan oleh penuturnya untuk keperluan komunikasi sesuai dengan keadaan atau keperluan yang mereka hadapi.

Untuk mempelajari bahasa, terdapat empat aspek keterampilan yang harus diperhatikan, yaitu keterampilan mendengar, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan ini perlu mendapat latihan-latihan tersendiri dan dapat dicapai apabila ditunjang bersama dengan aspek tata bahasa dan kosakata.

Kualitas keterampilan bahasa seseorang jelas bergantung pada kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimiliki, semakin besar pula kemungkinan terampil dalam berbahasa (Tarigan,1982;2). Penguasaan kosakata jelas memiliki peranan penting dalam mempelajari bahasa. Jika penguasaan kosakatanya sedikit, maka akan timbul masalah ketika mempelajari bahasa. Bahkan jika membuat kalimat dengan pola yang sederhanapun akan kesulitan.

Tetapi, jika memiliki pembendaharaan kosakata yang banyak, kita masih bisa melakukan komunikasi sederhana dengan orang lain.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada bulan oktober 2014 di SMAN 2 Indramayu, siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jepang.

Data hasil ujian tengah semester ganjil kelas XI IIS 1 menunjukkan hanya 4 siswa dari 30 siswa dikelas yang mampu mencapai nilai dari standar kriteria ketuntasan minimal (KKM). Standar KKM Bahasa Jepang yang ditetapkan di SMAN 2 Indramayu adalah 75, dengan standar tersebut masih dirasa terlalu tinggi bagi siswa.

Ketika guru mengajar, lebih banyak menggunakan metode ceramah dan mencatat. Pada saat kosakata baru diperkenalkan, siswa hanya disuruh membaca tanpa dilatihkan sampai siswa hafal. Setelah itu kemudian guru mengajarkan pola kalimat. Siswa hanya berlatih mengerjakan soal yang ada pada buku ajar. Sehingga pada saat latihan penerapan, siswa mengalami kesulitan dalam membuat contoh kalimat. Pembelajaran yang pasif, kurangnya latihan kosakata secara langsung, ditambah dengan kurangnya motivasi siswa untuk mengingat kosakata yang sudah diajarkan membuat siswa tidak bisa menguasai kosakata dengan baik.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukanlah teknik yang tepat agar tercapainya tujuan pembelajaran dan ketika proses pembelajaran berlangsung siswa dapat berlatih dan mengingat kosakata. Berdasarkan pengalaman pribadi pada saat penulis mengikuti program praktek pengalaman lapangan (PPL), salah



satu teknik yang mudah, menyenangkan dan sering digunakan adalah teknik permainan. Siswa lebih aktif dan tertarik di kelas ketika guru mengajar menggunakan permainan. Oleh karena itu, diperlukan teknik permainan yang berfungsi untuk melatih meningkatkan kemampuan menguasai kosakata.

Berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat pula penelitian mengenai permainan yang telah dilakukan oleh Bella Ens Khalida (2014) dengan judul *Efektivitas Permainan Komunikata untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Siswa Kelas X SMA PGRI 1 Kendal*, Zazid Albastomi (2015) dengan judul *Efektivitas Permainan Tunjuk Abjad untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Siswa SMAN 1 Salaman*, dan Anggi Mutiara Saraswati (2015) dengan judul *Efektivitas Permainan Kata Berkait untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Siswa MAN 1 Magelang*. Ketiga penelitian tersebut semuanya menggunakan permainan sebagai teknik pembelajaran. Fungsi dari permainan tersebut memiliki kesamaan yaitu untuk meningkatkan kemampuan kosakata. Namun dalam permainan tersebut, siswa hanya dituntut untuk mengingat kosakata dalam Bahasa Jepang tanpa mengartikannya kedalam Bahasa Indonesia. Siswa bisa saja tidak mengetahui arti dari kosakata Bahasa Jepang tersebut.

Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menguasai kosakata adalah teknik permainan 'Bursa Kata'. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, dalam teknik permainan 'Bursa Kata', siswa tidak hanya dituntut untuk mengingat kosakata dalam Bahasa Jepang, tetapi juga dapat mengartikannya kedalam Bahasa Indonesia. Sehingga dengan menggunakan

teknik permainan ‘Bursa Kata’, siswa diharapkan mampu menguasai kosakata dengan baik, siswa tahu dan mengerti arti dari kosakata tersebut.

Dengan dilatar belakangi hal-hal tersebut diatas, maka penulis bermaksud untuk meneliti permasalahan dengan menganalisis efektivitas teknik permainan tersebut dalam sebuah penelitian yang berjudul “EFEKTIVITAS PERMAINAN BURSA KATA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGUASAI KOSAKATA SISWA SMAN 2 INDRAMAYU”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Apakah permainan ‘Bursa Kata’ efektif dalam meningkatkan kemampuan menguasai kosakata siswa SMA 2 Indramayu?
2. Apa kekurangan dan kelebihan dari teknik permainan ‘Bursa Kata’?

## **1.3 Batasan Masalah**

Penulis membatasi penelitian ini berdasarkan kosakata yang akan digunakan dalam permainan ‘Bursa Kata’. Kosakata yang digunakan adalah kosakata bahasa Jepang tingkat dasar yang disesuaikan dengan buku pelajaran yang digunakan oleh siswa, yaitu kosakata pelajaran 5 (*uchi ni aru mono*) dan pelajaran 6 (*mainichi no seikatsu*) yang terdapat pada buku Mengenal Bahasa Jepang untuk SMA terbitan MGMP Bahasa Jepang Jawa Barat Jilid 2.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk menguji efektif atau tidaknya permainan ‘Bursa Kata’ dalam meningkatkan kemampuan menguasai kosakata siswa SMA 2 Indramayu.
2. Untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan teknik permainan ‘Bursa Kata’.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

a. Manfaat praktis

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

b. Manfaat teoritis

- Sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai permainan sebagai teknik pembelajaran.
- Sebagai referensi guru dalam pembelajaran kosakata.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar penulisan skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal yang berisi halaman judul, persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, pernyataan, motto dan persembahan, prakata, sari, rangkuman, daftar isi, dan daftar lampiran. Bagian inti berisi lima bab, yaitu :

Bab I berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II berisi tentang kosakata bahasa Indonesia, kosakata bahasa Jepang/*goi*, teknik pembelajaran kosakata, permainan, permainan bursa kata, kearangka pikir, dan hipotesis.

Bab III berisi metode penelitian yang memuat pendekatan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, langkah-langkah penelitian, instrumen, validitas dan reliabilitas, sistem penilaian, dan teknik analisis data.

Bab IV berisi analisis dan pembahasan.

Bab V berisi simpulan dan saran.

Bagian akhir skripsi ini berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Kosakata Bahasa Indonesia**

##### **2.1.1 Pengertian Kosakata**

Pengertian kosakata menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah perbendaharaan kata. Pengertian lain menurut *website* Wikipedia adalah himpunan kata yang diketahui oleh seseorang atau entitas lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu (<http://id.wikipedia.org/wiki/Kosakata>).

Kridalaksana dalam Tarigan (1994 : 446) mendefinisikan kosakata sebagai berikut, 1) komponen bahasa yang memuat secara informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa; 2) kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara, penulis, atau suatu bahasa; dan 3) daftar kata yang disusun seperti kamus, tetapi dengan penjelasan yang singkat dan praktis.

Pengertian lain menurut Soedjito dalam Tarigan (1994:447), kosakata merupakan 1) semua kata yang terdapat dalam satu bahasa; 2) kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara; 3) kata yang dipakai dalam satu bidang ilmu pengetahuan; dan 4) daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

## 2.2 Kosakata Bahasa Jepang

### 2.2.1 Pengertian Kosakata (*Goi*)

Kosakata di dalam bahasa Jepang dikenal dengan istilah *goi*. Menurut Sudjianto dan Dahidi (2004:97) *goi* merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan.

Asano dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:97) 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.

Menurut Shinmura dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:97) *goi* (*vocabulary*) adalah keseluruhan kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya. Pengertian lain menurut Machi dalam Sudjianto (2004:97) memberikan konsepsi *goi* yang mengatakan bahwa kanji /い/ 彙 pada kata /goi/ 語彙 adalah *atsumeru koto* ‘kumpulan’ atau ‘himpunan’, oleh sebab itu *goi* dapat didefinisikan sebagai *go no mure* atau *go no atsumari* ‘kumpulan kata’.

Jadi, kosakata atau dalam bahasa Jepang disebut dengan *goi* adalah kumpulan atau kesatuan kata dalam suatu bahasa atau bidang tertentu.

### 2.2.2 Jenis-jenis *Goi*

Sudjianto dan Dahidi (2004) mengklasifikasikan *goi* menjadi lima hal, yaitu,

1. Berdasarkan karakteristik gramatikalnya , *goi* dikelompokkan kedalam beberapa jenis antara lain : *dooshi* (verba/kata kerja), *keiyooshi* (kata sifat), *meishi* (nomina), *rentaishi* (pronomina), *fukushi* (adverbia), *kandooshi* (interjeksi), *setsuzokushi* (konjungsi), *jodooshi* (verba bantu), dan *joshi* (partikel).
2. Berdasarkan para penuturnya, dilihat dari faktor usia, jenis kelamin, dan sebagainya. Di dalam klasifikasi ini terdapat kata-kata yang termasuk pada :
  - *Jidoogo* atau *yoojigo* (bahasa anak-anak). Contohnya adalah ブウブウ 「くるま = mobil」、ワンワン 「いぬ = anjing」、マンマ 「ごはん = nasi」、ネンネ 「ねる = tidur」 dan sebagainya.
  - *Wakamono kotoba* (bahasa anak muda/remaja). Contohnya adalah ゲーセン 「ゲームセンター」、月ドラ見る 「月曜日のドラマを見る」、モノホン 「本物」、ルデモ 「モデル」 dan sebagainya.
  - *Roojingo* (bahasa orang tua). Contohnya adalah チュウキ (lumpuh), シャボン (sabun), シャツポ (topi baja) dan sebagainya.
  - *Joseigo* atau *onna kotoba* (ragam bahasa wanita). Contohnya adalah あたし (saya), penggunaan *shuujoshi* よ、わ、ね dan sebagainya.
  - *Danseigo* atau *otoko kotoba* (bahasa laki-laki). Contohnya adalah 僕 (saya), 俺 (saya), あいつ (dia), おまえ (engkau), 親父 (ayah),

penggunaan *shuujoshi* さ、ぞ、そ、ぎ、で、だよ、かな dan sebagainya.

3. Berdasarkan pekerjaan atau bidang keahliannya. Misalnya kosakata bidang kedokteran, ekonomi, pendidikan, linguistik, pertanian, dan sebagainya.
4. Berdasarkan perbedaan zaman dan wilayah penuturnya, sehingga ada kata-kata yang tergolong pada bahasa klasik, bahasa modern, dialek Hiroshima, dialek kansai, dialek Tokyo, dan sebagainya,
5. Berdasarkan asal-usulnya, terbagi menjadi tiga macam, yaitu *wago*, *kango*, dan *gairaigo*.

### 2.2.3 *Goi* berdasarkan asal-usulnya

Klasifikasi *goi* berdasarkan asal-usulnya terbagi menjadi tiga macam. Yaitu, *wago*, *kango*, dan *gairaigo*. Iwabuchi (1989 : 115) menyatakan klasifikasi kata berdasarkan asal-usulnya seperti ini disebut *goshu*.

