



**EFEKTIVITAS SCRABBLE UNTUK MENINGKATKAN  
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG**

**SKRIPSI**

**disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana**

**Pendidikan**

**Prodi Pendidikan Bahasa Jepang**

**oleh**

**Wastu Bondan Susantiyatno**

**2302406003**

**PERPUSTAKAAN  
UNNES**

**JURUSAN BAHASA DAN SASTRA ASING  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

# UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2011

## 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 :

Tanggal :

Panitia Ujian Skripsi

Ketua

Sekretaris

Prof. Dr. Rustono, M.Hum  
NIP. 195801271983031003

Dra. Diah Vitri W. DEA  
NIP. 196508271989012001

Penguji I

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

Pembimbing I/Penguji III

Pembimbing II/Penguji II

Dra. Yuyun Rosliyah, M.Pd  
NIP. 196608091993032001

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

## PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : Wastu Bondan Susantiyatno

NIM : 2302406003

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **”Efektivitas *Scrabble* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang”** yang saya tulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana ini benar-benar merupakan karya sendiri. Skripsi ini saya hasilkan setelah melalui penelitian, pembimbingan, diskusi, dan pemaparan atau ujian. Semua kutipan, baik yang langsung maupun tidak langsung, maupun sumber lainnya telah disertai indentitas sumbernya dengan cara yang sebagaimana lazimnya dalam penulisan karya ilmiah.

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

Demikian pernyataan ini saya buat agar dapat digunakan seperlunya.

Semarang, 18 Februari 2011

Wastu Bondan Susantiyatno  
NIM. 2302406003

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### **Motto**

- Kelemahan kita adalah berkat, ketika kita bersandar pada kekuatan ALLAH (Anonim)
- Serahkanlah kuatirmu kepada TUHAN, maka Ia akan memelihara engkau. (Mazmur 55:23a)
- Ku tak akan menyerah pada apapun juga. Sebelum ku coba semua yang ku bisa. Tetapi ku berserah kepada kehendakNya. (Jeffry. S. Tjandra)

### **Persembahan:**

- Skripsi ini saya persembahkan kepada Papa dan Mama, Mas Yudha, Mbak Mike, Citra, Michael, Chapien, Tya, keluarga Sanderi
- Sahabat-sahabatku (Siska, Kak Imel, Kak Santi, Luki, Maan, Adel, Ilya, Galuh) yang telah memberikan motivasi serta mencurahkan segenap cinta dan doa.

PERPUSTAKAAN  
UNNES

## KATA PENGANTAR

Segala pujian hormat hanya bagi Tuhan Yesus Kristus yang menuntun penulis untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul **”Efektivitas *Scrabble* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang”** sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

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

1. Prof. Dr. Rustono, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin atas penulisan skripsi ini.
2. Dra. Diah Vitri Widiyanti, DEA Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing yang telah memberikan ijin atas penulisan skripsi ini.
3. Lispridona Diner, S.Pd, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah memberikan ijin atas penulisan skripsi ini.
4. Dra. Yuyun Rosliyah, M.Pd, Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengoreksi skripsi ini.
5. Ai Sumirah Setiawati, S.Pd, M.Pd, Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan masukan dan arahan dalam penulisan skripsi ini.
6. Silvia Nurhayati, S.Pd, M.Pd, Dosen Penguji Utama yang telah memberikan masukan, kritik dan saran hingga terselesainya skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu dosen bahasa Jepang yang telah memberikan ilmu dan berbagi pengalaman hidup kepada penulis.
8. Pardino, S.S dan civitas akademika SMA Negeri 4 Semarang yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini.
9. Keluarga Besar mahasiswa bahasa Jepang angkatan 2006 yang telah memberikan dukungan dan persahabatan.
10. Mahasiswa bahasa Jepang angkatan 2005 terutama Mas Nur Achmad, Mas Dody, Mbak Anik yang telah memberikan arahan dan dukungan.

11. Keluarga besar GSM GKI Peterongan yang telah memberikan semangat serta doa.
12. Keluarga besar Persekutuan Remaja PKP Pudak Payung yang telah memberikan kasih, semangat dan doa.
13. Semua pihak-pihak yang telah membantu penulis yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Tuhan memberkati kita semua.

Semarang, 18 Februari 2011

Penulis



## SARI

Susantiyatno, Wastu Bondan. 2011. *Efektivitas Scrabble Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing 1. Dra. Yuyun Rosliyah, M.Pd Pembimbing 2. Ai Sumirah Setiawati, S.Pd.,M.Pd.

**Kata kunci :** Efektivitas, Media *scrabble*, kosakata

Proses pembelajaran di sekolah yang berlangsung selama ini hanya berorientasi pada memorisasi bahan-bahan pelajaran dan interaksi belajar mengajar yang berjalan dari satu arah. Guru hanya memberikan materi dan memegang peranan yang dominan serta kurang melibatkan siswa secara aktif. Di lain pihak, siswa hanya melakukan latihan-latihan tertulis dan menghafalkan kata atau tata bahasanya saja, sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran. Akibatnya kemampuan berbahasa mereka kurang optimal. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan suatu cara atau metode yang bisa membantu siswa untuk mengoptimalkan kemampuan berbahasa Jepang. Selain metode yang tepat, diperlukan juga media yang tepat untuk mendukung proses pengajaran bahasa Jepang.

Berdasarkan alasan tersebut, peneliti bermaksud meliti tentang efektivitas suatu media terhadap penguasaan kosakata, media tersebut adalah *scrabble*. *Scrabble* merupakan salah satu contoh media yang terdapat dalam metode permainan bahasa. Metode permainan bahasa mempunyai keunggulan, yaitu siswa dapat bermain sambil belajar, sehingga siswa tidak merasa bosan dan mengasah ketrampilan berbahasa mereka. Sedangkan, media *scrabble* memiliki keunggulan bahwa setiap pemain dalam permainan ini dipaksa untuk memiliki perbendaharaan kata yang baik

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan dilaksanakan dengan metode eksperimen. Penelitian ini juga merupakan penelitian komparasi. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode dokumentasi dan metode tes. Penelitian ini menggunakan validitas isi. Reliabilitas dalam penelitian ini dihitung dengan menggunakan teknik belah dua dengan rumus Spearman-Brown.

Berdasarkan hasil analisis hasil tes menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada kelas kontrol lebih besar dari nilai rata-rata kelas eksperimen. Dan perhitungan menggunakan rumus  $t_{tes}$  diperoleh  $t_{hitung}$  -2,41 lebih kecil dari  $t_{tabel}$  1,67. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *scrabble* tidak efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa kelas XI Ilmu Sosial SMA Negeri 4 Semarang.

## RANGKUMAN

Susantiyatno, Wastu Bondan. 2011. *Efektivitas Scrabble Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing 1. Dra. Yuyun Rosliyah, M.Pd Pembimbing 2. Ai Sumirah Setiawati, S.Pd.,M.Pd.

**Kata kunci :** Efektivitas, Media *scrabble*, kosakata

### 1. Latar Belakang

Proses pembelajaran di sekolah yang berlangsung selama ini hanya berorientasi pada memorisasi bahan-bahan pelajaran dan interaksi belajar mengajar yang berjalan dari satu arah. Guru hanya memberikan materi dan memegang peranan yang dominan serta kurang melibatkan siswa secara aktif. Di lain pihak, siswa hanya melakukan latihan-latihan tertulis dan menghafalkan kata atau tata bahasanya saja, sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran. Akibatnya kemampuan berbahasa mereka kurang optimal.

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan suatu cara atau metode yang bisa membantu siswa untuk mengoptimalkan kemampuan berbahasa Jepang. Selain metode yang tepat, diperlukan juga media yang tepat untuk mendukung proses pengajaran bahasa Jepang.

Oleh karena itu seorang pengajar harus dapat memilih metode pembelajaran yang tepat agar siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Untuk mendapatkan hal tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang mendorong siswa aktif dalam pembelajaran bahasa Jepang. Salah satunya adalah metode permainan bahasa dengan media *scrabble*. Metode permainan bahasa mempunyai keunggulan, yaitu siswa dapat bermain sambil belajar, sehingga siswa tidak merasa bosan dan mengasah ketrampilan berbahasa mereka. Sedangkan, media *scrabble* memiliki keunggulan bahwa setiap pemain dalam permainan ini dipaksa untuk memiliki perbendaharaan kata yang baik jika ia menginginkan



untuk memenangkan permainan. Diharapkan dengan media tersebut, siswa akan lebih tertarik belajar bahasa Jepang tanpa dibebani rasa takut dan menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, terutama dalam penguasaan kosakata.

## 2. Landasan Teori

### a. Kosakata

Shinmura (dalam Sudjianto, 2004:97) menyebutkan kosakata (*goi*) adalah keseluruhan kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya. Nurgiantoro (1995:211) berpendapat kosakata adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh (terdapat dalam) suatu bahasa. Kosakata dasar atau basic vocabulary adalah kata-kata yang tidak mudah berubah sedikit sekali kemungkinannya dipungut dari bahasa lain (Tarigan, 1993 : 3)

### b. Media Pengajaran Bahasa

Permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu ketrampilan tertentu dengan cara yang menggembarakan. Dalam setiap permainan terdapat unsur rintangan atau tantangan yang harus dihadapi. Tantangan itu kadang-kadang berupa masalah yang harus dipecahkan, kadang pula berupa suatu kompetisi. Saat mengatasi tantangan-tantangan tersebut kita pun melatih ketrampilan-ketrampilan. Apabila ketrampilan yang diperoleh dari permainan itu berupa ketrampilan bahasa tertentu, maka permainan tersebut dinamakan permainan bahasa (Soeparno, 1988:61).

### c. *Scrabble*

*Scrabble* adalah permainan menyusun kata di atas papan yang dimainkan oleh dua sampai empat orang (Anonim, 2009:1). Permainan ini biasa disebut “*spersgame*” atau “*funworder*”. Untuk dapat melaksanakan permainan ini dengan baik, para pemain tidak cukup hanya memiliki perbendaharaan kata yang banyak, tetapi juga harus memiliki teknik dan taktik untuk menaklukkan lawan (Soeparno, 1988:75).

## 3. Metode Penelitian

### a. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen.

b. Sampel Penelitian

Sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI Ilmu Sosial 1 dan 2 SMA Negeri 4 Semarang.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode dokumentasi dan metode tes, yaitu pre-test dan post-test. Soal tes berupa tes kosakata.

c. Validitas

Penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*) karena penyusunan instrumen disesuaikan dengan materi yang diajarkan pada kelas XI.

d. Reliabilitas

Penelitian ini menggunakan teknik belah dua, yaitu memisahkan kedalam kelompok ganjil dan kelompok genap. Ujicoba instrumen dilaksanakan pada tanggal 4 Januari 2011 dan 25 Januari 2011 kepada 30 siswa kelas XI IS 3. Hasil ujicoba kemudian dihitung menggunakan rumus Spearman-Brown dengan hasil pre-test 0,410 dan post-test 0,765. Dengan demikian, soal tes yang diujicobakan dinyatakan reliabel

#### 4. Analisis Data

Dari hasil penelitian diperoleh data rata-rata nilai pada kelas eksperimen yaitu 83,67 dan pada kelas kontrol yaitu 90,67. Nilai rata-rata kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen.

Untuk mengetahui efektif tidaknya penggunaan media *scrabble* terhadap penguasaan kosakata, hasil kedua kelompok diolah dengan membandingkan nilai rata-rata kedua kelas. Dengan membandingkan nilai rata-rata kelas eksperimen dan hasil tes kelas kontrol kemudian dimasukkan ke dalam rumus t-test. Hasil dari perhitungan t-test tersebut adalah -2,41 kemudian dibandingkan dengan *nilai kritis t* pada tabel 1,67 dengan taraf signifikansi 5%. Dengan demikian dapat diketahui bahwa hasil perhitungan lebih kecil dari nilai *tabel nilai kritis t*.

## 5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data diketahui bahwa nilai t-test lebih kecil dari nilai tabel. Dengan demikian hipotesis kerja bahwa “penggunaan media *scrabble* efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa kelas XI Ilmu Sosial SMA Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2010/2011” ditolak.



## まとめ

日本語の語彙の能力を高めるためのスクラブルの効果

ワストウ・ボンダン

キーワード : 効果的、スクラブル、語彙

### 1. 背景

今までの授業の内容は暗記に重視をおく。それに、学習の相互作用も一方的である。つまり、教師は素材だけを提供したり、重要な役割を握ったりする。一方、生徒はあまり積極的な関与を果たしていない。生徒は単語や文法を暗記したり、筆記的な練習だけをしたりしている。その結果、生徒の言語能力が低い。

その問題を解決するために、生徒の日本語能力を高めるための効果的な方法及びメディアが必要である。

したがって、教師は生徒が積極的に学習させるために、適切な学習方法を選択し、生徒に与えなければならない。そのほかに、日本語の学習に積極的に生徒を奨励する教具も必要である。たとえば、スクラブルと言う言語のゲームメソッドである。言語のゲームは長所をもっている。それは、生徒は遊びながら、学ぶことができるから、生徒は楽しみにその言語の能力が磨ける。すなわち、スクラブルするすべてのプレイヤーは試合に勝つために、たくさんの語彙能をもたなければならない。それで、そのメディアで、生徒が積極的になり、気楽に日本語の勉強をし、興味も深くなれると期待される。

### 2. 基礎的な理論

#### a. 語彙

Sudjianto (2004) は新村を引用して「語彙はある言語や分野に関する全ての単語である (p.97)」と述べている。Nurgiantoro (1995) は「語

彙はある言語がもっているゆたかな単語である (p. 211) 」と述べている。また、Tarigan (1993) は「基本語彙は簡単に変えな語彙で他の言語から由来される可能性が非常に低い (p. 3) 」と述べている。

#### b. 言語教育における教具

Suparno (1988) は言語ゲームについて決の通りに述べている。

特定のスキルを楽しみに取得する活動である。ゲームには、チャレンジや解決すべきの課題という要素がある。その課題を克服する時、私たちは自分のスキルを磨く。そのゲームで磨かれるスキルが言語の能力としたら、言語ゲームと言う。p. 65

#### c. スクラブル

匿名

(2009) は「スクラブルは2-4人でやれるゲームであり、やり方はボードの上に文字を並べて単語を作る (p. 1)」と述べている。Suparno (1988) によると、「スクラブルとは通常、『spersgame』  
また『funworder』と呼ばれている。適切にこのゲームを実装するために、プレイヤーは、語彙がたくさん把握するだけではなく、技術や相手を征服する戦術ももっている必要がある (p. 75) 」と述べている。

### 3. 研究方法

#### a. 研究のアプローチ

本研究は定量的なアプローチを使用し、実験法で行われた。

#### b. 研究の生息数

本研究の生息数はスマラン第四国立高校の社会科学の11年生の生徒である

。

### c. 研究のサンプル

研究のサンプルとしては2つクラス（実験クラスとコントロールクラス）60人の生徒である。

### d. データ収集の方法

データを集めるために、筆者は資料及びテストを使用した。テストは実験をしたあとに実行した。テストは生徒の日本語の語彙能力のデータを取るために行った。

### e. 妥当性及び信頼性

使ったテストは妥当性及び信頼性があるかどうかを知るために30人の11年生に協力をしてもらい、テストを試した。

## 4. データの分析

研究データの結果は、実験のクラスの平均点は83.67でコントロールクラスの平均点は90.67である。コントロールクラスの平均点は実験クラスの平均点より高いことが明らかになった。

スクラブル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-2.41である。その結果をtの計数表に書いてあるtの点より（5%=1.67）低い。

