



**EFEKTIVITAS PERMAINAN *HUMAN SENTENCE* DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN POLA KALIMAT PADA
SISWA MAN 1 SEMARANG KELAS LINTAS MINAT**

Skripsi

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

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Oleh:

Nama : Eva Lelana Sari
NIM : 2302414040
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2018

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, Oktober 2018

Pembimbing 1



Lispridona Diner, S. Pd., M. Pd.

NIP. 198004092006042001

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 : Kamis

tanggal : 25 Oktober 2018

Panitia Ujian Skripsi

Ketua

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



Sekretaris

Tri Eko Agustiningrum, S. Pd., M. Pd.
NIP. 198008152003122001



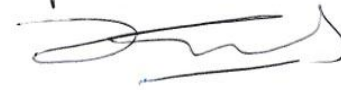
Penguji I

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



Penguji II

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



Penguji III/Pembimbing

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



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum
NIP. 196107041988031003

PERNYATAAN

Dengan ini saya,


nama : Eva Lelana Sari
NIM : 2302414040
prodi : Pendidikan Bahasa Jepang
fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa telah menulis skripsi dengan judul **“Efektivitas Permainan Human Sentence dalam Meningkatkan Pemahaman Pola Kalimat pada Sisiwa MAN 1 Semarang Kelas Lintas Minat”**. Skripsi yang disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana tersebut benar-benar merupakan karya sendiri. Skripsi tersebut dihasilkan dari proses bimbingan, penelitian ke sekolah terkait, dan diskusi, serta melalui proses ujian pemaparan. Semua kutipan yang digunakan dalam skripsi ini, baik yang langsung maupun tidak langsung, maupun sumber lainnya telah disertakan identitas sumber dengan cara yang sebagaimana lazimnya dalam penulisan karya ilmiah.

Dengan demikian, meskipun terdapat tanda tangan tim penguji dan pembimbing dalam skripsi ini sebagai tanda keabsahan, namun seluruh isi karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya sendiri. Saya siap bertanggungjawab apabila dikemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ilmiah ini.

Pernyataan ini saya buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 25 Oktober 2018



Eva Lelana Sari

NIM. 2302414040

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- *Innama'al usyriy yusro. Fa'idzaa faraghta faanshab. Wa'ilaa rabbika faarghab.*

Sesungguhnya dibalik kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah usai (dari suatu hal), tetaplah sungguh-sungguh untuk (urusan) yang lainnya. Dan hanya kepada Tuhanmu lah kamu berharap. (Q.S. AL-Insyirah:6-8)

Persembahan:

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- Kedua orang tua, Bapak Suyatno dan Ibu Supami
- Prodi Pendidikan Bahasa Jepang
- Almamater tercinta, Universitas Negeri Semarang
- Siswa-siswi MAN 1 Semarang yang memperoleh mata pelajaran Bahasa Jepang
- Teman-teman seperjuangan program Internship Hokkaido-Kiroro Resort Hotel

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan limpahan Rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini, guna memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Tidak lupa pula bahwa dalam penyusunan skripsi ini, banyak pihak-pihak yang terlibat, sehingga penulis memperoleh kemudahan dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih dan rasa hormat penulis kepada:

1. Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin atas penulisan skripsi ini.
2. Dra. Rina Supriatnaningsih, M. Pd., Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing yang telah memberikan izin atas penulisan skripsi ini.
3. Silvia Nurhayati, S. Pd., M. Pd., Koordinator Prodi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah memberikan izin atas penulisan skripsi ini.
4. Dra. Yuyun Rosliyah, M. Pd., selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan masukan dan kritik membangun hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Chevy Kusuma Wardhana, S. Pd., M. Pd., selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan masukan dan kritik membangun hingga terselesaikannya skripsi ini.
6. Lispridona Diner, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi sekaligus dosen wali, yang telah dengan sabar dan teliti meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan pengarahan hingga terselesaikannya skripsi ini.
7. Bapak-Ibu dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNNES yang telah mengerahkan segala pengabdiaannya untuk memberikan ilmu kepada kami, mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang UNNES.
8. Halimur Rosyad, S. Pd., selaku Guru Bahasa Jepang di MAN 1 Semarang yang telah bersedia memberikan jam mengajarnya untuk kepentingan penelitian.
9. Segenap warga MAN 1 Semarang yang telah dengan hangat menerima penulis dalam melaksanakan penelitian.
10. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2014 yang telah memberikan motivasi kepada penulis.
11. Keluarga besar di rumah yang tak henti memberikan doa restu dan dukungan agar segala urusan penulis berjalan lancar.
12. Serta semua pihak yang terlibat secara langsung dan maupun tidak langsung, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semarang, 25 Oktober 2018

Penulis

ABSTRAK

Lelana Sari, Eva. 2018. “Efektivitas Permainan Human Sentence dalam Meningkatkan Pemahaman Pola Kalimat pada Sisiwa MAN 1 Semarang Kelas Lintas Minat”. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing 1. Lispridona Diner, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: *efektivitas, permainan human sentence, pemahaman pola kalimat*

Pola kalimat atau gramatika Bahasa Jepang adalah ketetapan atau aturan untuk membuat kalimat yang benar. Ranah pola kalimat atau yang dalam bahasa Jepang disebut *bunkei* (句型) masuk dalam kajian gramatika atau tata bahasa yang dalam bahasa Jepang disebut *bunpou* (文法). Bahasa Jepang memiliki gramatika yang berbeda dengan bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris. Ciri khas bahasa Jepang yang sangat berbeda dengan Bahasa Indonesia, membuat pembelajar bahasa Jepang pemula mengalami kesulitan. Tidak terkecuali pada pembelajar bahasa Jepang di MAN 1 Semarang, khususnya pada kelas lintas minat (berdasarkan studi pendahuluan pada Oktober 2017). Sebagai pembelajar bahasa Jepang tingkat pemula, banyak kendala yang dialami, terutama dalam memahami pola kalimat dan memproduksi kalimat. Oleh sebab itu perlu ada inovasi dalam pembelajaran bahasa asing agar lebih menarik perhatian siswa serta mampu memberikan latihan keterampilan berbahasa. Hal tersebut dapat diwujudkan melalui permainan *human sentence* yang berbasis latihan pola kalimat. Cara memainkan permainan ini ialah sekelompok siswa yang masing-masing membawa kosakata dalam media, kemudian berjajar membentuk kalimat yang padu. Penelitian ini bertujuan mencari efektivitas permainan *human sentence* dalam meningkatkan pemahaman pola kalimat bahasa Jepang kelas Lintas Minat MAN 1 Semarang, serta untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan permainan tersebut.

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas XI lintas minat di MAN 1 Semarang. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI IIK 2 dengan jumlah 36 siswa, menggunakan teknik *total sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode dokumentasi, tes dan angket. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen atau *esperimental*.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dikatakan jika permainan *human sentence* efektif dalam meningkatkan pemahaman pola kalimat pada kelas lintas minat di MAN 1 Semarang. Selain itu permainan *human sentence* memiliki banyak kelebihan, diantaranya siswa dapat lebih mudah memperelajari dan mengingat pola kalimat yang sudah diajarkan; siswa memperoleh kegembiraan belajar sehingga tidak mudah bosan; serta siswa dapat berinteraksi aktif dengan teman-temannya.

RANGKUMAN

Lelana Sari, Eva. 2018. “Efektivitas Permainan Human Sentence dalam Meningkatkan Pemahaman Pola Kalimat pada Sisiwa MAN 1 Semarang Kelas Lintas Minat”. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing 1. Lispridona Diner, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: *permainan human sentence, pola kalimat, permainan dalam pembelajaran bahasa*

1. Latar Belakang

Pola kalimat itu sendiri merupakan kaidah terstruktur dalam menyusun kata hingga membentuk kalimat yang memiliki makna. Dalam praktiknya, pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang kerap mengalami kendala dengan berbagai penyebab. Ciri khas bahasa Jepang yang sangat berbeda dengan Bahasa Indonesia, membuat pembelajar bahasa Jepang pemula mengalami kesulitan.

Menurut observasi penulis yang dilaksanakan pada bulan Agustus sampai dengan Oktober 2017, permasalahan yang sama juga ditemui pada pembelajar bahasa Jepang di MAN 1 Semarang, khususnya pada kelas lintas minat. Sebagai pembelajar bahasa Jepang tingkat pemula, banyak kendala yang dialami, terutama dalam memahami pola kalimat dan memproduksi kalimat. Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan pada bulan Oktober 2017, siswa diberikan dua tipe soal dalam satu lembar. Tipe pertama merupakan soal mengisi kosakata bergambar, dari 10 butir soal, 80% siswa mengisi benar lebih dari 5 soal. Tipe soal kedua adalah soal pola kalimat. Diberikan 5 soal membuat kalimat bahasa Jepang dengan bantuan kata. Dari 5 soal tersebut dijumpai 80% kesalahan pola kalimat pada soal nomor 1 dengan bantuan kata “ちちーきょうし だすーがっこうーはたらいています” . Banyak yang memberikan jawaban seperti:

S1: わたし は ちち はたらいて きょうし

(*watashi wa chichi hataraitte kyoushi*)

S2: ちち は はたらいて がっこう

(*chichi wa hatarite gakkou*)

Masing-masing kalimat yang terbentuk tidak membentuk makna lugas.

Dari studi pendahuluan tersebut menunjukkan jika hasil dari proses belajar siswa masih belum maksimal sehingga siswa belum paham terhadap pola kalimat yang sudah diajarkan. Oleh sebab itu perlu adanya inovasi baru yang mampu membantu permasalahan siswa, namun tetap menyenangkan untuk dilakukan. Salah satu cara yaitu menggunakan permainan *human sentence* yang pada dasarnya untuk melatih kemampuan pola kalimat. Oleh sebab itu peneliti ingin mengetahui efektivitas permainan *human sentence* dalam meningkatkan pemahaman pola kalimat kelas XI lintas minat MAN 1 Semarang, serta mengetahui kelebihan dan kekurangan dari permainan ini.

2. Landasan Teori

a. Pola kalimat

Pola kalimat (文型) masuk dalam ranah gramatika atau *bunpou* (文法) dalam bahasa Jepang. Dalam Buku Bahasa Jepang *Bunpou o Oshieru* (文法を教える), menurut Machidaken (2002)

“文法とは、文字通り「文」についての「法」、つまり正しい文を作るための決まりのことです。”

“*Bunpou to wa, mojidoori bun nitsuite no hou, tsumari tadashii bun o tsukuru tameno kimarinokotodesu.*”

Gramatika Bahasa Jepang adalah ketetapan atau aturan untuk membuat kalimat yang benar.