#### 1. *Wago*

*Wago* adalah kata-kata bahasa Jepang asli yang sudah ada sebelum *kango* dan *gaikokugo* (bahasa asing) masuk ke Jepang. Semua *joshi* dan *jodooshi*, dan sebagian besar akjetiva, konjungsi, dan interjeksi adalah *wago* (Tanimitsu, 1995 ; 61).

Ishida dalam Sudjianto (2004:100) menjelaskan karakteristik *wago* sebagai berikut :

- 1) Banyak kata yang terdiri dari satu atau dua mora. Contoh satu mora :  
は、が、の、を、に、で、へ、も、や、か、よ、し、ね、な。



Contoh dua mora : から、まで、より、たら、たり、のに、の  
で、こそ、さえ、だけ、しか、ほど、など、とか、かな。

- 2) Terlihat adanya perubahan bunyi pada kata yang digabungkan, seperti :

*Ame* → *amagasa*

*Ki* → *kodachi*

*Sake* → *sakamori*

- 3) Tidak ada kata yang memiliki silabel *dakuon* dan *ragyoo'on* (bunyi silabel ra, ri, ru, re, ro) pada awal katanya.
- 4) Banyak kata-kata yang secara simbolik mengambil tiruan bunyi terutama *gitaigo* seperti *ussura*, *honnori*, *daraari*, dan sebagainya.
- 5) Tersebar pada semua kelas kata, terutama kelas kata verba sebagian besar *wago*. Contoh : 行く、帰る、買う、食べる、飲む、見る、働く、会う、待つ、立つ、作る。
- 6) Banyak kata-kata yang menyatakan benda konkrit, sedangkan kata-kata abstrak sedikit. Contoh benda kongkrit : 椅子、机、靴、紙。  
Contoh kata abstrak : 恋、本。
- 7) Banyak kata-kata yang berhubungan dengan alam. Seperti, hujan, tumbuhan, binatang, serangga, dan sebagainya.
- 8) Merupakan kata-kata yang biasa dipakai sehari-hari. Contoh : 食べる、飲む、寝る、起きる。

- 9) Tidak spesifik. Tidak mempunyai kekuatan untuk menyatakan sesuatu secara tepat. Oleh Karena itu, ada kata-kata yang memiliki cara baca yang sama tetapi mempunyai bentuk kanji yang berbeda. Seperti kata  
 みる → 見る、診る、観る、看る、観る、視る。

## 2. *Kango*

Di dalam ragam tulisan, *kango* ditulis dengan huruf kanji (yang dibaca dengan cara *onyomi*) atau dengan huruf *hiragana*. Tanimitsu (1995 : 62-63) menyebutkan bahwa pada mulanya *kango* disampaikan dari Cina, lalu bangsa Jepang memakainya sebagai bahasanya sendiri, namun tidak jelas pada zaman apa hal itu terjadi. Tetapi diketahui bahwa pada zaman Nara *kango* sudah dipakai, pada zaman Heian banyak *kango* yang terlihat pada karya-karya sastra seperti *monogatari* ‘cerita’. Lalu bersamaan dengan perkembangan zaman, *kango* semakin luas dipakai sehingga sekarang pun lebih dari setengah kata-kata yang terhimpun dalam *Kokugo Jiten* adalah *kango*. Dengan demikian, *kango* merupakan kata-kata yang menyerap secara mendalam di dalam kehidupan orang Jepang dengan melewati waktu yang panjang.

Apabila melihat asal-usulnya, *kango* tampaknya tidak berbeda dengan *gairaigo* karena sama-sama berasal dari bahasa asing. Tetapi karena *kango* memiliki karakteristik tertentu yang berbeda dengan *gairaigo* maka *kango* menjadi jenis kosakata tersendiri.

Ishida dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:103) menjelaskan karakteristik *kango* sebagai berikut :

- 1) *Kango* adalah kata-kata yang dibaca dengan cara *on'yomi* yang terdiri dari satu buah huruf kanji atau yang merupakan gabungan dua buah huruf kanji atau lebih. Contoh : 文、本、金、茶、愛、今日、勉強、健康。
- 2) Oleh karena di dalam cara membaca *on'yomi* juga ada *go'on* (cara pelafalan dinasti Wu), *kan'on* (cara pelafalan dinasti Han), *too'on* (cara pelafalan dinasti Tang), maka terdapat berbagai macam cara baca. Misalnya : Gakki 学期、樂器、月忌。Saigo 最期、最後。
- 3) Pada awal kata banyak yang memakai silabel *dakuon*, namun tidak ada yang memakai silabel *handakuon*. Contoh : 学部、言語、語学、偶然。
- 4) Banyak bunyi *yoo'on* dan *choo'on*. Contoh *yoo'on* : きゅ、きよ、しゃ、しゅ、しよ。Contoh *choo'on* : ゆうびん の ゆう、ねえさんの ねえ、おと오さん の とお。
- 5) Dapat membuat kata-kata panjang dengan cara menggabungkan berbagai *kango*. Contohnya 対共産圈輸出統制委員会則違反事件。
- 6) Banyak kelas kata nomina terutama kata-kata mengenai aktifitas manusia dan nomina abstrak. Contohnya : 勉強、運動、料理、生活、愛、正義。

### 3. *Gairaigo*

*Gairaigo* adalah kata-kata yang berasal dari bahasa asing (*gaikokugo*) lalu dipakai sebagai bahasa nasional (*kokugo*). Kata-kata yang termasuk *gairaigo* bahasa Jepang pada umumnya adalah kata-kata yang berasal dari bahasa negara-negara Eropa tidak termasuk *kango* yang terlebih dulu dipakai di dalam bahasa Jepang sejak zaman dulu kala (Kindaichi, 1989 ; 318).

Kata-kata seperti *haikingu*, *teema*, *sonata*, *konto*, *kaosu*, *ego*, *noruma*, *chaahan*, dan sebagainya adalah *gairaigo*. *Gairaigo* adalah kata-kata yang diambil dari bahasa asing lalu dijepangkan dan dipakai dalam kegiatan berbahasa Jepang. Oleh karena *gairaigo* sudah dijepangkan, maka kata-kata yang termasuk *gairaigo* berbeda dengan *gaikokuko* (bahasa asing).

Untuk membedakannya dengan *wago* dan *kango*, ada juga yang menyebut *gairaigo* dengan istilah *yoogo* (Iwabuchi, 1989 ; 41). Secara singkat Tsukishima Hiroshi (1990 ; 189) menambahkan bahwa kata-kata yang diambil dari bahasa asing yang sudah dimasukkan ke dalam sistem bahasa Jepang disebut *gairaigo* atau *shakuyoogo*.

Dari tiga definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa *gairaigo* adalah salah satu jenis kosakata bahasa Jepang yang berasal dari bahasa asing yang telah disesuaikan dengan aturan-aturan yang ada di dalam bahasa Jepang. Ada yang menyebut *gairaigo* dengan istilah *yoogo* (kata-kata yang berasal dari negara-negara barat) dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah *shakuyoogo* (kata pinjaman). Walaupun *gairaigo* disebut juga *yoogo*, namun

di dalamnya termasuk juga kata-kata yang berasal dari negara-negara lain termasuk dari bahasa Indonesia. Misalnya kata campur 「チャンプル」

Berikut beberapa keistimewaan dari *gairaigo* :

1. Bisa dipendekkan dari bahasa aslinya. Misalnya seperti コネクション → コネ、マスコミュニケーション → マスコミ
2. Banyak perubahan kelas kata. Seperti サボ + る = サボる
3. Banyak *gairaigo* yang kemudian diserap menjadi kata sifat na. Seperti ユニーク → ユニークな、ハンサム → ハンサムな
4. Banyak *gairaigo* yang mengalami perbedaan makna aslinya.

Contohnya : マシン = 機会

#### 4. *Konshugo*

Selain *wago*, *kango*, dan *gairaigo*, ada juga *konshugo* yang sering disebut sebagai salah satu jenis kosakata dalam bahasa Jepang. *Konshugo* adalah kelompok kosakata yang terbentuk sebagai gabungan dari dua buah kata yang memiliki asal-usul yang berbeda seperti gabungan *kango* dengan *wago*, *kango* dengan *gairaigo*, atau *wago* dengan *gairaigo*.

- a. *Wago* dengan *kango*, misalnya : 荷物、踏み台、水所尾倍、引揚者、番組、反箱、記念日。
- b. *Kango* dengan *gairaigo*, misalnya : 胃カメラ、逆コース、タウン誌、ハウス謝意倍。
- c. *Wago* dengan *gairaigo*, misalnya : 付きロケット、ジャンボ宝くじ大型プロジェクト。

### **2.3 Teknik Pembelajaran Kosakata**

Menurut Suyatno (2004: 66-80) dalam buku teknik pembelajaran bahasa dan sastra, menjelaskan beberapa teknik yang dapat diterapkan dalam pembelajaran kosakata, yaitu :

#### **2.3.1 Komunikata**

Komunikata merupakan suatu permainan menebak dengan menyebutkan makna kata atau ilustrasi kata. 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.

#### **2.3.2 Kata Selingkung**

Kata selingkung merupakan teknik permainan menentukan kata yang mempunyai makna berdekatan dengan kata tersebut. Umpamanya, 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.

#### **2.3.3 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.

### 2.3.4 Tunjuk Abjad

Tunjuk abjad adalah suatu teknik permainan yang kegiatannya membuat kata berdasarkan huruf yang dilihatnya dengan jumlah yang sebanyak-banyaknya. 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.

### 2.3.5 Kata Salah Benar

Kata salah benar adalah teknik permainan 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.

### 2.3.6 Kata dari Gambar

Teknik pembelajaran *kata dari gambar* adalah 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.

### **2.3.7 Banding Kata**

Teknik pembelajaran *banding kata* adalah 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.

### **2.3.8 Kata Berpasangan**

Teknik pembelajaran *kata berpasangan* adalah merupakan suatu cara 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.

### **2.3.9 Kata Kunci**

Teknik pembelajaran *kata kunci* merupakan cara 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.



### **2.3.10 Bursa Kata**

Teknik pembelajaran *bursa kata* merupakan teknik permainan yang mengharuskan siswa dapat menguasai dan 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 yang digunakan adalah kosakata yang sudah dipelajari di pelajaran sebelumnya maupun kata yang baru dipelajari.

### **2.3.11 Tempel Kata**

Teknik pembelajaran *tempel kata* merupakan cara 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.

### **2.3.12 Buat Kata Majemuk**

Teknik *buat kata majemuk* merupakan cara 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.

### **2.3.13 Pilah Kata**

Teknik pembelajaran *pilah kata* ini merupakan cara 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).

### **2.3.14 Buat Kamus**

Teknik pembelajaran *buat kamus* adalah cara 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.

### **2.3.15 Buat Indeks**

Teknik pembelajaran *buat indeks* adalah cara 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.

### 2.3.16 Kata Berkait

Teknik pembelajaran *kata berkait* merupakan suatu permainan yang mengaitkan kata berdasarkan kategori tertentu. Tujuannya 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.

## 2.4 Permainan

Istilah permainan, menurut pengertiannya adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui aktivitas atau kegiatan bermain. Permainan merupakan aktivitas yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan seseorang. Unsur lain dari pengalaman bermain adalah terjadi pengulangan (Mujib dan rahmawati, 2013:26)

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunia yang belum dikenali hingga dikenali hingga yang diketahui, dari yang tidak pernah diperbuat sampai mampu melakukannya. Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi anak seperti halnya kebutuhan terhadap makanan bergizi dan kesehatan untuk pertumbuhannya (Padmonodewo, 2002). Cohen (1993) juga menganggap bahwa bermain merupakan pengalaman belajar.

