EFEKTIVITAS PERMAINAN *PUZZLE* KOSAKATA UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
Guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Alif Tina Ginty
NIM : 2302412041
Program studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

JURUSAN BAHASA DAN SASTRA ASING

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 15 Juni 2017

Pembimbing I	Pembimbing II
Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd.	Chevy Kusumah Wardhana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 196110021986012001	NIP. 198409092010121006

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

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

Hari : Kamis
Tanggal : 15 Juni 2017

Panitia Ujian Skripsi

1. **Ketua**

Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.
NIP 196202211989012001

2. **Sekretaris**

Retno Purnama Irawati, S.S.,M.A.
NIP 197807252005012002

3. **Penguji Utama**

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

4. **Penguji II/Pembimbing II**

Chevy Kusumah Wardhana, S.Pd., M.Pd
NIP 198409092010121006

5. **Penguji III/Pembimbing I**

Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd.
NIP 196110021986012001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Mengetahui
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

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

PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : Alif Tina Ginty

NIM : 2302412041

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

Fakultas : Bahasa dan Seni

menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi yang berjudul "**Efektivitas Penggunaan Permainan *Puzzle* Kosakata untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang"** yang saya tulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana, benar-benar merupakan karya saya sendiri yang saya hasilkan melalui hasil penelitian dan pembimbingan. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 15 Juni 2017

Alif Tina Ginty

NIM. 2302412041

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

- *"Manusia tidak dilahirkan mulia atau hina, kaya atau miskin, tetapi dilahirkan sama dengan yang lain. Siapa yang gigih belajar dan menguasai ilmu dengan baik akan menjadi mulia dan kaya, tetapi mereka yang jahil akan menjadi papa dan hina"*
  (Fukuzawa Yukichi)
- *"Alangkah syahdu menjadi kepompong; berkarya dalam diam, bertahan dalam kesempitan. Tetapi bila tiba waktu untuk jadi kupu-kupu, tak ada pilihan selain terbang menari; melantun kebaikan di antara bunga, menebar keindahan pada dunia"*
  (Salim A. Fillah)

Persembahan:

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orangtua dan saudari kembarku yang telah mencurahkan segenap kasih sayang dan doa.
2. Murobbiyah, mutarobbiyah, dan saudari - saudari lingkaran Islam.
3. Kawan - kawan seperjuangan di prodi Pendidikan Bahasa Jepang 2012 dan Asahi.
4. Teman - teman aktivis dakwah kampus di Lire Kaiwa, Linguabase, ILDKB, UMAI, dan UKKI Unnes.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Swt yang begitu banyak memberi kemudahan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul "**Efektivitas Penggunaan Permainan *Puzzle* Kosakata untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang"** sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

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

1. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, yang mengesahkan skripsi ini.
2. Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd., Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang sekaligus menjadi dosen pembimbing I, yang dengan tulus memberikan bimbingan serta motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Silvia Nurhayati, M.Pd., Koordinator Progam Studi Pendidikan Bahasa Jepang, yang telah memberikan fasilitas atas penulisan skripsi ini.
4. Chevy Kusumah Wardhana, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing II yang dengan sabar memberikan bimbingan serta arahannya hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Lispridona Diner, S.Pd., M.Pd, penguji I yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan saran-saran dalam memperbaiki skripsi ini.

6. Drs. H. Taufik, M.Pd., Kepala MAN 2 Semarang yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
7. Nunung Hermawan, S.Hum., Pengajar Bahasa Jepang MAN 2 Semarang yang memberikan kesempatan dan fasilitas untuk mengadakan penelitian ini.
8. Siswa siswi MAN 2 Semarang yang menjadi reponden dalam penelitian ini.
9. Amatullah Al Batul yang telah membantu membuat desain media penelitian ini.
10. Kedua orangtua, saudari kembar dan keluarga besarku yang tak pernah berhenti mendoakan, dan memberi semangat kepada penulis.
11. Murobbiyah serta saudari - saudari lingkaran Islam yang selalu memberi semangat dan inspirasi kepada penulis.
12. Adik-adik binaan mentoring lanjut, *personality school*, *mezurashii* dan mediterania.
13. Tim Kesebelasan Ihwah Rasul 16 Ramla binti Abu Sufyan
14. Teman - teman seperjuangan Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2012
15. Teman - teman aktivis Asahi, Lire Kaiwa, Linguabase, ILDKB, UMAI, dan UKKI Unnes
16. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak sangat peneliti harapkan untuk melengkapi penelitian ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Semarang, 15 Juni 2017

Penulis

SARI

Ginty, Alif Tina. 2017. *Efektivitas Permainan Puzzle Kosakata untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing 1 : Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd. Pembimbing II : Chevy Kusumah Wardhana, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci : Puzzle Kosakata Permainan, Penguasaan Kosakata

Dalam proses pembelajaran bahasa Jepang, penguasaan kosakata mutlak diperlukan. Hal ini dikarenakan penguasaan kosakata berkaitan erat dengan empat keterampilan berbahasa yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di MAN 2 Semarang, diperoleh hasil bahwa pada umumnya siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran bahasa Jepang, yakni dalam menguasai kosakata. Hal ini dikarenakan guru jarang menggunakan permainan atau media dalam pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan kurang antusias dalam mempelajari bahasa Jepang khususnya dalam mempelajari kosakata.

Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pengajaran yang menarik dan dapat membantu siswa meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan *puzzle* kosakata. *Puzzle* kosakata merupakan sarana yang sangat bermanfaat untuk mempelajari kembali kosakata.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan permainan puzzle kosakata dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Jenis penelitian ini adalah *true experimental design.* Responden dari penelitian ini adalah siswa kelas XII MAN 2 Semarang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan angket. Validitas yang digunakan adalah validitas isi dan untuk mengukur reliabilitas digunakan teknik belah dua kemudian dicari koefisien separuh tes menggunakan rumus *product moment*. Hipotesis diuji menggunakan teknik komparatif yaitu membandingkan hasil tes kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan rumus *t-test.*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} (t_{hitung} = 2,087 > t_{tabel} = 1,997) maka hipotesis kerja berbunyi "penggunaan permainan *puzzle* kosakata efektif untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang" diterima. Berdasarkan hasil angket tanggapan siswa, disimpulkan bahwa permainan *puzzle* kosakata baik digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

RANGKUMAN

Ginty, Alif Tina. 2017. *Efektivitas Permainan Puzzle Kosakata untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing 1 : Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd. Pembimbing II : Chevy Kusumah Wardhana, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci : **Puzzle Kosakata, Penguasaan Kosakata**

1. Latar Belakang Masalah

Menurut Mulyadi (2007:17), dalam proses pembelajaran bahasa, pembelajar diharapkan mampu menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Empat keterampilan di atas erat kaitannya dengan sedikit banyaknya kosakata yang dikuasai pembelajar. Oleh karena itu, bagi pembelajar bahasa Jepang, penguasaan kosakata mutlak diperlukan (Ningrum, 2012).

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di MAN 2 Semarang, diperoleh hasil bahwa pada umumnya siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran bahasa Jepang, yakni dalam menguasai kosakata. Hal ini dikarenakan guru jarang menggunakan permainan atau media dalam pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan kurang antusias dalam mempelajari bahasa Jepang khususnya dalam mempelajari kosakata.

Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan seperti yang terjadi di MAN 2 Semarang, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan dapat membantu siswa meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan *puzzle* kosakata.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis ingin melakukan penelitian mengenai efektivitas penggunaan permainan *puzzle* kosakata dalam pengajaran

kosakata bahasa Jepang dengan judul "Efektivitas Permainan *Puzzle* Kosakata untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang".

2. Landasan Teori

2.1 Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah suatu proses yang ditandai oleh adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan itu dapat berupa perubahan pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, kecakapan keterampilannya, daya kreasinya, daya penerimaannya, dan lain-lain aspek yang ada pada individu. (Khalilullah, 2012:15)

Sedangkan yang dimaksud pembelajaran, menurut Muhaimin dalam Khalilullah (2012:16) adalah upaya untuk belajar.

2.2 Permainan dalam Pembelajaran

Games atau permainan, skenarionya dibuat oleh guru, diangkat dari permainan anak-anak atau hiburan yang menyenangkan dan menantang. Permainan sebagai media pembelajaran melibatkan siswa dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan, mendapat inspirasi, terdorong untuk kreatif dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama siswa dalam permainan ini. (Dananjaya, 2010:165)

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.3 Penguasaan Kosakata

Menurut Tarigan (2011:77) Penguasaan kosakata sangat penting dalam berbahasa, semakin kaya kosakata yang dimiliki oleh seseorang semakin besar pula keterampilan seseorang dalam berbahasa.

2.4 Permainan *Puzzle* Kosakata

Puzzle kosakata merupakan permainan yang dilakukan dengan cara merangkai atau menggabungkan kepingan puzzle berisi kosakata pada bahasa sasaran dan padanannya dalam bahasa Indonesia pada kepingan yang sepadan. (Butner, 2013:173)

3. Metode Penelitian

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen menggunakan rancangan eksperimen murni (*true experimental design)*. Model penelitian ini adalah model rancangan *Posttest-Only Control Design.*

3.2 Sampel Penelitian

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa MAN 2 Semarang. Kelas XII IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan XII IPA 2 sebagai kelas kontrol.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan angket. Tes digunakan untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai penggunaan permainan *puzzle* kosakata.

3.4 Validitas dan Reliabilitas

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi. Reliabilitas pada instrumen ini menggunakan teknik belah dua kemudian dicari koefisien

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

separuh tes menggunakan rumus *product moment*. Koefisien belahan pertama dan kedua dimasukan ke dalam rumus *Spearman-Brown*.

4. Hasil Analisis Data

4.1 Hasil *Post Test*

Dari hasil penelitian diperoleh data rata-rata nilai kelas eksperimen yaitu 90,75 dan kelas kontrol yaitu 86,36. Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol.

Untuk mengetahui efektif tidaknya penggunaan permainan *puzzle* kosakata terhadap penguasaan kosakata, hasil kedua kelompok diolah dengan membandingkan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian dimasukan ke dalam rumus t-test. Hasil dari perhitungan t-test tersebut adalah 2,087 kemudian dibandingkan dengan nilai *t tabel* 1,997 dengan taraf signifikasi 5 %.

4.2 Hasil Angket

Tanggapan siswa kelas XII MAN 2 Semarang terhadap penggunaan permainan *puzzle* kosakata dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang adalah 76% menyatakan bahwa *puzzle* kosakata sangat baik digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, sedangkan 9% menyatakan baik, serta 15% menyatakan permainan *puzzle* kosakata cukup baik dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh siswa kelas XII IPS 1 berpendapat bahwa *puzzle* kosakata baik digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data diketahui bahwa nilai t-test lebih besar dari nilai t tabel. Dengan demikian hipotesis kerja berbunyi "penggunaan permainan *puzzle* kosakata efektif untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang" diterima.

Berdasarkan hasil angket tanggapan siswa, disimpulkan bahwa permainan *puzzle* kosakata baik digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Siswa tertarik dengan permainan *puzzle* kosakata karena dapat membantu siswa menghafal kosakata bahasa Jepang.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

まとめ

日本語の語彙の能力を高めるための語彙パズルのゲームの効果

2017年

アリフ・ティナ・ギンティ

キーワード : 語彙パズルのゲーム、語彙の能力

1. 背景

Mulyadi (2007:17) によると語学学習で 4 つの言語能力（聞く、話す、よむ、と書く）術身に着けることができる。4 つの言語能力と生徒の所有語彙の数を関連する。つまり、日本語を勉強するひとために、語彙能力は絶対に必要である。(Ningrum, 2012).