## 5. 結論

データ処理の結果にtの点はtの計数表より低い。このようにスクラブルの使用はスマラン第四国立高校の11年生の社会科学の生徒の語彙能力を高めるために、効果的ではないと言える。

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>SARI</b> .....	vii
<b>RANGKUMAN</b> .....	viii
<b>MATOME</b> .....	xiii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xvii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xxiii
Lampiran 1 Data Responden.....	
Lampiran 2 Rencana Pembelajaran, Soal Pre-test dan Post-test.....	
Lampiran 3 Analisis Butir Soal Uji Reliabilitas .....	
Lampiran 4 Daftar Nilai Pre-test dan Post-test .....	
Lampiran 5 Analisis Kesalahan Butir Soal Pre-test dan Post-test .....	
Lampiran 6 Foto Kegiatan Pembelajaran Menggunakan <i>Scrabble</i> .....	
Lampiran 7 Contoh Hasil Pre-test dan Post-test .....	
Lampiran 8 Pembimbingan Penulisan Skripsi .....	
Lampiran 9 Surat Permohonan Ijin Penelitian dari Universitas .....	
Lampiran 10 Surat Permohonan Ijin Penelitian dari Diknas .....	
Lampiran 11 Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah.....	
Lampiran 12 SK Pembimbingan Skripsi.....	
Lampiran 13 Surat Tugas Panitia Ujian Skripsi .....	
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Penegasan Istilah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Pembatasan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	5

1.6	Manfaat Penelitian.....	5
1.7	Sistematika Penulisan.....	6

## **BAB II LANDASAN TEORI**

2.1	Komponen Bahasa .....	
2.1.1	Silabel .....	7
2.1.2	Huruf .....	8
2.1.3	Kosakata .....	10
2.1.4	Gramatika .....	10
2.2	Kosakata .....	
2.2.1	Pengertian Kosakata .....	11
2.2.2	Jenis-jenis Kosakata .....	
2.2.2.1	Klasifikasi Berdasarkan Asal Usul .....	12
2.2.2.1.1	Wago .....	
2.2.2.1.2	Kango .....	
2.2.2.1.3	Gairaigo .....	
2.2.2.1.4	Konshugo .....	
2.2.2.2	Berdasarkan Sudut Pandang .....	18
2.2.2.2.1	Kiso Goi.....	
2.2.2.2.2	Kihon Goi .....	
2.2.2.3	Berdasarkan Pemakaian dan Pemahaman .....	19
2.2.2.3.1	Shiyu Goi.....	
2.2.2.3.2	Rikai Goi.....	
2.2.2.4	Berdasarkan Penuturnya .....	19
2.2.2.4.1	Jidoogo .....	
2.2.2.4.2	Wakamono Kotoba.....	
2.2.2.4.3	Roojingo .....	
2.2.2.4.4	Joseigo .....	
2.2.2.4.5	Danseigo .....	
2.2.2.4.6	Gakuseigo .....	
2.2.2.5	Berdasarkan Bidang Keahlian .....	19
2.2.2.6	Berdasarkan Gramatikal .....	20

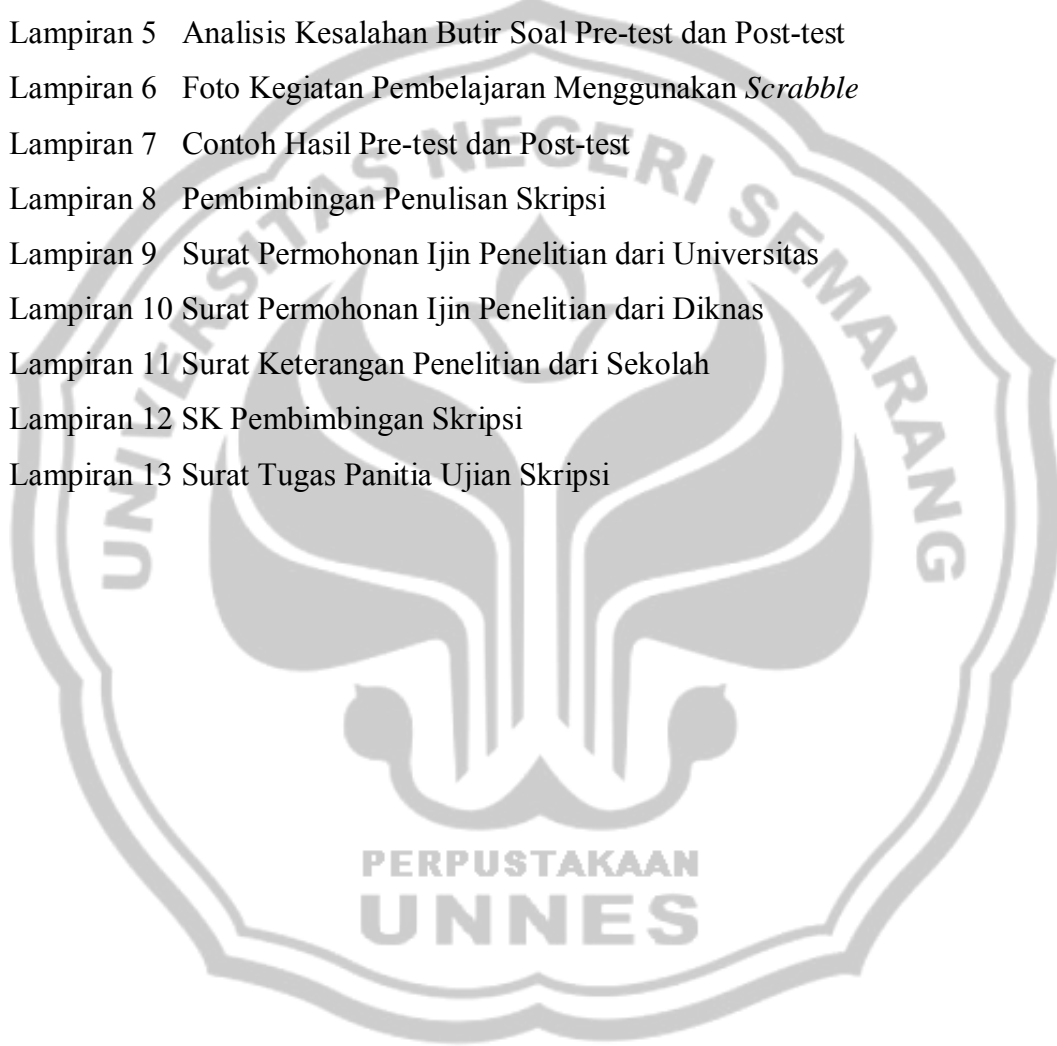


2.2.2.6.1	Doushi.....	
2.2.2.6.2	Meishi .....	
2.2.2.6.3	Keiyoudoushi .....	
2.2.2.6.4	Keiyoushi.....	
2.2.2.6.5	Fukushi .....	
2.2.2.6.6	Rentaishi .....	
2.2.2.6.7	Setsuzokushi .....	
2.2.2.6.8	Kandoushi .....	
2.2.2.6.9	Jodoushi.....	
2.2.2.6.10	Joshi.....	
2.2.2.7	Kosakata yang Digunakan dalam Penelitian.....	22
2.2.3	Tes Kosakata.....	
2.2.3.1	Tes Kosakata Tingkat Ingatan .....	22
2.2.3.2	Tes Kosakata Tingkat Pemahaman.....	23
2.2.3.3	Tes Kosakata Tingkat Penerapan.....	23
2.2.3.4	Tes Kosakata Tingkat Analisis.....	23
2.2.3.5	Tes Kosakata dalam Penelitian.....	23
2.3	Media Pengajaran Bahasa .....	23
2.4	Permainan Bahasa .....	25
2.5	<i>Scrabble</i>	
2.5.1	Pengertian Permainan <i>Scrabble</i> .....	25
2.5.2	Sejarah <i>Scrabble</i> .....	26
2.5.3	<i>Scrabble</i> Modifikasi .....	26
2.5.4	Manfaat <i>Scrabble</i> sebagai Media Pengajaran Bahasa .....	27
2.5.5	Peraturan <i>Scrabble</i> .....	27
2.5.6	Perhitungan Nilai .....	28
2.6	Pengajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Semarang .....	29
2.7	Kerangka Berpikir dan Hipotesis.....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
3.1	Metode Penelitian .....	31
3.2	Variabel Penelitian .....	31

3.3	Populasi dan Sampel .....	32
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	32
3.4.1	Metode Dokumentasi .....	
3.4.2	Metode Tes .....	
3.4.3	Pemilihan Instrumen .....	33
3.4.4	Penyusunan Instrumen .....	33
3.5	Langkah-langkah Penelitian .....	33
3.6	Uji Coba Instrumen .....	
3.6.1	Validitas .....	34
3.6.2	Reliabilitas .....	34
3.7	Sistem Penilaian .....	37
3.8	Analisis Data.....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA .....</b>		
4.1	Tabulasi Data Hasil Penelitian .....	39
4.2	Uji Hipotesis .....	42
4.3	Faktor Penghambat Eksperimen .....	43
4.4	Analisis Kesalahan Tes .....	
4.4.1	Analisis Kesalahan Soal <i>pre-test</i> .....	
4.4.1.1	Kelas Kontrol .....	45
4.4.1.2	Kelas Eksperimen .....	46
4.4.2	Analisis Kesalahan Soal <i>post-test</i> .....	
4.4.2.1	Kelas Kontrol .....	48
4.4.2.2	Kelas Eksperimen .....	49
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		
5.1	Kesimpulan .....	51
5.2	Saran .....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		
.....		

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Data Responden
- Lampiran 2 Rencana Pembelajaran, Soal Pre-test dan Post-test
- Lampiran 3 Analisis Butir Soal Uji Reliabilitas
- Lampiran 4 Daftar Nilai Pre-test dan Post-test
- Lampiran 5 Analisis Kesalahan Butir Soal Pre-test dan Post-test
- Lampiran 6 Foto Kegiatan Pembelajaran Menggunakan *Scrabble*
- Lampiran 7 Contoh Hasil Pre-test dan Post-test
- Lampiran 8 Pembimbingan Penulisan Skripsi
- Lampiran 9 Surat Permohonan Ijin Penelitian dari Universitas
- Lampiran 10 Surat Permohonan Ijin Penelitian dari Diknas
- Lampiran 11 Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah
- Lampiran 12 SK Pembimbingan Skripsi
- Lampiran 13 Surat Tugas Panitia Ujian Skripsi



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam pengajaran bahasa Jepang ada empat kemampuan berbahasa yang diajarkan, yaitu menyimak (*kiku*), berbicara (*hanasu*), membaca (*yomu*), dan menulis (*kaku*). Dengan keempat kemampuan bahasa tersebut, terdapat satu tujuan akhir dalam pengajaran bahasa Jepang yaitu agar para pembelajar terampil berbahasa Jepang, baik secara lisan maupun secara tulisan.

Asano (dalam Sudjianto, 2004: 97) menyebutkan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik dengan cara lisan maupun tulisan. Salah satu faktor penunjang untuk mencapai tujuan tersebut adalah penguasaan kosakata yang memadai.

Aspek kebahasaan meliputi aspek internal dan aspek eksternal bahasa. Aspek internal bahasa, yaitu bunyi ujaran, kosakata, tatabahasa, dan penulisan huruf. Sedangkan aspek eksternal bahasa meliputi kelompok sosial masyarakat, kebudayaan dan cara berpikir tiap orang. Dari aspek kebahasaan di atas, dalam mempelajari bahasa mutlak diperlukan penguasaan kosakata untuk menunjang kemampuan berbahasa.

Kosakata memiliki peranan yang sangat penting dalam ketrampilan berbahasa karena dengan penguasaan kosakata yang baik dan didasari oleh

pemahaman dalam menggunakannya akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan dan ketrampilan berbahasa. Kosakata merupakan bagian yang tak terpisahkan dari aspek bahasa lainnya, seperti fonem, sistem gramatika, sistem penulisan, lafal dan pembentukan istilah. Jadi dalam pengembangan bahasa, pembelajar harus mengembangkan aspek kosakata itu (Hanafi dkk, 1983:1). Dengan demikian, dalam komunikasi baik secara lisan maupun tertulis penguasaan kosakata yang memadai sangat dibutuhkan.

Shinmura (dalam Sudjianto, 2004: 97) menyebutkan kosakata adalah keseluruhan kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya. Kosakata merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan.

Berdasarkan pengalaman penulis selama mengikuti PPL (Praktik Pengalaman Lapangan), proses pembelajaran di sekolah yang berlangsung selama ini hanya berorientasi pada memorisasi bahan-bahan pelajaran dan interaksi belajar mengajar yang berjalan dari satu arah. Guru hanya memberikan materi dan memegang peranan yang dominan serta kurang melibatkan siswa secara aktif. Di lain pihak, siswa hanya melakukan latihan-latihan tertulis dan menghafalkan kata atau tata bahasanya saja, sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran. Akibatnya kemampuan berbahasa mereka kurang optimal.

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan suatu cara atau metode yang bisa membantu siswa untuk mengoptimalkan kemampuan berbahasa Jepang.

Selain metode yang tepat, diperlukan juga media yang tepat untuk mendukung proses pengajaran bahasa Jepang.

Peneliti telah melakukan studi pendahuluan di SMA Negeri 4 Semarang. Berdasarkan studi pendahuluan tersebut, sebagian besar siswa mengatakan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata bahasa Jepang. Meskipun telah menggunakan media-media pengajaran seperti buku paket, kartu gambar, dan papan tulis, sebagian dari siswa menjawab bahwa media-media tersebut kurang membantu dalam menghafal kosakata bahasa Jepang. Di sisi lain, siswa menghendaki beberapa media yang dapat membantu mereka menghafal kosakata, seperti permainan, video, audio, dan berbicara langsung dengan orang Jepang.

Pada hakikatnya, tidak ada satupun media pembelajaran yang dianggap baik atau lebih baik dari media yang lain. Masing-masing media mempunyai keunggulan dan kelemahan. Suatu media yang baik digunakan dalam pengajaran materi tertentu, belum tentu baik jika digunakan dalam pembelajaran materi yang lain.

Oleh karena itu seorang pengajar harus dapat memilih metode pembelajaran yang tepat agar siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Untuk mendapatkan hal tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang mendorong siswa aktif dalam pembelajaran bahasa Jepang. Salah satunya adalah metode permainan bahasa dengan media *scrabble*. Metode permainan bahasa mempunyai keunggulan, yaitu siswa dapat bermain sambil belajar, sehingga siswa tidak merasa bosan dan mengasah ketrampilan berbahasa mereka. Sedangkan, media *scrabble* memiliki keunggulan bahwa setiap pemain dalam permainan ini

dipaksa untuk memiliki perbendaharaan kata yang baik jika ia menginginkan untuk memenangkan permainan. Diharapkan dengan media tersebut, siswa akan lebih tertarik belajar bahasa Jepang tanpa dibebani rasa takut dan menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, terutama dalam penguasaan kosakata.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengambil judul “EFEKTIVITAS *SCRABBLE* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG”.

## **1.2. Penegasan Istilah**

*Scrabble* adalah permainan menyusun kata di atas papan *scrabble* yang dimainkan oleh dua sampai empat orang dalam waktu tertentu. Dalam permainan ini tidak cukup hanya memiliki perbendaharaan kata yang banyak, tetapi juga harus memiliki teknik dan taktik untuk menaklukkan lawan.

## **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, permasalahan yang diajukan adalah “Apakah permainan *scrabble* efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.”