Renaniah (dalam Asih, 2017) menyatakan bahwa bahasa Jepang memiliki gramatika yang berbeda dengan bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris, yang memiliki struktur SPOK (Subyek, Predikat, Obyek, dan Keterangan), hal ini merupakan suatu keunikan dari karakteristik bahasa Jepang. Keunikan-keunikan yang dapat kita temukan dalam gramatika bahasa Jepang adalah struktur S-K-O-P, dalam penyusunan kalimat tidak boleh terlepas ataupun salah dalam penggunaan kata

bantu yang sangat berperan dalam suatu kalimat, karena penempatan *joshi* (partikel) yang salah maka akan berakibat makna kalimat akan berubah, atau kalimat akan menjadi janggal bahkan ada kalanya memiliki makna yang lain, begitu pula dengan penggunaan *jodooshi* nya (kata kerja bantu).

b. Permainan dalam Pembelajaran Bahasa

Menurut Suyatna (dalam Nugraha, 2017) pada hakikatnya, permainan adalah aktivitas yang memiliki keterampilan dan memiliki peranan penting dalam pemerolehan bahasa dan wahana bagi anak untuk belajar mengatasi kesulitan-kesulitan yang ditemuinya dengan cara yang menggembirakan.

Permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yaitu untuk memperoleh kegembiraan sebagai fungsi bermain, dan untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu sebagai materi pelajaran. Bila ada permainan menggembirakan tetapi tidak melatih keterampilan berbahasa, tidak dapat disebut permainan bahasa. Permainan bahasa harus memenuhi kedua syarat, yaitu menggembirakan dan melatih keterampilan berbahasa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

c. Permainan *Human Sentence*

Menurut Amy Buttner (2013) aktivitas *human sentences* bertujuan untuk memperdalam pemahaman tentang stuktur kalimat. Aktivitas ini sangat berguna untuk latihan kosakata dan gramatika. Informasi kebudayaan dan informasi berdasarkan konten dapat dimasukkan ke dalam kalimatnya. Kekuatan aktivitas ini adalah membuat murid keluar dari tempat duduknya dan berpikir tentang urutan kalimatnya yang benar dan arti kata-katanya untuk membuat rangkaian kalimat yang logis. Perluaslah aktivitas ini dengan meminta murid menulis cerita atau surat yang harus dibuat dengan menghubungkan sejumlah kalimat yang telah mereka bentuk selama aktivitas berlangsung.

3. Metode Penelitian

a. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen atau *esperimental*.

b. Populasi dan Sampel

Untuk penelitian ini, penulis mengambil populasi siswa MAN 1 Semarang kelas XI Lintas Minat. Sample merupakan seluruh siswa kelas XI IIK 2 (Agama) sejumlah 36 siswa, yang pada kenyataannya dihadiri oleh 34 siswa, sebagai kelas eksperimen. Kemudian kelas XI IBB (Bahasa) sebanyak 38 siswa, yang pada kenyataannya dihadiri oleh 33 siswa, sebagai kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *total sampling*, dimana seluruh siswa dalam kelas dilibatkan dalam penelitian.

c. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk memperoleh data pada penelitian ini diantaranya:

1) Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data dan daftar nama siswa kelas XI IIK 2 dan kelas XI IBB.

2) Tes

Tes digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan kalimat pada siswa kelas XI IIK 2 dan XI IBB.

3) Angket

Angket digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pelaksanaan permainan *human sentence*.

d. Validitas dan Reliabilitas

1) Validitas

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini ialah validitas isi dan validitas konstruk. Validitas isi ialah peneliti

mengkonsultasikan kepada dosen untuk menguji validitas instrumen tes yang digunakan. Sedangkan validitas konstruk ialah validitas yang menunjukkan sejauhmana hasil tes mampu mengungkapkan suatu trait atau suatu konstruk teoretik yang hendak diukurnya (Allen & Yen dalam Azwar,2012).

2) Reliabilitas

Sebelum digunakan untuk mengambil data, instrumen tes terlebih dahulu diujikan pada kelas XI IIK 1 pada 5 April 2018 dan 3 Mei 2018. Teknik yang digunakan yaitu teknik belah dua untuk soal objektif dan menggunakan rumus alfa untuk soal esai.

4. Pembahasan dan Analisis Data

Penelitian ini dilaksanakan pada rentang bulan April-Mei 2018. Aktivitas tatap-muka dalam kelas eksperimen sebanyak 3 kali. *Post test* dilaksanakan 9 Mei 2018. Sedangkan pada kelas kontrol hanya 1 hari *post test*, yaitu pada tanggal 15 Mei 2018.

Dari penelitian ini diperoleh hasil bahwa berdasarkan t tabel dengan db 66, nilai t tabel adalah 2,00 dengan akurasi 5%, maka $6,95 \geq 2,00$. Dari hasil tersebut dapat dikatakan jika permainan *human sentence* efektif dalam meningkatkan kemampuan pola kalimat. Selain itu permainan ini memiliki kelebihan diantaranya siswa menjadi lebih mudah dalam memahami dan mengingat pola kalimat yang sudah diajarkan; siswa mendapat kegembiraan sehingga tidak mudah bosan; serta siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi dan bertukar pikiran dengann teman-teman saat pembelajaran.

Permainan *human sentence* juga memiliki beberapa kekurangan diantaranya membutuhkan kemampuan kontrol kelas yang baik; permainan ini juga membutuhkan banyak waktu; serta meskipun siswa dapat berinteraksi, namun siswa masih ada yang belum saling bekerjasama dalam permainan.

5. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah diuraikan dalam bab sebelumnya, didapat kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Permainan *human sentence* efektif untuk meningkatkan pemahaman pola kalimat kelas lintas minat MAN 1 Semarang.
- 2) Permainan ini memiliki kelebihan diantaranya siswa menjadi lebih mudah dalam memahami dan mengingat pola kalimat yang sudah diajarkan; siswa mendapat kegembiraan sehingga tidak mudah bosan; serta siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi dan bertukar pikiran dengan teman-teman saat pembelajaran.
- 3) Permainan *human sentence* juga memiliki beberapa kekurangan diantaranya membutuhkan kemampuan kontrol kelas yang baik; permainan ini membutuhkan banyak waktu; serta hanya dapat digunakan untuk pembelajaran pada pola kalimat dasar tingkat SMA/ sederajat.

まとめ

スマランの第一の MAN に「Lintas Minat」クラスの生徒の日本語の文型の理解を高めるための「Human Sentence」ゲームの効果

エファ・レラナ・サリ

1. 背景

文法とは、文字通り「文」についての「法」、つまり正しい文を作るための決まりのことです。実際に文型を習うのなかで様々な問題がある。日本語は特別な文型を使うので、日本語を習った外国人にとって、日本語は分かりにくい。

2017年十月の筆者の見学によると、日本語の文型理解の問題もスマランの第一の MAN の生徒達に起こった、特に Lintas Minat のクラスである。日本語初級を習っている人として、日本語の文型のなかで様々な困ったことを見つけた。文型が簡単に分かるようにや文型を作るなどという問題がある。

筆者の探究のなかで、学生たちは文を作る問題をやった。回答用紙に文型は 80% 間違えたことがあった。間違えたところが一番多いのが一番です。

「Buatlah kalimat Bahasa Jepang dengan bantuan kata berikut:

1. ちちーきょうしーですーがっこうーはたらいています ;」ある問題の中で、

この問題は様々な答えがあった。例えば：「1. わたし は ちちはたらいて きょうし」や「1. ちち は はたらいて がっこう」などという答えがあった。この文は文型が間違っ、意味もなかつた。

そういえば、問題が続けないように解決法をしなければならないのである。生徒たちは日本語にあまり興味がないので、適当な教える方法を考えなければならない。筆者は *Human Sentence* ゲームを研究したいと思う。このゲームはスマランの第一の MAN の Lintas Minat の生徒たちのために効果的にできるかどうか調べる。それに長所と短所も調べていくことである。

2. 基礎的な理論

a. 文型と文法

日本語の文型は文法の中で伝えられることである。文法を教えるという本の中で、町田健(2002)によると、文法とは、文字通り 「文」についての 「法」、つまり 正しい 文を作るための 決まりのことです。

Renaniah (2005:9) によると、日本語の文法は英語と Bahasa Indonesia に対して違うところがある。英語と Bahasa Indonesia の文法は文型が主語－述語／動詞－名詞－修飾語 (S-P-O-K) である。一方日本語の文型は主語－修飾語－名詞－述語／動詞 (S-K-O-P) なので、日本語に得意なことになった。それで、文を作るのためには他の品詞分類を使うのが注意するはずだ。違う単語を使えば、意味も別になる。

b. 言語を習うためのゲーム

言語を習うのなかで、ゲームは生徒たちに大切な創造性をあげるという活動である。それに、ゲームで生徒たちは様々な問題が簡単にやることができる。

言語を習うためのゲームは二つ可能性がある。それは生徒達に楽を上げるため、それに簡単に言語を習うためのである。生徒たちが習った言葉と文は簡単に覚えられて、創造性も増える。

c. *Human Sentence*

Human Sentence は文型を簡単に分かるように目的を持っているゲームである。このゲームは語彙と文法の練習のとして、文化の情報と従業の目的を持っている活動である。このゲームの得意は生徒たちがチャレンジャーと一緒にやって、座らないで言葉の順番を考えて、良い文を作ることである。

3. 研究方法

a. 研究アプローチ

この研究は、実験的なアプローチを使用する。

b. 研究の生息数とサンプル

本研究に生息数はスマランの第一の MAN の二年生の *Lintas Minat* のクラスの生徒である。サンプルは第二の宗教学科の二年生が実験クラスとしてである。第二の宗教学科の生徒たちは 34 人がいる。コントロールのクラスは言語学科の 33 人の生徒がいる。

c. データを集める方法

データを集めるために、ドキュメンテーションとテストとアンケート調査を使用した。テストは生徒たちの日本語の文型の理解のデータを取るために使われる。アンケート調査は「*Human Sentence*」というゲームの長所と短所を判るために使われる。

d. 正当性と信頼性

本研究は *content validity* を使う。筆者は実験の前に研究機を先生に相談したのである。信頼性は第一の宗教学科のクラスにテストの結果から取られた。このテストの結果から、信頼性の研究機は数が高いと表れた。

4. データの結果と議論

研究の実施期間は 2018 年の 4 月から 5 月まで行われた。実験は三日間で、テストは 2018 年 5 月 9 日である。コントロールクラスのテストは 2018 年 5 月 15 日に行われた。

次、研究データの結果は *t* テストを使うことである。実験クラスのテストの結果を計算して、*t* の点は 6,95 である。一方 *t* の計数表の点は 2,00 (*db*=66, 5%) である。 *t* の点が *t* の計数表の点より高いということが分かっている。そういえば *Human Sentence* ゲームという方法は *Lintas Minat* というクラスの生徒の日本語の文型の理解を高めるためのに効果的だと検証されたということである。