スマラン弟２イスラム国立高等学校に予備調査によると一般的に生徒は日本語を理解するのは困難を経験する。特に語彙を身につける。教師は日本語学習でめってにゲームあるいは教育メディア使用しない原因であるから生徒は日本語を勉強するのはいやになるとあまり興味がない。

それ故にこのような問題を克服ために生徒の注意をひくと生徒の語彙能力を高めることができるという教育メディアが必要である。たとえば語彙パズルのゲームである。

背景を上に述べたによると筆者は日本語の語彙を勉強するでは効果的語彙パズルのゲームを研究したいと思う。「日本語の語彙の能力を高めるための語彙パズルのゲームの効果」と題名をもつ。

2. 基礎的な定義

2.1 学ぶと学習

学ぶはある人に変化の経過がある。その変化は個人の見地がある。たとえば、知識、性質、技術の能力、創設の能力などである(Khalilullah, 2012:15)。

Khalilullah (2012:16) に書いてある Muhaimin によると学習は学ぶのために努力である。

2.2 学習におけるゲーム

学習におけるゲームはこどもたちのゲームあるいはたのしくと挑戦する娯楽から教師が作成したシナリオである。学習におけるゲームは生徒を経験の経過と挑戦を巻き込む、インスピレーションをもらう。さらに、生徒も創造的を突き動かされるし生徒同士と相互作用する。(Dananjaya, 2010:165)

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.3 語彙の能力

Tarigan (2011:77)によると言語で語彙の能力は言語で非常に重要である。たくさん語彙を覚えれば覚えるほど言語のスキルは上手になる。

2.4 語彙パズルのゲーム

語彙パズルは　言語的の語彙の破片とインドネシア語の語彙の破片を組み立てるというゲームである。(Butner, 2013:173)

3. 研究の方法

3.1 研究のデザイン

本研究は定量的な研究で実験の *True Experiment Design* を使用した。

3.2 研究のサンプル

本研究のサンプルなるのはスマラン弟２イスラム国立高等学校の生徒である。12 年生社会クラスの１は実験クラスになる。12 年生理学クラスの２はコントロールクラスになる。

3.3 データを集める方法

データを集めるためにテストとアンケートを使用した。生徒の語彙の能力を分かるためにテストを使用した。語彙パズルのゲームに関する生徒の意見を分かるためにアンケートを使用した。

3.4 妥当性と信頼性

本研究の妥当性は validitas isi を使用した。信頼性を試みるために *split halves* という技術を使用した。半分テストの koefisien を知るために *product moment* という公式を使っている。その後テストの koefisien の 1 番とテストの koefisien の 2 番に *Spearman-Brown* という公式を数えされる。

4. 研究の結果

4.1 テストの結果

研究データの結果は、実験のクラスの平均点は90,75でコントロールのクラスの平均点は86,36である。実験のクラスの平均点はコントロールのクラスの平均点より高いである。

語彙パズルのゲームで語彙能力が高めるかどうかを決定するために、2 つの平均点のクラスを比べる。t test 公式を使用して、実験クラスとコントロールクラスの平均点を比べる、t の点は 2,087 である。その後 t の点と t-tabel (5% = 1,997)を比べる。

4.2 アンケートの結果

語彙パズルのゲームに関する生徒の意見によって、76%の生徒は日本語の語彙を勉強するで語彙パズルのゲーム使用するのはとてもよいと述べた。9%の生徒はよいと述べた。さらに、15%の生徒は語彙パズルのゲームがあまりわるくないと述べた。つまり 12 年生社会クラスの 1 すべての生徒は語彙パズルのゲームに取って、良いと述べた。

5. 結論

データの結果に t の点は t-tabel より高いである。このように語彙パズルのゲームの使用は語彙能力を高めるために、効果的と言える。

生徒の意見のアンケートによって、語彙パズルのゲームの使用は語彙を勉強するために、良いである。語彙パズルのゲームを使うと語彙

を覚えられやすくて、生徒は語彙パズルのゲームを使うのは興味があるそうである。

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL..... i

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING ii

HALAMAN PENGESAHAN KELULUSAN..... iii

HALAMAN PERNYATAAN iv

MOTTO DAN PERSEMBAHAN v

KATA PENGANTAR vi

SARI viii

RANGKUMAN ix

MATOME..... xiv

DAFTAR ISI..... xix

DAFTAR TABEL..... xxii

DAFTAR GAMBAR xxiii

DAFTAR LAMPIRAN..... xxiv

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah..... 1

1.2 Penegasan Istilah……..... 3

1.3 Pembatasan Masalah 3

1.4 Rumusan Masalah…… 4

1.5 Tujuan Penelitian ..... …….. 4

1.6 Manfaat Penelitian…… 4

1.7 Sistematika Penulisan……..... 5

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI..... 7

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1 Tinjauan Pustaka 7

2.2 Landasan Teori..... 8

2.2.1 Belajar dan Pembelajaran..... 8

2.2.2 Hasil Belajar……..... 9

2.2.3 Hakikat Pembelajaran bahasa Jepang 10

2.2.4 Media Pembelajaran…….. 10

2.2.5 Permainan dalam Pembelajaran…… 11

2.2.6 Kosakata…… 12

2.2.6.1 Pengertian Kosakata……12

2.2.6.2 Manfaat penguasaan Kosakata……... 13

2.2.7 Permainan dalam Pengajaran Kosakata……. 13

2.2.8 Permainan *Puzzle* Kosakata……... 13

2.2.8.1 Pengertian Permainan *Puzzle* Kosakata…….. 13

2.2.8.2 Manfaat Permainan *Puzzle* Kosakata…….. 14

2.2.8.3 Teknis Permainan *Puzzle* Kosakata…… 14

2.2.8.4 Cara Membuat *Puzzle* Kosakata……..15

2.3 Kerangka Berpikir……..... 16

2.4 Hipotesis……..... 17

BAB 3 METODE PENELITIAN..... 18

3.1 Desain Penelitian……..... 18

3.2 Populasi dan Sampel…. 19

3.3 Variabel Penelitian……..... 19

3.4 Langkah-Langkah Penelitian 20

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3.5 Instrumen Penelitian…..... 21