## **1.4. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti membatasi masalah yaitu:

1. Kosakata yang digunakan dalam penelitian ini adalah kosakata yang terdapat di dalam buku Sakura jilid 1 yang diterbitkan oleh The Japan

Foundation dan Direktorat Pembinaan SMA Ditjen Manajemen Dikdasmen Departemen Pendidikan Nasional RI.

2. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI jurusan Ilmu Sosial SMA Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2010/2011.
3. Buku yang digunakan adalah Sakura jilid 1 yang diterbitkan oleh The Japan Foundation dan Direktorat Pembinaan SMA Ditjen Manajemen Dikdasmen Departemen Pendidikan Nasional RI, karena sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI-Ilmu Sosial.

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan permainan *scrabble* dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas XI SMA Negeri 4 Semarang dalam penguasaan kosakata yang terdapat dalam buku Sakura jilid pertama.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi siswa maupun guru yaitu:

1. Bagi Guru:

Memberikan referensi media yang lebih menyenangkan dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan dan termotivasi dalam mengembangkan kemampuan penguasaan kosakata.



## 2. Bagi Siswa:

Siswa termotivasi untuk mengembangkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

### 1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri dari bagian pendahuluan, isi dan akhir. Bagian pendahuluan memuat hal-hal yang berhubungan dengan judul, pengesahan, moto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar lampiran dan abstraksi.

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

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

Bab II merupakan landasan teori memuat tentang komponen bahasa, kosakata, media pengajaran bahasa, permainan bahasa, *scrabble*, pengajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Semarang, kerangka berpikir dan hipotesis.

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

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V penutup memuat tentang kesimpulan dan saran.

Bagian akhir berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1. Komponen Bahasa

Dalam mempelajari bahasa pembelajar harus memperhatikan komponen-komponen yang terdapat dalam bahasa tersebut. Komponen bahasa Jepang meliputi: silabel, huruf, kosakata dan gramatika.

##### 2.1.1. Silabel

Sudjianto (2004:21) berpendapat bahwa silabel atau *onsetsu* adalah satuan bunyi bahasa. Sebagian besar silabel dalam bahasa Jepang dilambangkan dengan sebuah huruf, tetapi ada juga silabel yang dilambangkan dengan dua buah huruf. Dalam teori bahasa Jepang, Hayashi (1990:208) menuliskan sebagai berikut:

言語学では、音節を普通、前後に切れ目があって、ひとかたまりになった、発音可能な最小の音声連続の単位と定義する。従って、音節は単位あるいは音素よりも一段階上位の、また単語よりも一段階下位の音声単位である。音節は聞こえを中心とした、ひとまとまりの構造を持つ単位である。

Dalam ilmu linguistik, secara umum silabel didefinisikan sebagai satuan bunyi yang mengalami pemenggalan di awal dan akhirnya menjadi sekelompok satuan terkecil bunyi yang berkesinambungan dan memungkinkan dalam pelafalan. Oleh karena itu, silabel merupakan bunyi tunggal atau satuan bunyi yang berada satu tingkat di atas fonem dan satu tingkat di bawah kata dasar.

Sedangkan Matsumura (1995:416) mendefinisikan silabel sebagai berikut :

言語における音の単位。ひとまとりの音として意識され、単語の構成要素となる。開音節と閉音節との別がある。

Satuan bunyi pada bahasa. Sebagai kesatuan bunyi bahasa, silabel menjadi unsur pembentuk kata. Silabel dibagi menjadi dua yaitu, silabel terbuka dan silabel tertutup.

Sudjianto (2004:21) berpendapat bahwa silabel bahasa Jepang bila ditulis dengan huruf latin, dapat dibagi menjadi beberapa fonem. Fonem-fonem tersebut ada yang berbentuk konsonan, vokal, dan ada juga yang berbentuk semi vokal. Silabel dalam bahasa Jepang dapat terbentuk dari susunan fonem sebagai berikut :

- a. V (satu vokal), yaitu vokal-vokal /a/i/u/e/o/.
- b. KV (satu konsonan dan satu vokal), misal ka/ki/ku/ke/ko/sa/, dan sebagainya.
- c. KSV (satu konsonan, satu semi vokal, dan satu vokal), misalnya kya/kyu/sha/sho/ dan sebagainya.
- d. SV (satu semi vokal dan satu vokal), yaitu ya/yu/yo/wa/.

### 2.1.2. Huruf

Huruf dalam bahasa Jepang disebut *moji*, termasuk di dalamnya yaitu, huruf kanji, hiragana, katakana, romaji, dan sebagainya. Iwabuchi (dalam Sudjianto, 2004:55) menyebutkan bahwa bahasa Jepang adalah bahasa yang dapat dinyatakan dengan tulisan yang menggunakan huruf (kanji, hiragana, katakana, roomaji). Hayashi (1990:260) mengungkapkan bahwa huruf adalah:

文字は本質的に消えやすい音声言語を固定化するために手段である。

Pada hakekatnya huruf merupakan alat untuk mengikat bunyi bahasa yang mudah hilang.

Selain itu, Matsumura (1995:2622) mengatakan bahwa

Huruf merupakan lambang yang digunakan masyarakat untuk mencatat kosakata. Berdasarkan sifatnya, huruf dibagi menjadi : *hyoui moji*, *hyouon moji*, *hyougo moji* (*tango moji*), *onsetsu moji*, *tan'on moji*.

語彙を表記するために社会習慣として用いられる記号。個々の文字性質から表意文字、表音文字、また表語文字（単語文字）、音節文字、単音文字などに分けられる。（松村 1995, p.2622）

Dari kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa huruf adalah suatu lambang yang digunakan masyarakat untuk mencatat bunyi bahasa yang mudah hilang.

Selaras dengan pendapat Matsumura, dalam bukunya Sudjianto (2004:55) juga menuliskan jenis-jenis huruf atau *moji no shurui*, meliputi :

- a. *Hyoji moji*, huruf yang melambangkan arti dan sekaligus menyatakan pengucapan. Salah satu contohnya adalah huruf kanji.
- b. *Hyoon moji*, huruf yang hanya menyatakan bentuk-bentuk pengucapan yang tidak memiliki arti tertentu. *Hyoon moji* terdiri dari *onsetsu moji*, yaitu huruf yang pada prinsipnya menyatakan sebuah silabel seperti huruf hiragana dan katakana.
- c. *Tan'on moji*, Iwabuchi (dalam Sudjianto, 2004:55) berpendapat bahwa *tan'on moji* adalah huruf yang pada prinsipnya menyatakan sebuah fonem seperti huruf latin.
- d. *Suuji*, tulisan-tulisan yang melambangkan bilangan.

### 2.1.3. Kosakata

Shinmura (dalam Sudjianto, 2004:97) menyebutkan kosakata (*goi*) adalah keseluruhan kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya. Hayashi (1990:342) mengartikan kosakata sebagai berikut:

語彙は「語の集合である」と言われる。伝統的に、ある言語を習得する場合には、その言語の単語と文法と身につけねばならない、と言われてきた。

Kosakata adalah kumpulan kata. Secara tradisional, dikatakan bahwa ketika kita mempelajari suatu bahasa kita juga harus mempelajari tatabahasa dan kosakatanya.

#### 2.1.4. Gramatika

Gramatika atau *bunpo* adalah aturan-aturan umum dan sistematis di dalam masing-masing bahasa itu (Katoo dalam Sudjianto, 2004:134). Dalam teori bahasa Jepang, Hayashi menuliskan sebagai berikut:

文法とは、特定言語の単位体を組み立てるきまりをいうことが多い。(林 1990, p.422)

Gramatika adalah keseluruhan satuan untuk membangun suatu bahasa tertentu. (Hayashi, 1990:422)

Menurut Matsumura, gramatika didefinisikan sebagai berikut :

文章を構成するきまりや規範。また、文章を書く上でのきまりや書き方。(松村 1995, p.2367)

Gramatika merupakan ketentuan dan standar dalam menyusun tulisan. Selain itu terdapat pula ketentuan cara penulisan karangan. (Matsumura, 1995:2367)

## 2.2. Kosakata

### 2.2.1. Pengertian Kosakata

Seperti telah disebutkan sebelumnya bahwa kosakata (*goi*) adalah keseluruhan kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya (Shinmura dalam Sudjianto, 2004:97). Nurgiantoro (1995:211) berpendapat kosakata adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh

(terdapat dalam) suatu bahasa. Kosakata dasar atau basic vocabulary adalah kata-kata yang tidak mudah berubah sedikit sekali kemungkinannya dipungut dari bahasa lain (Tarigan, 1993 : 3). Dalam bukunya, Hayashi menuliskan sebagai berikut :

語彙は「語の集合である」と言われる。伝統的に、ある言語を習得する場合には、その言語の単語と文法と身につけねばならない、と言われてきた。(林 1990, p.342)

Kosakata adalah kumpulan kata. Secara sederhana, jika mempelajari suatu bahasa harus ditemukan kosakata dan pola kalimat. (Hayashi, 1990:342)

Berdasarkan Matsumura, kosakata didefinisikan sebagai berikut :

語彙、「彙は集める意」ある言語、ある地域分野、ある人、ある作品など、それぞれで使われる単語の総体。ある範囲の単語を集録し、配列した書物。(松村1995, p.873)

(彙 (dibaca i) berarti kumpulan) kosakata merupakan keseluruhan dari kata yang terdapat dalam suatu bahasa, suatu daerah atau bidang tertentu, bahan tertentu, dan tiap orang. Kosakata juga memiliki batasan kata yang digunakan untuk menyunting dan mengelompokkan buku. (Matsumura, 1995:873)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah komponen bahasa yang memuat daftar kata-kata beserta batasannya yang penggunaannya disesuaikan dengan makna dan fungsinya. Seorang dikatakan mempunyai penguasaan bahasa yang baik apabila dia mampu berkomunikasi melalui lisan dan tulisan, yaitu dalam ketrampilan menyimak, berbicara, membaca, menulis.

Tidak dapat dipungkiri bahwa ketrampilan berbahasa membutuhkan penguasaan kosakata yang memadai. Kualitas ketrampilan berbahasa seseorang

jelas bergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya (Tarigan, 1993 : 2). Semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, semakin baik pula ketrampilan berbahasa seseorang. Komunikasi tidak akan berjalan lancar apabila penyampaian ide atau gagasannya tidak menggunakan kosakata yang memadai. Banyaknya kata yang diperoleh dan dikuasai oleh seseorang dapat menunjukkan seberapa baik ketrampilan berbahasanya.

### 2.2.2. Jenis-jenis Kosakata

Kosakata dapat diklasifikasikan berdasarkan asal-usul, sudut pandang, pemakaian dan pemahaman, penutur, bidang keahlian, gramatikal.

#### 2.2.2.1. Klasifikasi Kosakata Berdasarkan Asal-Usul

Sudjianto (2004:99) menguraikan tentang pembagian kosakata berdasarkan asal-usulnya:

##### 2.2.2.1.1. *Wago*

Menurut Tanimitsu (dalam Sudjianto, 2004:99), *wago* adalah kata-kata bahasa Jepang asli yang sudah ada sebelum *kango* dan *gaikokugo* (bahasa asing) masuk ke Jepang. Semua *joshi* dan *jodooshi*, dan sebagian besar ajektiva, konjungsi, dan interjeksi adalah *wago*. Menurut Hayashi *wago* didefinisikan sebagai berikut :

和語は、すべての品詞にわたっている。形容詞、接続詞、感動詞などは、だいたい和語である。(林 1990, p.358)

*Wago* meliputi seluruh jenis kata. Kata tersebut adalah kata sifat, konjungsi, interjeksi dan lain-lain merupakan *wago*. (Hayashi, 1990:358)

*Wago* memiliki karakteristik sebagai berikut (Ishida dalam Sudjianto, 2004:100) :

- a. Banyak kata yang terdiri dari satu atau dua mora.
- b. Terlihat adanya perubahan bunyi pada kata yang digabungkan seperti :  
 雨 (*Ame*) + 傘 (*kasa*) → 雨傘 (*amagasa*)、木 (*ki*) + 立 (*tachi*) →  
 木立 (*kodachi*)、酒 (*sake*) + 盛り (*mori*) → 酒盛り (*sakamori*)
- c. Tidak ada kata yang memiliki silabel *dakuon* (bunyi bersuara misalnya kelompok silabel ga, za, da, ba) dan *ragyoo'on* (bunyi silabel ra, ri, ru, re, ro) pada awal katanya.
- d. Banyak kata yang secara simbolik mengambil tiruan bunyi terutama *gitaigo* seperti *ussura* 'sayup-sayup', *honnori* 'samar-samar', *darari* 'longgar'.
- e. Tersebar pada semua kelas kata, terutama kelas kata verba yang sebagian besar adalah *wago*.
- f. Banyak kata yang menyatakan benda konkrit, sedangkan kata-kata abstrak sedikit.
- g. Banyak kata-kata yang menyatakan hujan, tumbuhan, binatang, serangga dan sebagainya.
- h. Merupakan kata-kata yang biasa dipakai sehari-hari.
- i. Tidak mempunyai kekuatan untuk menyatakan sesuatu secara tepat. Oleh karena itu ada kata-kata yang memiliki cara baca yang sama tetapi mempunyai bentuk kanji yang berbeda seperti kata  
 みる (*miru*) → 見る、診る、観る、看る、視る



### 2.2.2.1.2. *Kango*

Menurut Tanimitsu (dalam Sudjianto, 2004:101), *kango* adalah kata-kata yang berasal dari Cina lama yang kemudian oleh bangsa Jepang dipakai sebagai bahasa sendiri. *Kango* ditulis dengan kanji yang dibaca dengan cara *onyomi* (cara baca Cina) atau dengan huruf hiragana.

漢語は漢字で書かれ、「起立 (きりつ)、座席 (ざせき)、見学 (けんがく)、着衣 (ちゃくい)」などと音読みをすることばです。漢語は、まず中国との交流の中から日本語化して定着しました。これに「和製漢語」が加わりました。(高見 2004, p.163)

*Kango* ditulis dengan kanji dan dibaca dengan cara baca Cina, seperti [起立(*kiritsu*), 座席 (*zaseki*), 見学 (*kengaku*), 着衣 (*chakui*)] dan lain-lain. *Kango* berasal dari Cina, kemudian terjadi percampuran antara Cina dan Jepang, setelah itu dibakukan. Penggabungan tersebut disebut *waseikango*. (Takami, 2004:163)

*Kango* memiliki karakteristik tertentu yang berbeda dengan *gairaigo* sehingga *kango* menjadi jenis kosakata tersendiri. Ishida (dalam Sudjianto, 2004:103) menyebutkan karakteristik *kango* sebagai berikut :

- a. *Kango* adalah kata-kata yang dibaca dengan cara *on'yomi* (cara baca Cina) yang terdiri dari satu buah huruf kanji atau yang merupakan gabungan dua buah huruf *kanji* atau lebih. Kata-kata seperti 森 (*mori*), 青空 (*aozora*), 雨傘 (*amagasa*) bukan merupakan *kango*.
- b. Oleh karena di dalam cara membaca *on'yomi* juga ada *go'on* (cara pelafalan pada waktu dinasti Wu), *kan'on* (cara pelafalan pada waktu dinasti han), dan *doo'on* (cara pelafalan pada waktu dinasti tang) maka terdapat berbagai macam cara baca, misalnya 学期 (*gakki*), 最後 (*saigo*).