Menurut Hidayat (1980 : 5) permainan memiliki dua ciri. Pertama, adanya seperangkat pengetahuan yang eksplisit dan mesti diindahkan oleh para pemain. Kedua, adanya tujuan yang harus dicapai oleh pemain, atau tugas yang mesti terlaksana. Permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan atau mengasikkan. Bahkan, ketika siswa terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan, sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri siswa sendiri secara spontan.

#### **2.4.1 Permainan Edukatif**

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri (Mujib dan Rahmawati, 2013:29). Selain itu, permainan ini juga memberi rangsangan ataupun respons positif terhadap indra pemainnya. Indra yang dimaksud antara lain pendengaran, penglihatan, suara, dan indra lainnya.

Unsur edukatif lainnya dalam permainan adalah keseimbangan. Keseimbangan permainan tergantung pada maksud dan tujuan dari pembuatan atau penciptaan permainan itu sendiri. Artinya, permainan harus bisa dilakukan oleh orang yang bisa melakukannya. Agar permainan itu dapat berfungsi dan berakibat baik kepada para pemainnya.

Keseimbangan dalam permainan berarti permainan tersebut memiliki manfaat dalam jangka waktu pendek maupun jangka waktu yang panjang. Misalnya, dalam jangka waktu pendek berarti permainan itu dapat dinilai dalam rentang waktu yang singkat, seperti siswa menjadi terampil, enerjik dan tangkas.

Sedangkan dalam jangka waktu panjang berarti permainan itu memberikan pengaruh dan kesan mendalam kepada siswa.

Kunci utama suatu permainan dapat dikatakan edukatif adalah apabila permainan itu memiliki nilai guna, efektivitas, dan efisiensi yang mengarahkan proses mendidik secara positif (Mujib dan Rahmawati, 2013:31). Hal ini dapat terjadi jika suatu permainan dapat dikontrol dan digunakan dengan tepat. Sebab, permainan akan memberikan pengaruh negatif apabila tidak ada latar belakang “mendidik” atau mengajak dan mengarahkan siswa menuju kehidupan yang lebih baik.

Disinilah inti permainan yang sesungguhnya, yaitu sebagai media atau objek yang memberikan efek kesenangan dan mendukung terwujudnya motivasi positif pada siswa. Dengan kata lain, permainan sebagai upaya mempengaruhi kebutuhan psikologis siswa.

#### **2.4.2 Permainan Bahasa**

Permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Permainan bahasa merupakan aktivitas yang dirancang dalam pengajaran, dan berhubungan dengan kandungan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung.

Permainan bahasa bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, menulis) serta unsur-unsur bahasa (kosakata dan tata bahasa). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan, tetapi tidak memperoleh keterampilan berbahasa atau unsur tertentu, maka permainan tersebut bukan termasuk permainan bahasa. Sebaliknya, apabila suatu kegiatan bertujuan melatih keterampilan berbahasa atau unsur tertentu,

tetapi tidak ada unsur kesenangan, maka kegiatan ini bukan disebut permainan bahasa, dengan demikian, suatu kegiatan dapat disebut permainan bahasa apabila suatu aktivitas tersebut mengandung unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa.

Tujuan utama permainan bahasa bukan semata-mata untuk memperoleh kesenangan, tetapi untuk belajar keterampilan berbahasa atau unsur berbahasa tertentu. Dworetzky dalam Mujib dan rahmawati (2013 : 33), menjelaskan bahwa setiap permainan bahasa yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Musthafa dalam Mujib dan Rahmawati (2013 : 34) menyatakan bahwa permainan dalam pembelajaran bahasa memiliki beberapa fungsi. Pertama, memberikan berbagai kegiatan yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Kedua, merangsang guru dan siswa agar pembelajaran menjadi menyenangkan. Ketiga, melatih unsur-unsur bahasa dan pengembangan keterampilan bahasa yang berbeda.

Menurut Suyatno dalam Mujib dan Rahmawati (2013 : 35), permainan yang benar dapat membuat pelajaran menjadi menarik, menguatkan pembelajaran, bahkan bisa dijadikan sebagai ujian. Permainan bahasa yang baik itu bukan sebatas permainan, tetapi harus mempengaruhi siswa dalam penguasaan bahasa. Peter Kline, dalam *The Everyday Genius*, mengatakan bahwa proses belajar dapat berlangsung sangat efektif apabila seseorang berada dalam keadaan yang *fun*.

Mujib dan Rahmawati (2013:39) menjelaskan beberapa kelebihan dalam permainan bahasa, yaitu :

1. Dapat meningkatkan keaktifan siswa ketika proses pembelajaran
2. Dapat mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.
3. Dengan adanya kompetisi antar siswa, dapat menumbuhkan semangat siswa untuk lebih maju.
4. Permainan bahasa dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetensi social siswa.
5. Materi yang dikomunikasikan dapat meninggalkan kesan di hati siswa sehingga pengalaman keterampilan yang dilatih susah dilupakan

## **2.5 Permainan Bursa Kata**

Permainan ‘Bursa Kata’ merupakan salah satu teknik pembelajaran kosakata. Teknik pembelajaran ‘Bursa Kata’ bertujuan agar siswa dapat menguasai dan menerangkan makna kosakata yang dituliskan di kartu (Suyatno,2004:74). Permainan ini dapat dilakukan secara perorangan maupun kelompok. Tetapi dikarenakan kondisi kelas yang memiliki siswa banyak dan waktu yang terbatas maka sebaiknya dilakukan secara kelompok.

Langkah-langkah dalam permainan ‘Bursa Kata’ :

1. 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.
2. Guru memberikan toples yang berisikan kartu kosakata kepada siswa.

3. Siswa dipersilahkan untuk mengambil kartu. Jumlah kartu yang diambil bebas sesuai dengan kehendak masing-masing kelompok.
4. Siswa menjawab kata yang dituliskan di kartu. Jika siswa mendapat kartu berbahasa jepang, maka siswa menjawab dengan mengucapkan arti dari kosakata tersebut. Dan juga sebaliknya, jika siswa mendapat kartu berbahasa Indonesia, siswa menjawab dengan mengucapkan kosakata yang tertulis dengan bahasa jepang.
5. Siswa yang menjawab benar akan diberikan nilai 10, dan siswa yang menjawab salah akan dikurangi nilainya 10
6. Siswa yang mendapat nilai terbanyak yang menjadi pemenangnya.

## **2.6 Kerangka Berpikir**

Permainan ‘Bursa Kata’ sebagai teknik pembelajaran di SMAN 2 Indramayu diharapkan siswa lebih mudah dalam menguasai kosakata. Karena dengan teknik permainan ‘Bursa Kata’ ini dapat melatih siswa untuk mengingat kembali kosakata yang sudah dipelajari di pelajaran sebelumnya dan kosakata yang baru dipelajari. Permainan ini tidak memerlukan banyak biaya, hanya peralatan sederhana seperti toples tembus pandang, dan kartu yang bertuliskan kosakata sehingga dapat dengan mudah dimainkan. Dengan sistem pengurangan nilai dapat menjadikan siswa berhati-hati ketika mengambil kartu dan termotivasi agar menjadi pemenang dengan cara mendapat nilai paling banyak. Selain itu, jika siswa belajar dalam kondisi yang bersemangat dan menyenangkan, pembelajaran



akan berjalan dengan lancar dan materi yang diajarkan akan dapat dikuasai dengan baik.

## **2.7 Hipotesis**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah penggunaan teknik permainan ‘Bursa Kata’ efektif untuk meningkatkan kemampuan menguasai kosakata siswa SMAN 2 Indramayu. Setelah menggunakan permainan ini dalam pembelajaran bahasa Jepang, siswa dapat menguasai kosakata dengan lebih baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan tes penguasaan kosakata, hasil tes lebih baik setelah menggunakan teknik permainan ‘Bursa Kata’.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas dari permainan ‘Bursa Kata’ dalam meningkatkan kemampuan kosakata. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang datanya berupa angka-angka yang diolah dengan menggunakan metode statistik.

#### **3.2 Variabel Penelitian**

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel. Yaitu :

- a. Variabel bebas (x) : Variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebasnya adalah teknik permainan ‘Bursa Kata’.
- b. Variabel terikat (y) : Variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikatnya adalah kemampuan menguasai kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI IIS SMAN 2 INDRAMAYU

### **3.3 Populasi dan Sampel**

Populasi adalah keseluruhan jumlah subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IIS SMAN 2 INDRAMAYU.

Sampel adalah sebagian dari populasi yang dianggap bisa mewakili dari keseluruhan populasi yang ada. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IIS 1 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas XI IIS 2 sebagai kelas kontrol. Jumlah sampel dari kelas eksperimen dan terkontrol adalah 60 orang

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan menguasai kosakata siswa sesudah menggunakan teknik permainan 'Bursa Kata'.

b. Observasi

Observasi digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari teknik permainan 'Bursa Kata'. Observasi dilakukan pada saat teknik permainan 'Bursa Kata' sedang berlangsung.

### **3.5 Instrumen Penelitian**

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

a. Instrumen Tes

Tes yang diberikan berupa soal objektif, diambil dari materi yang sudah diberikan, yaitu materi dari buku Mengenal Bahasa Jepang Jilid 2 terbitan MGMP Bahasa Jepang Jawa Barat, pelajaran 5 (*uchi ni aru mono*), pelajaran 6 (*mainichi no seikatsu*). Alasan pemilihan materi karena disesuaikan dengan waktu penelitian. Instrumen penelitian tersebut harus diuji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu.

b. Instrumen Non-tes

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

### **3.6 Validitas dan Reliabilitas**

#### **3.6.1 Validitas Soal**

Kevalidan suatu alat ukur berkenaan dengan ketepatannya dalam mengukur apa yang hendak diukurnya. 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 XI IIS 1 SMAN 2 Indramayu menggunakan materi dari buku Mengenal Bahasa Jepang Jilid 2 terbitan MGMP Bahasa Jepang Jawa Barat.

### 3.6.2 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 :

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

$$r = \frac{20}{20-1} \left( \frac{14.7733 - 4.844444}{14.7733} \right)$$

$$r = \frac{20}{19} \left( \frac{9.92886}{14.7733} \right)$$

$$r = 1.05(0.672)$$

$$r = 0.705$$

Pada interval kepercayaan = 5% dengan n= 14 diperoleh r tabel= 0.623 dan r hitung= 0.705. Karena r hitung > r tabel, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen soal tersebut reliabel.

### 3.7 Teknik Pengolahan Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara satu variabel dengan variabel yang lainnya. 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).  
Data yang diperoleh dari kelas kontrol dan eksperimen diolah menggunakan rumus *t-test*.

Rumus *t test* atau rumus untuk mencari nilai t hitung adalah:

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

Keterangan:

*t* : nilai t hitung yang dicari

*M<sub>X</sub>* : mean X (kelas eksperimen)

*M<sub>Y</sub>* : mean Y (kelas kontrol)

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

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

**a. Membuat tabel persiapan.**

Tabel persiapan

No.	X	Y	X	Y	$x^2$	$y^2$
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
$\Sigma$						
M						

Keterangan :

- 1) Kolom (1) diisi dengan nomor urut, sesuai dengan jumlah sampel.
- 2) Kolom (2) diisi 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



$\Sigma Y$  : jumlah seluruh data Y

$N_2$  : jumlah data atau sampel Y

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

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

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

Keterangan:

Sdx : standar deviasi variabel X

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

$N_1$  : jumlah data atau sampel X

Sdy : standar deviasi variabel Y

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

$N_2$  : jumlah data atau sampel Y

**d. Mencari standar error mean kedua variabel dengan rumus :**

$$SEM_x = \frac{Sdx}{\sqrt{N_1 - 1}}$$

$$SEM_y = \frac{Sdy}{\sqrt{N_2 - 1}}$$

Keterangan:

SEM X : standar error mean X

Sdx : standar deviasi variabel X

$N_1$  : 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 X<sup>2</sup> : standar error mean X yang dikuadratkan

SEM Y<sup>2</sup> : standar error mean Y yang dikuadratkan

**f. Mencari nilai t hitung dengan rumus :**

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

Keterangan:

t : nilai t hitung yang dicari

MX : mean X (kelas eksperimen)

MY : 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 ‘Bursa Kata’ efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata siswa SMAN 2 Indramayu.