3.5.1 Pemilihan Instrumen 22

3.5.2 Langkah-Langkah Membuat Instrumen Tes 22

3.5.3 Validitas 22

3.5.4 Reliabilitas……. 23

3.6 Teknik Pengumpulan Data…….. 25

3.6.1 Metode Tes…….. 25

3.6.2 Metode Non-Tes…….. 26

3.6.2.1 Dokumentasi…….. 26

3.6.2.2 Angket…….. 26

3.7 Teknik Analisis Data…….. 26

3.7.1 Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang……... 26

3.7.2 Analisis Angket Tanggapan Siswa……... 27

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN……... 28

4.1 Data Hasil Tes 28

4.2 Uji Hipotesis 30

4.3 Data Hasil Angket..... …….. 32

4.4 Interpretasi Data Angket …….. 33

BAB 5 PENUTUP 43

5.1 Simpulan 43

5.2 Saran……..……..... 44

DAFTAR PUSTAKA 43

LAMPIRAN..... 45

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

Tabel. 4.1.1 Nilai post test kelas kontrol

Tabel 4.1.2 Nilai post test kelas eksperimen

Tabel 4.4.1 Permainan *Puzzle* Kosakata Membuat Siswa Lebih Mudah Mempelajari Kosakata Bahasa Jepang

Tabel 4.4.2 Permainan *Puzzle* Kosakata Membantu Siswa Menguasai Kosakata Bahasa Jepang

Tabel 4.4.3 Permainan *Puzzle* Kosakata Dapat Meningkatkan Motivasi Siswa untuk Mengembangkan Kemampuan Menguasai Kosakata Bahasa Jepang

Tabel 4.4.4 Permainan *Puzzle* Kosakata Dapat Menambah Rasa Ingin Tahu Siswa untuk Mempelajari Bahasa Jepang Lebih Lanjut

Tabel 4.4.5 Permainan *Puzzle* Kosakata Dapat Membuat Siswa Senang Belajar Bahasa Jepang

Tabel 4.4.6 Permainan *Puzzle* Kosakata Dapat Membangun Kerjasama antarsiswa

Tabel 4.4.7 Permainan *Puzzle* Kosakata Sesuai untuk Pembelajaran Materi Bab 50

Tabel 4.4.8 Penggunaan Permainan *Puzzle* Kosakata dapat Menjadi Alternatif Pembelajaran pada Materi yang Lain

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3 Kerangka berpikir

Gambar 4.3 Diagram tanggapan siswa terhadap permainan *puzzle* kosakata

Gambar 4.4 *Puzzle* kosakata

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Responden Kelas XII IPA 2 (Kelas Kontrol)

Lampiran 2 Data Responden Kelas XII IPS 1 (Kelas Eksperimen)

Lampiran 3 Data Responden Kelas XII IPA 3 (Kelas Uji Coba Soal)

Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol

Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen

Lampiran 6 Kisi-Kisi Penulisan Soal

Lampiran 7 Post Test

Lampiran 8 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa terhadap Penggunaan *Puzzle* Kosakata dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang

Lampiran 9 Angket Tanggapan Siswa Terhadap Penggunaan Permainan Puzzle Kosakata Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang

Lampiran 10 Tabel Analisis Butir Soal Uji Reliabilitas

Lampiran 11 Daftar Nilai Post Test Kelas Kontrol (XII IPA 2)

Lampiran 12 Daftar Nilai Post Test Kelas Eksperimen (XII IPS 1)

Lampiran 13 Analisis Kesalahan Butir Soal Post Test Kelas Kontrol

Lampiran 14 Analisis Kesalahan Butir Soal Post Test Kelas Eksperimen

Lampiran 15 Tabel Persiapan Perhitungan

Lampiran 16 SK Pembimbing

Lampiran 17 Surat Keterangan Penelitian

Lampiran 18 Dokumentasi Penelitian

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat utama untuk berkomunikasi dalam kehidupan manusia, baik untuk berkomunikasi satu bangsa maupun antarbangsa. Komunikasi antarbangsa bertujuan agar dapat menyampaikan kebudayaan, ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Selain itu, dapat juga digunakan untuk mengembangkan dunia industri maupun dunia pariwisata suatu bangsa. Tentunya untuk dapat berkomunikasi dengan bangsa lain, diperlukan penguasaan bahasa asing. Bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi antarbangsa pada saat ini tidak hanya bahasa Inggris saja tetapi sudah banyak bahasa asing yang digunakan seperti bahasa Jepang, Perancis, Jerman, Mandarin dan sebagainya.

Saat ini bahasa Jepang banyak dipelajari oleh masyarakat Indonesia. Berdasarkan data Japan Foundation per tahun 2012 sebagimana dikutip dalam Puspitasari (2015), jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia mencapai 872,411, di bawah negara China yang menempati urutan pertama pembelajar bahasa Jepang (1.046.490 orang).

Pada proses pembelajaran bahasa Jepang, penguasaan kosakata mutlak diperlukan. Hal ini dikarenakan penguasaan kosakata berkaitan erat dengan empat keterampilan berbahasa yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Semakin kaya kosakata yang dimiliki oleh seseorang maka semakin besar pula kemungkinan terampil dalam berbahasa.

Komunikasi adalah unsur terpenting dalam proses pembelajaran bahasa asing. Dalam pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Jepang, sering sekali terjadi masalah dalam komunikasi yang disebabkan oleh kurangnya penguasaan kosakata.