- c. Pada awal kata banyak yang memakai silabel *dakuon*, namun tidak ada yang memakai silabel *handakuon* (silabel pa, pi, pu, pe, po).
- d. Banyak bunyi *yoo'on* (bunyi huruf *kana* yang diikuti *ya, yu, yo* kecil) dan *choo'on* (bunyi panjang).
- e. Dapat membuat kata-kata panjang dengan cara menggabungkan berbagai *kango*, misalnya 対共産圏輸出統制委員会規則違反事件(*taikyoosanken yushutsutoosei iinkai kisoku ihan jiken*). Sebaliknya kata yang terlalu panjang dapat disingkat misalnya 臨時調査委員会 (*rinjichousaiinkai*) menjadi臨調 (*rinchou*).
- f. Banyak kelas kata nomina terutama kata-kata mengenai aktifitas manusia misalnya *ryokoo* dan nomina abstrak misalnya *chishiki, kenkoo, binboo* dan lain sebagainya.
- g. Bersifat *bunshougo* (bahasa tulisan/sastra).
- h. Dipakai secara rinci atau detail berdasarkan objek misalnya *nyuukan, nyuugaku*.
- i. Banyak *dou'ongo* dan *ruigigo*
- j. Bertambah secara drastis setelah zaman Meiji

#### 2.2.2.1.3. *Gairaigo*

Menurut Sudjianto (2004:104), *gairaigo* adalah kata-kata yang berasal dari bahasa asing lalu dipakai sebagai bahasa nasional atau *kokugo*.

外来語とは、外国語から自国語の体系にとり入れられた語であるが、古く伝わった漢語はそれに入らない。マージャン、ギョーザなど近代現代の中国から入ったものは外来語に含まれる。ナイター、ヤ

ングミセスのように外来語はまた借用語とも呼ばれ、通常カタカナで表記される。(林 1990, p.360)

*Gairaigo* adalah kata yang berasal dari bahasa asing, kemudian diadaptasi menjadi bahasa nasional, tetapi *kango* yang lama tidak termasuk. Seperti マージャン (maajan), ギョーザ (gyouza) dan lain-lain, akhir-akhir ini benda-benda yang berasal dari Cina pun dianggap sebagai bahasa asing atau *gairaigo*. Orang Jepang menggunakan bahasa asing sesuka hatinya dan mencampur bahasa asing dengan *waseigo*, seperti contoh: ナイター( *naita-*), ヤングミセス(*yangumisesu*). *Gairaigo* pun disebut juga *shakuyougo* atau bahasa pinjaman, pada umumnya ditulis dengan huruf katakana. (Hayashi, 1990:360)

Ciri khusus tersebut antara lain (Ishida dalam Sudjianto, 2004:) :

- a. *Gairaigo* ditulis dengan menggunakan huruf *katakana*.
- b. Nomina konkrit relatif banyak. Contohnya *naifu*, *fooku*, *chokoreeto* dan lain-lain.
- c. Bukan merupakan *wago* dan *kango*.
- d. Ada juga *gairaigo* buatan Jepang. Misalnya *arubaitaa*, *furiiraisaa*, *picchaa*
- e. Banyak kata yang dimulai dengan bunyi *dakuon*. Misalnya *biru*, *depaato*, *basukettoooru*.

#### 2.2.2.1.4. *Konshugo*

Menurut Sudjianto (2004:108), *konshugo* adalah kelompok kosakata yang terbentuk sebagai gabungan dari dua buah kata yang memiliki asal-usul yang berbeda seperti *wago* dan *kango*. Nomura Masaaki (dalam Sudjianto, 2004: 108) menjelaskan bahwa pada dasarnya *konshugo* terdiri atas tiga macam gabungan yaitu sebagai berikut :

- a. *Wago* dengan *Kango* misalnya :
- 1) *Nimotsu* terbentuk dari kata *ni* yang merupakan *wago* dan *motsu* yang merupakan *kango*.
  - 2) *Bangumi* terbentuk dari kata *ban* yang merupakan *kango* dan *gumi* yang merupakan *wago*.
- b. *Kango* dengan *gairaigo* misalnya :
- 1) *Roojinhoomu* terbentuk dari kata *roojin* yang merupakan *kango* dan *hoomu* yang merupakan *gairaigo*.
  - 2) *Mikisaasha* terbentuk dari kata *mikisaa* yang merupakan *gairaigo* dan *sha* yang merupakan *kango*.
- c. *Wago* dengan *gaikokugo* misalnya :
- 1) *Tsukuriroketto* terbentuk dari kata *tsukuri* yang merupakan *wago* dan *roketto* yang merupakan *gairaigo*.
  - 2) *Sutoyaburi* terbentuk dari kata *suto* yang merupakan *gairaigo* dan *yaburi* yang merupakan *wago*.

#### 2.2.2.2. Klasifikasi Kosakata Berdasarkan Sudut Pandang

Menurut Sudjianto (2004:109), kosakata dibagi menjadi dua, yaitu :

- a. *Kiso goi*

*Kiso goi* (*basic vocabulary*) adalah jenis *goi* yang memilih kata-kata pokok dalam jumlah tertentu secara subjektif dan sistematis untuk tujuan tertentu dari dalam bahasa tertentu. *Kiso goi* bahasa Jepang merupakan *goi* yang dipilih berdasarkan tujuan agar dapat melaksanakan aktifitas pengungkapan

pada umumnya dengan cara menggabungkan kata-kata yang terbatas pada jumlah tertentu.

b. *Kihon goi*

*Kihon goi* (*fundamental vocabulary*) adalah kelompok *goi* yang dipilih untuk tujuan tertentu, namun menunjukkan *goi* yang berdasarkan pada penelitian *goi* secara objektif (Ishida dalam Sudjianto, 2004:109). *Kihon goi* dipilih dengan mempertimbangkan (secara subjektif) ruang lingkup pemakaiannya berdasarkan tujuan seperti *kihon goi* yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari atau *kihon goi* yang diperlukan dalam bidang pendidikan.

2.2.2.3. Klasifikasi Kosakata Berdasarkan Pemakaian dan Pemahaman

Menurut Sudjianto (2004:110), berdasarkan pemakaian dan pemahaman dibagi menjadi dua, yaitu :

2.2.2.3.1. *Shiyoo goi*

*Shiyoo goi* adalah kosakata yang dapat dipakai oleh seorang individu pada saat berbicara atau menulis (Sudjianto, 2004:110).

2.2.2.3.2 *Rikai goi*

*Rikai goi* adalah kosakata yang dapat dipahami maknanya oleh seorang individu meskipun tanpa membuka kamus pada saat membaca atau mendengarkan (Sudjianto, 2004:111).

2.2.2.4. Klasifikasi Kosakata Berdasarkan Penuturnya

Berdasarkan penuturnya kosakata dibagi menjadi enam, yaitu :

- 2.2.2.4.1 *Jidoogo* atau *Yoojigo* (bahasa anak-anak)
- 2.2.2.4.2 *Wakamono kotoba* (bahasa anak muda/remaja)
- 2.2.2.4.3 *Roojingo* (bahasa orang tua)
- 2.2.2.4.4 *Joseigo* atau *onna kotoba* (bahasa wanita)
- 2.2.2.4.5 *Danseigo* atau *otoko kotoba* (bahasa pria)
- 2.2.2.4.6 *Gakusei yoogo* atau *gakuseigo* (bahasa mahasiswa)

#### 2.2.2.5. Klasifikasi Kosakata Berdasarkan Bidang Keahlian

Berdasarkan pekerjaannya atau bidang keahliannya di dalam bahasa Jepang terdapat beberapa *senmongo*, yaitu istilah-istilah teknis atau istilah-istilah bidang keahlian, termasuk di dalamnya kata-kata yang tergolong bidang kedokteran, pertanian, teknik, perekonomian, peternakan, dan sebagainya.

#### 2.2.2.6. Klasifikasi Kosakata Berdasarkan Gramatikal

Berdasarkan gramatikalnya, kosakata dibagi menjadi:

##### 2.2.2.6.1. *Dooshi* (Verba)

*Dooshi* (Verba) adalah kata kerja yang bisa berfungsi sebagai predikat dalam suatu kalimat, mengalami perubahan bentuk, dan dapat berdiri sendiri (Sutedi 2003: 42). Contoh *iku, aruku, miru*.

##### 2.2.2.6.2. *Meishi* (Nomina)

*Meishi* (Nomina) adalah kata benda yang bisa berfungsi sebagai subjek atau objek dalam kalimat, bisa disertai dengan kata tunjuk (*kono, sono, ano*) dan bisa berdiri sendiri (Sutedi 2003: 42). Misalnya *kuruma, hon, sakana, uchi*.

#### 2.2.2.6.3. *Keiyoodooshi* (Ajektiva –na)

*Keiyoodooshi* (Ajektiva –na) adalah kata sifat yang dengan sendirinya dapat membentuk sebuah *bunsetsu*, dapat berubah bentuknya. Oleh karena perubahannya mirip dengan *dooshi* sedangkan artinya mirip dengan *keiyoshi*, maka kelas kata ini diberi nama *keiyoodooshi* (Iwabuchi dalam Sudjianto 2007: 155). Contohnya *kireina*, *sukina*, *shizukana*.

#### 2.2.2.6.4. *Keiyoshi* (Kata Sifat –i)

*Keiyoshi* (Kata sifat-i) yaitu kelas kata yang menyatakan sifat atau keadaan sesuatu, dengan sendirinya dapat menjadi predikat dan dapat mengalami perubahan bentuk (Kitahara dalam Sudjianto 2007: 154). Contohnya *hayai*, *chikai*, *takai*, *nagai*.

#### 2.2.2.6.5. *Fukushi* (Adverbia)

*Fukushi* (Adverbia) adalah kata keterangan yang menjelaskan verba dan tidak mengalami perubahan bentuk (Hayashi 1990: 455). Contoh *wanwan*, *yukkuri*, *kanari*, *totemo*.

#### 2.2.2.6.6. *Rentaishi* (Prenomina)

*Rentaishi* (Prenomina) adalah kata yang hanya menerangkan *taigen* dan tidak berfungsi sebagai struktur kalimat (Hayashi 1990: 458). Prenomina hanya menjelaskan nomina. Contoh *anohon*, *arayurumono*.

#### 2.2.2.6.7. *Setsuzokushi* (Konjungsi)

*Setsuzokushi* (Konjungsi) adalah kata yang menghubungkan kalimat satu dengan kalimat yang lain yang memaparkan isi kalimat tersebut (Hayashi 1990: 463). Contoh *soshite*, *sorekara*, *shikamo*.

#### 2.2.2.6.8. *Kandooshi* (Interjeksi)

*Kandooshi* (Interjeksi) adalah kata-kata yang merupakan ungkapan emosi atau perasaan si pembicara (Hayashi 1990: 460).

Contoh: 「*maa*、*subarashii*」, 「*aa*、*iikimochida*」

#### 2.2.2.6.9. *Jodooshi* (Verba Bantu)

*Jodooshi* (Verba Bantu) adalah kata yang berada di belakang kata kerja yang bisa berubah-ubah bentuk, tetapi jika berdiri sendiri tidak akan membentuk sebuah kata yang memiliki arti (Hayashi 1990: 465). Misalnya *reru*, *rareru*, *seru*, *sareru*, *tai*.

#### 2.2.2.6.10. *Joshi* (Partikel)

*Joshi* adalah kata bantu yang tidak bisa berdiri sendiri dan tidak mengalami perubahan bentuk (Sutedi 2003: 43). Contoh partikel dalam bahasa Jepang *ha*, *ga*, *wo*, *de*, *ni*.

#### 2.2.2.7. Kosakata dalam Penelitian

Kosakata yang digunakan dalam penelitian ini adalah kosakata yang terdapat dalam buku Sakura jilid 1 dari bab 1 sampai dengan bab 16. Kosakata tersebut meliputi: kata benda, kata kerja, kata bilangan, kata sifat, kata keterangan.

### 2.2.3. Tes Kosakata

Tes kosakata adalah tes yang dimaksudkan untuk mengukur kemampuan siswa terhadap kosakata dalam bahasa tertentu baik yang bersifat reseptif maupun produktif (Nurgiyantoro, 1995:211). Nurgiyantoro membagi tes kosakata menjadi beberapa tingkatan, yaitu:



#### 2.2.3.1. Tes Kosakata Tingkat Ingatan

Tes kosakata tingkat ingatan (C1), tes kosakata tingkat ini hanya menuntut kemampuan pembelajar untuk mengingat makna, sinonim, antonym, definisi, istilah sebuah kata.

#### 2.2.3.2. Tes Kosakata Tingkat Pemahaman

Tes kosakata tingkat pemahaman (C2), tes kosakata tingkat ini menuntut pembelajar untuk dapat memahami makna, maksud, pengungkapan dengan cara lain kata-kata, istilah, atau ungkapan yang diujikan.

#### 2.2.3.3. Tes Kosakata Tingkat Penerapan

Tes kosakata tingkat penerapan (C3), tes kosakata tingkat ini menuntut siswa untuk dapat memilih dan menerapkan kata-kata, istilah, atau ungkapan tertentu dalam suatu wacana secara tepat, atau mempergunakan kata-kata tersebut untuk menghasilkan wacana.

#### 2.2.3.4. Tes Kosakata Tingkat Analisis

Tes kosakata tingkat analisis (C4), tes kosakata tingkat ini menuntut siswa melakukan kegiatan otak yang berupa analisis, baik yang berupa analisis terhadap kosakata yang diujikan maupun analisis terhadap wacana tempat kata tersebut diterapkan.

#### 2.2.3.5. Tes Kosakata dalam Penelitian

Tes kosakata yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kosakata tingkat ingatan (C1)

### 2.3. Media Pengajaran Bahasa

Kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium* yang artinya perantara. Media bermakna alat atau sarana komunikasi (KBBI 1995: 640). Media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (channel) untuk menyampaikan suatu pesan (message) atau informasi dari suatu sumber kepada penerimanya (receiver) (Soeparno, 1988 : 1).

Media pembelajaran atau *kyougu* adalah setiap orang, bahan atau alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar untuk menerima pengetahuan, ketrampilan dan sikap (Danasasmita, 2009 : 120).

Oleh sebab itu, media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang harus dikembangkan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Karena peranannya sangat penting, sebagai alat bantu untuk menciptakan pembelajaran yang efektif (Sudjana, 2007 : 3).

J. Kemp (dalam Soeparno, 1988:13) membuat klasifikasi media pengajaran bahasa menjadi beberapa bagian, yaitu :

1. Media Pandang
  - a. nonproyeksi : papan tulis, papan tali, papan flannel, papan magnetis, papan selip, gambar seri, wall chart, flash card, kubus struktur, reading box, reading mechine, modul, kartu gambar, bumbung substitusi,
  - b. berproyeksi : slide, film bisu, film strips, film loop, epidiascope, OHP
2. Media Dengar , yaitu : (a) Rekaman; (b) Radio; (c) Piringan hitam.
3. Media Pandang Dengar, yaitu : (a) Sound slide; (b) Film suara; (c) Televisi; (d) VTR (Video Tape Recorder).

4. Permainan Bahasa, meliputi : (a) Bisik berantai; (b) Simon says; (c) Sambung suku; (d) Kategori Bingo; (e) Silang datar; (f) TTS; (g) Scrabble; (h) Scramble; (i) 20 pertanyaan; (j) Spelling bee; (k) Piramid kata; (l) Berburu kata; (m) Mengarang bersama; (n) Ambil-ambilan.
5. Simulasi, meliputi : (a) Permainan simulasi; (b) Bermain peran; (c) Sosiodrama; (d) Psikodrama; (e) Sandiwara boneka.

#### **2.4. Permainan Bahasa**

Pada hakikatnya, permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu ketrampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan. Dengan jalan bermain kita memperoleh suatu kegembiraan atau kesenangan. Kegembiraan yang kita peroleh dalam suatu permainan bukan karena kita telah menang dalam permainan tersebut. Menang dan kalah bukan merupakan tujuan utama permainan. Baik disadari atau tidak, dalam bermain sebenarnya melatih ketrampilan-ketrampilan tertentu.