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

### 3.8 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 ‘Bursa Kata’ dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. *Treatment* atau perlakuan pada kelas eksperimen akan dilakukan sebanyak empat kali pertemuan, yaitu pada tanggal 27 Oktober dan 3, 10, dan 17 November 2014. *Treatment* pertama pada tanggal 27 Oktober 2014, mengajarkan pelajaran 5 mengenai benda-benda yang ada di rumah, menghitung benda-benda elektronik dan mebeler, dan belajar mengenai keadaan lingkungan sekitar rumah. *Treatment* kedua pada tanggal 3 November 2014, mengajarkan pelajaran 6 mengenai kegiatan sehari-hari dalam Bahasa Jepang. *Treatment* ketiga pada tanggal 10 November 2014, mengajarkan pelajaran 6 mengenai kegiatan sehari-hari beserta waktu kegiatannya.

Dan pada tanggal 17 November 2014 dilaksanakan *treatment* keempat, *treatment* terakhir mengajarkan pelajaran 6 mengenai jenis makanan dan minuman yang kita makan dan minum sehari-hari.

## 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. Tes dilaksanakan pada tanggal 24 November 2014.

### 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 IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini diuraikan hasil penelitian berupa hasil pengumpulan data tes kosakata kelas XI IIS SMAN 2 Indramayu.

#### 4.1 Hasil Penelitian

Data yang diperoleh berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan pada kelas eksperimen adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1.1 Daftar Nilai Tes Kelas Eksperimen dan Kelas Terkontrol

Kelas Eksperimen			Kelas Terkontrol		
No.	Nama	Nilai	No.	Nama	Nilai
1	AS	60	1	AR	60
2	ALG	90	2	AD	65
3	AA	60	3	AYF	70
4	DJ	75	4	AI	75
5	DNF	75	5	BY	45
6	DW	65	6	DPV	85
7	DRPH	100	7	EV	45
8	FN	65	8	ES	50
9	F	85	9	EP	45
10	FDH	85	10	FP	60
11	IM	55	11	GK	60
12	IO	75	12	IAM	50
13	INK	75	13	INA	75
14	J	50	14	J	65
15	LM	85	15	K	65
16	MAT	85	16	MM	60
17	MA	85	17	MRM	50
18	MI	65	18	MAM	50
19	NS	80	19	NN	75
20	NLA	90	20	NN	70

21	N	70	21	PM	65
22	PDA	65	22	RWA	60
23	RR	50	23	RTM	70
24	R	70	24	SR	65
25	R	75	25	SM	70
26	SRP	90	26	S	60
27	SYD	85	27	TF	80
28	T	85	28	VZ	75
29	W	80	29	WH	50
30	YMA	80	30	WW	50
<b>Jumlah</b>		2255	<b>Jumlah</b>		1865
<b>Mean</b>		75,1667	<b>Mean</b>		62,1667

Data pada tabel 4.1.1 menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh kelas eksperimen adalah 100 dan nilai terendah adalah 50. Nilai rata-rata dari kelas eksperimen adalah 75,1667. Dan data pada tabel 4.1.2 pada kelas terkontrol menunjukkan nilai tertinggi yang diperoleh adalah 85 dan nilai terendah adalah 45. Nilai rata-rata dari kelas terkontrol adalah 62,1667.

Nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen sudah memenuhi standar KKM (kriteria ketuntasan minimal) SMAN 2 Indramayu mata pelajaran Bahasa Jepang yaitu 75.

#### 4.2 Analisis Hasil Tes

Hasil dari tes yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol.

Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi karena kelas eksperimen menggunakan teknik permainan ‘Bursa kata’ dalam latihan mengingat kosakata, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan permainan ‘Bursa Kata’.

### 4.3 Uji Hipotesis

Untuk mengetahui efektif atau tidaknya permainan ‘Bursa Kata’ dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang, dihitung menggunakan rumus *t test* yaitu :

$$t_o = \frac{M_x - M_y}{SEM_{x-y}}$$

Berikut adalah tabel persiapan untuk mencari t hitung :

No.	X	Y	x	y	x <sup>2</sup>	y <sup>2</sup>
1	100	85	24.83333333	22.83333333	616.694	521.361
2	90	80	14.83333333	17.83333333	220.028	318.028
3	90	75	14.83333333	12.83333333	220.028	164.694
4	90	75	14.83333333	12.83333333	220.028	164.694
5	85	75	9.83333333	12.83333333	96.6944	164.694
6	85	70	9.83333333	7.83333333	96.6944	61.3611
7	85	70	9.83333333	7.83333333	96.6944	61.3611
8	85	70	9.83333333	7.83333333	96.6944	61.3611
9	85	70	9.83333333	7.83333333	96.6944	61.3611
10	85	70	9.83333333	7.83333333	96.6944	61.3611
11	85	70	9.83333333	7.83333333	96.6944	61.3611
12	80	65	4.83333333	2.83333333	23.3611	8.02778
13	80	65	4.83333333	2.83333333	23.3611	8.02778
14	80	65	4.83333333	2.83333333	23.3611	8.02778
15	75	65	-0.16666667	2.83333333	0.02778	8.02778
16	75	60	-0.16666667	-2.16666667	0.02778	4.69444
17	75	60	-0.16666667	-2.16666667	0.02778	4.69444
18	75	60	-0.16666667	-2.16666667	0.02778	4.69444
19	75	60	-0.16666667	-2.16666667	0.02778	4.69444
20	70	60	-5.16666667	-2.16666667	26.6944	4.69444

21	70	60	-5.166666667	-2.166666667	26.6944	4.69444
22	65	50	-10.16666667	-12.16666667	103.361	148.028
23	65	50	-10.16666667	-12.16666667	103.361	148.028
24	65	50	-10.16666667	-12.16666667	103.361	148.028
25	65	50	-10.16666667	-12.16666667	103.361	148.028
26	60	50	-15.16666667	-12.16666667	230.028	148.028
27	60	50	-15.16666667	-12.16666667	230.028	148.028
28	55	45	-20.16666667	-17.16666667	406.694	294.694
29	50	45	-25.16666667	-17.16666667	633.361	294.694
30	50	45	-25.16666667	-17.16666667	633.361	294.694
	2255	1865	0	2.20268E-13	4624.17	3534.17
Mean	75.1667	62.1667				

### Langkah-langkah mencari nilai t hitung :

Rata-rata kelas eksperimen (x)

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

$$Mx = \frac{2255}{30}$$

$$Mx = 75,1667$$

Rata-rata kelas kontrol (y)

$$My = \frac{\sum y}{N_2}$$

$$My = \frac{1865}{30}$$

$$My = 62,16$$

Standar deviasi kelas eksperimen (x)

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

$$Sdx = \sqrt{\frac{4624,17}{30}}$$

$$Sdx = \sqrt{154,139}$$

$$Sdx = 12,4153$$

Standar deviasi kelas kontrol (y)

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

$$Sdy = \sqrt{\frac{3534,17}{30}}$$

$$Sdy = \sqrt{117,805}$$

$$Sdy = 10,8538$$

Standar error kelas eksperimen (x)

$$SEMx = \frac{Sdx}{\sqrt{N_1 - 1}}$$

$$SEMx = \frac{12,4153}{\sqrt{29}}$$

$$SEMx = \frac{12,4153}{5,3851}$$

Standar error kelas kontrol (y)

$$SEMy = \frac{Sdy}{\sqrt{N_2 - 1}}$$

$$SEMy = \frac{10,8538}{\sqrt{29}}$$

$$SEMy = \frac{10,8538}{5,3851}$$



$$SEM_x = \frac{12,4153}{5,3851}$$

$$SEM_x = 2,30546$$

$$SEM_y = \frac{12,6062}{5,3851}$$

$$SEM_y = 2,01551$$

Standar error perbedaan mean X dan Y

$$SEM_{x-y} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2}$$

$$SEM_{x-y} = \sqrt{2,30546^2 + 2,01551^2}$$

$$SEM_{x-y} = \sqrt{5,31514 + 4,06228}$$

$$SEM_{x-y} = \sqrt{9,37742}$$

$$SEM_{x-y} = 3,06225$$

Nilai *t* hitung :

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{SEM_{x-y}}$$

$$t_0 = \frac{75,1667 - 62,16}{3,06225}$$

$$t_0 = \frac{13,0067}{3,06225}$$

$$t_0 = 4,2452$$

Dari hasil perhitungan menggunakan rumus *t test*, diperoleh *t hitung* = 4,2452. Nilai *t tabel* untuk N = 60 dan derajat kebebasan (db) N-2 = 58 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 teknik “Permainan ‘Bursa Kata’ memiliki efektivitas dalam meningkatkan kemampuan

menguasai kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI IIS SMAN 2 Indramayu” dapat diterima.

#### **4.4 Analisis Hasil Observasi**

##### **4.4.1 Kelebihan dan Kekurangan Permainan ‘Bursa Kata’**

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan, teknik permainan ‘Bursa Kata’ memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari teknik permainan ‘Bursa Kata’ adalah sebagai berikut :

1. Siswa dapat berfikir cepat sehingga lebih mudah dalam menghafal dan menguasai kosakata
2. Siswa yang lebih menguasai kosakata dapat menjadi tutor sebaya, ketika permainan berlangsung bisa saling bertanya, sehingga kemampuan kosakatanya lebih bertambah
3. Dapat melatih siswa untuk mengingat kosakata yang telah dipelajari sebelumnya dan kosakata yang baru dipelajari
4. Sistem pengurangan nilai yang diberlakukan dalam permainan membuat siswa lebih teliti ketika mengambil jumlah kartu
5. Persaingan dalam mendapatkan nilai terbanyak menjadikan siswa termotivasi dalam mengingat dan menguasai kosakata

Kekurangan dari teknik permainan ‘Bursa Kata’ adalah sebagai berikut :

1. Siswa sulit dikondisikan karena lebih memilih berkelompok dengan teman yang sudah akrab. Sehingga kemampuan antar kelompok tidak seimbang
2. Karena permainan dilakukan secara berkelompok, guru tidak dapat mengetahui kemampuan kosakata individu tiap siswa
3. Saat permainan berlangsung dikarenakan kondisi siswa yang terlalu bersemangat, kelas menjadi lebih ramai

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam teknik permainan ‘Bursa kata’ guru harus memperhatikan beberapa hal yaitu mampu mengkondisikan siswa agar waktu yang dapat digunakan dengan efisien. Guru harus mengetahui kemampuan tiap siswa, agar dapat membagi kelompok secara merata. Artinya kemampuan antar kelompok sama, tidak ada kelompok yang kemampuannya lebih tinggi dibanding kelompok yang lain.