5.結論

本研究結果によると、様々なことが分かる：

- *Human Sentence* ゲームという方法は *Lintas Minat* クラスの生徒の日本語の文型の理解を高めるために効果的だと検証されたということである。
- ゲームの長所は生徒達が簡単に文型を習うことができる。授業はもっと楽しめるや、詰まらないことがあまりないなど。それに生徒たちも直接関係会うことができる。
- ゲームの短所は長い時間がかかるし、それに一番大切なことは先生になった統制の可能性が必要なことである。

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	vii
RANGKUMAN	viii
DAFTAR ISI.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Batasan Masalah.....	5
1.3. Rumusan Masalah	5
1.4. Tujuan Penelitian	6
1.5. Manfaat Penelitian	6
1.6. Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI/TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Tinjauan Pustaka	8
2.2. Pengertian Belajar	11
2.3. Metode Kognitif	15
2.4. Pembelajaran Koopetaif	17
2.5. Permainan dalam Pembelajaran	19
2.6. Strategi Pengajaran Tata Bahasa (Pola Kalimat)	22
2.7. Gramatika Bahasa Jepang	27
2.8. Permainan <i>Human Sentence</i>	30
2.9. Kerangka Berfikir.....	34
2.8. Hipotesis.....	35

BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1. Metode	36
3.2. Populasi dan Sampel	36
3.3. Variabel Penelitian	37
3.4. Teknik Pengumpulan Data	38
3.5. Instrumen Penelitian.....	39
3.6. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	43
3.7. Teknik Analisis Data	47
3.8. Rencana Penelitian	49
BAB IV PEMBAHASAN DAN ANALISIS DATA.....	52
4.1. Pembahasan.....	52
4.2. Hasil Pengumpulan Data.....	53
4.3. Uji Hipotesis	58
4.4. Kelebihan dan Kekurangan Permainan <i>Human Sentence</i>	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	67
5.1. Simpulan	67
5.2. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	DAFTAR NAMA SAMPEL
LAMPIRAN 2	RPP KELAS EKSPERIMEN
LAMPIRAN 3	RPP KELAS KONTROL
LAMPIRAN 4	KARTU INDEKS KALIMAT BAB 21 DAN 22
LAMPIRAN 5	SOAL POST-TEST
LAMPIRAN 6	KUNCI JAWABAN SOAL POST TEST
LAMPIRAN 7	ANGKET
LAMPIRAN 8	TABEL PERSIAPAN UJI RELIABILITAS
LAMPIRAN 9	TABEL PERHITUNGAN HASIL ANGKET
LAMPIRAN 10	SK SKRIPSI
LAMPIRAN 11	SK TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
LAMPIRAN 12	DOKUMENTASI

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, ada empat keterampilan dasar yang diajarkan. Menurut Tarigan (1981:1) keterampilan berbahasa yaitu menyimak (*choukai*), berbicara (*kaiwa*), membaca (*dokkai*), dan menulis (*sakubun*). Empat keterampilan dasar tersebut diajarkan untuk membentuk kemampuan berkomunikasi bahasa Jepang dengan baik. Komunikasi yang dimaksud seperti komunikasi lisan maupun tulisan, percakapan dua orang atau lebih, dan komunikasi tidak langsung melalui media komunikasi.

Hal yang menjadi dasar dalam mewujudkan empat keterampilan berbahasa Jepang salah satunya adalah pemahaman terhadap pola kalimat. Bahasa disajikan baik secara lisan maupun tulisan, mengandung unsur pola kalimat. Tanpa pola kalimat, maka kosa kata yang diterima hanya akan menjadi sebatas pengetahuan kosa kata saja, tidak dapat berkembang, dan tidak dapat dikomunikasikan dengan baik. Dengan pemahaman pola kalimat yang baik, akan mengantarkan pemelajar dalam memahami setiap ujaran lawan bicara, bacaan atau teks, hingga meningkatkan kemampuan produksi kata dalam bahasa Jepang, sehingga empat aspek kemampuan berbahasa dapat terpenuhi.

Pola kalimat itu sendiri merupakan kaidah terstruktur dalam menyusun kata hingga membentuk kalimat yang memiliki makna. Dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris umumnya menggunakan pola kalimat dengan susunan

SPOK (Subjek-Predikat-Objek-Keterangan). Sedangkan bahasa Jepang menggunakan aturan pola kalimat KSOP (Keterangan-Subjek-Objek-Predikat).

Berdasarkan kurikulum yang berlaku di Pendidikan Nasional Indonesia, yaitu Kurikulum 2013, Bahasa Asing khususnya Bahasa Jepang, mulai diajarkan pada jenjang sekolah menengah atas atau yang sederajat. Ciri khas Kurikulum 2013 yang membedakan dengan Kurikulum sebelumnya ialah adanya Kompetensi Inti (KI) yang dijabarkan menjadi empat kategori kemampuan, yaitu sikap spiritual (KI1), sikap sosial (KI2), pengetahuan (KI3), dan keterampilan (KI4). (Mulyasa:2014). Semua kompetensi inti tersebut harus termuat dalam semua mata pelajaran tak terkecuali mata pelajaran bahasa asing atau dalam hal ini yang dimaksud adalah bahasa Jepang. Kedudukan bahasa Jepang dan bahasa asing lainnya dalam Kurikulum 2013 adalah termasuk mata pelajaran Kelompok C yang merupakan mata pelajaran kelas peminatan dan ataupun lintas minat, dengan alokasi jam pelajaran 3jam/minggu (kelas X) dan 4jam/minggu (kelas XI dan kelas XII).

Dalam tahap pendidikan ini pembelajar bahasa Jepang berada pada tingkat pemula. Pola kalimat yang diajarkan juga merupakan pola kalimat dasar, yang memuat struktur subjek-objek-predikat sederhana dan merupakan pondasi awal untuk ragam pola kalimat tingkat lanjut.

Dalam praktiknya, pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang kerap mengalami kendala dengan berbagai penyebab. Ciri khas bahasa Jepang yang sangat berbeda dengan Bahasa Indonesia, membuat pembelajar bahasa Jepang pemula mengalami kesulitan. Perbedaan yang mencolok diantaranya yaitu dari

segi huruf, pola kalimat, dan unsur sosio-linguistik bahasa, seperti perbedaan penggunaan bahasa perempuan dan laki-laki di kalangan masyarakat Jepang yang turut menjadi penyebab terhambatnya pemahaman pemelajar bahasa Jepang. Selain itu, jumlah peserta didik dalam satu kelas yang tidak ideal membuat proses pembelajaran kurang efektif.

Menurut observasi penulis yang dilaksanakan pada 28 Agustus 2017, permasalahan yang sama juga ditemui pada pembelajar bahasa Jepang di MAN 1 Semarang, khususnya pada kelas lintas minat. Sebagai pembelajar bahasa Jepang tingkat pemula, banyak kendala yang dialami, terutama dalam menghafal huruf, memahami pola kalimat dan memproduksi kalimat. Struktur kalimat yang berbeda dengan bahasa Indonesia, partikel yang lebih banyak dibanding bahasa Indonesia, membuat siswa sulit memahami dan mengingatnya. Terlebih dalam satu kelas berisi 36 siswa, padahal jumlah ideal kelas bahasa asing adalah 20 siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan pada 11 Oktober 2017, siswa diberikan 5 soal membuat kalimat bahasa Jepang dengan bantuan kata. Kemudian dari hasil soal yang dikerjakan oleh siswa tersebut dikoreksi, dan dianalisis prosentase benar dan salahnya. Dari 5 soal tersebut dijumpai 80% kesalahan pola kalimat pada soal nomor 1

「Buatlah kalimat menggunakan bantuan kata berikut!」

1. ちちーきょうしーですーがっこうーはたらいています。

Banyak yang memberikan jawaban seperti:

Siswa 1: わたし は ちち はたらいて きょうし

(*watashi wa chichi hataraitte kyoushi*)

Siswa 2: ちち は はたらいて がっこう

(*chichi wa hatarite gakkou*)

Masing-masing kalimat yang terbentuk tidak membentuk makna lugas.

Sedangkan berdasarkan kunci jawaban, seharusnya menjadi:

ちち は きょうし です。がっこう で はたらいてい
ます。

(*chichi wa kyoushi desu. gakkou de hataiteimasu*)

Studi pendahuluan tersebut menunjukkan bahwa siswa masih belum paham pola kalimat yang sudah diajarkan pada proses pembelajaran sebelumnya. Penyebabnya meliputi berbagai macam faktor, diantaranya karena kesulitan menghafal huruf, menghafal kosakata, pola kalimat bahasa Jepang yang berbeda dengan bahasa Indonesia menjadikan siswa sulit mengingat pola yang benar, serta jumlah siswa dalam satu kelas sebanyak 36 siswa yang dianggap terlalu banyak, membuat siswa sulit berkonsentrasi untuk proses pembelajaran bahasa Jepang. Selain itu jika sudah memasuki proses penjelasan pola kalimat, banyak siswa yang tidak tertarik.

Menurut Suyatno (dalam Asih, 2017), pembelajaran bahasa akan lebih berkesan dan menyenangkan apabila dalam kegiatannya melibatkan permainan untuk memproduksi kata. Sehingga siswa terbiasa untuk memproduksi kata bahasa asing agar mudah diingat. Salah satu cara adalah dengan menggunakan teknik yang menarik dalam pembelajaran, media yang mudah diaplikasikan, sehingga dapat membantu siswa memahami materi dengan benar. Hal itu diwujudkan melalui permainan *Human Sentence*, yang divariasikan dalam bentuk

gambar. Dengan bantuan media gambar sebagai alat bantu kosa kata membuat siswa lebih mudah dalam membayangkan inti kalimat yang memudahkan dalam pemahaman pola kalimat.

Oleh sebab itu, penulis mengangkat judul “Efektivitas Variasi Teknik Tempel Kata dan *Human Sentence* dalam Meningkatkan Pemahaman Pola Kalimat pada Siswa MAN 1 Semarang kelas Lintas Minat” untuk mengetahui seberapa efektif teknik tersebut dan diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang dialami siswa.

1.2. Batasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada masalah penguasaan pola kalimat pada kelas lintas minat kelas XI, dimana sampel merupakan kelas XI IIK 2 (Agama) . Penelitian ini mengambil bahan materi ajar dari buku Kira-Kira Nihongo 2 BAB 21 dan 22.

1.3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana efektivitas Permainan *Human Sentence* dalam Meningkatkan Pemahaman Pola Kalimat pada Siswa MAN 1 Semarang kelas Lintas Minat?
2. Apa saja kelebihan dan kekurangan Permainan *Human Sentence* dalam proses pembelajaran?