Dalam setiap permainan terdapat unsur rintangan atau tantangan yang harus dihadapi. Tantangan itu kadang-kadang berupa masalah yang harus dipecahkan, kadang pula berupa suatu kompetisi. Saat mengatasi tantangan-tantangan tersebut kita pun melatih ketrampilan-ketrampilan. Apabila ketrampilan yang diperoleh dari permainan itu berupa ketrampilan bahasa tertentu, maka permainan tersebut dinamakan permainan bahasa (Soeparno, 1988:61).

## **2.5. Scrabble**

### **2.5.1. Pengertian Permainan Scrabble**

*Scrabble* adalah permainan menyusun kata di atas papan yang dimainkan oleh dua sampai empat orang (Anonim, 2009:1). Permainan ini biasa disebut “*spersgame*” atau “*funworder*”. Untuk dapat melaksanakan permainan ini dengan baik, para pemain tidak cukup hanya memiliki perbendaharaan kata yang banyak, tetapi juga harus memiliki teknik dan taktik untuk menaklukkan lawan (Soeparno, 1988:75).

### **2.5.2. Sejarah Scrabble**

Permainan *Scrabble* mulanya diciptakan pada 1938 dengan nama *Criss-Crossword* oleh seorang arsitek bernama Alfred Mosher Butts. Permainan ini merupakan penyempurnaan dari permainan *Lexiko* yang lebih dulu diciptakannya, tapi dilengkapi papan permainan dan cara bermain seperti teka-teki silang. (Anonim, 2009 : 1)

Alfred Butts memproduksi sendiri permainan ini dan menawarkannya ke berbagai perusahaan mainan besar meskipun akhirnya ditolak. Pada 1948, James Brunot, warga Newtown, membeli hak produksi *Criss-Crosswords* dan menggantinya dengan nama *Scrabble*. Permainan itu kemudian laku keras hingga Brunot tidak sanggup memenuhi permintaan pelanggannya. Itu sebabnya Brunot menjual hak produksi permainan *Scrabble* kepada Selchow and Righter, salah satu perusahaan yang dulu menolak *Criss-Crossword*. Pada 1954, perusahaan mainan

JW Spear & Sons membeli hak pemasaran *Scrabble* untuk pasar di luar Amerika Utara (Anonim, 2009:1).

### **2.5.3. *Scrabble* Modifikasi**

*Scrabble* yang akan digunakan dalam penelitian ini telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan aturan penulisan dan ejaan bahasa Jepang. Tiap kepingannya memuat huruf hiragana dan katakana yang disertai dengan cara bacanya (huruf latin). Selain itu digunakan pula tanda yang menyatakan bunyi konsonan rangkap (っ). Jumlah kepingannya pun lebih banyak dari *scrabble* pada umumnya. Pada tiap kepingan tertulis angka, yang berfungsi untuk menghitung skor atau nilai kata yang dapat terbentuk. Angka tersebut ditetapkan dengan cara huruf vokal bernilai 1, dan huruf yang lain mengikuti.

### **2.5.4. Manfaat *Scrabble* Sebagai Media Pengajaran Bahasa**

*Scrabble* tidak hanya berfungsi sebagai permainan untuk mengisi waktu senggang, tetapi *scrabble* juga mempunyai beberapa manfaat, yaitu sebagai berikut:

1. Membangkitkan minat belajar siswa.
2. Memperkaya perbendaharaan kosakata.
3. Variasi dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak bosan.
4. Siswa dapat belajar sambil bermain.

### 2.5.5. Peraturan *Scrabble*

*Scrabble* dalam penelitian ini menggunakan peraturan yang telah disederhanakan dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian ini. Berikut adalah peraturan permainan *scrabble* :

- a. Tiap pemain mendapat 8 keping.
- b. Setelah ditentukan siapa yang mendapat giliran pertama, permainan dilakukan secara bergiliran searah jarum jam.
- c. Tiap pemain mendapat giliran untuk membentuk kata dari kepingan yang telah diperoleh. (kata-kata yang dibentuk merupakan kosakata yang telah dipelajari dan terdapat di buku Sakura jilid 1).
- d. Setiap kepingan terdapat angka, angka tersebut berfungsi untuk menentukan nilai dari kata yang telah terbentuk.
- e. Jika waktu habis, pemain menjumlahkan nilai yang didapat, jika masih ada kepingan yang tersisa, angka-angka yang terdapat pada kepingan dijumlahkan. Kemudian total nilai yang diperoleh dikurangi total angka yang terdapat pada kepingan yang tersisa.
- f. Pemain dengan nilai tertinggi dinyatakan sebagai pemenang.

### 2.5.6. Perhitungan Nilai

Jika dalam peraturan *scrabble* mengalami sedikit perubahan, namun dalam perhitungan nilai tidak mengalami perubahan, yaitu disesuaikan dengan perhitungan nilai dalam permainan *scrabble* asli. Perhitunagn

- a. Jumlah angka untuk tiap giliran bermain adalah jumlah nilai dari seluruh huruf dari tiap kata yang terbentuk ditambah dengan angka-angka tambahan yang terdapat pada giliran tersebut, ditambah dengan angka-angka tambahan yang didapat dengan menaruh kepingan pada bidang istimewa (berwarna).
- b. Nilai bidang istimewa adalah sebagai berikut : Merah bernilai 3 kali nilai jumlah kata yang terbentuk. Merah muda bernilai 2 kali nilai jumlah kata yang terbentuk. Biru bernilai 3 kali nilai huruf yang terletak di atas papan biru. Biru muda bernilai 2 kali nilai huruf yang terletak di atas papan biru muda.
- c. Nilai tambahan hanya berlaku satu kali, yaitu pada giliran bermain itu juga pada giliran selanjutnya nilai huruf tersebut terhitung menurut angka yang tertera pada kepingan tersebut.

## **2.6. Pengajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Semarang**

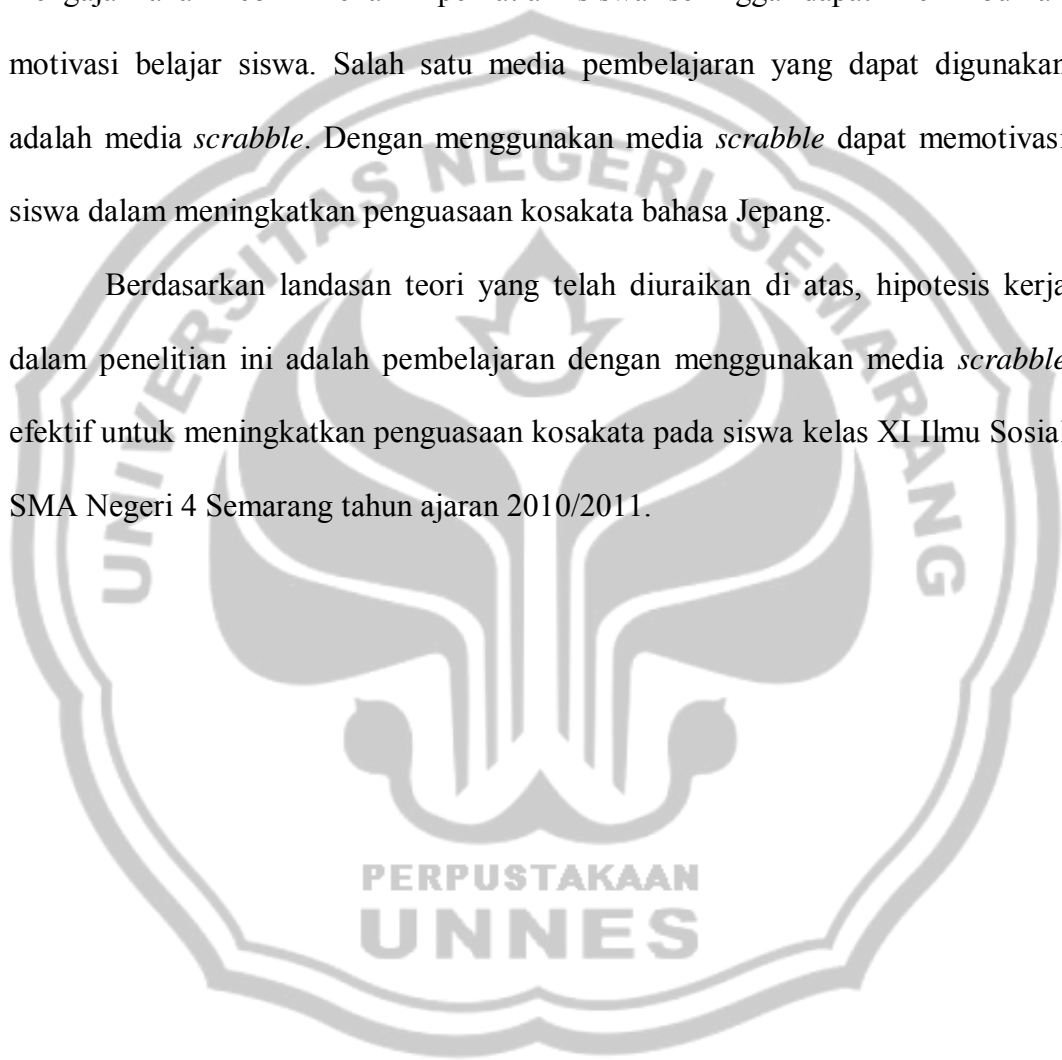
Bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Semarang sebagai pelajaran muatan lokal wajib. Bahasa Jepang diajarkan mulai dari kelas X sampai dengan kelas XII, tetapi untuk kelas XI dan XII hanya diberikan pada kelas XI dan XII program studi Ilmu Sosial.

## **2.7. Kerangka Berpikir dan Hipotesis**

Untuk menguasai kosakata diperlukan media pembelajaran yang tepat, termasuk media pembelajaran dalam pengajaran bahasa Jepang. Kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dapat mengakibatkan kurang tertariknya siswa pada penyampaian materi dan mudah

lupanya siswa terhadap kosakata yang telah diajarkan oleh guru. Pemahaman kosakata yang rendah akan menghasilkan hasil belajar yang rendah pula pada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi kualitas proses kegiatan belajar mengajar, karena dengan media pembelajaran proses belajar mengajar akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *scrabble*. Dengan menggunakan media *scrabble* dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Berdasarkan landasan teori yang telah diuraikan di atas, hipotesis kerja dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan media *scrabble* efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa kelas XI Ilmu Sosial SMA Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2010/2011.





## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *true experimental design*. Metode ini merupakan jenis eksperimen yang dianggap sudah baik karena sudah memenuhi persyaratan. Yang dimaksud dengan persyaratan dalam eksperimen ini adalah adanya kelompok lain yang tidak mendapat perlakuan, namun ikut mendapat pengamatan. Kelompok ini disebut kelompok pembanding atau kelompok kontrol, sedangkan kelompok yang mendapat perlakuan disebut kelompok eksperimen. Masing-masing kelompok akan mendapat tes yang sama (Arikunto, 2002:79).

#### **3.2. Variabel Penelitian**

Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel bebas (X)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *scrabble*, yang diberikan pada satu kelompok saja.

2. Variabel terikat (Y)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah penguasaan kosakata siswa kelas XI SMA Negeri 4 Semarang.

### **3.3. Populasi dan Sampel**

#### **3.3.1 Populasi**

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 4 Semarang. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 367 siswa meliputi 7 kelas XI Ilmu Alam dan 3 kelas XI Ilmu Sosial.

#### **3.3.2 Sampel**

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI Ilmu Sosial 1 dan 2. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 60 siswa. Terdiri dari 30 siswa kelas kontrol (XI IS 1) dan 30 siswa kelas eksperimen (XI IS 2).

### **3.4. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

#### **3.4.1 Metode Dokumentasi**

Metode dokumentasi digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai daftar nama dan jumlah siswa yang menjadi responden, yaitu kelas XI IS 1, XI IS 2, XI IS 3 SMA Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2010/2011.

#### **3.4.2 Metode Tes**

Metode tes digunakan untuk mengambil data berupa kemampuan mahasiswa sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *scrabble* yang dilakukan untuk mengetahui peningkatan penguasaan

kosakata bahasa Jepang. Tes diberikan kepada siswa pada awal pertemuan (pre test) dan akhir pertemuan (post test) setelah diberi perlakuan yaitu pembelajaran menggunakan media *scrabble*.

### **3.4.3 Pemilihan Instrumen**

Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah tes kosakata. Materi yang digunakan dalam instrumen ini dipilih berdasarkan materi yang telah disesuaikan dengan kurikulum SMA. Materi yang diujikan meliputi kosakata bab 1 sampai bab 16 buku Sakura jilid 1.

### **3.4.4 Penyusunan Instrumen**

Dalam penyusunan instrumen yang akan diteskan adalah berupa soal objektif dan subjektif terdiri dari 20 soal dengan waktu pengerjaan 15 menit dan total skor 20.

## **3.5. Langkah-langkah Pembelajaran**

Langkah-langkah pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

- a. Peneliti membuka pertemuan dengan salam.
- b. Siswa dibagi menjadi lima kelompok. Tiap kelompok beranggotakan 8 siswa.
- c. Tiap kelompok akan mendapatkan 1 set permainan scrabble.
- d. Setiap kelompok memainkan permainan scrabble sesuai dengan peraturan yang telah ditentukan.
- e. Setelah permainan dinyatakan selesai, tiap kelompok menyebutkan kata-kata yang telah terbentuk secara bergantian. Kata tersebut ditulis di papan tulis.

- f. Siswa kembali pada posisi duduk semula.
- g. Mencari arti kata yang telah ditulis di papan tulis.
- h. Siswa dikondisikan kembali untuk siap menerima materi pelajaran.

### 3.6. Uji Coba Instrumen

#### 3.6.1. Validitas

Adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Dalam penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*) karena penyusunan instrumen disesuaikan dengan materi yang diajarkan pada kelas XI.

#### 3.6.2. Reliabilitas

Instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Dalam penelitian ini digunakan teknik belah dua, yaitu dengan cara memisahkan ke dalam dua kelompok ganjil dan genap. Kemudian dicari nilai koefisien separuh tes dengan menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  : koefisien variabel x dan variabel y

N : jumlah siswa

X : jumlah yang menjawab benar pada nomor ganjil

Y : jumlah yang menjawab benar pada nomor genap

(Arikunto, 2002:146)

Kemudian koefisien antara belahan pertama dengan belahan kedua ( $r_{xy}$ )

lalu dimasukkan ke dalam rumus Spearman-Brown, sebagai berikut :

$$r_{11} = \frac{2 \times r}{1 + r}$$

Keterangan :

R : reliabilitas keseluruhan

r : reliabilitas separuh tes

(Arikunto, 2002:156)

Uji reliabilitas dilakukan dua kali, yaitu tanggal 4 Januari 2011 dilakukan uji reliabilitas untuk soal pre-test dan tanggal 25 Januari 2011 dilakukan uji reliabilitas untuk soal post-test pada siswa kelas XI IS 3. Adapun perhitungannya sebagai berikut :

1. Pre-test

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2)(n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}} \\ &= \frac{(30 \cdot 1858) - (245 \cdot 226)}{\sqrt{(30 \cdot 2047 - (245)^2)(30 \cdot 1752 - (226)^2)}} \\ &= \frac{55740 - 55370}{\sqrt{(61410 - 60025)(52560 - 51076)}} \\ &= \frac{370}{\sqrt{2005240}} = \frac{370}{1433,65} = 0,258 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas, kemudian dihitung korelasi antara belahan ganjil dan genap dengan rumus Spearman-Brown. Berikut adalah perhitungannya :

$$\begin{aligned}
 R &= \frac{2 \times r}{1 + r} \\
 &= \frac{2 \times 0,258}{1 + 0,258} \\
 &= \frac{0,516}{1,258} = 0,410
 \end{aligned}$$

2. Post-test

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}} \\
 &= \frac{(30 \cdot 1649) - (191 \cdot 252)}{\sqrt{(30 \cdot 1291 - (191)^2)(30 \cdot 2186 - (252)^2)}} \\
 &= \frac{49470 - 48132}{\sqrt{(29730 - 36481)(65580 - 63504)}} \\
 &= \frac{1338}{\sqrt{4668924}} \\
 &= \frac{1338}{2160,77} = 0,619
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas, kemudian dihitung korelasi antara belahan ganjil dan genap dengan rumus Spearman-Brown. Berikut adalah perhitungannya :

$$\begin{aligned}
 R &= \frac{2 \times r}{1 + r} \\
 &= \frac{2 \times 0,619}{1 + 0,619} \\
 &= \frac{1,238}{1,619} = 0,765
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka hasil dari  $r_{11}$  untuk pre-test adalah 0,410 dan  $r_{11}$  untuk post-test adalah 0,765.  $r_{tabel}$  dengan taraf kepercayaan 95%

untuk  $n-1 = 29$  adalah 0,367. Hal ini berarti bahwa  $r$  yang dihasilkan lebih besar dari  $r_{tabel}$ . Dengan demikian, soal pre-test dan post-test yang diujicobakan dinyatakan reliabel.