Berikut ini adalah hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti :

No.	Aspek yang diamati	Catatan
1	Kegiatan teknik Permainan ‘Bursa Kata’	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cara permainannya adalah, guru memberikan banyak kartu yang berisikan kosakata. Apabila siswa mendapatkan kartu kosakata berbahasa Jepang, siswa harus mengartikannya kedalam bahasa Indonesia. Begitu juga sebaliknya, apabila siswa mendapatkan kartu kosakata berbahasa Indonesia, siswa harus mengubahnya kedalam Bhasa Jepang.</li> <li>• Alur permainan harus dijelaskan dengan baik.</li> <li>• Karena permainan dilakukan secara kelompok, pada awalnya agak kerepotan dalam mengkondisikan siswa.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terjadi ketidak seimbangan antara siswa yang pintar dan kurang pintar dalam pengambilan kartu.</li> <li>• Keadaan siswa yang terlalu semangat dalam melakukan permainan membuat kelas menjadi ramai.</li> </ul>
2	Respon siswa terhadap teknik permainan 'Bursa Kata'	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dapat memahami alur permainan yang sudah dijelaskan.</li> <li>• Siswa dapat melakukan permainan dengan benar.</li> <li>• Ketika melakukan permainan, siswa saling diskusi dalam menentukan jawaban</li> </ul>
3	Kekurangan dan Kelebihan teknik permainan 'Bursa Kata'	<p>Kekurangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dibutuhkan waktu yang cukup lama dalam mengkondisikan siswa.</li> <li>• Keadaan siswa yang terlalu bersemangat membuat kelas menjadi ramai.</li> </ul> <p>Kelebihan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat membantu siswa dalam menguasai kosakata.</li> <li>• Dapat membantu siswa dalam berfikir cepat.</li> <li>• Pada saat diskusi, siswa yang lebih menguasai kosakata dapat menjadi tutor sebaya.</li> <li>• Memotivasi siswa dalam menguasai kosakata.</li> </ul>

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan ‘Bursa Kata’ efektif untuk meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI IIS SMAN 2 Indramayu. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes yang dikerjakan oleh siswa menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh kelas eksperimen adalah 100 dan nilai terendah adalah 50. Nilai rata-rata dari kelas eksperimen adalah 75,1667. Sedangkan pada kelas terkontrol menunjukkan nilai tertinggi yang diperoleh adalah 85 dan nilai terendah adalah 45. Nilai rata-rata dari kelas kontrol adalah 62,1667.

Dari hasil perhitungan menggunakan rumus *t test*, diperoleh *t hitung* = 4,2452. Nilai *t tabel* untuk  $N = 60$  dan derajat kebebasan (db)  $N-2 = 58$  adalah 2,01 (5%) dan 2,68 (1%). Nilai *t hitung* lebih besar daripada nilai *t tabel* (pada taraf signifikansi 5%). Karena *t hitung* lebih besar dari pada *t tabel* maka hipotesis yang berbunyi “Permainan Bursa Kata memiliki efektivitas dalam meningkatkan kemampuan menguasai kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMAN 2 Indramayu” diterima.

Berdasarkan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari permainan ‘Bursa Kata’ adalah dapat membantu siswa dalam menguasai kosakata, baik kosakata yang sudah dipelajari pada pelajaran sebelumnya maupun kosakata yang baru dipelajari, dapat melatih siswa untuk berfikir cepat ketika mengartikan

kosakata, dapat menjadikan siswa yang lebih menguasai kosakata sebagai tutor sebaya, siswa bisa saling bertanya sehingga siswa yang pemahaman mengenai kosakatanya kurang bisa lebih mengerti dan penguasaan kosakatanya bertambah, dapat meningkatkan ketelitian siswa ketika mengambil jumlah kartu dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menguasai kosakata agar bisa memperoleh nilai terbanyak. Sedangkan kekurangan dari teknik permainan ‘Bursa Kata’ adalah dikarenakan permainan yang dilakukan secara berkelompok, guru tidak dapat mengetahui kemampuan kosakata individu tiap siswa, bagi kelompok yang penguasaan kosakatanya sama-sama kurang, akan kesulitan ketika mengartikan kosakata, sehingga nilai yang diperoleh hanya sedikit, dan dikarenakan kondisi siswa yang terlalu bersemangat menjadikan kelas menjadi lebih ramai.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan simpulan dari penelitian ini, saran yang dapat peneliti sampaikan adalah :

1. Permainan ‘Bursa Kata’ 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.
2. Bagi pengajar bahasa Jepang, ketika teknik permainan ini dilakukan di kelas, guru sebaiknya mengetahui kemampuan kosakata dari tiap siswa. Sehingga ketika permainan dilakukan secara berkelompok, kelompok yang dibentuk memiliki kemampuan yang merata.

3. Bagi calon peneliti yang ingin melakukan penelitian sejenis, dapat menggunakan materi kosakata sebagai bahan penelitian dengan menggunakan permainan yang berbeda. Sehingga dapat tercipta metode-metode maupun teknik pembelajaran yang lebih menarik yang dapat membantu dan menunjang proses pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Jepang.
4. Ketika melakukan observasi, sebaiknya dilakukan oleh orang lain agar hasil penilaian lebih objektif.

## Daftar Pustaka

- Albastomi, Zazid. 2015. *Efektivitas Permainan Tunjuk Abjad untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Siswa SMAN 1 Salaman*. Skripsi : UNNES
- Alwi, Hasan. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta
- Chaer, Abdul. 2000. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta : Rineka Cipta
- Dahidi, Ahmad & Sudijanto. 2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint blanc
- Khalida, Bella Ens. 2014. *Efektivitas Permainan Komunikata untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Siswa Kelas X SMA PGRI 1 Kendal*. Skripsi : UNNES
- Kushartanti, dkk. 2005. *Pesona Bahasa : Langkah Awal Memahami Linguistik*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2011. *Metode Permainan–permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press
- Rifa’i Achmad, dkk. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Semarang. UNNES Press
- Saraswati, Anggi Mutiara. 2015. *Efektivitas Permainan Kata Berkai untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Siswa MAN 1 Magelang*. Skripsi : UNNES
- Sujarno, dkk. 2011. *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta. BPNB D.I.Y
- Sutedi, Dedi. 2011. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: UPI Press
- Sudjianto, 2007. *Bahasa Jepang dalam Konteks Sosial dan Kebudayaanannya*. Bandung : UPI Press.
- Suyatno. 2004. *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya; SIC
- Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Pengajaran Kosakata*. Bandung : Angkasa



Kelas Eksperimen			Kelas Terkontrol		
No.	Nama	Nilai	No.	Nama	Nilai
1	AS	60	1	AR	60
2	ALG	90	2	AD	65
3	AA	60	3	AYF	70
4	DJ	75	4	AI	75
5	DNF	75	5	BY	45
6	DW	65	6	DPV	85
7	DRPH	100	7	EV	45
8	FN	65	8	ES	50
9	F	85	9	EP	45
10	FDH	85	10	FP	60
11	IM	55	11	GK	60
12	IO	75	12	IAM	50
13	INK	75	13	INA	75
14	J	50	14	J	65
15	LM	85	15	K	65
16	MAT	85	16	MM	60
17	MA	85	17	MRM	50
18	MI	65	18	MAM	50
19	NS	80	19	NN	75
20	NLA	90	20	NN	70
21	N	70	21	PM	65
22	PDA	65	22	RWA	60
23	RR	50	23	RTM	70
24	R	70	24	SR	65
25	R	75	25	SM	70
26	SRP	90	26	S	60
27	SYD	85	27	TF	80
28	T	85	28	VZ	75
29	W	80	29	WH	50
30	YMA	80	30	WW	50
<b>Jumlah</b>		2255	<b>Jumlah</b>		1865
<b>Mean</b>		75.1667	<b>Mean</b>		62,1667

**Tabel 1. Daftar Nilai Tes Kelas Eksperimen dan Kelas Terkontrol**

No	No Butir Soal																				X	X <sup>2</sup>
	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	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	8	64
2	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	12	144
3	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	16	256
4	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	6	36
5	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	9	81
6	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	6	36
7	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	289
8	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	5	25
9	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	15	225
10	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	12	144
11	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	12	144
12	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	6	36
13	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	15	225
14	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	9	81
15	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	11	121
	7	8	10	8	6	8	7	10	10	7	9	9	9	7	7	7	8	7	6	9	159	1907
<b>P</b>	0.47	0.53	0.67	0.53	0.4	0.53	0.47	0.67	0.67	0.47	0.6	0.6	0.6	0.47	0.47	0.47	0.53	0.47	0.4	0.6		
<b>q</b>	0.53	0.47	0.33	0.47	0.6	0.47	0.53	0.33	0.33	0.53	0.4	0.4	0.4	0.53	0.53	0.53	0.47	0.53	0.6	0.4		
<b>pq</b>	0.24	0.24	0.22	0.24	0.24	0.24	0.24	0.22	0.22	0.24	0.24	0.24	0.24	0.24	0.24	0.24	0.24	0.24	0.24	0.24	4.84	

Tabel 2. Perhitungan Uji Reliabilitas Instrumen

St<sup>2</sup> 14.7733

R 0.705

r tabel

(1%) 0.497

(5%) 0.623

## 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 : koefesien reliabilitas tes

k : jumlah butir soal

p : proporsi jawaban benar

q : proporsi jawaban salah

st<sup>2</sup> : varians total

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

### Langkah – langkah perhitungan reliabilitas instrument :

1. Menghitung  $\sum p.q$

$$\sum p.q = pq_1 + pq_2 + pq_3 + pq_4 + \dots + pq_{20}$$

$$= 0.24 + 0.24 + 0.22 + 0.24 + \dots + 0.24$$

$$= 4.84$$

2. Menghitung st<sup>2</sup> (varians total)

$$st^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

$$st^2 = \frac{1907 - \frac{(159)^2}{15}}{15}$$

$$st^2 = \frac{1907 - \frac{25281}{15}}{15}$$

$$st^2 = \frac{1907-1685.4}{15}$$

$$st^2 = \frac{221.6}{15}$$

$$st^2 = 14.7733$$

### 3. Menghitung Reliabilitas Instrumen

Rumus KR20 :

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

$$r = \frac{20}{20-1} \left( \frac{14.7733 - 4.84444}{14.7733} \right)$$

$$r = \frac{20}{19} \left( \frac{9.92886}{14.7733} \right)$$

$$r = 1.05(0.672)$$

$$r = 0.705$$

Pada interval kepercayaan = 5% dengan n= 14 diperoleh r tabel= 0.623 dan r hitung= 0.705.

Karena r hitung > r tabel, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen soal tersebut reliabel.