1.4. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui efektivitas Permainan *Human Sentence* dalam Meningkatkan Pemahaman Pola Kalimat pada Siswa MAN 1 Semarang kelas Lintas Minat
2. Mengetahui kelebihan dan kekurangan Permainan *Human Sentence* dalam proses pembelajaran.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian diharapkan mampu menjadi rujukan pengajar maupun pemelajar yang ingin belajar pola kalimat dalam Bahasa Jepang. Serta mampu mengambil manfaat dan mengevaluasi kekurangannya, sehingga penggunaannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan model pembelajaran yang lebih baik.

b. Untuk Pengajar

Teknik permainan tersebut dapat diaplikasikan dalam pembelajaran pola kalimat, ketika pemelajar dalam kondisi jenuh maupun untuk variasi tindakan kelas, sehingga dapat memaksimalkan metode yang diterapkan agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif.

c. Untuk Pembelajar

Pembelajar menemukan cara yang efektif untuk mempelajari dan mengingat pola kalimat, mampu memproduksi kalimat,

menggunakannya sesuai konteks, serta mampu menghindari kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi.

1.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

a. Bagian Prowacana, yang meliputi judul, halaman pengesahan, abstrak, rangkuman, daftar isi, daftar tabel.

b. Bagian Pokok

Bagian pokok atau isi terbagi menjadi 5 bab:

1. BAB I

Memuat latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, serta tujuan dan manfaat penelitian.

2. BAB II

Memuat tinjauan pustaka, deskripsi teori belajar, teori permainan dalam pembelajaran bahasa, dan teori permainan human sentence. Kemudian kerangka berpikir, dan hipotesis.

3. BAB III

Memuat metode penelitian yang digunakan, objek penelitian, instrumen yang digunakan, dan cara analisis data.

4. BAB IV

Memuat bahasan tentang temuan dari proses penelitian yang kemudian dianalisis menggunakan rumus.

5. BAB V

Memuat kesimpulan hasil penelitian dan saran penulis berkaitan tentang hasil penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORI/TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Pustaka

Tidak hanya di MAN 1 Semarang yang memiliki kendala dalam proses pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang, namun beberapa sekolah lain juga memiliki kendala yang hampir serupa. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya beberapa penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa pemberian tindakan semacam permainan dalam pembelajaran bahasa Jepang, mampu mendorong siswa untuk lebih antusias sehingga memperoleh hasil yang maksimal.

Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Hanifah, dkk. 2017 dengan judul “Penggunaan Teknik Permainan *Complete Sentences Stock Exchange* dalam Pembelajaran Pola Kalimat Dasar Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen terhadap Siswa Kelas XI SMAN 14 Bandung)”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa yang memperoleh perlakuan permainan *Complete Sentences Stock Exchange* di kelasnya dibandingkan dengan kemampuan siswa yang tidak diberi perlakuan permainan *Complete Sentences Stock Exchange* di kelasnya. Penelitian tersebut menggunakan metode pendekatan eksperimental dengan melibatkan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil penelitian tersebut diperoleh nilai rata-rata hasil tes kelas kontrol sebesar 55,13 dan kelas eksperimen setelah diberi tindakan adalah sebesar 78,73. Dan dari hasil perhitungan diketahui bahwa permainan *Complete Sentence Stock Exchange* dapat membantu siswa dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang. Selain itu hasil analisis angket menunjukkan bahwa dengan diadakannya permainan tersebut

sebagian besar siswa beranggapan teknik permainan ini menarik, menyenangkan, dapat membantu meningkatkan kemampuan bahasa Jepang, lebih mudah menghafal dan memahami kalimat bahasa Jepang, menantang dan melatih ketelitian, menyenangkan, dan menarik minat untuk belajar.

Dalam penelitian Hanifah, dkk. dan penelitian penulis fokus kajian terletak pada kemampuan pola kalimat siswa. Sedangkan hal yang membedakan ialah dari segi penggunaan teknik permainan. Pada penelitian Hanifah, dkk. menggunakan teknik permainan *Complete Sentences Stock Exchange*, dimana permainan ini merupakan gabungan dari permainan *Complete Sentence* dan permainan *Sentence Stock Exchange*. Permainan ini berisi kegiatan melombakan siswa untuk melengkapi potongan-potongan kartu kalimat rumpang (tidak sempurna) di dalam toples sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh dan mempunyai makna yang jelas, kemudian menyusun potonganpotongan kalimat tersebut menjadi paragraf yang padu dan menuliskannya dalam Lembar Kegiatan Siswa. Sedangkan penelitian penulis menggunakan permainan *human sentence* dimana dalam permainan ini siswa secara berkelompok bekerjasama menyusun kosakata acak menjadi kalimat, kemudian maju ke depan berkelompok membentuk kalimat dengan mengurutkan kartu kosa-kata yang dibagikan oleh guru.

Kemudian penelitian yang hampir serupa dilakukan oleh Asih, dkk. 2017 dengan judul “Teknik *Word Flow Game* Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Bahasa Jepang Penelitian Eksperimen Murni Terhadap siswa Kelas XI SMK 45 Lembang Tahun Ajaran 2017/2018”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat kemampuan menulis pola kalimat dan ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara kelas yang diberi perlakuan

permainan *word flow game* dengan kelas yang tidak diberi perlakuan permainan *word flow game*. Penelitian tersebut menggunakan metode pendekatan eksperimen dengan melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari penelitian tersebut diketahui bahwa nilai rata-rata hasil tes kelas kontrol adalah 32,42 sedangkan kelas eksperimen sebesar 37,74. Kemudian hasil perhitungan statistika menunjukkan bahwa permainan *word flow* memberikan pengaruh dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang. Dibarengi dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa permainan *word flow* mampu membuat siswa senang, menumbuhkan semangat belajar, dan mempermudah siswa dalam menulis kalimat bahasa Jepang.

Penelitian Asih, dkk dan penelitian penulis memiliki persamaan pada fokus kajian yaitu pada ranah pola kalimat yang dipelajari siswa SMA sederajat. sedangkan perbedaannya ialah dalam penelitian Asih, dkk. menggunakan teknik permainan *Word Flow Game* sebagai perlakuannya. Dalam permainan tersebut siswa dilombakan dengan kegiatan menyusun kata secara berkelompok dari siswa paling depan hingga siswa paling belakang agar membentuk kalimat. Media yang digunakan ialah kartu kata dan lembar kerja siswa. Sedangkan dalam penelitian penulis menggunakan permainan *human sentence* karena dirasa sesuai dengan kondisi siswa MAN1 Semarang. Permainan *human sentence* dalam kegiatannya mengharuskan siswa untuk maju ke depan berkelompok membentuk kalimat dengan mengurutkan kartu kosa-kata yang dibagikan.

Selain itu, dari hasil penelitian Qodir tahun 2013 yang berjudul “Analisis Kesulitan Siswa MAN 1 Semarang dalam Penggunaan Pola Kalimat Bahasa Jepang” menunjukkan bahwa siswa MAN 1 Semarang kerap mengalami kesulitan

dalam menggunakan pola kalimat bahasa Jepang dengan sebab siswa kurang mengerti klasifikasi kata sifat, kurang mengerti dalam mengubah kata sifat menjadi bentuk lampau, serta siswa kebingungan karena pola kalimat bahasa Jepang yang bermacam-macam. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor dan penyebab kesulitan siswa MAN 1 Semarang dalam menggunakan pola kalimat bahasa Jepang. Metode yang digunakan ialah metode deskriptif kuantitatif dengan melibatkan siswa MAN 1 Semarang sebagai populasinya.

Persamaan penelitian Qadir (2013) dengan penelitian ini ialah dalam hal fokus kajian pola kalimat tingkat SMA sederajat, selain itu kesamaan permasalahan pada lokasi yang sama menjadi bukti pendukung yang turut melatarbelakangi penelitian penulis. Dalam penelitian Qadir (2013) menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif sedangkan penelitian penulis menggunakan eksperimen. Penelitian Qadir (2013) hanya mengusut penyebab kesulitan pola kalimat pada siswa MAN 1 Semarang sedangkan penelitian penulis mengujicobakan solusi atas permasalahan kemampuan pola kalimat pada siswa MAN 1 Semarang.

2.2. Pengertian Belajar

Kata belajar berarti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu (KBBI, 1989). Dalam bahasa sederhana kata belajar dimaknai sebagai menuju ke arah yang lebih baik dengan cara sistematis. Bruner mengemukakan proses belajar yang terdiri atas tiga tahapan, yaitu tahap informasi, transformasi, dan evaluasi. Yang dimaksud dengan tahap informasi adalah proses penjelasan, penguraian,

atau pengarahan mengenai prinsip-prinsip struktur pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Tahap transformasi adalah proses peralihan atau perpindahan prinsip-prinsip struktur tadi ke dalam diri peserta didik. Proses transformasi dilakukan melalui informasi. Namun, informasi itu harus dianalisis, diubah, atau ditransformasikan kedalam bentuk yang lebih abstrak atau konseptual agar dapat digunakan dalam konteks yang lebih luas. Dalam hal ini peranan dan bantuan pengajar sangat diperlukan.

Teori belajar lain dikemukakan oleh Gagne yang menetapkan proses belajar melalui analisis yang cermat dalam suatu kontribusi pengajaran. Ia membuat kontribusi pengajaran berdasarkan gambaran *varieties of change* (variasi perubahan). Yang dimaksud dengan *varieties of change* adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri anak didik.

2.2.1. Strategi Belajar

Strategi belajar dapat digambarkan sebagai sifat dan tingkah laku. Menurut

Scarcella & Oxford (dalam Oxford, 2003) :

“Learning strategies are defined as “specific actions, behaviors, steps, or techniques --such as seeking out conversation partners, or giving oneself encouragement to tackle a difficult language task -- used by students to enhance their own learning”

Strategi pembelajaran didefinisikan sebagai "tindakan khusus, perilaku, langkah, atau teknik - seperti mencari mitra percakapan, atau memberi dorongan kepada diri sendiri untuk menangani tugas bahasa yang sulit - yang digunakan oleh siswa untuk meningkatkan pembelajaran mereka sendiri."

Rubin melakukan kajian tentang perbedaan antara sifat-sifat pembelajar bahasa yang berhasil dan sifat-sifat pembelajar yang tidak berhasil, sedangkan Oxford mendefinisikan strategi belajar sebagai “tingkah laku atau tindakan yang dipakai oleh pembelajar agar pembelajaran bahasa lebih berhasil, terarah, dan menyenangkan”. Pengertian yang dikemukakan oleh Oxford lebih bersifat perbuatan yang dapat diamati walaupun pengertian tersebut dapat pula mencakup tindakan kognitif yang tidak teramati.

Menurut Zaini dan Bahri (dalam Iskandarwassid & Dadang Sunendar, 2013), strategi pembelajaran mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dihubungkan dengan pembelajaran, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan pengajar dan peserta didik dalam mewujudkan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. Ada empat strategi dasar dalam pembelajaran, yaitu mengidentifikasi apa yang diharapkan, memilih sistem pendekatan, memilih dan menetapkan prosedur, metode, dan teknik pembelajaran, menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan.