### 3.7. Sistem Penilaian

Untuk mengetahui hasil belajar maka dilakukan penilaian atau evaluasi dari ujian atau tes para siswa. Norma penilaian yang dicapai adalah pengolahan skor sebagai berikut :

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

Keterangan :

S : nilai yang dicari

R : skor mentah yang diperoleh siswa

N : skor maksimal ideal dari tes yang bersangkutan

SM : standar mark (besarnya skala penilaian yang dikehendaki)

### 3.8. Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji Hipotesis. Uji hipotesis digunakan untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang dikemukakan, artinya hipotesis kerja akan diterima atau ditolak. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t. Nilai tes dianalisis dengan uji statistika untuk menentukan ada tidaknya perbedaan yang signifikan antar hasil

pre test dan post test setelah kelompok tersebut diberi pembelajaran menggunakan media *scrabble*. Untuk menguji hipotesis tersebut menggunakan rumus *t tes*:

$$t = \frac{M_X - M_Y}{\sqrt{\left(\frac{\sum X^2 + \sum Y^2}{N_X + N_Y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_X} + \frac{1}{N_Y}\right)}}$$

Keterangan :

$M_X$  : mean dari deviasi setiap nilai post-test dan pre-test kelas eksperimen

$M_Y$  : mean dari deviasi setiap nilai post-test dan pre-test kelas kontrol

$N_X$  : jumlah siswa kelas eksperimen

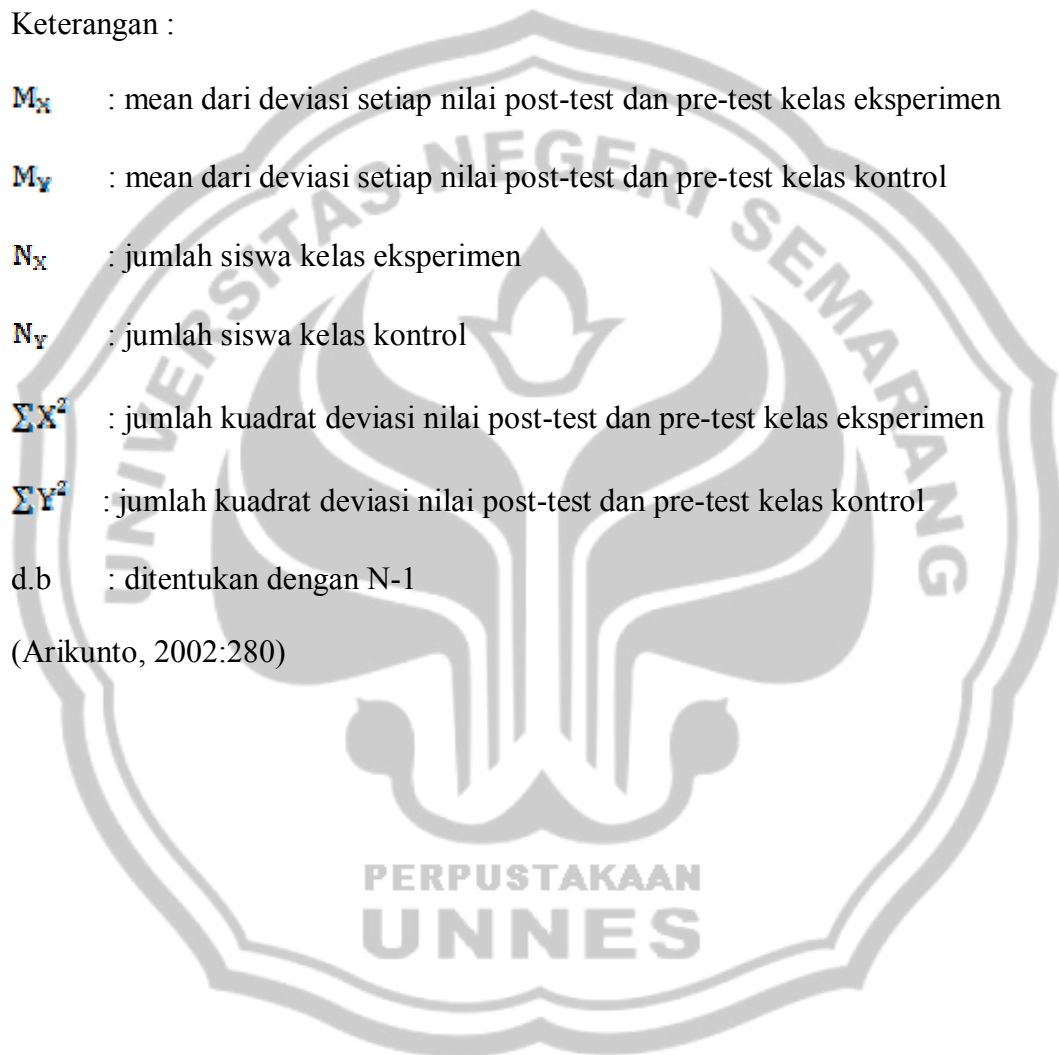
$N_Y$  : jumlah siswa kelas kontrol

$\sum X^2$  : jumlah kuadrat deviasi nilai post-test dan pre-test kelas eksperimen

$\sum Y^2$  : jumlah kuadrat deviasi nilai post-test dan pre-test kelas kontrol

d.b : ditentukan dengan N-1

(Arikunto, 2002:280)





## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA

Dalam bab ini diuraikan tabulasi data hasil tes, uji hipotesis, dan analisis hasil tes.

#### 4.1 Tabulasi Data Hasil Tes

Dari hasil penelitian diperoleh nilai tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Nilai-nilai tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.1. Nilai pre-test dan post-test kelas kontrol**

NO	SUBJEK	PRE-TEST	POST-TEST
1	AAWW	85	85
2	A	85	85
3	AMA	65	80
4	AS	85	90
5	AA	80	85
6	ANRL	95	85
7	AEA	80	85
8	ABS	75	85
9	DA	85	100
10	DAI	75	75
11	EM	85	95
12	Eme	60	95
13	EW	80	90
14	FAK	65	100

15	H	90	100
16	IRW	90	95
17	KTP	65	85
18	MWP	85	100
19	MM	70	90
20	MAH	95	85
21	MRA	90	90
22	MSW	90	95
23	NPR	95	100
24	OBH	100	80
25	PCS	100	95
26	RAM	100	95
27	SGB	90	90
28	SAM	95	95
29	YF	100	100
30	OEK	60	90
	JUMLAH	2515	2720

Tabel 4.1 di atas menunjukkan nilai pre-test pada kelas kontrol, nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 60. Nilai rata-rata pre-test adalah 83,83. Nilai tertinggi post-test adalah 100 dan nilai terendah adalah 75. Nilai rata-rata post-test adalah 90,67.

**Tabel 4.2. Nilai pre-test dan post-test kelas eksperimen.**

NO	SUBJEK	PRE-TEST	POST-TEST
1	AAM	95	85
2	AP	80	85
3	ATF	80	85

4	AWSU	85	85
5	ARC	90	85
6	BM	80	85
7	CFF	100	85
8	CN	95	85
9	DAD	85	80
10	ERA	75	80
11	ECS	80	85
12	EW	85	85
13	FS	100	85
14	GIS	95	80
15	GS	65	85
16	JBNPN	95	85
17	JRP	65	80
18	LAN	95	85
19	MAM	60	75
20	NBY	75	80
21	NS	90	85
22	N	95	85
23	PP	75	85
24	RKA	60	80
25	RYP	80	85
26	REF	85	85
27	RDQ	80	85
28	SWC	100	85
29	YR	80	80
30	PN	95	90
	JUMLAH	2520	2510

Tabel 4.2 di atas menunjukkan nilai pre-test pada kelas eksperimen, nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 60. Nilai rata-rata pre-test adalah 84. Nilai tertinggi post-test adalah 90 dan nilai terendah adalah 75. Nilai rata-rata post-test adalah 83,67.

## 4.2. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui keefektifan media scrabble dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang, dihitung dengan menggunakan rumus  $t_{tes}$  yaitu :

$$t = \frac{M_X - M_Y}{\sqrt{\frac{(\sum x^2 + \sum y^2)}{(N_X + N_Y - 2)} \left( \frac{1}{N_X} + \frac{1}{N_Y} \right)}}$$

Dengan menggunakan tabel kerja pembantu, maka perhitungan untuk memperoleh nilai  $t$  adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned} t &= \frac{M_X - M_Y}{\sqrt{\frac{(\sum x^2 + \sum y^2)}{(N_X + N_Y - 2)} \left( \frac{1}{N_X} + \frac{1}{N_Y} \right)}} \\ &= \frac{(-0,33) - 6,83}{\sqrt{\frac{(3046,67 + 4624,17)}{30 + 30 - 2} \left( \frac{1}{30} + \frac{1}{30} \right)}} \\ &= \frac{-7,16}{\sqrt{\frac{(7670,84)}{58} \left( \frac{2}{30} \right)}} \\ &= \frac{-7,16}{\sqrt{\frac{15341,68}{1740}}} = \frac{-7,16}{2,97} = -2,41 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan menggunakan rumus  $t_{test}$  diperoleh  $t_{hitung} = -2,41$ , sedangkan  $t_{tabel}$  untuk  $N=60$  dan derajat kebebasan (db)  $N-2= 58$  adalah 1,67 dengan taraf signifikansi 5%. Karena  $t_{hitung}$  lebih kecil daripada  $t_{tabel}$  maka hipotesis

kerja berbunyi “penggunaan media *scrabble* efektif dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI jurusan Ilmu Sosial SMA Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2010/2011” ditolak.

### **4.3. Faktor Penghambat Eksperimen**

Dalam penelitian ini, hipotesis kerja yang berbunyi “penggunaan media *scrabble* efektif dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI jurusan Ilmu Sosial SMA Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2010/2011” ditolak. Berdasarkan studi lanjutan, terdapat beberapa faktor yang menghambat eksperimen, yaitu :

#### **4.3.1. Metode Pengajaran**

Dalam pembelajaran bahasa Jepang telah digunakan metode yang kreatif salah satunya adalah metode *e-learning*, tetapi metode ini hanya diakses diluar jam pelajaran atau ekstra kurikuler.

#### **4.3.2. Waktu Pembelajaran**

Di SMA Negeri 4 Semarang bahasa Jepang sebagai mata pelajaran muatan lokal, sehingga bahasa Jepang mendapat waktu 1 jam pelajaran (45 menit). Hal ini pun dirasa sebagai faktor penghambat, karena dalam pelaksanaan eksperimen menggunakan jam pelajaran efektif atau intrakurikuler. Sehingga waktu yang digunakan untuk melakukan eksperimen sangat kurang.

#### **4.3.3. Kemampuan Siswa**

Berdasarkan nilai rata-rata kelas, antara kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak menunjukkan selisih yang jauh. Kemampuan kelas kontrol dan eksperimen pun tidak jauh berbeda.

#### 4.3.4. Kesiapan Kelas

Post-test dilaksanakan pada hari yang sama, tetapi kesiapan siswa untuk mengikuti berbeda. Pada saat dilakukan post-test, kelas kontrol tidak memiliki beban tugas dan ulangan harian. Sedangkan kelas eksperimen, memiliki beban tugas yang harus dikumpulkan pada hari itu juga. Perbedaan beban tugas ini yang mempengaruhi kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran.

#### 4.4. Analisis Kesalahan Tes

Dalam pembahasan ini, akan dibahas mengenai analisis kesalahan yang dilakukan oleh sebagian besar responden dalam menjawab tiap butir soal. Adapun jumlah responden dalam penelitian ini adalah 30 responden siswa kelas XI IS 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IS 1 sebagai kelas kontrol. Analisis kesalahan soal dilakukan untuk soal yang  $\geq 50\%$  dijawab salah oleh responden di kelas kontrol.

##### 4.4.1. Analisis Kesalahan Soal Pre-test

##### 4.4.1.1 Kelas Kontrol

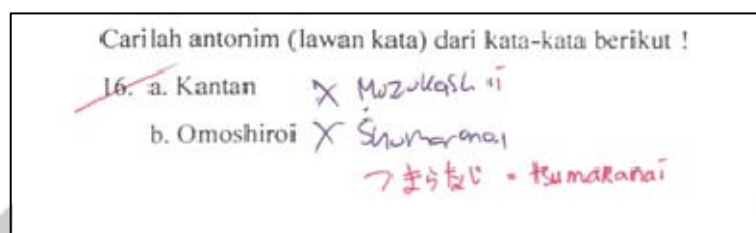
Contoh jawaban no 10

<del>10.</del> Sekarang jam berapa ?	<del>10.</del> <i>jujuran jūgo tun.</i>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">10 : 45</div>	

60% dari 30 responden dalam kelas kontrol menjawab salah. Berdasarkan jawaban dari responden dapat disimpulkan bahwa kesalahan yang banyak dilakukan siswa adalah kesalahan penulisan, yaitu penulisan bunyi panjang.

Jawaban yang benar adalah *juu-ji yon-juu-go-fun* , sedangkan sebanyak 60% responden menjawab *ju-ji yon-ju-go-fun*, *ju-ji yon-ju*. Hal ini dimungkinkan karena siswa kurang peka terhadap bunyi panjang dan pendek.

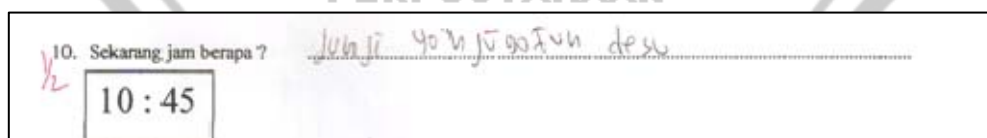
Contoh jawaban no 16



63% dari responden menjawab salah. Berdasarkan jawaban dari responden, kesalahan yang terjadi dikarenakan kesalahan penulisan bunyi panjang dan kesalahan pelafalan. Jawaban yang benar adalah *muzukashii* dan *tsumaranai*. Sedangkan responden banyak yang menjawab *muzukashi* dan *shumaranai*. Hal ini dimungkinkan karena siswa kurang peka pada bunyi panjang dan pendek, selain itu siswa masih terpengaruh dengan bunyi bahasa Indonesia.