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 3. Tabel Nilai  $r$

No.	X	Y	x	y	x <sup>2</sup>	y <sup>2</sup>
1	100	85	24.83333333	22.83333333	616.694	521.361
2	90	80	14.83333333	17.83333333	220.028	318.028
3	90	75	14.83333333	12.83333333	220.028	164.694
4	90	75	14.83333333	12.83333333	220.028	164.694
5	85	75	9.83333333	12.83333333	96.6944	164.694
6	85	70	9.83333333	7.83333333	96.6944	61.3611
7	85	70	9.83333333	7.83333333	96.6944	61.3611
8	85	70	9.83333333	7.83333333	96.6944	61.3611
9	85	70	9.83333333	7.83333333	96.6944	61.3611
10	85	70	9.83333333	7.83333333	96.6944	61.3611
11	85	70	9.83333333	7.83333333	96.6944	61.3611
12	80	65	4.83333333	2.83333333	23.3611	8.02778
13	80	65	4.83333333	2.83333333	23.3611	8.02778
14	80	65	4.83333333	2.83333333	23.3611	8.02778
15	75	65	-0.16666667	2.83333333	0.02778	8.02778
16	75	60	-0.16666667	-2.16666667	0.02778	4.69444
17	75	60	-0.16666667	-2.16666667	0.02778	4.69444
18	75	60	-0.16666667	-2.16666667	0.02778	4.69444
19	75	60	-0.16666667	-2.16666667	0.02778	4.69444
20	70	60	-5.16666667	-2.16666667	26.6944	4.69444
21	70	60	-5.16666667	-2.16666667	26.6944	4.69444
22	65	50	-10.16666667	-12.16666667	103.361	148.028
23	65	50	-10.16666667	-12.16666667	103.361	148.028
24	65	50	-10.16666667	-12.16666667	103.361	148.028
25	65	50	-10.16666667	-12.16666667	103.361	148.028
26	60	50	-15.16666667	-12.16666667	230.028	148.028
27	60	50	-15.16666667	-12.16666667	230.028	148.028
28	55	45	-20.16666667	-17.16666667	406.694	294.694
29	50	45	-25.16666667	-17.16666667	633.361	294.694
30	50	45	-25.16666667	-17.16666667	633.361	294.694
	2255	1865	0	2.20268E-13	4624.17	3534.17
Mean	75.1667	62.1667				

**Tabel 4. Perhitungan *t*-test**

sdx	12.4153	xn-1	5.385164807	mx-my	13
sdY	10.8538	yn-1	5.385164807		
SEM <sub>X</sub>	2.30546				
SEM <sub>Y</sub>	2.01551				
SEM <sub>X-Y</sub>	3.06225				
to	4.24524	t tabel	2.0		

## Lampiran 1

教案 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
-------------------------------------

日時	: 27 Oktober 2014	
クラス	: XI IIS 1	
テーマ	: Pelajaran 5 <i>Uchi ni aru mono</i>	
目標	: Siswa dapat menyebutkan benda-benda yang ada di rumah, dapat menghitung benda-benda elektronik dan mebeler serta dapat menyebutkan keadaan lingkungan sekitar rumah dalam Bahasa Jepang.	
流れ Alur (時間 menit)		教材 Alat bantu
a. Pengantar (3 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aisatsu</li> <li>• Menjelaskan hari ini akan belajar mengenai <i>uchi ni aru mono</i>, yaitu benda-benda yang ada di rumah, menghitung benda-benda elektronik dan mebeler, dan keadaan lingkungan sekitar rumah</li> <li>• Bertanya kepada siswa benda apa saja yang ada di rumah, bagaimana keadaannya.</li> </ul>	
b. Mengulang materi kata sifat (10 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengulang kosakata yang sudah dipelajari sebelumnya.</li> </ul> Kosakata : hitotsu, futatsu, mittsu, yottsui, itsutsu, muttsu, nanatsu, yattsu, kokonotsu, too	
c. Pengenalan dan latihan kosakata baru (20 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memperlihatkan gambar kosakata dan mengucapkannya dalam bahasa Jepang. Siswa menirukan</li> <li>• Kosakata tersebut diulang dan dilatihkan kepada siswa (pengulangan dari kelas – kelompok – individu)</li> </ul> Kosakata : terebi, rajikase, kompyuutaa, eakon, reizouko, sempuuki, beddo, hondana, ichidai, nidai, sandai, yondai, godai, rokudai, nanadai, hachidai, kyuudai, juudai, ookii, chiisai, atarashii, furui, hiroi, semai, akarui, kurai, dan melatih bentuk negative dari kata sifat.	Media gambar kosakata
d. Pengenalan dan latihan pola kalimat baru (35 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan pola kalimat untuk menginformasikan benda yang ada di rumah dengan memberikan contoh :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Watashi no uchi ni rajio ga arimasu</li> <li>- Watashi no uchi ni reizouko ga arimasu</li> </ul>               Pola kalimat dilatihkan secara klasikal, kelompok, dan individu.             </li> <li>• Guru menuliskan pola kalimat di papan tulis.</li> </ul> <b>KB (tempat) ni KB (barang) ga arimasu</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan pola kalimat tanya dengan memberikan contoh :</li> </ul>	Media gambar kosakata

	<p>- Q : A-san no uchi ni eakon ga arimasuka? A : watashi no uchi ni eakon ga arimasen/ iie, arimasen</p> <p>- Q : B-san no uchi ni beddo ga arimasuka? A : watashi no uchi ni beddo ga arimasu/ hai, arimasu</p> <p>Pola kalimat dilatihkan secara klasikal, kelompok, dan individu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menuliskan pola kalimat di papan tulis.</li> </ul> <p><b>~san no uchi ni KB (barang) ga arimasuka?</b> Pola kalimat tersebut digunakan untuk menanyakan keberadaan benda di rumah.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan pola kalimat yang digunakan untuk menginformasikan jumlah benda yang ada di rumah dengan memberikan contoh :       <ul style="list-style-type: none"> <li>- Watashi no uchi ni terebi ga ichi dai arimasu</li> <li>- Watashi no uchi ni beddo ga itsutsu arimasu</li> </ul> </li> </ul> <p>Pola kalimat dilatihkan secara klasikal, kelompok, dan individu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menuliskan pola kalimat di papan tulis.</li> </ul> <p><b>KB (tempat) ni KB (barang) ga KB (jumlah) dai/tsu arimasu</b> Pola kalimat tersebut digunakan untuk menginformasikan jumlah benda yang ada di suatu tempat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan pola kalimat tanya dengan memberikan contoh :       <ul style="list-style-type: none"> <li>- Q : A-san no uchi ni eakon ga nandai arimasuka? A : ichidai arimasu</li> <li>- Q : B-san no uchi ni beddo ga ikutsu arimasuka? A : watashi no uchi ni beddo ga futatsu arimasu</li> </ul> </li> </ul> <p>Pola kalimat dilatihkan secara klasikal, kelompok, dan individu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan pola kalimat untuk menginformasikan keadaan suatu benda yang ada di rumah dengan memberikan contoh :       <ul style="list-style-type: none"> <li>- Watashi no heya wa akarui desu</li> <li>- Watashi no terebi wa furui desu</li> </ul> </li> </ul> <p>Pola kalimat dilatihkan secara klasikal, kelompok, dan individu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menuliskan pola kalimat di papan tulis.</li> </ul> <p><b>KB (tempat) wa KS desu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan pola kalimat tanya dengan memberikan contoh :       <ul style="list-style-type: none"> <li>- Q : A-san no rajikase wa donna rajikase desuka? A : atarashii desu</li> <li>- Q : B-san no heya wa donna heya desuka? A : akarukunai desu</li> </ul> </li> </ul> <p>Pola kalimat dilatihkan secara klasikal, kelompok, dan individu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menuliskan pola kalimat di papan tulis.</li> </ul> <p><b>~san no KB (barang) wa donna KB (barang) desuka?</b> Pola kalimat tersebut digunakan untuk menanyakan</p>	
--	--	--



	keberadaan benda di rumah.	
e. Latihan penerapan (20 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pra Kegiatan : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberikan pengantar kepada siswa tentang permainan yang akan dilakukan.</li> <li>- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok berisi 5-6 siswa.</li> <li>- Guru menjelaskan aturan main dari kegiatan. Jika siswa mendapat kartu berbahasa Jepang, harus mengartikannya kedalam Bahasa Indonesia. Jika mendapatkan kartu Bahasa Indonesia, siswa harus mengubahnya kedalam Bahasa Jepang. Kosakata yang digunakan merupakan kosakata yang baru dipelajari maupun yang sudah dipelajari.</li> </ul> </li> <li>• Kegiatan : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mempersilahkan siswa mengambil kartu kosakata sesuai dengan keinginan</li> <li>- Siswa saling berdiskusi dengan teman satu kelompok dan menuliskan jawabannya dalam waktu yang telah diberikan oleh guru</li> </ul> </li> <li>• Pasca Kegiatan : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salah satu anggota dari tiap kelompok melaporkan hasil diskusinya di depan kelas, hasil jawaban dikonfirmasi bersama-sama.</li> <li>- Nilai dituliskan di papan tulis</li> <li>- Siswa atau kelompok yang mendapatkan nilai terbanyak menjadi pemenangnya.</li> </ul> </li> </ul>	
f. Kesimpulan (2 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bertanya kepada siswa hari ini sudah belajar apa saja.</li> <li>• Guru bertanya kepada siswa apakah ada pertanyaan atau tidak.</li> </ul>	

教案 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
-------------------------------------

日時	: 3 November 2014	
クラス	: XI IIS 1	
テーマ	: Pelajaran 6 <i>Mainichi no seikatsu</i>	
目標	: Siswa dapat menyebutkan kegiatan sehari-hari dalam Bahasa Jepang	
流れ Alur (時間 menit)		教材 Alat bantu
a. Pengantar (3 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aisatsu</li> <li>• Menjelaskan hari ini akan belajar mengenai <i>mainichi no seikatsu</i>, yaitu kegiatan sehari-hari</li> <li>• Bertanya mengenai kehidupan sehari-hari siswa</li> </ul>	
b. Pengenalan dan latihan kosakata baru (30 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memperlihatkan gambar kosakata dan mengucapkannya dalam bahasa Jepang. Siswa menirukan</li> <li>• Kosakata tersebut diulang dan dilatihkan kepada siswa (pengulangan dari kelas – kelompok – individu)</li> </ul> <p>Kosakata : <i>nemasu, okimasu, kao wo araimasu, ha wo migakimasu, shawaa wo abimasu, oinori wo shimasu, hirune wo shimasu, shukudai wo shimasu, asa, hiru, yoru, kikimasu, rajio, teepu, yomimasu, zasshi, shimbun, manga, shousetsu, kakimasu, tegami, sakubun, nikki.</i></p>	Media gambar kosakata
c. Pengenalan dan latihan pola kalimat baru (35 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan pola kalimat mengenai kegiatan sehari-hari dengan memberikan contoh : <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Shawaa wo abimasu</i></li> <li>- <i>Asa shawaa wo abimasu</i></li> <li>- <i>Watashi wa asa shawaa wo abimasu</i></li> </ul> </li> </ul> <p>Pola kalimat dilatihkan secara klasikal, kelompok, dan individu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menuliskan pola kalimat di papan tulis.</li> </ul> <p><b>KB (benda) wo KK (bentuk masu) masu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan pola kalimat tanya dengan memberikan contoh : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Q : <i>A-san, asa nani wo shimasuka?</i></li> </ul> </li> </ul> <p>A : <i>kao wo araimasu</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Q : <i>B-san, hiru nani wo shimasuka?</i></li> </ul> <p>A : <i>hirune wo shimasu</i></p> <p>Pola kalimat dilatihkan secara klasikal, kelompok, dan individu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menuliskan pola kalimat di papan tulis.</li> </ul>	Media gambar kosakata