Maka dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran meliputi kegiatan atau pemakaian teknik yang dilakukan oleh pengajar mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai ke tahap evaluasi, serta program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu, yaitu pengajaran.

2.2.2. Penggolongan strategi Belajar

Subyantoro dkk. (dalam Iskandarwassid & Dadang Sunendar:2013) mengungkapkan jenis-jenis utama strategi belajar dilihat dari karakteristik belajar setiap individu yang terbagi atas:

1. Strategi mengulang
2. Strategi elaborasi
3. Strategi organisasi
4. Strategi metakognitif

Sedangkan menurut Scarcella & Oxford (dalam Oxford, Rebecca L.:2003), strategi belajar dibagi menjadi:

1. *Cognitive* (kognitif)
2. *Metacognitive* (Metakognitif)
3. *memory-related* (ingatan)
4. *compensatory*
5. *affective* (afeksi)
6. *social* (sosial)

Di sisi lain, Rowntree (dalam Sanjaya, 2006) mengelompokkan strategi belajar menjadi 2 bagian, yaitu:

1. *Exposition-discovery learning* (penyampaian-penemuan)

Dalam strategi exposition, bahan pelajaran disajikan kepada siswa dalam bentuk jadi. Siswa tidak dituntut untuk mengolahnya namun dituntut untuk

menguasai bahan pembelajaran tersebut secara maksimal. Dalam pembelajaran ini Guru bertindak sebagai penyampai informasi.

Sedangkan strategi discovery, siswa harus menemukan sendiri bahan pelajaran melalui berbagai aktivitas belajar. Posisi Guru hanya sebagai fasilitator.

2. *Groups-individual learning* (kelompok-individu)

Strategi groups dapat disebut juga dengan belajar kelompok. Sekelompok siswa diajar oleh seorang atau beberapa guru. Bentuk belajar kelompok itu bisa dalam pembelajaran kelompok besar atau pembelajaran klasikal; atau bisa juga siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil semacam buzz group.

Sedangkan strategi individual dilakukan oleh siswa secara mandiri. Kecepatan, kelambatan, dan keberhasilan pembelajaran siswa sangat ditentukan oleh kemampuan individu siswa yang bersangkutan. Bahan pelajaran serta bagaimana mempelajarinya itu didesain untuk belajar sendiri. Contoh dari strategi ini adalah belajar melalui modul, atau melalui kaset radio.

2.3. Metode Kognitif

Tujuan metode ini adalah mengembangkan tipe-tipe kemampuan berbahasa siswa agar mendekati bahasa penutur asli. Hal ini dilakukan dengan cara membantu siswa memperoleh pengawasan minimal terhadap kaidah-kaidah bahasa sasaran sehingga mereka dapat menunjukkan bahasa mereka sendiri untuk

mengemukakan suatu situasi yang belum atau tidak ditemui sebelumnya dalam suatu bentuk atau model yang memadai.

Dalam mengajarkan bahasa, guru harus bergerak dari yang telah diketahui menuju yang belum diketahui, maksudnya, dasar pengetahuan siswa kini (struktur kognitif) harus ditentukan sehingga prasyarat yang perlu bagi pemahaman bahan baru dapat diberikan. Dasar pengetahuan ini mencakup tidak hanya pada pemahaman siswa kini terhadap bahasa baru itu, tetapi juga pemahaman mereka mengenai bagaimana cara bahasa asli mereka bekerja, dan juga pengetahuan mereka mengenai dunia.

Para siswa harus terbiasa dengan kaidah-kaidah bahasa baru sebelum mereka diminta untuk menerapkannya. Dasar berbahasa atau kompetensi harus muncul pertama, performansi akan menyusul apabila dasar tersebut telah diletakkan.

Tujuan pokok metode ini adalah agar para siswa yang bersangkutan beranjak dari pemahaman dasar bagaimana caranya bahasa bekerja menuju penggunaan bahasa dalam komunikasi ide-ide yang aktual. Karena perilaku bahasa secara konstan bersifat inovatif dan beragam, maka para siswa harus diajar memahami sistem kaidah di samping dituntut mengingat deretan permukaan dalam model hafalan. Oleh karena itu, tata bahasa haruslah dijelaskan dan didiskusikan secara tuntas di dalam kelas. Bahan pelajaran dan guru juga harus memperkenalkan para siswa pada situasi-situai yang akan mengingatkan pemakaian bahasa kreatif.

Belajar atau pembelajaran haruslah selalu bermakna. Artinya, para siswa hendaknya mengerti apa yang disuruh untuk dilakukan, benar-benar memahami serta melakukannya dengan baik. Bahan baru hendaklah selalu disusun dengan baik sehingga mudah dihubungkan dengan keberadaan struktur kognitif para siswa. Karena tidak semua siswa belajar dengan cara yang sama maka selama itu pula sang guru harus mempertimbangkan beragam cara mengajar supaya sesuai dengan keberagaman gaya belajar siswa (Fachrurrazi, Aziz & Erta Mahyudin:2010)

2.4. Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning)

Dalam pembelajaran kooperatif, siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari empat atau lima orang untuk bekerjasama dalam menguasai materi yang diberikan oleh Guru (Slavin, 1995;eggen & Kauchak dalam Al- Tabany:2015). Artzt & Newman (dalam Al- Tabany:2015) menyatakan bahwa dalam belajar kooperatif siswa belajar bersama sebagai suatu tim dalam menyelesaikan tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Jadi, setiap anggota kelompok memiliki tanggungjawab yang sama untuk keberhasilan kelompoknya.

Di dalam kelas kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang siswa yang sederajat tetapi heterogen kemampuan, jenis kelamin, suku/ras, dan satu sama lain saling memebantu. Tujuan dibentuknya kelompok ini yakni untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar. Selama bekerja dalam kelompok , tugas anggota kelompok yaitu mencapai

ketuntasan materi yang disajikan oleh guru, dan saling membantu teman sekelompoknya untuk mencapai ketuntasan belajar.

Johnson & Johnson (dalam Al- Tabany:2015) menyatakan bahwa tujuan pokok belajar kooperatif ialah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok. Zamroni (dalam Al- Tabany:2015) mengemukakan bahwa manfaat penerapan belajar kooperatif yakni dapat mengurangi kesenjangan pendidikan khususnya dalam wujud input pada level individual. Di samping itu, belajar kooperatif dapat mengembangkan solidaritas sosial di kalangan siswa. Dengan belajar kooperatif, diharapkan kelak akan muncul generasi yang cemerlang dan memiliki solidaritas sosial yang kuat.

Terdapat lima unsur penting dan prinsip utama pembelajaran kooperatif menurut Johnson & Johnson dan Sutton (dalam Al- Tabany:2015), yaitu:

- 1) Saling ketergantungan yang bersifat positif antar siswa
- 2) Interaksi antar siswa semakin meningkat
- 3) Menumbuhkan tanggungjawab individual
- 4) Keterampilan interpersonal dan kelompok kecil
- 5) Proses berkelompok

Sedangkan menurut Slavin (1995) (dalam Al- Tabany:2015) terdapat tiga konsep utama dari belajar kooperatif:

- 1) Penghargaan kelompok yang akan diberikan jika kelompok mencapai kriteria yang ditentukan.

- 2) Tanggungjawab individual, bermakna bahwa suksesnya suatu kelompok bergantung pada proses belajar masing-masing individu dalam kelompok.
- 3) Kesempatan yang sama untuk sukses, bermakna bahwa siswa telah membantu kelompok dengan cara meningkatkan belajar mereka sendiri. Siswa yang kemampuan kurang akan berusaha menyamakan siswa yang kemampuan tinggi, dan siswa dengan kemampuan tinggi akan menularkan kemampuannya untuk teman-temannya.

2.5. Permainan dalam Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran di kelas sering kali terjadi berbagai macam kendala, sehingga pendidik harus mampu mempersiapkan diri untukantisipasi agar tercipta suasana belajar yang efektif. Berbagai penelitian pun sudah kerap dilakukan oleh berbagai ahli berkaitan dengan menciptakan pembelajaran yang efektif. Kasvi (dalam Pivec, M., & Kearney, P, 2007) menjabarkan beberapa tujuh point syarat pembelajaran dapat dikatakan efektif,

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

“Kasvi (2000) lists the seven requirements suggested by Norman (1993) for an effective learning environment to be to:

- 1. Provide a high intensity of interaction and feedback;*
- 2. Have specific goals and established procedures;*
- 3. Be motivational;*
- 4. Provide a continual feeling of challenge, not too difficult to be frustrating nor too easy to create boredom;*
- 5. Provide a sense of direct engagement on the task involved;*
- 6. Provide the appropriate tools that fit the task; and*
- 7. Avoid distractions and disruptions that destroy the subjective experience.”*

Menurut Kasvin (2000) dengan saran Norman (1993) ada 7 syarat lingkungan pembelajaran yang efektif diantaranya:

1. Memberikan intensitas interaksi dan umpan balik yang tinggi;
2. Memiliki tujuan spesifik dan prosedur yang ditetapkan;
3. Mampu memberikan motivasi;
4. Memberikan perasaan tantangan terus-menerus, tidak terlalu sulit hingga menyebabkan frustasi, juga tidak terlalu mudah hingga menciptakan kebosanan;
5. Memberikan rasa keterlibatan langsung pada tugas yang diberikan;
6. Memberikan alat yang tepat yang sesuai dengan tugas;
7. Terhindari gangguan-gangguan yang merusak pengalaman subjektif.

Kemudian Kasvin (2000) menduga jika games dalam computer mampu menjadi alternative dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Namun, Biggs (dalam Kirkland, D & O’Riordan, F:2010) berpendapat:

“A passive learning environment will not stimulate them as they are used to greater pace and interactivity in life in general and so it is natural that they will need excitement and interactivity to support their learning. Biggs (2003, p. 79) says; ‘Being active while learning is better than being inactive.’”

Lingkungan belajar yang pasif tidak akan menstimulasi mereka sebagaimana adanya digunakan untuk kecepatan dan interaktivitas yang lebih besar dalam kehidupan secara umum dan sangat alamiah bahwa mereka akan melakukannya membutuhkan kegembiraan dan interaktivitas untuk mendukung pembelajaran mereka. Biggs (2003, p. 79) mengatakan; "Beraktivitas sambil belajar lebih baik daripada tidak aktif".

Dari dua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan yang aktif dan yang dapat memotivasi siswa dapat digunakan sebagai alternative dalam

pembelajaran, agar belajar lebih efektif. Selain itu, ditambahkannya permainan dalam pembelajaran dapat memberikan nilai lebih.