#### 4.4.1.2. Kelas Eksperimen

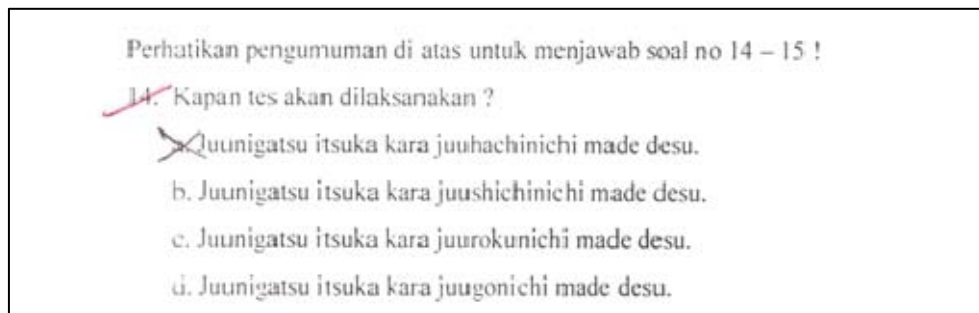
Contoh jawaban no 10



56,7% dari 30 responden dalam kelas eksperimen menjawab salah. Berdasarkan jawaban dari responden dapat disimpulkan bahwa kesalahan yang banyak dilakukan siswa adalah kesalahan penulisan, yaitu penulisan bunyi panjang. Jawaban yang benar adalah *juu-ji yon-juu-go-fun* , sedangkan sebanyak

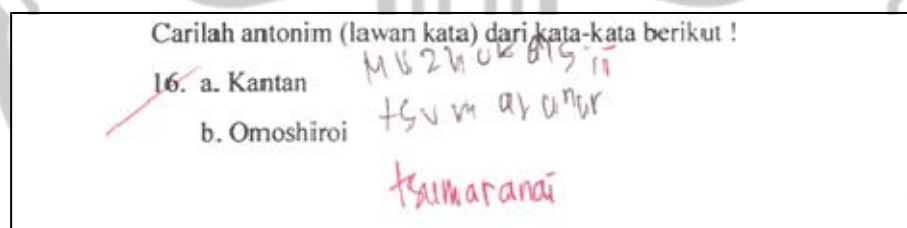
60% responden menjawab *jun-ji yon-ju-go-fun*. Hal ini dimungkinkan karena siswa kurang peka terhadap bunyi panjang dan pendek.

Contoh jawaban no 14



50% dari 30 responden menjawab salah. Sebagian besar menjawab pilihan c, yaitu *juu-ni-gatsu itsuka kara juu-roku-nichi made desu*. Hal ini dimungkinkan karena responden bingung atau belum hapal betul kata bilangan dalam bahasa Jepang.

Contoh jawaban no 16



63,3% dari responden menjawab salah. Berdasarkan jawaban dari responden, kesalahan yang terjadi dikarenakan kesalahan penulisan bunyi panjang dan pelafalan. Jawaban yang benar adalah *muzukashii*., sedangkan responden banyak yang menjawab *muzukashi*, *tsumaranar*. Hal ini dimungkinkan karena siswa kurang peka pada bunyi panjang dan pendek, selain itu siswa masih terpengaruh dengan bunyi bahasa Indonesia.



#### 4.4.2. Analisis Kesalahan Soal Post-Test

##### 4.4.2.1. Kelas Kontrol

Contoh jawaban no 5

4.	Pemutakaan	Toshoshitsu
5.	Penghapus	Keshi

56.7% responden menjawab salah. Berdasarkan jawaban dari responden banyak dari responden kesalahan yang terjadi kesalahan pemahaman. Sebagian besar responden menjawab *keshi* saja, sedangkan jawaban yang benar adalah *keshigomu*. Hal ini dimungkinkan pemahaman atau hafalan siswa terbatas.

Contoh jawaban no 9

Untuk no 9 dan 10 jawablah menggunakan bahasa Jepang!

9. Hari ini tanggal berapa? (tuliskan pula bulannya)

ans: nana ni, gatsu ni juu roku nichi desu.

JULI

S	S	R	K	J	S	M
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

63,3% dari responden menjawab salah. Hal ini disebabkan salah pengertian. Jika dalam perhitungan secara umum angka 7 dalam bahasa Jepang adalah *nana*, sedangkan untuk bulan ke tujuh disebut *shichi-gatsu* bukan *nana-gatsu*. Dan dalam penulisan tanggal terjadi kesalahan penulisan bunyi panjang seharusnya *ni-juu-roku-nichi*, sedangkan responden menjawab *ni-ju-roku-nichi*. Hal ini dimungkinkan karena siswa tidak hafal nama bulan dalam bahasa Jepang dan dalam penulisan tanggal, bunyi panjang pendek kurang diperhatikan.

#### 4.4.2.2. Kelas Eksperimen

Contoh jawaban no 9

Untuk no 9 dan 10 jawablah menggunakan bahasa Jepang!

9. Hari ini tanggal berapa? (tuliskan pula bulannya)

shi gatsu ni ju roku nichu desu.

JULI

S	S	R	K	J	S	M
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

100% responden menjawab salah. Hal ini disebabkan salah pengertian. Jika dalam perhitungan secara umum angka 7 dalam bahasa Jepang adalah nana, sedangkan untuk bulan bulan ke tujuh disebut *shichi-gatsu* bukan *shi-gatsu*. Dan dalam penulisan tanggal terjadi kesalahan penulisan bunyi panjang seharusnya *ni-juu-roku-nichi*, sedangkan responden menjawab *ni-ju-roku-nichi*. Hal ini dimungkinkan karena siswa tidak hafal nama bulan dalam bahasa Jepang dan dalam penulisan tanggal, bunyi panjang pendek kurang diperhatikan.

Contoh jawaban no 10

10. Sekarang jam berapa? roku ji goppun

06:05

96,7% responden menjawab salah. Berdasarkan jawaban dari responden, terjadi banyak kesalahan penulisan bunyi panjang dan penulisan konsonan rangkap. Jawaban yang benar adalah *roku-ji go-fun*, sedangkan responden

menjawab *rokku-ji go-pun*. Hal ini dimungkinkan karena siswa kurang peka terhadap bunyi panjang dan pendek.

Contoh jawaban no 17

17. Watashi wa gakkou de kayoubi kara kinyoubi made benkyoushimasu.

100% responden menjawab salah. Berdasarkan jawaban dari responden terjadi kesalahan dalam memahami maksud dari soal dan salah mengartikan kosakata. Jawaban yang benar adalah *shichi-ji kara ni-ji-han made benkyoushimasu*. Tetapi responden menjawab *kayoubi kara kinyoubi made benkyoushimasu*. Hal ini dimungkinkan siswa kurang memahami pertanyaan sehingga siswa salah dalam memilih jawaban.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *scrabble* tidak efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa kelas XI IS SMA Negeri 4 Semarang. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes yang diberikan kepada responden. Berdasarkan hasil tes yang telah dikerjakan oleh responden menunjukkan bahwa untuk kelas eksperimen nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 90 dan nilai terendah adalah 75 dengan nilai rata-rata 83,67. Sedangkan untuk kelas kontrol nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100 dan nilai terendah adalah 75 dengan nilai rata-rata 90,67.

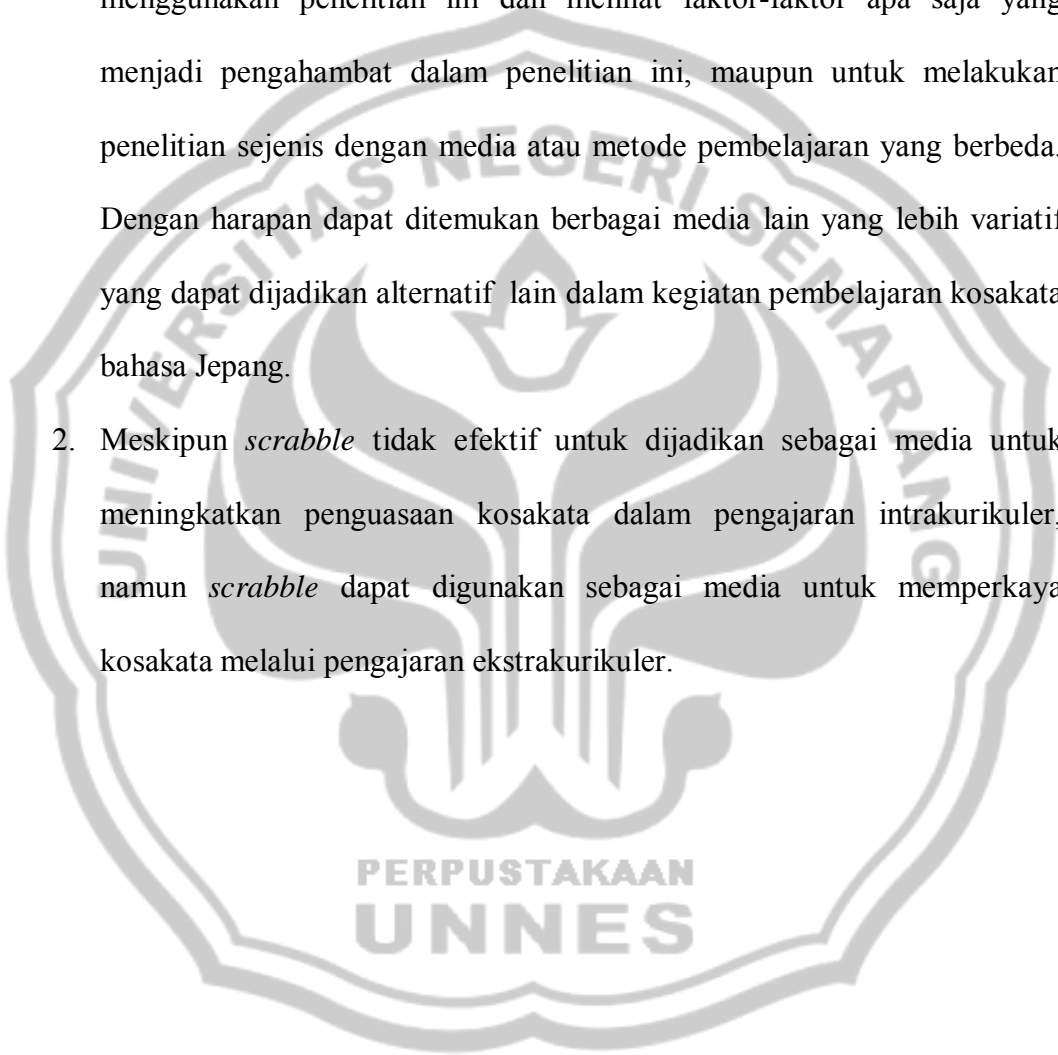
Dari hasil perhitungan menggunakan rumus T-test diperoleh  $t_{hitung} = -2,41$  sedangkan  $t_{tabel}$  untuk  $N = 60$  dan derajat kebebasan (db)  $N-2 = 58$  adalah 1,67 dengan taraf signifikansi 5%. Karena  $t_{hitung}$  lebih kecil daripada  $t_{tabel}$  maka hipotesis kerja berbunyi “penggunaan media *scrabble* efektif dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI jurusan Ilmu Sosial SMA Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2010/2011” ditolak.

Berdasarkan studi lanjutan, berikut merupakan faktor-faktor yang menghambat dalam penelitian ini adalah metode pengajaran yang digunakan sudah bervariasi, waktu pembelajaran yang singkat, kemampuan siswa yang tidak jauh berbeda, kesiapan kelas dalam mengerjakan soal post-test.

## 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian tersebut, saran yang dapat disampaikan adalah:

1. Bagi para peneliti khususnya dibidang pendidikan bahasa Jepang dapat menggunakan penelitian ini dan melihat faktor-faktor apa saja yang menjadi pengahambat dalam penelitian ini, maupun untuk melakukan penelitian sejenis dengan media atau metode pembelajaran yang berbeda. Dengan harapan dapat ditemukan berbagai media lain yang lebih variatif yang dapat dijadikan alternatif lain dalam kegiatan pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
2. Meskipun *scrabble* tidak efektif untuk dijadikan sebagai media untuk meningkatkan penguasaan kosakata dalam pengajaran intrakurikuler, namun *scrabble* dapat digunakan sebagai media untuk memperkaya kosakata melalui pengajaran ekstrakurikuler.



## Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi.2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Danasasmita, Wawan.2009. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bandung: Rizqi Press
- Darningsih.2005. Peningkatan Penguasaan Kosakata Untuk Memahami Wacana Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Permainan Scrabble Pada Siswa Kelas I SMP Negeri 2 Ampel Boyolali. <http://digilib.unnes.ac.id> diakses 31 Januari 2010 jam 9.14
- Hayashi, Ooki dkk.1990. *Nihongo Kyouiku Handobukku*. Tokyo: Taishukan Shoten.
- Matsumura, Akira.1995. *Daijisen*. Tokyo: Shogakukan.
- Nurgiyantoro, Burhanudin.1995. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE
- Soedjito.1992. *Kosakata Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sudjana, Nana.2005. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjianto dan Ahmad Dahidi.2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Tarigan, Henry Guntur.1993.*Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa
- [www.rileks.com](http://www.rileks.com) diunduh pada tanggal 31 Januari 2010 jam 9.15 pm
- Yulianti, Fitri Eva.2010. *Korelasi Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang dengan Kemampuan Menulis Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Tahun 2009*. Skripsi: Universitas Negeri Semarang

## DATA RESPONDEN

**Tabel 1.1**

Kelas XI Ilmu Sosial 1 (Kelas Kontrol)

NO	NAMA	KODE
1	A.A. WISNU WIRATMAJA	AAWW
2	A'AN FITRANIAWAN	A F
3	AFIFAH MAYA AUDITA	AMA
4	AHMAD SYAUQI	AS
5	ANISA AMALIA	AA
6	APECHRYSTY NADIA R	ANRL
7	AUDREYA EKA APRILLIANA	AEA
8	AULIAWAN BUDI SATRIO	ABS
9	DHEA AMALINDA	DA
10	DIAS ARYA INDRAKUSUMA	DAI
11	EKA MARTIN NORMAN	EMN
12	ELISABETH MELINDA	EM
13	ELISABETH WINDA N	EWN
14	FITRIA AYU KUSUMA	FAK
15	HUSNIYAH	H
16	ILHAM RIZKI WIBAWANTO	IRW
17	KARTIKA TUGIYO PUTRI	KTP
18	MITHA WIJAYANTI PUTRI	MWP
19	MOHAMMAD MUNIF K	MM
20	MUHAMMAD ABDUL HAKIM	MAH
21	MUHAMMAD RIZKY AKBAR	MRA
22	MUHAMMAD SYAFIUDIN W	MSW
23	NOORJANNAH PENI R	NPR
24	OCKY BAGUS HAPSARA	OBH
25	PRITANDRA CHUSNULUDIN S	PCS
26	RIFQI AZKA MUHAMMAD	RAM
27	SANGGYA GANA BISATYA	SGB
28	SURYA ADI MUNIF	SAM
29	YUGO FEBTIYANTO	YF
30	OFTYA EKA K	OEK

**Tabel 1.2**

Kelas XI Ilmu Sosial 2 (Kelas Eksperimen)