	<p><b>~san, nani wo shimasuka?</b>  Pola kalimat tersebut digunakan untuk menanyakan kegiatan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan pola kalimat bentuk negatif dari masu dengan memberikan contoh : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Shukudai wo shimasu → shukudai wo shimasen</li> <li>- Nikki wo kakimasu → nikki wo kakimasen</li> </ul> </li> </ul> <p>Pola kalimat dilatihkan secara klasikal, kelompok, dan individu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menuliskan pola kalimat di papan tulis.</li> </ul> <p><b>Kakimasu → kakimasen. Kata masu diganti dengan masen.</b></p> <p>Pola kalimat tersebut menjelaskan bentuk negatif</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan pola kalimat tanya dengan memberikan contoh : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Q : A-san wa asa Shimbun wo yomimasuka?</li> </ul> </li> </ul> <p>A : iie yomimasen</p> <p>Pola kalimat dilatihkan secara klasikal, kelompok, dan individu.</p>	
<p>d. Latihan penerapan (20 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pra Kegiatan : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberikan pengantar kepada siswa tentang permainan yang akan dilakukan.</li> <li>- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok berisi 5-6 siswa.</li> <li>- Guru menjelaskan aturan main dari kegiatan. Jika siswa mendapat kartu berbahasa Jepang, harus mengartikannya kedalam Bahasa Indonesia. Jika mendapatkan kartu Bahasa Indonesia, siswa harus mengubahnya kedalam Bahasa Jepang. Kosakata yang digunakan merupakan kosakata yang baru dipelajari maupun yang sudah dipelajari.</li> </ul> </li> <li>• Kegiatan : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mempersilahkan siswa mengambil kartu kosakata sesuai dengan keinginan</li> <li>- Siswa saling berdiskusi dengan teman satu kelompok dan menuliskan jawabannya dalam waktu yang telah diberikan oleh guru</li> </ul> </li> <li>• Pasca Kegiatan : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salah satu anggota dari tiap kelompok melaporkan hasil diskusinya di depan kelas, hasil jawaban dikonfirmasi bersama-sama.</li> <li>- Nilai dituliskan di papan tulis</li> <li>- Siswa atau kelompok yang mendapatkan nilai terbanyak menjadi pemenangnya.</li> </ul> </li> </ul>	
<p>e. Kesimpulan (2 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bertanya kepada siswa hari ini sudah belajar apa saja.</li> <li>• Guru bertanya kepada siswa apakah ada pertanyaan atau tidak.</li> </ul>	

教案 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
-------------------------------------

日時	: 10 November 2014	
クラス	: XI IIS 1	
テーマ	: Pelajaran 6 <i>Mainichi no seikatsu</i>	
目標	: Siswa dapat menyebutkan kegiatan sehari-hari beserta waktu kegiatannya dalam Bahasa Jepang.	
流れ Alur (時間 menit)	教材 Alat bantu	
a. Pengantar (3 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aisatsu</li> <li>• Menjelaskan hari ini akan belajar mengenai <i>mainichi no seikatsu</i> yaitu kegiatan sehari-hari</li> <li>• Bertanya kepada siswa kegiatan apa saja yang dilakukan sehari-hari. Jam berapa melakukan kegiatan tersebut.</li> </ul>	
b. Mengulang materi kata sifat (15 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengulang kosakata yang sudah dipelajari sebelumnya.</li> </ul> Kosakata : <i>nemasu, okimasu, kao wo araimasu, ha wo migakimasu, shawaa wo abimasu, oinori wo shimasu, hirune wo shimasu, shukudai wo shimasu, asa, hiru, yoru, kikimasu, rajio, teepu, yomimasu, zasshi, shimbun, manga, shousetsu, kakimasu, tegami, sakubun, nikki, jam 5, jam 5.30</i> (kosakata mengenai jam)	Media gambar kosakata
c. Pengenalan dan latihan kosakata baru (15 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memperlihatkan gambar kosakata dan mengucapkannya dalam bahasa Jepang. Siswa menirukan</li> <li>• Kosakata tersebut diulang dan dilatihkan kepada siswa (pengulangan dari kelas – kelompok – individu)</li> </ul> Kosakata : <i>ikimasu, gakkou, depaato, eigakan, kaerimasu, uchi, kimasu.</i>	Media gambar kosakata
d. Pengenalan dan latihan pola kalimat baru (35 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan pola kalimat untuk menginformasikan urutan kegiatan sehari-hari dengan memberikan contoh :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Watashi wa asa gakkou e ikimasu. Sorekara hon wo yomimasu</i></li> <li>- <i>Watashi wa hiru uchi e kaerimasu. Sorekara hirune wo shimasu</i></li> </ul> </li> </ul> Pola kalimat dilatihkan secara klasikal, kelompok, dan individu. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menuliskan pola kalimat di papan tulis.</li> </ul> <b>KB (tempat) wo KK (bentuk-masu) masu + sorekara + KB (tempat) wo KK (bentuk-masu)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan pola kalimat tanya dengan memberikan contoh :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Q : <i>A-san, asa nani wo shimasuka?</i></li> </ul> </li> </ul>	Media gambar kosakata

	<p>A : Shawaa wo abimasu. Sorekara gakkou e ikimasu Pola kalimat dilatihkan secara klasikal, kelompok, dan individu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan pola kalimat yang digunakan untuk menginformasikan pelaksanaan kegiatan yang sudah pasti waktu kegiatannya dengan memberikan contoh : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Watashi wa 06.00 ni okimasu</li> <li>- Watashi wa 07.00 ni gakkou e ikimasu</li> </ul> </li> </ul> <p>Pola kalimat dilatihkan secara klasikal, kelompok, dan individu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menuliskan pola kalimat di papan tulis.</li> </ul> <p><b>KB (waktu) ni KK (bentuk-masu) masu</b> Pola kalimat tersebut digunakan untuk menginformasikan pelaksanaan kegiatan yang sudah pasti waktu kegiatannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan pola kalimat tanya dengan memberikan contoh : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Q : A-san, asa 05.00 ni nani wo shimasuka?</li> </ul> </li> </ul> <p>A : oinori wo shimasu Pola kalimat dilatihkan secara klasikal, kelompok, dan individu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan pola kalimat untuk menginformasikan pelaksanaan kegiatan yang masih kira-kira waktu pelaksanaannya dengan memberikan contoh : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Watashi wa 14.00 goro uchi e kaerimasu</li> <li>- Watashi wa 22.00 goro nemasu</li> </ul> </li> </ul> <p>Pola kalimat dilatihkan secara klasikal, kelompok, dan individu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menuliskan pola kalimat di papan tulis.</li> </ul> <p><b>KB (waktu) goro KK (bentuk-masu) masu</b> Pola kalimat tersebut digunakan untuk menginformasikan pelaksanaan kegiatan yang masih kira-kira waktu pelaksanaannya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan pola kalimat tanya dengan memberikan contoh : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Q : A-san, nanji goro hirune wo shimasuka?</li> </ul> </li> </ul> <p>A : sanji goro hirune wo shimasu Pola kalimat dilatihkan secara klasikal, kelompok, dan individu.</p>	
e. Latihan penerapan (20 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pra Kegiatan : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberikan pengantar kepada siswa tentang permainan yang akan dilakukan.</li> <li>- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok berisi 5-6 siswa.</li> <li>- Guru menjelaskan aturan main dari kegiatan. Jika siswa mendapat kartu berbahasa Jepang, harus mengartikannya kedalam Bahasa Indonesia. Jika mendapatkan kartu Bahasa Indonesia, siswa harus mengubahnya kedalam Bahasa Jepang. Kosakata yang digunakan merupakan kosakata yang baru</li> </ul> </li> </ul>	

	<p>dipelajari maupun yang sudah dipelajari.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mempersilahkan siswa mengambil kartu kosakata sesuai dengan keinginan</li> <li>- Siswa saling berdiskusi dengan teman satu kelompok dan menuliskan jawabannya dalam waktu yang telah diberikan oleh guru</li> </ul> </li> <li>• Pasca Kegiatan : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salah satu anggota dari tiap kelompok melaporkan hasil diskusinya di depan kelas, hasil jawaban dikonfirmasi bersama-sama.</li> <li>- Nilai dituliskan di papan tulis</li> <li>- Siswa atau kelompok yang mendapatkan nilai terbanyak menjadi pemenangnya.</li> </ul> </li> </ul>	
f. Kesimpulan (2 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bertanya kepada siswa hari ini sudah belajar apa saja.</li> <li>• Guru bertanya kepada siswa apakah ada pertanyaan atau tidak.</li> </ul>	

<b>教案 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran</b>
--

日時	: 17 November 2014	
クラス	: XI IIS 1	
テーマ	: Pelajaran 6 <i>Mainichi no seikatsu</i>	
目標	: Siswa dapat menyebutkan berbagai jenis makanan dan minuman yang kita makan dan minum sehari-hari dalam Bahasa Jepang	
流れ Alur (時間 menit)		教材 Alat bantu
a. Pengantar (3 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aisatsu</li> <li>• Menjelaskan hari ini akan belajar mengenai <i>mainichi no seikatsu</i> yaitu kegiatan sehari-hari</li> <li>• Bertanya kepada siswa, biasanya pagi makan dan minum apa?</li> </ul>	
b. Mengulang materi kata sifat (5 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengulang kosakata yang sudah dipelajari sebelumnya.</li> </ul> Kosakata : asa, hiru, yoru	Media gambar kosakata
c. Pengenalan dan latihan kosakata baru (20 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memperlihatkan gambar kosakata dan mengucapkannya dalam bahasa jepang. Siswa menirukan</li> <li>• Kosakata tersebut diulang dan dilatihkan kepada siswa (pengulangan dari kelas – kelompok – individu)</li> </ul> Kosakata : tabemasu, pan, tamago, sakana, niku, yasai, kudamono, gohan, asa gohan wo tabemasu, hiru gohan wo tabemasu, ban gohan wo tabemasu, nomimasu, koucha, mizu, miruku/gyuunyuu, juusu, koohii, osake.	Media gambar kosakata
d. Pengenalan dan latihan pola kalimat baru (35 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan pola kalimat untuk menginformasikan makanan yang dimakan dengan memberikan contoh :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Watashi wa niku wo tabemasu</li> <li>- Watashi wa yasai wo tabemasu</li> </ul>               Pola kalimat dilatihkan secara klasikal, kelompok, dan individu.             </li> <li>• Guru menuliskan pola kalimat di papan tulis.  <b>KB (makanan) wo tabemasu</b>                Pola kalimat ini digunakan untuk menginformasikan makanan apa yang kita makan             </li> <li>• Guru menjelaskan pola kalimat yang digunakan untuk menginformasikan dua macam makanan yang kita makan beserta waktunya dengan memberikan contoh :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Watashi wa asa gohan wa pan to tamago wo tabemasu</li> <li>- Watashi wa hiru gohan wa yasai to niku wo tabemasu</li> </ul> </li> </ul>	Media gambar kosakata

	<p>Pola kalimat dilatihkan secara klasikal, kelompok, dan individu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menuliskan pola kalimat di papan tulis.</li> </ul> <p><b>KB (makanan) wo tabemasu + to + KB (makanan) wo tabemasu</b></p> <p>Pola kalimat tersebut digunakan untuk menginformasikan makanan yang kita makan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan pola kalimat tanya dengan memberikan contoh :       <ul style="list-style-type: none"> <li>- Q : A-san, asa gohan wa nani wo tabemasuka?</li> </ul> </li> </ul> <p>A : gohan to sakana wo tabemasu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Q : B-san, hiru gohan wa nani wo tabemasuka?</li> </ul> <p>A : niku to gohan wo tabemasu</p> <p>Pola kalimat dilatihkan secara klasikal, kelompok, dan individu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menuliskan pola kalimat di papan tulis.</li> </ul> <p><b>(waktu makan) wa nani wo tabemasuka?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan pola kalimat untuk menginformasikan minuman yang kita minum dengan memberikan contoh :       <ul style="list-style-type: none"> <li>- Juusu wo nomimasu</li> <li>- Mizu wo nomimasu</li> </ul> </li> </ul> <p>Pola kalimat dilatihkan secara klasikal, kelompok, dan individu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menuliskan pola kalimat di papan tulis.</li> </ul> <p><b>KB (minuman) wo nomimasu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan pola kalimat tanya dengan memberikan contoh :       <ul style="list-style-type: none"> <li>- Q : A-san, asa nani wo nomimasuka?</li> </ul> </li> </ul> <p>A : koohii wo nomimasu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Q : B-san, hiru nani wo nomimasuka?</li> </ul> <p>A : juusu wo nomimasu</p> <p>Pola kalimat dilatihkan secara klasikal, kelompok, dan individu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menuliskan pola kalimat di papan tulis.</li> </ul> <p><b>Waktu + nani wo nomimasuka?</b></p> <p>Pola kalimat tersebut digunakan untuk menanyakan keberadaan benda di rumah.</p>	
e. Latihan penerapan (25 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pra Kegiatan :       <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberikan pengantar kepada siswa tentang permainan yang akan dilakukan.</li> <li>- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok berisi 5-6 siswa.</li> <li>- Guru menjelaskan aturan main dari kegiatan. Jika siswa mendapat kartu berbahasa Jepang, harus mengartikannya kedalam Bahasa Indonesia. Jika mendapatkan kartu Bahasa Indonesia, siswa harus mengubahnya kedalam Bahasa Jepang. Kosakata yang digunakan merupakan kosakata yang baru dipelajari maupun yang sudah dipelajari.</li> </ul> </li> </ul>	