“Not only do games motivate students in a fun way offering interactive competitive learning environments, they also provide many other positive features. Games lighten the mood and this facilitates greater creativity and boost student morale and interest (Shatz & Loschiavo, 2005). Wycoff and Pryor (2003) say that a lightened mood can negate communication apprehension.”

Permainan tidak hanya memotivasi siswa dengan cara yang menyenangkan, namun juga menawarkan lingkungan pembelajaran yang kompetitif dan interaktif, mereka juga menyediakan banyak efek positif lainnya. Permainan meringankan suasana hati dan ini memfasilitasi kreativitas yang lebih besar dan meningkatkan semangat dan minat siswa (Shatz & Loschiavo, 2005). Wycoff dan Pryor (2003) mengatakan bahwa suasana yang lebih ringan dapat meniadakan kekhawatiran komunikasi. (Kirkland, D & O’Riordan, F, 2010)

2.3.1. Permainan dalam Pembelajaran Bahasa

Pada hakikatnya, permainan adalah aktivitas yang memiliki keterampilan dan memiliki peranan penting dalam pemerolehan bahasa dan wahana bagi anak untuk belajar mengatasi kesulitan-kesulitan yang ditemuinya dengan cara yang menggembarakan. Apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, permainan tersebut dinamakan permainan bahasa (Suyatna dalam Nugraha, 2017).

Permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yaitu untuk memperoleh kegembiraan sebagai fungsi bermain, dan untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu sebagai materi pelajaran. Bila ada permainan menggembarakan tetapi

tidak melatih keterampilan berbahasa, tidak dapat disebut permainan bahasa. Permainan bahasa harus memenuhi kedua syarat, yaitu menggembarakan dan melatih keterampilan berbahasa. Permainan bahasa tidak dimaksudkan untuk mengukur atau mengevaluasi hasil belajar siswa. Kalaupun dipaksakan, bukan alat evaluasi yang baik, sebab permainan bahasa tersebut mengandung unsur spekulasi yang cukup besar.

2.6. Strategi Pengajaran Tata bahasa (Pola Kalimat)

Pratiwi, dkk. (2009) menyebutkan bahwa ada beberapa model cara belajar bahasa terkait dengan strategi belajar tata bahasa, diantaranya yaitu:

a) Belajar bahasa secara implisit

Belajar tata bahasa secara implisit mencakup belajar berbagai pola gramatikal kalimat tanpa memberikan perhatian khusus pada bentuk dan tanpa penjelasan pola gramatikal. Ellis (dalam Richard dan Schmidt, 2002) mengatakan bahwa dalam belajar tata bahasa pembelajar bahasalah yang menyimpulkan pola gramatikal kalimat dari kalimat-kalimat yang diberikan, tanpa penjelasan. Sementara itu Schmidt mengatakan bahwa dalam belajar bahasa perhatian terhadap elemen-elemen bahasa tetap diperlukan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada dua macam strategi belajar bahasa (termasuk tata bahasa), yaitu:

(1) Strategi belajar bahasa dengan meningkatkan pengalaman belajar bahasa (exposure) atau interaksi dengan berbagai sumber belajar bahasa misalnya membaca surat kabar, menonton siaran berbahasa Inggris di TV, dan berkomunikasi dengan penutur asli. Strategi tersebut lebih diorientasikan kepada makna semata-mata dan tidak pada bentuk atau pola kalimat (purely meaning-oriented).

(2) Strategi belajar implisit yang melibatkan bentuk

Dengan strategi tersebut, pembelajar bahasa memberikan perhatian penuh pada makna. Tetapi ketika mendapati masalah terutama dalam memproduksi bahasa mereka memberikan perhatian khusus (meskipun secara temporal) pada tata bahasa yang digunakan, misalnya memberikan perhatian khusus pada struktur kalimat yang dominan digunakan, memperhatikan bagaimana orang dengan kemampuan bahasa yang lebih baik berbicara dan kemudian menirukannya, dan sebagainya.

Schmidt (dalam Cohen & Macaro, 2007) juga menyebutkan bahwa pembelajaran tatabahasa secara implisit dikatakan sebagai unconscious learning. Artinya, pembelajar tidak memiliki kesadaran untuk menerapkan strategi tatabahasa tertentu dalam mempelajari bahasa bahkan tidak bisa mengontrol strategi belajar apa yang harus diterapkan ketika menghadapi permasalahan tatabahasa.

b) Belajar Bahasa secara eksplisit

(1) Explicit-inductive L2 Learning

Model belajar tata bahasa ini dimulai dengan melihat contoh kalimat tertentu dan menganalisa aturan tata bahasa. DeKeyser (dalam Cohen & Macaro, 2007)) menyebut model belajar tata bahasa ini 'rule discovery'.

(2) Explicit-deductive L2 Learning

Dengan model belajar tata bahasa ini pembelajar mulai belajar aturan tata bahasa dari buku atau guru, kemudian menerapkan aturan tersebut dalam kalimat. Model ini disebut 'rule delivery'. (Cohen & Macaro, 2007)

Sedangkan pada Tata Bahasa Jepang, dalam pembelajarannya mengenal istilah *donyuu* atau pengenalan tata bahasa. Donyuu berfungsi untuk mengenalkan pola kalimat baru yang akan dipelajari. Hampir setiap pembelajaran bahasa Jepang yang melibatkan pola kalimat selalu diawali dengan donyuu. Hanya saja setiap pengajar menggunakan teknik menyampaikan donyuu yang masing-masing berbeda bergantung pada kondisi dan kebutuhan pembelajar.

Kawano (2001) menyebutkan bahwa ada beberapa macam metode *donyuu*, yaitu:

1. Pengenalan tata bahasa dengan metode langsung (*chokusetsuhou ni yoru bunpouno donyuu*)

Dalam metode langsung, sering menggunakan media pengajaran seperti gambar. Juga, tidak boleh menggunakan kata-kata atau ungkapan yang tidak dipahami oleh peserta didik pada saat penjelasan. Namun, bahkan jika itu mengandung kata-kata yang tidak dipahami dari akhir, dapat dibantu dengan penjelasan dari guru. Guru dituntut aktif menggunakan isyarat dan lainnya.

Jika pembelajar dapat mengerti bahkan kata-kata seperti kata benda atau kata kerja, maka tidak perlu penjelasan khusus. Cukup digunakan kartu bergambar seperti "Saya akan minum jus", "Saya minum bir", "Saya minum air", "Saya makan roti" "Saya makan tempura" "Saya membaca koran" "Baca buku" . yang disusun agar pembelajar dapat menyebutkan sesuai pola kalimat yang digunakan.

2. Pengenalan tata bahasa menggunakan bahasa perantara (*baikaiigo wo mochiita bunpou no donyuu*)

Dibandingkan dengan metode langsung, menggunakan bahasa perantara memiliki kelebihan bahwa pembelajar dapat bersantai tanpa alat pengajaran atau media.

Namun, sejauh ini menggunakan metod ini tanpa dikombinasikan dengan metode lain, tidak akan sepenuhnya efektif. Akan lebih baik jika digunakan juga metode langsung untuk mendampingi.

Misalnya, berkaitan dengan kata "roti", ada metode konfirmasi dengan menggunakan kartu bergambar dengan metode langsung dan kemudian menggunakan bahasa Inggris sebagai kata perantara yang mengatakan "*pan*". Dalam penjelasan item tata bahasa juga, media seperti

bahasa Inggris dijaga seminimal mungkin, dan hukum langsung difokuskan.

3. Contoh kalimat (*reibun*)

Dalam memperkenalkan tata bahasa, penting untuk menyajikan contoh kalimat untuk membuatnya memahami penggunaannya. Satu kalimat contoh saja tidak cukup. Minimal, kita harus punya tiga. Pada saat itu, mari kita lihat contoh kalimat saat memeriksa apakah Anda memahami artinya. Ini membantu siswa untuk memahami arti dari item tata bahasa mereka sendiri. Juga, mari kita membuat buku teks referensi yang bagus, seperti ketika menulis contoh kalimat.

Namun, pada saat yang sama, tidak baik untuk tetap menggunakan contoh kalimat yang benar-benar di buku teks. Contoh kalimat dalam buku teks terlalu panjang, atau mungkin mengandung kata-kata baru.

4. Pengulangan (*ripi-to*)

Pengulangan adalah aktivitas yang sangat penting dalam menumbuhkan akurasi, jadi jangan mengabaikannya. Selain itu, pembelajar tidak mungkin tidak suka mengulangi. Juga, jangan biarkan siswa mengulangi kalimat atau kata-kata yang maknanya belum dipahami. Bahkan jika mengulang tanpa mengetahui artinya, Anda tidak dapat berkonsentrasi pada suara, jadi ada sedikit efek.

5. Konfirmasi pemahaman penggunaan (*youhourikai no kakunin*)

Untuk memeriksa apakah arti dari pola kalimat dipahami atau tidak, pengajar dapat melihatnya dengan menguji coba kalimat yang sedikit lebih sulit. Hal itu untuk menunjukkan bahwa sudah sejauh mana siswa memahami

secara gramatikal tujuan kalimat tersebut Dapat dilakukan latihan berupa tanya jawab, dimana satu pertanyaan dapat memiliki macam-macam jawaban. Contoh:

“G: *Nani wo nomimasuka?* (apa yang kamu minum?)

S1: *ocha wo nomimasu* (minum teh)

S2: *miruku wo nomimasu* (minum susu)”

Juga, biarkan peserta didik berlatih mengatakan sendiri kalimatnya sesuai konteks. Bahwa lebih baik untuk memiliki pelajar yang lebih baik belajar dengan membiarkan peserta didik mengatakan mereka sendiri sebanyak mungkin.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pengenalan tata bahasa dengan metode langsung, yang kemudian diadopsi dalam sebuah permainan. Siswa dikenalkan pola kalimat baru menggunakan metode langsung, dengan menampilkan kartu gambar yang kemudian dibacakan oleh para siswa. Kemudian dalam permainan siswa juga diminta untuk membacakan kalimat yang sudah disusun oleh teman-temannya didepan kelas dengan metode yang sama secara bergantian.

2.7. Gramatika Bahasa Jepang

Ranah pola kalimat (文型) masuk dalam kajian gramatika atau tata bahasa yang dalam bahasa Jepang disebut *bunpou* (文法). Dalam Buku Bahasa Jepang *Bunpou o Oshieru* (文法を教える), menurut Machidaken (2002) 文法とは、文

字通り 「文」についての 「法」、つまり 正しい 文を作るための
決まりのことです。

*Bunpou to wa, mojidoori bun nitsuite no hou, tsumari tadashii bun o tsukuru
tameno kimarinokotodesu.*

Gramatika Bahasa Jepang adalah ketentuan atau aturan untuk membuat
kalimat yang benar.