Peneliti melakukan studi pendahuluan di MAN 2 Semarang. Berdasarkan wawancara dengan pengajar dan pembelajar bahasa Jepang di MAN 2 Semarang, pada umumnya siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran bahasa Jepang, yakni dalam menguasai kosakata. Hal tersebut seringkali membuat siswa enggan berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang pada saat kegiatan penerapan.

Selain itu, dalam proses pembelajaran tidak sedikit siswa yang tertidur, mengobrol dengan teman saat guru mengajar atau bahkan tidak masuk kelas karena menurut siswa guru jarang menggunakan permainan atau media dalam pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan kurang antusias dalam mempelajari bahasa Jepang.

Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan seperti yang terjadi di MAN 2 Semarang, diperlukan media pengajaran yang menarik serta dapat membantu siswa meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan *puzzle* kosakata.

Pada penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Ula (2013) yang berjudul "Pengaruh Media Permainan Puzzle terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas X-6 SMA Negeri Sidayu Gresik Tahun Ajaran 2012/2013". Penelitian terdahulu menekankan pada media *puzzle* berisi gambar dan kosakata bahasa Jepang yang dilakukan secara berkelompok. Satu kelompok mendapat satu

puzzle gambar dan satu *puzzle* kosakata. Pada penelitian ini, media *puzzle* yang digunakan adalah *puzzle* kosakata.

Puzzle kosakata merupakan sarana yang sangat bermanfaat untuk mempelajari kembali kosakata, gramatika, kebudayaan dan topik berdasarkan konten. Selain itu modifikasi dari permainan *puzzle* kosakata yaitu dapat digunakan untuk melatih siswa membuat kalimat menggunakan kosakata yang muncul dalam *puzzle* (Buttner, 2013)

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis ingin melakukan penelitian mengenai efektivitas penggunaan permainan *puzzle* kosakata dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang dengan judul "Efektivitas Permainan *Puzzle* Kosakata untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang".

1.2 Penegasan Istilah

Puzzle kosakata adalah salah satu permainan yang terdapat dalam buku karangan Amy Buttner yang berjudul " *Activities, Games, and Assesssment Strategies for the Foreign Language Classroom*". *Puzzle* kosakata berisi kepingan kosakata dalam satu bab pada materi pembelajaran bahasa Jepang. Permainan menyusun kepingan *puzzle* ini dilakukan secara berkelompok empat sampai lima orang dalam waktu tertentu.

1.3 Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini, *puzzle* kosakata hanya digunakan untuk mempelajari kembali kosakata pada materi kelas XII bab 50 tentang anggota tubuh dan kondisi kesehatan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, permasalahan yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Apakah permainan *puzzle* kosakata efektif digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XII MAN 2 Semarang tahun ajaran 2016/2017?
2. Bagaimanakah tanggapan siswa XII MAN 2 Semarang tahun ajaran 2016/2017terhadap permainan *puzzle* kosakata dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui efektivitas penggunaan permainan *puzzle* kosakata dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XII MAN 2 Semarang tahun ajaran 2016/2017.
2. Mengetahui tanggapan siswa XII MAN 2 Semarang tahun ajaran 2016/2017 terhadap permainan *puzzle* kosakata dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara praktis maupun secara teoritis yaitu :

1. Manfaat secara praktis :

Memberikan alternatif pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan para pengajar bahasa Jepang dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

2 Manfaat secara teoritis :

Memberikan masukan yang berarti bagi perkembangan kegiatan belajar mengajar bahasa Jepang di tingkat SMA sederajat.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri dari bagian awal, bagian pokok, dan bagian akhir. Bagian awal berisi hal-hal yang berhubungan dengan judul, pengesahan, motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar lampiran dan abstraksi.

Bagian pokok terdiri dari lima bab yaitu pendahuluan, landasan teori, metode penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, dan penutup.

Bab I yaitu pendahuluan memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Bab II landasan teori memuat hakikat pembelajaran bahasa asing, permainan dalam pembelajaran, *puzzle* kosakata, kerangka berpikir dan hipotesis.

Bab III metode penelitian memuat pemilihan pendekatan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V merupakan penutup memuat tentang kesimpulan dan saran.

Bagian akhir berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian yang mengkaji tentang permainan sebagai media pengajaran kosakata bahasa Jepang sudah banyak dilakukan sebelumnya. Penelitian-penelitian tersebut diantaranya telah dilakukan oleh Susantiyatno (2011) dalam skripsi yang berjudul *Efektivitas Scrabble untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen.

Penelitian tersebut sama dengan penelitian yang dilakukan penulis yakni bertujuan untuk mengetahui mengetahui efektivitas penggunaan permainan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Akan tetapi, pada penelitian yang dilakukan Susantiyatno media yang digunakan adalah *scrabble* sedangkan penelitian penulis menggunakan media *puzzle* kosakata.

Selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Ula (2013) dalam *E-Journal Pengajaran Jepang Universitas Negeri Surabaya, Vol. 1, No.2*. Penelitian tersebut menggunakan media *puzzle* sebagai variabel bebas dan penguasaan kosakata bahasa Jepang sebagai variabel terikatnya. *Puzzle* yang digunakan Ula adalah *puzzle* berisi kepingan satu gambar benda dan satu kosakata dengan huruf hiragana.

Berbeda dengan penelitian tersebut, *puzzle* yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah *puzzle* kosakata, yakni *puzzle* yang berisi kepingan kosakata

untuk satu bab atau lebih pada materi pembelajaran bahasa Jepang yang topiknya saling berkaitan.

2.2 Landasan Teori

Landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

2.2.1 Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah suatu proses yang ditandai oleh adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan itu dapat berupa perubahan pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, kecakapan keterampilannya, daya kreasinya, daya penerimaannya, dan lain-lain aspek yang ada pada individu. (Khalilullah, 2012:15)

Menurut Kamus Bahasa Nasional Jepang atau *kokugo jiten* (2011: 1118) belajar adalah suatu usaha yang dilakukan dalam rangka untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan akademik.