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mempersilahkan siswa mengambil kartu kosakata sesuai dengan keinginan</li> <li>- Siswa saling berdiskusi dengan teman satu kelompok dan menuliskan jawabannya dalam waktu yang telah diberikan oleh guru</li> </ul> </li> <li>• Pasca Kegiatan : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salah satu anggota dari tiap kelompok melaporkan hasil diskusinya di depan kelas, hasil jawaban dikonfirmasi bersama-sama.</li> <li>- Nilai dituliskan di papan tulis</li> <li>- Siswa atau kelompok yang mendapatkan nilai terbanyak menjadi pemenangnya.</li> </ul> </li> </ul>	
f. Kesimpulan (2 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bertanya kepada siswa hari ini sudah belajar apa saja.</li> <li>• Guru bertanya kepada siswa apakah ada pertanyaan atau tidak.</li> </ul>	

## Lampiran 2

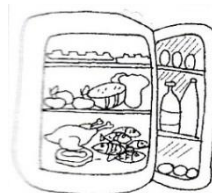
### KISI-KISI SOAL POST-TEST

No	Tujuan	Materi	Indikator	No. Soal	Nilai
1	Mampu menyebutkan benda-benda yang ada di rumah	Kosakata : Barang-barang di rumah <ul style="list-style-type: none"> <li>• Terebi, rajikase, kompyuuta, eakon, reizouko, sempuuki, beddo, hondana</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat menyebutkan benda-benda yang ada di rumah</li> </ul>	1 13 20	1 1 1
2	Mampu menghitung benda-benda elektronik	Kosakata : Kata bantu bilangan untuk elektronik <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ichidai, nidai, sandai, yondai, godai, rokudai, nanadai, hachidai, kyuudai, juudai, nandai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat menghitung benda-benda elektronik</li> </ul>	3	1
3	Mampu menghitung jumlah barang	Kosakata : Kata bantu bilangan untuk jumlah barang <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hitotsu, futatsu, mittsu, yottsui, itsutsu, mutsu, nanatsu, yatssu, kokonotsu, too, ikutsu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat menghitung jumlah barang</li> </ul>	7 17	1 1
4	Mampu menyebutkan keadaan lingkungan sekitar rumah	Kosakata : Kata sifat <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ooki, chiisai, atarashii, furui, hiroi, semai, akarui, kurai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat menyebutkan keadaan lingkungan sekitar rumah</li> </ul>	5 14	1 1
5	Mampu menyebutkan kata kerja dalam bahasa Jepang	Kosakata : Kata kerja (kegiatan sehari-hari) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nemasu, okimasu, kao wo araimasu, ha wo migakimasu, shawaa wo abimasu, oinori wo shimasu, hirune wo shimasu, shukudai wo shimasu, kikimasu, rajio, teepu, yomimasu, zasshi, shimbun, manga, shousetsu, kakimasu, tegami, sakubun, nikki, ikimasu, gakkou, depaato, eigakan, kaerimasu, uchi, kimasu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat menyatakan kata kerja kegiatan sehari-hari dalam bahasa Jepang</li> </ul>	4 8 9 10 11 12 15 16 19	1 1 1 1 1 1 1 1 1
7	Mampu menyebutkan nama-nama makanan dan minuman dalam bahasa Jepang	Kosakata : Makanan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pan, tamago, sakana, niku, yasai, kudamono, gohan, asa gohan wo tabemasu, hiru gohan eo tabemasu, ban gohan wo tabemasu,, nomimasu, koucha, mizu, miruku/gyuunyuu, juusu, koohii, osake</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat menyebutkan nama-nama makanan dan minuman dalam bahasa Jepang</li> </ul>	2 6 18	1 1 1

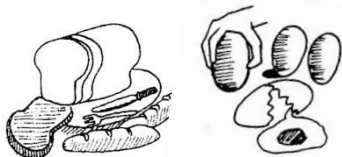
Lampiran 3

SOAL TES

1. Watashi no uchi ni ..... ga arimasu.

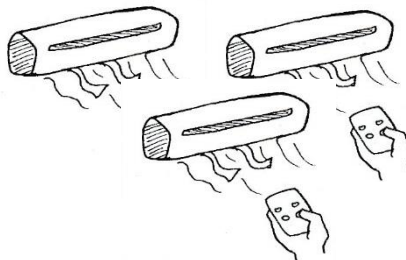


2.



Siti : Asa gohan wa nani wo tabemasuka?  
 Syamsul : ..... to ..... wo tabemasu.

3. Danang : Eakon ga nandai arimasuka?  
 Anggi : ..... arimasu.

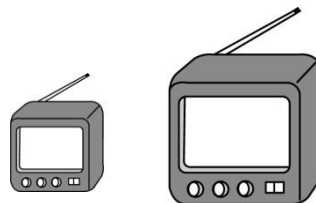


4.



Bambang san wa ..... wo .....

5. Watashi no terebi wa ..... desu.

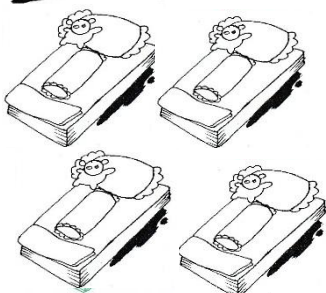


6.



Ari : Nana san, yoru nani wo nomimasuka.  
 Nana : ..... wo nomimasu.

7.



Joko : Beddo wa ikutsu arimasuka?  
 Bunga : ..... arimasu.

8.

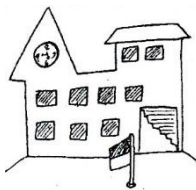


Watashi wa juuji ni .....

9. Watashi wa goji ni .....



10.



Sangkuni san wa ..... e ikimasu.

11. Bima san wa nikki wo .....



12.



Naomi san wa ..... e kaerimasu.

13.



Sri : Kore wa nan desuka?

David : ..... desu.

14. Watashi no heya wa ..... desu.



15.



Arjuna san wa yoru ha wo .....

16.



Drupadi san wa hiru ..... wo .....

17. Yudhistira : Hondana wa ikutsu arimasuka?

Nakula : ..... arimasu.



18.



Duryudhana san wa asa ..... wo nomimasu.

19. Khrisna san wa shinbun wo .....



20.



Watashi no uchi ni ..... ga arimasen.

**Lampiran 4****KUNCI JAWABAN SOAL**

1. Reizouko
2. Pan, tamago
3. Sandai
4. Shawaa wo abimasu
5. Chiisai
6. Miruku
7. Yotstu
8. Nemasu
9. Okimasu
10. Gakkou
11. Kakimasu
12. Uchi
13. Sempuuki
14. Akarui
15. Migakimasu
16. Ongaku wo kikimasu
17. Hitotsu
18. Koohii
19. Yomimasu
20. Kompyuutaa

## Lampiran 5

## LEMBAR OBSERVASI

Tujuan : Mengetahui kelebihan dan kekurangan permainan 'Bursa Kata'

Kelas : XI IIS 1

Sekolah : SMAN 2 Indramayu

Hari, tanggal : 27 Oktober, dan 3, 10 dan 17 November 2014

No.	Aspek yang diamati	Catatan
1	Kegiatan teknik Permainan 'Bursa Kata'	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cara permainannya adalah, guru memberikan banyak kartu yang berisikan kosakata. Apabila siswa mendapatkan kartu kosakata berbahasa Jepang, siswa harus mengartikannya kedalam bahasa Indonesia. Begitu juga sebaliknya, apabila siswa mendapatkan kartu kosakata berbahasa Indonesia, siswa harus mengubahnya kedalam Bhasa Jepang.</li> <li>• Alur permainan harus dijelaskan dengan baik.</li> <li>• Karena permainan dilakukan secara kelompok, pada awalnya agak kerepotan dalam mengkondisikan siswa.</li> <li>• Terjadi ketidak seimbangan antara siswa yang pintar dan kurang pintar dalam pengambilan kartu.</li> <li>• Keadaan siswa yang terlalu semangat dalam melakukan permainan membuat kelas menjadi ramai.</li> </ul>
2	Respon siswa terhadap teknik permainan 'Bursa Kata'	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dapat memahami alur permainan yang sudah dijelaskan.</li> <li>• Siswa dapat melakukan permainan dengan benar.</li> <li>• Ketika melakukan permainan, siswa saling diskusi dalam menentukan jawaban</li> </ul>
3	Kekurangan dan Kelebihan teknik permainan 'Bursa Kata'	<p>Kekurangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dibutuhkan waktu yang cukup lama dalam mengkondisikan siswa.</li> <li>• Keadaan siswa yang terlalu bersemangat membuat kelas menjadi ramai.</li> </ul> <p>Kelebihan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat membantu siswa dalam menguasai kosakata.</li> <li>• Dapat membantu siswa dalam berfikir cepat.</li> <li>• Pada saat diskusi, siswa yang lebih menguasai kosakata dapat menjadi tutor sebaya.</li> <li>• Memotivasi siswa dalam menguasai kosakata.</li> </ul>

## Lampiran 6

## SURAT KEPUTUSAN PENYUSUNAN SKRIPSI



**KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
Nomor: 1176/FBS/2014**

**Tentang  
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER  
GASAL/GENAP  
TAHUN AKADEMIK 2014/2015**

- 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 5 September 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 : GHISKA NABILA HANUM  
NIM : 2302410062  
Jurusan/Prodi : BAHASA & SASTRA ASING/Pend. Bhs. Jepang  
Topik : efektivitas permainan bursa kata untuk meningkatkan kemampuan mengingat kosakata siswa sma 2 Indramayu
- KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

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



DITETAPKAN DI : SEMARANG  
TANGGAL : 5 September 2014

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



2302410062

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

## Lampiran 7

## 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 : 3676/UN37.1.2/LT/2014

29 September 2014

Lamp. : -

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala SMAN 2 Indramayu  
di Indramayu

Dengan hormat, kami sampaikan bahwa dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa kami,

nama : Ghiska Nabila Hanum

nim : 2302410062

jurusan : BSA

jenjang program : S1

tahun akademik : 2014-2015

judul : Efektivitas Permainan Bursa Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Menguasai Kosakata Siswa SMAN 2 Indramayu

akan mengadakan penelitian di: Indramayu.

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.  
NIP. 1960080319890011001

Tembusan:

1. Ketjur. BSA
2. Ybs.



Lampiran 8

DOKUMENTASI PENELITIAN