Renaniah (dalam Asih, 2017) menyatakan bahwa bahasa Jepang memiliki
gramatika yang berbeda dengan bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris, yang
memiliki struktur SPOK (Subyek, Predikat, Obyek, dan Keterangan), hal ini
merupakan suatu keunikan dari karakteristik bahasa Jepang. Keunikan-keunikan
yang dapat kita temukan dalam gramatika bahasa Jepang adalah struktur S-K-O-P,
dalam penyusunan kalimat tidak boleh terlepas ataupun salah dalam penggunaan
kata bantu yang sangat berperan dalam suatu kalimat, karena penempatan *joshi*
(partikel) yang salah maka akan berakibat makna kalimat akan berubah, atau
kalimat akan menjadi janggal bahkan ada kalanya memiliki makna yang lain,
begitu pula dengan penggunaan *jodooshi* nya (kata kerja bantu).

Dalam kajian linguistik umum, tata bahasa itu menyangkut kata, struktur
“internal di dalamnya (morfologi), dan struktur antar-kata (sintaksis) dan
keduanya dibedakan dengan “leksikon” atau perbendaharaan kata. (J.W.M.
Verhaar:2012).

Dalam penelitian ini, pemahaman pola kalimat (文型) yang dimaksudkan
lebih jelas diperinci dalam kajian Tes Bahasa. Tata bahasa atau gramatika sebagai

bagian dari paparan tentang bahasa berkaitan dengan kemampuan tentang kata pada tataran morfologi, dan kemampuan tentang kalimat pada tataran sintaksis. Kemampuan tentang kata meliputi pemahaman dan penggunaan kata dan gabungan kata masing-masing dengan bagian-bagian yang memiliki arti dan dikenal sebagai morfem. Sedangkan kemampuan tentang kalimat meliputi pemahaman dan penyusunan kalimat, baik kalimat tunggal dengan berbagai bentuk dan susunannya, maupun kalimat majemuk dalam berbagai bentuk dan jenis penggabungannya.

Dalam hal penggabungan kata-kata, pemahaman dan penggunaannya terutama meliputi identifikasi jenis kata yang digabungkan, urutan penggabungan, dan dampaknya terhadap arti penggabungan yang berbeda dari satu bahasa ke bahasa yang lain. Contoh, mobil dan baru, membentuk kata mobil baru, dalam bahasa Jepang maka urutannya akan berubah *atarashii* (baru) *kuruma* (mobil). Penggabungan kata yang memengaruhi posisi, dalam tiap bahasa akan berbeda pula tata aturannya.

Pola dan kecenderungan serupa juga terjadi pada tatanan sintaksis dengan kedua jenis pemahaman dan penyusunan kalimat tunggal dan gabungan kalimat. Pada tataran sintaksis kemampuan kalimat pertama-tama berkaitan dengan pemahaman penyusunan kalimat tunggal. Secara umum susunan suatu kalimat mempersyaratkan adanya subjek dan predikat yang disusun menurut kaidah tertentu dalam hal jenis kata yang digunakan, urutan kata-katanya, serta perubahan bentuk kata-kata sesuai dengan fungsi dan letaknya di dalam kalimat. (Soenardi Djiwandono:2008)

Selain itu dalam buku *Bunpou o Oshieru*, dalam *bunpou* atau gramatika bahasa Jepang terdapat tiga unsur yang harus diperhatikan, diantaranya *katachino ruuru* (形のルール) yaitu aturan bentuk, *tsukaikata no ruuru* (使い方のルール) yaitu aturan penggunaan, dan *bun no imi to kinou* (文の意味と機能) yaitu makna dan fungsi kalimat.

2.8. Permainan *Human Sentence*

2.8.1. Pengertian Permainan *Human Sentence*

Permainan *Human Sentence* kerap kali digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris dibanding pembelajaran bahasa lain. Secara harfiah *human sentence* terdiri dari dua kata, yaitu *human* dan *sentence*. Menurut *An English-Indonesian Dictionary*, kata *human* berarti kb. manusia dan *sentence* berarti kb. 1 Gram: kalimat. Bila digabungkan bermakna kalimat manusia atau yang jika ditinjau dari aktivitas permainannya ialah kalimat yang terbentuk dari manusia.

Menurut modul belajar *Improving writing- Sentence Struture* dari Lancashire Literacy Team (2003) menyebutkan

“Human Sentence good at any level but particularly with younger children. Ask and support the class in giving a sentence. The teacher writes each separate word on a card and then gives the cards to the children to reorder.”

Human Sentence baik untuk semua jenjang namun terkhusus pada anak-anak. Mendukung dan mengharuskan pembelajaran dalam menyajikan kalimat. Guru menulis setiap kosa kata secara terpisah pada sebuah kartu kemudian memberikannya pada siswa untuk disusun sesuai pola kalimat yang benar.

Sedangkan dalam artikel Jones (2011) disebutkan bahwa permainan human sentence termasuk dalam *sentence construction games* yaitu permainan membangun/membuat kalimat. Disebutkan bahwa permainan *human sentence*:

“Give each child in a group a word from a jumbled sentence. The children have to memorise their word and organise their group so that they stand in the right order to make the unjumbled sentence.”

Dalam permainan ini siswa pada tiap kelompok diberi kosa kata acak. Siswa harus mengingat masing-masing kata yang dipegangnya, kemudian bekerjasama untuk menyusun kata sehingga berdiri pada posisi yang benar untuk membentuk kalimat yang utuh.

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan human sentence adalah permainan yang tergolong permainan membuat kalimat yang cocok untuk semua jenjang pembelajar bahasa, permainan ini dilakukan secara berkelompok, dan tiapkelompok kemudian bekerjasama untuk menyusun kosakata acak yang dibagikan oleh guru, sehingga berdiri pada posisi yang benar untuk membentuk kalimat yang benar dan utuh.

2.8.2. Petunjuk Permainan dan Persiapan

Menurut Amy Buttner (2013) beberapa petunjuk untuk aktivitas permainan *human sentence* adalah sebagai berikut:

a) Petunjuk untuk Aktivitas dan Persiapannya

Aktivitas *human sentences* bertujuan untuk memperdalam pemahaman tentang stuktur kalimat. Untuk memulainya:

- a. Guru menulis serangkaian kalimat yang berhubungan dengan topik yang sedang diajarkan.
- b. Guru menulis setiap kata dari kalimat tersebut di selembar kartu indeks.
- c. Guru menyatukan kartu-kartu indeks tersebut atau memasukkannya ke dalam amplop agar kalimat yang satu dengan yang lain tidak tercampur. Akan lebih mudah jika setiap set kartu memiliki warna yang berbeda sehingga kartu tidak akan tertukar.
- d. Agar lebih menantang, guru menambahkan satu kata yang tidak cocok ke dalam kalimat dan murid diminta menemukan kata tersebut.
- e. Jika guru tidak memiliki waktu untuk menyiapkan kalimat-kalimatnya, guru dapat meminta murid-murid untuk menulis beberapa macam kalimat dengan kata kerja dan kosa kata yang sudah ditentukan. Guru memeriksa hasil kerja mereka dan meminta mereka memindahkan kata-katanya ke kartu indeks.
- f. Guru memberikan satu set kartu ke setiap kelompok dan meminta mereka menyusun kalimat dengan benar, dan menunjukkannya kepada guru serta teman-teman lain sambil berdiri memegang kartu secara berurutan.
- g. Murid-murid lain menilai apakah kalimatnya sudah tepat atau belum tepat.
- h. Selain itu guru dapat menciptakan tantangan di antara kelompok-kelompok dengan meminta mereka berlomba menyusun seluruh kalimat dengan benar.

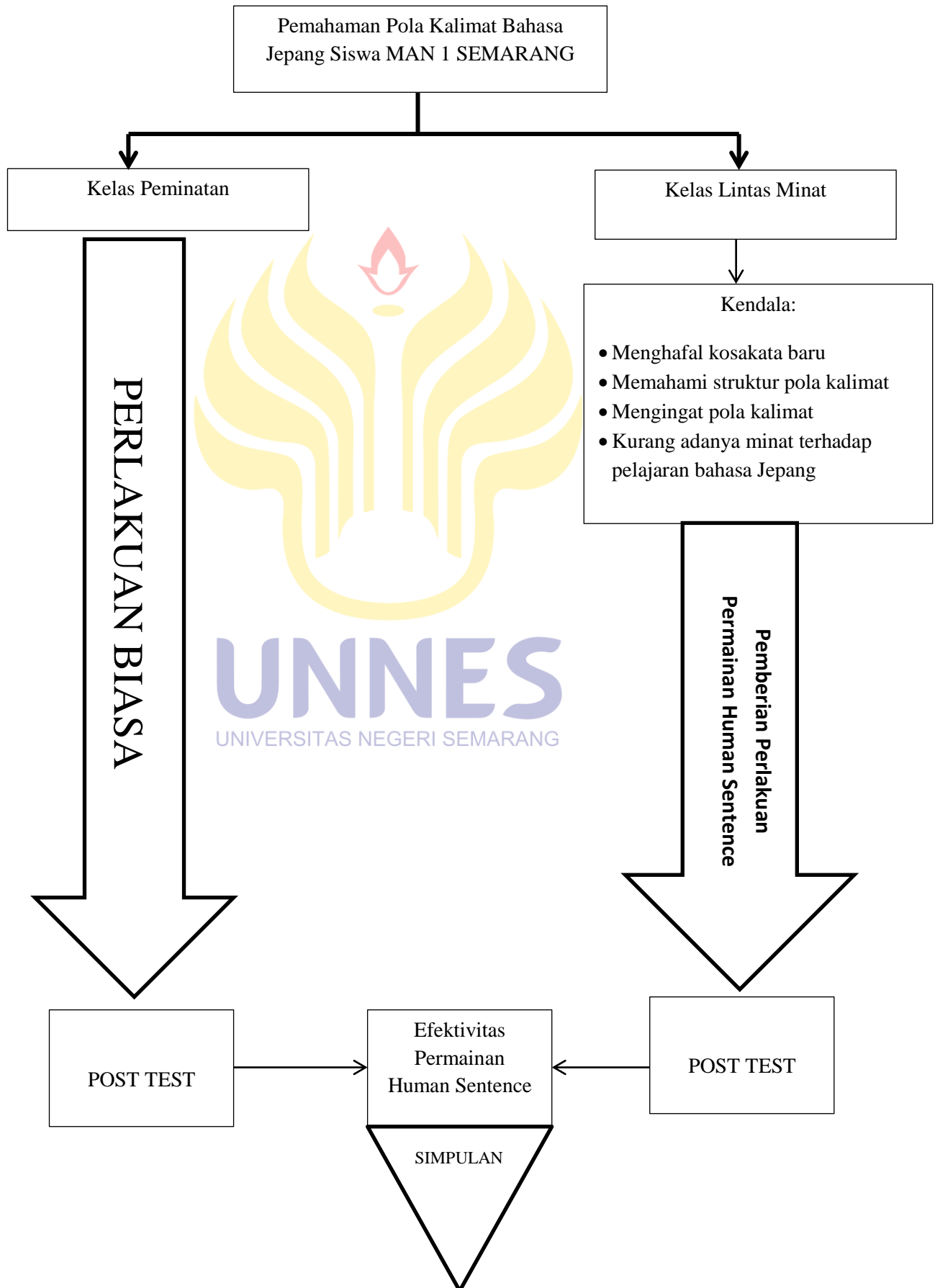
- i. Kemudian murid diminta menuliskan kalimat-kalimat yang disusun bersama kelompok-kelompok lainnya.

b) Penerapan dan Modifikasi

Aktivitas ini sangat berguna untuk latihan kosakata dan gramatika.