べんきょうは学問や知識,わざを身につけるために努力すること。
（国語辞典, 2011:1118）

Menurut Daryanto (2013:7) Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Belajar juga diartikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dengan demikian belajar adalah proses untuk memperoleh perubahan pengetahuan, keterampilan, sikap dan tingkah laku pada diri seseorang.

Sedangkan yang dimaksud pembelajaran, menurut Muhaimin dalam Khalilullah (2012:16) adalah upaya untuk belajar. Kegiatan ini akan mengakibatkan siswa mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien.

2.2.2 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Bloom dalam Saifuddin dan Zaki (2014:21) klasifikasi hasil belajar secara garis besar terbagi menjadi tiga ranah, yakni :

a) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama (pengetahuan atau ingatan) disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek (pemahaman, aplikasi, ananlisis, sintesis, dan evaluasi) disebut kognitif tingkat tinggi.

b) Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

c) Ranah psikomotoris

Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni:

1) Gerakan refleks

2) Keterampilan gerakan dasar

3) Kemampuan perseptual

4) Keharmonisan atau ketepatan

5) Gerakan keterampilan kompleks

6) Gerakan ekspresif dan interpretatif

2.2.3 Hakikat Pembelajaran Bahasa Jepang

Bahasa asing merupakan mata pelajaran yang mengembangkan keterampilan berkomunikasi lisan dan tulisan untuk memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan serta mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya (Departemen Pendidikan Nasional, 2003: 1). Hal ini berarti bahwa pembelajaran bahasa Jepang sebagai salah satu pelajaran bahasa asing di sekolah, turut serta menumbuhkan dan mengembangkan peserta didik agar menjadi cerdas, terampil dan berwawasan luas.

2.2.4 Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam pengajaran memiliki nilai dan manfaat antara lain adalah supaya pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, selain itu bahan pengajaran akan semakin jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik. Media pendidikan juga bermanfaat sebagai metode mengajar yang lebih bervariasi, dan tidak hanya semata-mata sebagai komunikasi verbal penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, dan melakukan demonstrasi (Sudjana, 2005 : 13)

Media pembelajaran atau *kyougu* adalah setiap orang, bahan atau alat atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap (Danasasmita, 2009 : 120). Menurut Kamus bahasa Jepang-Indonesia (1994:578) *kyougu* adalah peralatam mengajar.

Menurut Khailullah (2012:16) media pembelajaran yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran, sedangkan menurut Prihati (2012:25) media pendidikan atau media pembelajaran adalah sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi, interaksi antara pengajar dan pembelajar, dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Media pendidikan dapat dibagi menjadi empat jenis yakni,

1. Media yang didengar (auditory), misalnya radio dan tape recorder;
2. Media yang dapat dilihat (visual), misalnya kartu dan gambar;
3. Media yang didengar dan dilihat (auditory dan visual), misalnya film;
4. Media permainan (games) misalnya teka-teki silang, scrabble, dan acak huruf.

Berdasarkan beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat dan bahan kegiatan pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami pengetahuan dan menumbuhkan motivasi belajar siswa.

2.2.5 Permainan dalam Pembelajaran

Games atau permaianan, skenarionya dibuat oleh guru, diangkat dari permainan anak-anak atau hiburan yang menyenangkan dan menantang. Permainan sebagai media pembelajaran melibatkan siswa dalam proses

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan, mendapat inspirasi, terdorong untuk kreatif dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama siswa dalam permainan ini. (Dananjaya, 2010:165)

Menurut Machin (2012:167) permainan dalam pembelajaran dilakukan dalam rangka memperoleh atau menemukan pengertian atau konsep tertentu dan siswa menjadi pelaku utama.

2.2.6 Kosakata

2.2.6.1 Pengertian Kosakata

Machi Hiromitsu dalam Sudjianto dan Dahidi (2007: 97) memberikan konsepsi kosakata (goi) dari kanji /i/ 彙 pada kata /goi/ 語彙 adalah *atsumeru koto* 'kumpulan' atau 'himpunan' atau didefinisikan sebagai *go no mure go no* atau *atsumari* yang berarti kumpulan kata yang berhubungan dengan suatu bahasa atau dengan bidang tertentu dalam bahasa itu.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kosakata diartikan sebagai, perbendaharaan kata. Kosakata adalah semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis, kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan.

Menurut Keraf (dalam Abas *et al*. 2015:5) kosakata atau perbendaharaan kata adalah daftar kata-kata yang segera kita ketahui artinya, bila kita mendengar kembali walaupun jarang atau tidak pernah digunakan dalam percakapan atau tulisan kita sendiri.

2.2.6.2 Manfaat Penguasaan Kosakata

Menurut Tarigan (2011:77) Penguasaan kosakata sangat penting dalam berbahasa, semakin kaya kosakata yang dimiliki oleh seseorang semakin besar pula keterampilan seseorang dalam berbahasa.

2.2.7 Permainan dalam Pengajaran Kosakata

Tujuan utama pengajaran kosakata adalah untuk mengembangkan minat para siswa pada kata-kata. Para siswa yang rasa ingin tahunya membara tentu mudah memperkaya kosakatanya dan mudah membedakan serta berfikir secara logis tentang kosakata.

Pada umumnya para siswa menyenangi dan menghayati aneka permainan serta lahian yang mencakup penggunaan permainan kata-kata, teka-teki, anagram dan palindrom (Tarigan, 2011:222).

Menurut Butner (2013:126) banyak permainan yang dapat digunakan dalam bidang kosakata diantaranya ada *scrabble*, *simon says*, perang kata kerja, *puzzle kosakata*, dan berlomba menyusun kata.

2.2.8 Permainan *Puzzle* Kosakata

2.2.8.1 Pengertian Permainan *Puzzle* Kosakata

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Menurut Suyatno (2005:53-54), *puzzle* merupakan salah satu bentuk permainan yang dilakukan dengan cara merangkai atau menggabungkan potongan-potongan gambar hingga terbentuk gambar yang utuh.

Puzzle kosakata merupakan permainan yang dilakukan dengan cara merangkai atau menggabungkan kepingan puzzle berisi kosakata pada bahasa

sasaran dan padanannya dalam bahasa Indonesia pada kepingan yang sepadan. (Butner, 2013:173)

2.2.8.2 Manfaat Permainan *Puzzle* Kosakata

Menurut Buttner (2013:173) *Puzzle* kosakata memiliki manfaat sebagai berikut:

1. *Puzzle* kosakata sangat bermanfaat untuk mempelajari kembali kosakata, gramatika, kebudayaan, dan topik berdasarkan konten
2. *Puzzle* kosakata berisi kosakata dalam satu topik sehingga memungkinkan siswa menghafal lebih banyak kosakata
3. Memberikan manfaat bagi siswa untuk berpikir melalui permainan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran yang masih dipelajari
4. Permainan *puzzle* kosakata bukan sebatas siswa harus dapat menyusun *puzzle* tapi siswa dituntut untuk menguasai kosakata bahasa dalam bahasa sasaran
5. Permainan *puzzle* kosakata dilakukan secara berkelompok dan menggunakan sistem kompetisi, sehingga menjadikan siswa termotivasi dan bersemangat untuk menjadi yang terbaik

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2.8.3 Teknis Permainan *Puzzle* Kosakata

Teknis permainan *puzzle* kosakata disesuaikan dengan kebutuhan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Siswa dibagi menjadi 9 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4 orang siswa

2. Siswa harus mencocokkan kosakata dalam bahasa Indonesia dengan padanannya dalam bahasa Jepang dengan memainkan *puzzle*
3. Siswa diberi waktu 5 menit untuk menyusun *puzzle* kosakata, tambahan waktu 2 menit jika diperlukan dan 3 menit untuk *feedback*
4. Kelompok yang lebih dahulu dapat menyelesaikan permainan dan berhasil menyusun kosakata dengan akan mendapat *reward*

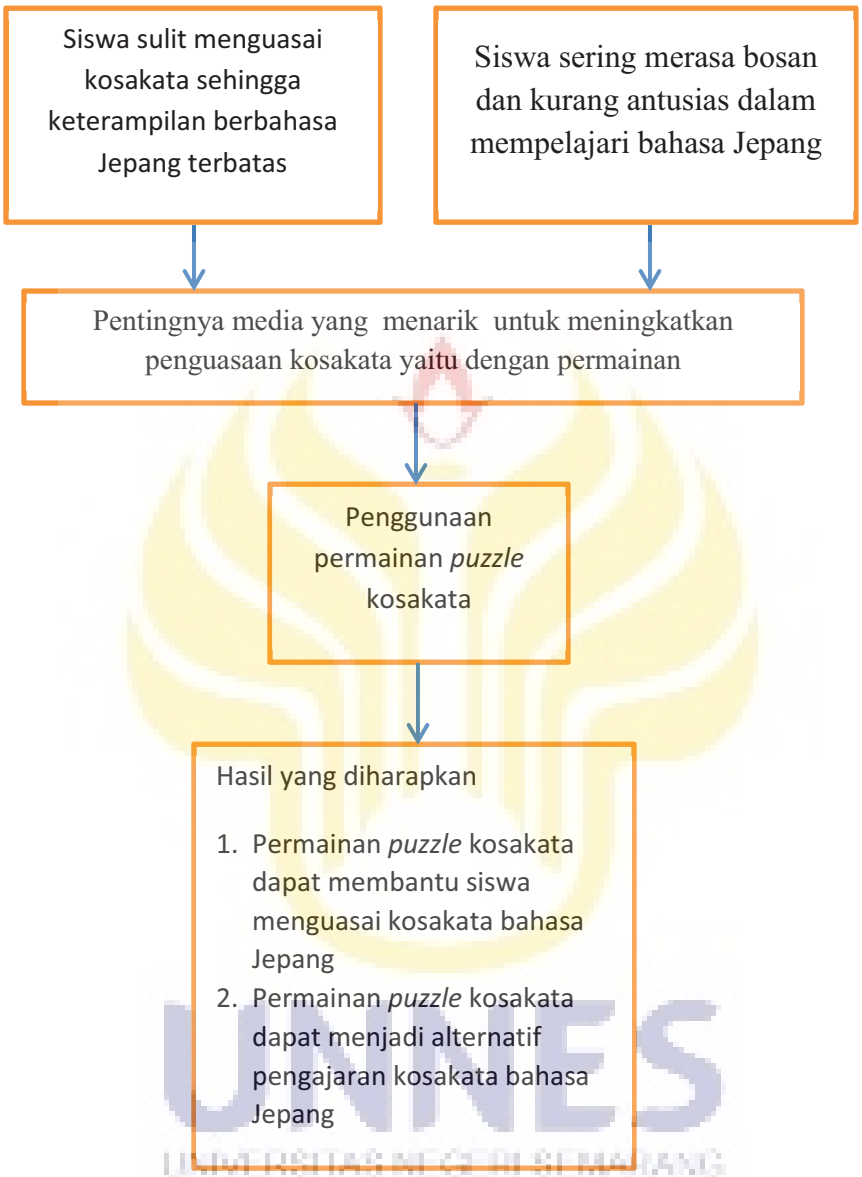
2.2.8.4 Cara Membuat *Puzzle* Kosakata

Berikut ini merupakan cara membuat *puzzle* kosakata. (Butner, 2013:174)

1. Buat template *puzzle* kosakata dengan menulis kata dalam bahasa sasaran pada satu kepingan dan padanannya dalam bahasa Indonesia pada kepingan yang sepadan
2. Bisa juga membuat batas *puzzle* tanpa kata atau dengan kata yang lebih banyak agar *puzzle* menjadi lebih rumit
3. Kata yang diulang dalam *puzzle* juga dapat menambah tantangan
4. Print *puzzle* pada kertas yang agak tebal
5. Gunting kepingan *puzzle* dan simpan dalam amplop

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.3 Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka berpikir

Berdasarkan gambar 2.1 bahwa kerangka berpikir penelitian ini berawal dari pengamatan peneliti terhadap kondisi siswa yang mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata sehingga keterampilan berbahasa Jepang menjadi terbatas. Selain itu siswa seringkali merasa bosan dan kurang antusias dalam mempelajari

bahasa Jepang. Hal ini dikarenakan guru jarang menggunakan media belajar yang menyenangkan.

Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan media belajar yang menarik dan mampu membantu siswa untuk menguasai kosakata bahasa Jepang, yaitu dengan menggunakan permainan. Salah satu permainan yang dapat digunakan adalah *puzzle* kosakata.

Hasil yang diharapkan dengan menggunakan permainan *puzzle* kosakata adalah siswa mampu menguasai kosakata bahasa Jepang. Selain itu, *puzzle* kosakata diharapkan dapat menjadi alternatif pengajaran kosakata Jepang.

2.4 Hipotesis

Berdasarkan tinjauan pustaka dan landasan teori yang telah diuraikan diatas, hipotesis dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan permainan *puzzle* kosakata efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa MAN 2 Semarang.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini disampaikan simpulan dan saran tentang keefektifan permainan *puzzle* kosakata dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan dua hal. *Pertama,* penggunaan permainan *puzzle* kosakata efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XII IPS 1 MAN 2 Semarang. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes yang diberikan kepada responden. Pada kelas eksperimen nilai rata-rata yang dicapai siswa adalah 90,75 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70. Adapun rata-rata pada kelas kontrol adalah 86,36 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 65.

Dari hasil perhitungan menggunakan rumus t test, diperoleh t hitung = 2,087, sedangkan t tabel untuk N = 66 dan derajat kebebasan (db) N – 2 = 64 adalah 1,997 dengan taraf siginfikasi 5%. Oleh karena t hitung lebih besar daripada t tabel maka hipotesis kerja berbunyi "penggunaan permainan *puzzle* kosakata efektif untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang" diterima.

Kedua, berdasarkan hasil angket tanggapan siswa kelas XII MAN 2 Semarang terhadap penggunaan permainan *puzzle* kosakata dalam pembelajaran kosakata

bahasa Jepang adalah 76% menyatakan bahwa *puzzle* kosakata sangat baik digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, sedangkan 9% menyatakan baik, serta 15% menyatakan permainan *puzzle* kosakata cukup baik dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh siswa kelas XII IPS 1 berpendapat bahwa *puzzle* kosakata baik digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka saran yang dapat diajukan adalah

1. Pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang, sebaiknya pengajar dapat menggunakan permainan *puzzle* kosakata atau permainan sejenis yang dapat mengembangkan minat siswa terhadap kosakata karena siswa yang rasa ingin tahunya tinggi terhadap kosakata tentu akan lebih mudah untuk menguasai kosakata.
2. Permainan *puzzle* kosakata masih memungkinkan untuk dikembangkan oleh pengajar pada tema lain dengan memodifikasi kosakata sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa. Sebaiknya kepingan *puzzle* kosakata juga dibuat dengan gambar dan warna-warna yang menarik.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

Abas, Siti Sumiaty.2015. Penerapan Model Permainan Scramble untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas IV SDN 38 Hulonthalangi Kota Gorontalo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.1(1): 5

Arikunto, Suharsimi.2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*. Jakarta: Rineka Cipta

Arikunto, Suharsimi.2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Buttner, Amy.2013. *Aktivitas Permainan dan Strategi Penilaian untuk Kelas Bahasa Asing*. Jakarta: PT. Indeks

Dananjaya, Utomo.2013. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia.

Danasasmita, Wawan.2009. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bandung: Risqi Press.

Daryanto. 2013. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya

Khalilullah, M. 2012. Permainan Teka Teki Silang sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab *(Mufradat)*. *Jurnal Pemikiran Islam*. 37(1): 15-25

Machin, A. 2013. Pengaruh Permainan *Call Card* terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 1(2): 163-167

Mulyadi, Y.2007. Pendekatan Semiotika sebagai Pendekatan Alternatif dalam Pembelajaran Analisis Teks Bahasa Perancis. *Jurnal Fokus*. 44 (1): 17

Ningrum, Rosita. 2012. Efektivitas Mind Mapping dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang pada Pembelajar Tingkat Dasar. *Jurnal Lingua Cultura*. 6(1): 67-80

Prihati, Suci. 2012. Upaya Peningkatan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Teks Cerita Wayang Yang Dibacakan Melalui Model Pembelajaran Dhalang Bagi Siswa Kelas V Sdn Pengkol 02 Kecamatan Nguter Semester I Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Empirisme*.

Republik Indonesia. 2013.*Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 81A tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran*. Jakarta: Sekretariat Negara.

Saifuddin, Ahmad dan Zaki Ghufron.2014. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Pokok Bahasan Kosakata Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match (Mencari Pasangan).*Jurnal Ibtida'i*. 1(1): 21-22

Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sudjana, Nana.2005. Penilaian Hasil Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sudjianto dan Ahmad Dahidi.2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Susantiyatno, Wastu Bondan. 2011. *Efektivitas Scrabble untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*. *(Skripsi)*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

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

Suyatno. 2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: PT Gramedia Indonesia.

Tarigan, Henry Guntur.2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa

Ula, Fahimatul. 2013. Pengaruh Media Permainan Puzzle Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas X-6 SMA Negeri Sidayu Gresik Tahun Ajaran 2012/2013. *E-Journal Pengajaran Jepang Universitas Negeri Surabaya.*1(2): 2