Informasi kebudayaan dan informasi berdasarkan konten dapat dimasukkan ke dalam kalimatnya. Kekuatan aktivitas ini adalah membuat murid keluar dari tempat duduknya dan berpikir tentang urutan kalimatnya yang benar dan arti kata-katanya untuk membuat rangkaian kalimat yang logis. Perluaslah aktivitas ini dengan meminta murid menulis cerita atau surat yang harus dibuat dengan menghubungkan sejumlah kalimat yang telah mereka bentuk selama aktivitas berlangsung.

2.9. Kerangka Berfikir



Bagi kelas lintas minat, adanya pembelajaran bahasa Jepang cenderung dinilai kurang menarik. Setelah diajarkan kosa kata, siswa merasa kesulitan dalam mengaplikasikannya dalam bentuk kalimat. Variasi bentuk latihan pola kalimat yang dikemas dalam permainan diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa dan membantu memudahkan siswa dalam mengingat serta memahami struktur pola kalimat baik yang sudah pernah diajarkan maupun yang akan diajarkan.

Variasi permainan yang dimaksudkan adalah permainan *human sentence* yang bertujuan untuk melatih pemahaman struktur kalimat. Permainan ini biasa digunakan pada pembelajaran bahasa Inggris. Dengan membentuk siswa dalam kelompok kecil, siswa dapat berinteraksi dan berdiskusi membentuk kalimat bersama-sama, sehingga siswa mengalami sendiri membuat kalimat dan menunjukkannya kepada teman-teman yang lain.

2.10. Hipotesis

Dari penelitian ini penulis menarik hipotesis bahwa permainan human sentence efektif dalam meningkatkan pemahaman pola kalimat pada kelas lintas minat MAN 1 Semarang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab sebelumnya, diperoleh nilai t_0 atau koefisien korelasi sebesar 6,95. Ditinjau kembali pada nilai t tabel dengan db 66 sebesar 2,00. Syarat suatu variabel efektif bila t_0 atau t hitung \geq nilai t tabel. Diperoleh t_0 sebesar $6,95 \geq 2,00$, maka permainan *human sentence* **efektif** untuk meningkatkan pemahaman pola kalimat kelas XI lintas minat MAN 1 Semarang.

Berdasarkan hasil analisis angket, permainan *human sentence* efektif untuk pembelajaran pola kalimat dikarenakan memiliki banyak kelebihan, diantaranya:

1. Siswa menjadi lebih mudah dalam memahami pola kalimat yang diajarkan.
2. Selain mudah dipahami, pola dan susunan kalimat yang diajarkan pun menjadi lebih mudah diingat.
3. Siswa menjadi terbantu dalam mengetahui letak dan fungsi partikel yang digunakan dalam kalimat yang sedang diajarkan.
4. Pembelajaran menjadi tidak membosankan karena siswa keluar dari tempat duduknya saat bermain, dan terlibat interaksi satu sama lain.
5. Siswa dapat memperoleh kegembiraan dalam proses pembelajaran.
6. Siswa mendapatkan latihan pola kalimat yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang.

Namun dalam praktiknya masih dijumpai banyak kekurangan yang disebabkan oleh peneliti maupun faktor-faktor lain diluar variabel. Kekurangan tersebut seperti:

1. Masih membutuhkan kemampuan kontrol kelas yang lebih baik.
2. Permainan ini menguras cukup banyak waktu pembelajaran.
3. Siswa masih belum benar-benar bekerjasama untuk memecahkan permainan.
4. Selain itu karena permainan ini untuk pembelajaran ringan, maka hanya akan efektif untuk pembelajaran pola kalimat dasar yang biasa diberikan untuk pembelajar tingkat SMA/ sederajat.

5.2. Saran

Saran peneliti untuk instansi pendidikan terkait dan tenaga pendidik ialah:

1. Pendidik dapat menerapkan permainan *human sentence* dalam proses pembelajaran bahasa Jepang. Siswa yang selama ini membutuhkan inovasi dalam pembelajaran, dapat terbantu dengan permainan ini, agar proses pembelajaran tidak monoton. Suasana siswa yang senang, mampu meningkatkan motivasi untuk siswa lebih aktif menyerap informasi. Selain itu, dengan permainan ini, siswa jadi mampu membiasakan diri dalam proses belajar, jika setelah ada *input* materi maka siswa harus dapat memberikan *output*, sekecil apapun bentuknya.
2. Suatu inovasi metode pembelajaran, seperti permainan *human sentence* ini, akan lebih optimal jika diimbangi pula dengan konsistensi pendidik

dalam memberikan latihan, baik latihan kosakata, pola kalimat, berbicara, menulis, ataupun keterampilan bahasa yang lain. Karena pada dasarnya bahasa merupakan pembiasaan diri.

Saran peneliti untuk calon peneliti selanjutnya:

1. Jika ingin menjadikan permainan *human sentence* sebagai penelitian selanjutnya, mengingat permainan ini membutuhkan waktu yang panjang sebaiknya melakukan persiapan yang matang. Seperti menyusun rencana pembelajaran diikuti dengan antisipasinya apabila waktu pembelajaran tidak sesuai dengan target. Kemudian akan lebih baik lagi jika dilakukan simulasi belajar dengan media yang sudah dirancang guna menjaga agar waktu benar-benar tepat.
2. Permainan *human sentence* melibatkan kelas besar, sehingga kemampuan kontrol kelas harus benar-benar baik. Usahakan untuk mengkondisikan siswa agar dalam keadaan siap menerima setiap instruksi permainan, sehingga permainan dapat terlaksana dengan baik dan siswa dapat memperoleh manfaatnya secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013(Kurikulum Tematik Integratif/TKI)*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Asih, Rusita Puji., Juangsing, Juj., & Rasiban, Linna Meilia. (2017) . JAPANEDU: Teknik Word Flow Game Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Bahasa Jepang Penelitian Eksperimen Murni Terhadap siswa Kelas XI SMK 45 Lembang Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang UPI*. (<http://ejournal.upi.edu/index.php/japanedu/index> diakses 3/11/18
- Azwar, Saifuddin. 2012. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Buttner, Amy. 2013. *Aktivitas, Permainan, dan Strategi Penilaian untuk Kelas Bahasa Asing*. Jakarta: PT. Indeks.
- Djiwandono, Soenardi. 2008. *Tes Bahasa: Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: PT. Indeks
- Echols, John M. & Hassan Shadily. 2005. *KAMUS INGGRIS-INDONESIA (AN ENGLISH-INDONESIAN DICTIONARY)*. Jakarta: PT Gramdeia Pustaka Utama.
- Emzir. 2011. *Metodologi penelitian Pendidikan*. Jakarta:PT Rajagrafindo Persada.
- Fachrurrazi, Aziz & Erta Mahyudin. 2011. *Pembelajaran Bahasa Asing; Metode Tradisional dan Kontemporer*. Jakarta Timur:Banua Publishing.
- Hanifah, Rima Amalia., Sutjiati, Neneng., & Sugihartono. (2017). JAPANEDU: PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN COMPLETE SENTENCES STOCK EXCHANGE DALAM PEMBELAJARAN POLA KALIMAT DASAR BAHASA JEPANG (PENELITIAN EKSPERIMEN TERHADAP

- SISWA KELAS XI SMAN 14 BANDUNG). Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang UPI. <http://ejournal.upi.edu> diakses 02/11/18
- Iskandarwassid & Dadang Sunendar. 2013. *STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Jones, Alistair. (2011). Grammar Games. Cambridge School, Granollers. (Online) <https://www.ihes.com> diakses pada 04/11/18
- Kawano, Toshiyuki. 2001. *Teach Japanese Dai 2 Han*. Japan: Nihongono Bonjinsha.
- Kirkland, D & O’Riordan, F. (2010). Games as an Engaging Teaching and Learning Technique: Learning or playing?. Kirkland et al (2010) pp 1-3. ([http://icep.ie/wp-content/uploads/2010/01/Kirkland et al.pdf](http://icep.ie/wp-content/uploads/2010/01/Kirkland_et_al.pdf) diakses 24/10/18
- Lancashire Literacy Team. (2003). *Improving Writing-Sentence Structure*. The National Literacy Strategy. Lancashire, UK. (online) www.lancsng.ac.uk diakses pada 04/11/18
- Lusiana, dkk. 2017. *Kira Kira Nihongo 2 kelas XI*. Jakarta: The Japan Foundation.
- Machidaken. 2002. *Bunpou o Oshieru*. Japan: Japan Foundation.
- Nugraha, Rizki Siddiq. (2017). Tinta Pendidikan Indonesia: Permainan Bahasa. Web: <https://tintapendidikanindonesia.com/> diakses pada 03/05/2017
- Oxford, Rebecca L. . (2003). *Language Learning Styles and Strategies: An Overview*. GALA 2003 pp 2. <http://web.ntpu.edu.tw/~language/workshop/read2.pdf> diakses 25/10/18
- Pivec, M., & Kearney, P. (2007). *Games for Learning and Learning from Games*. Informatica 31 (2007) pp 419-423. <https://www.researchgate.net/publication/220166220> diakses 25/10/18
- Pratiwi, Dwiyaniti dkk. (2009) .Pemetaan Strategi Belajar Tata Bahasa Inggris (English Grammar Learning Strategies) Mahasiswa Program Sudi Pendidikan

Bahasa Inggris UNY. Yogyakarta: UNY Press. <https://eprints.uny.ac.id/1079/>
diakses pada 2/11/2018

Qodir, Abdul. 2013. *Analisis Kesulitan Siswa MAN 1 Semarang dalam Menggunakan Pola Kalimat Bahasa Jepang*. Semarang: Skripsi

R, Gunawan. (2017). *ANALISIS HUBUNGAN KESIAPAN BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR KAIWA NYUMON*. Yogyakarta: Jurnal UMY. [Repository.umy.ac.id](https://repository.umy.ac.id) pada 3 April 2018

Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group

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

Verhaar, J.W.M.. 2012. *Asas-asas Linguistik Umum*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Zuriah, Nurul. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan Teori-Aplikasi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