NO	NAMA	KODE
1	ALIFA ANNISA M	AAM
2	ANINDYA PUTRI	AP
3	ARIES TANTYA FINIS	ATF
4	ARIF WINANTO S.U	AWSU
5	AULIA RACHMA C	ARC
6	BANI MUSTOFA	BM
7	CINTYA FITRI F	CFF
8	CLAUDIA NIKEN A	CNA
9	DIO ADAM DAMARA	DAD
10	ELIZA RAHMANING A	ERA
11	ERISA CATUR S.H	ECS
12	ERLINA WIDIAN S	EWS
13	FARIDA ANIS SAID	FAS
14	GEMILANG INDRA S	GIS
15	GUSTI SURYA	GS
16	JOHANES BAPTIS NUR P N	JBNPN
17	JOKO RELA PRAKOSA	JRP
18	LYSTIA ARYANTI N	LAN
19	MUHAMMAD ABDULLOH M	MAM
20	NOVAN BINTARA YUDA	NBY
21	NOVELIA SELVY K	NSK
22	NURACHNI DWI M.S	NDMS
23	PRIMA PUTRA PARLINGGA	PPP
24	RAGIL KURNIAWAN ALI	RKA
25	RICHI YULISTIAN PRAYOGI	RYP
26	RINALDY ERDIN FITRIAN	REF
27	RIZQI DZUL QARNAIN	RDQ
28	SESILIA WINDY CARENA	SWC
29	YOHANES REXY ADHI N	YR
30	PUTRI NUROKHMAH	PN



**Tabel 1.3**

Kelas XI Ilmu Sosial 3 (Kelas Uji Reliabilitas)

NO	NAMA	KODE
1	ADITYA UTOMO	AU
2	ADOLF RAYMOND D.P	ARDP
3	AGIL WIDAGDO	AW
4	AGNES ANINDITA K	AAK
5	ARIO YUNANTONO	AY
6	ARYA YUDHA MIGIANTAMA	AYM
7	AYUNING DYAH SHAVITRI	ADS
8	BIMA KATANGGA	BK
9	DEWIK WIDYAWATI	DW
10	DINDA GITAHASARI	DG
11	DONNY IMAM SAMODRO	DIS
12	HAVID DWI PRADITA	HDP
13	HILDA FREDY ARDIANSYAH	HFA
14	ICHUS FEBRIAN AJI	IFA
15	KARINA RAHMA HADIANTI	KRH
16	KILAU RIKSANING AYU	KRA
17	LUTFI AFIFUDIN	LA
18	LUTHFIANA MERDEKAWATI	LM
19	MELA NUGRADINI	MN
20	NIZAR ABDURAHMAN	NA
21	NUGROHO NUR WIDAYANTO	NN
22	NUR ADHI FITRIANTO	NAF
23	PUNGKY LELA SAPUTRI	PLS
24	RANI HAPSARI NINDYAKIRANA	RHN
25	RIZKI PERMANA BASUKI	RPB
26	RUTHANA PRISKILA R	RPR
27	SEPTIAN SATRIA MAWERE	SSM
28	STERNAHIRUNDA TUBIFORA G	STG
29	ULIN NA'MAH AZISA	UNA
30	UMITA KRISNA WARDANI	UKW

## RENCANA PEMBELAJARAN

Sekolah	: SMA Negeri 4 Semarang
Pelajaran	: Bahasa Jepang
Kelas	: XI- IS 1
Materi	: Chichi wa Kyoushi desu
Hari / tanggal	: Kamis, 13 Januari 2011
Waktu	: 45 menit
Tahun Pelajaran	: 2010/2011

### A. Standar Kompetensi

- ✓ Mendengarkan  
Memahami wacana lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan keluarga.
- ✓ Berbicara  
Mengungkapkan informasi sederhana secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog tentang kehidupan keluarga.

### B. Kompetensi Dasar

- ✓ Mendengarkan  
Memperoleh informasi umum dan rinci dari berbagai bentuk wacana lisan sederhana secara tepat.
- ✓ Berbicara  
Melakukan dialog sederhana dengan lancar dan tepat yang mencerminkan kecakapan berkomunikasi santun.

### C. Indikator

- ✓ Mendengarkan  
Mengidentifikasi hubungan anggota keluarga sendiri dan orang lain.
- ✓ Berbicara

Menceritakan hubungan anggota keluarga sendiri dan orang lain (sebutan, jumlah, pekerjaan).

#### D. Tujuan Pembelajaran

- ✓ Dapat menyebutkan usia, serta ungkapan menyatakan usia agar dapat menanyakan dan memberi informasi usia anggota keluarga.
- ✓ Dapat menyebutkan pekerjaan atau profesi, serta ungkapan yang menyatakan pekerjaan atau profesi agar dapat menanyakan dan memberi informasi pekerjaan atau profesi anggota keluarga.

#### E. Materi Pokok

Pola kalimat :

- a. KB (orang) wa Kata bilangan sai desu.
- b. KB (orang) wa nan sai desuka.
- c. KB (orang) wa KB (status) desu.
- d. KB (orang) wa KB (jenis usaha) wo yatte imasu.

#### F. Metode Pembelajaran

Ceramah, interview

#### G. Rencana Pembelajaran

Waktu	Kegiatan	Media
5 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salam</li> <li>• Presensi siswa</li> <li>• Mengulang materi minggu lalu               <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dani san kazoku wa nan nin desuka.</li> <li>▪ Oneesan ga imasuka.</li> </ul> </li> </ul>	Buku Sakura jilid 1 hal 76
15 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan usia dalam bahasa Jepang</li> <li>• KB (orang) wa Kata bilangan sai desu</li> <li>• KB (orang) wa nan sai desuka</li> <li>• Contoh dalam kalimat :               <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Chichi wa 50 sai desu.</li> </ul> </li> </ul>	

15 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Boni san wa 16 sai desu.</li> <li>▪ Okaasan wa nan sai desuka. .....Haha wa 45 sai desu</li> <li>• Mengerjakan latihan soal hal 76</li> <li>• Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan dalam bahasa Jepang</li> <li>• KB (orang) wa KB (status) desu</li> <li>• KB (orang) wa KB (jenis usaha) wo yatte imasu</li> <li>• Contoh dalam kalimat : <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Haha wa shufu desu.</li> <li>▪ Ani wa koukousei desu.</li> <li>▪ Chichi wa kissaten wo yatte imasu.</li> </ul> </li> </ul>	Buku Sakura jilid 1 hal 77
8 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membentuk kelompok, tiap kelompok 2 orang</li> <li>• Siswa melakukan interview kepada temannya</li> <li>• Beberapa kelompok mempresentasikan di depan kelas</li> </ul>	
2 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salam penutup</li> </ul>	

#### H. Media dan Sumber Pembelajaran

Media Pembelajaran :

Papan tulis

Sumber Pembelajaran :

Buku Sakura jilid 1

#### I. Penilaian

Tugas

## RENCANA PEMBELAJARAN

Sekolah	: SMA Negeri 4 Semarang
Pelajaran	: Bahasa Jepang
Kelas	: XI- IS 1
Materi	: Chichi wa Kyoushi desu
Hari / tanggal	: Kamis, 20 Januari 2011
Waktu	: 45 menit
Tahun Pelajaran	: 2010/2011

### A. Standar Kompetensi

#### ✓ Menulis

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

#### ✓ Berbicara

Mengungkapkan informasi sederhana secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog tentang kehidupan keluarga.

### B. Kompetensi Dasar

#### ✓ Menulis

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

#### ✓ Berbicara

Melakukan dialog sederhana dengan lancar dan tepat yang mencerminkan kecakapan berkomunikasi santun.

### C. Indikator

#### ✓ Menulis

Mengungkapkan informasi dalam bentuk tulisan mengenai anggota keluarga.

#### ✓ Berbicara

Menceritakan hubungan anggota keluarga sendiri dan orang lain (sebutan, jumlah, pekerjaan).

#### D. Tujuan Pembelajaran

- ✓ Dapat menyebutkan usia, serta ungkapan menyatakan usia agar dapat menanyakan dan memberi informasi usia anggota keluarga.
- ✓ Dapat menyebutkan pekerjaan atau profesi, serta ungkapan yang menyatakan pekerjaan atau profesi agar dapat menanyakan dan memberi informasi pekerjaan atau profesi anggota keluarga.

#### E. Materi Pokok

Pola kalimat :

- a. KB (orang) wa KB (status) desu.
- b. KB (orang) wa KB (jenis usaha) wo yatte imasu.
- c. KB (orang) no oshigoto wa nan desuka.

#### F. Metode Pembelajaran

Ceramah, menulis

#### G. Rencana Pembelajaran

Waktu	Kegiatan	Media
3 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salam</li> <li>• Presensi siswa</li> </ul>	
12 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengulang materi minggu lalu               <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bona san wa 18 sai desu.</li> <li>▪ Otousan wa nan sai desuka.</li> <li>▪ Haha wa shufu desu.</li> <li>▪ Ani wa mise wo yatte imasu.</li> </ul> </li> </ul>	
15 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• KB (orang) no oshigoto wa nan desuka.</li> <li>• Contoh dalam kalimat :               <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Otousan no oshigoto wa nan desuka.</li> <li>..... Chichi wa gunjin desu.</li> <li>▪ Dani san no oshigoto wa nan desuka.</li> </ul> </li> </ul>	Buku Sakura jilid 1 hal 78

12 menit	<p>..... Dani san wa koukousei desu..</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengerjakan latihan soal hal 78</li> <li>• Siswa membuat karangan tentang keluarga mereka.</li> <li>• Karangan dikumpulkan.</li> </ul>	
3 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salam penutup</li> </ul>	

#### H. Media dan Sumber Pembelajaran

Media Pembelajaran :

Papan tulis

Sumber Pembelajaran :

Buku Sakura jilid 1

#### I. Penilaian

Tugas

## RENCANA PEMBELAJARAN

Sekolah	: SMA Negeri 4 Semarang
Pelajaran	: Bahasa Jepang
Kelas	: XI- IS 1
Materi	: Chichi wa Kyoushi desu
Hari / tanggal	: Kamis, 27 Januari 2011
Waktu	: 45 menit
Tahun Pelajaran	: 2010/2011

### A. Standar Kompetensi

#### ✓ Menulis

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

#### ✓ Berbicara

Mengungkapkan informasi sederhana secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog tentang kehidupan keluarga.

### B. Kompetensi Dasar

#### ✓ Menulis

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

#### ✓ Berbicara

Melakukan dialog sederhana dengan lancar dan tepat yang mencerminkan kecakapan berkomunikasi santun.



### C. Indikator

#### ✓ Menulis

- Mengungkapkan informasi dalam bentuk tulisan mengenai anggota keluarga.
- Menulis hiragana dan katakana.

#### ✓ Berbicara

Menceritakan hubungan anggota keluarga sendiri dan orang lain (sebutan, jumlah, pekerjaan).

### D. Tujuan Pembelajaran

- ✓ Dapat menyebutkan usia, serta ungkapan menyatakan usia agar dapat menanyakan dan memberi informasi usia anggota keluarga.
- ✓ Dapat menyebutkan pekerjaan atau profesi, serta ungkapan yang menyatakan pekerjaan atau profesi agar dapat menanyakan dan memberi informasi pekerjaan atau profesi anggota keluarga.
- ✓ Dapat menulis huruf hiragana dan katakana dengan tepat.

### E. Materi Pokok

- ✓ Mempresentasikan karangan minggu lalu.
- ✓ Menulis huruf hiragana dan katakana.

### F. Metode Pembelajaran

Ceramah, menulis

## G. Rencana Pembelajaran

Waktu	Kegiatan	Media
3 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salam</li> <li>• Presensi siswa</li> </ul>	Buku Sakura jilid 1 hal 80
7 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengulang materi minggu lalu <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bona san wa 18 sai desu.</li> <li>▪ Otousan wa nan sai desuka.</li> <li>▪ Haha wa shufu desu.</li> <li>▪ Ani wa mise wo yatte imasu.</li> </ul> </li> </ul>	
13 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Karangan dibagikan dan siswa diminta untuk memperbaiki karangan mereka masing-masing.</li> </ul>	
20 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mempresentasikan karangan mereka masing-masing di depan kelas.</li> <li>• Menulis huruf hiragana dan katakana (bya, byu, byo, pya, pyu, pyo).</li> </ul>	
2 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diberi tugas untuk menulis huruf hiragana dan katakana di buku kotak, hari sabtu dikumpulkan.</li> <li>• Salam penutup</li> </ul>	

## H. Media dan Sumber Pembelajaran

Media Pembelajaran : Papan tulis

Sumber Pembelajaran : Buku Sakura jilid 1

## I. Penilaian

Tugas

## RENCANA PEMBELAJARAN

Sekolah	: SMA Negeri 4 Semarang
Pelajaran	: Bahasa Jepang
Kelas	: XI- IS 2
Materi	: Chichi wa Kyoushi desu
Hari / tanggal	: Kamis, 13 Januari 2011
Waktu	: 45 menit
Tahun Pelajaran	: 2010/2011

### A. Standar Kompetensi

- ✓ Mendengarkan  
Memahami wacana lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan keluarga.
- ✓ Berbicara  
Mengungkapkan informasi sederhana secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog tentang kehidupan keluarga.

### B. Kompetensi Dasar

- ✓ Mendengarkan  
Memperoleh informasi umum dan rinci dari berbagai bentuk wacana lisan sederhana secara tepat.
- ✓ Berbicara  
Melakukan dialog sederhana dengan lancar dan tepat yang mencerminkan kecakapan berkomunikasi santun.

### C. Indikator

- ✓ Mendengarkan  
Mengidentifikasi hubungan anggota keluarga sendiri dan orang lain.
- ✓ Berbicara

Menceritakan hubungan anggota keluarga sendiri dan orang lain (sebutan, jumlah, pekerjaan).

#### D. Tujuan Pembelajaran

- ✓ Dapat menyebutkan usia, serta ungkapan menyatakan usia agar dapat menanyakan dan memberi informasi usia anggota keluarga.
- ✓ Dapat menyebutkan pekerjaan atau profesi, serta ungkapan yang menyatakan pekerjaan atau profesi agar dapat menanyakan dan memberi informasi pekerjaan atau profesi anggota keluarga.

#### E. Materi Pokok

Pola kalimat :

- e. KB (orang) wa Kata bilangan sai desu.
- f. KB (orang) wa nan sai desuka.

#### F. Metode Pembelajaran

Ceramah, permainan

#### G. Rencana Pembelajaran

Waktu	Kegiatan	Media
5 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salam</li> <li>• Presensi siswa</li> <li>• Mengulang materi minggu lalu               <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dani san kazoku wa nan nin desuka.</li> <li>▪ Oneesan ga imasuka.</li> </ul> </li> </ul>	
15 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan usia dalam bahasa Jepang</li> <li>• KB (orang) wa Kata bilangan sai desu</li> <li>• KB (orang) wa nan sai desuka</li> <li>• Contoh dalam kalimat :</li> </ul>	Buku Sakura jilid 1 hal 76

20 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Chichi wa 50 sai desu.</li> <li>▪ Boni san wa 16 sai desu.</li> <li>▪ Okaasan wa nan sai desuka. .....Haha wa 45 sai desu</li> <li>• Mengerjakan latihan soal hal 76</li> </ul>	
5 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Persiapan permainan scrabble.</li> <li>• Pembagian kelompok.</li> <li>• Permainan scrabble</li> <li>• Pembahasan</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari kosakata tentang pekerjaan.</li> <li>• Salam penutup</li> </ul>	

#### H. Media dan Sumber Pembelajaran

Media Pembelajaran :

Papan tulis, scrabble

Sumber Pembelajaran :

Buku Sakura jilid 1

#### I. Penilaian

Tugas

## RENCANA PEMBELAJARAN

Sekolah	: SMA Negeri 4 Semarang
Pelajaran	: Bahasa Jepang
Kelas	: XI- IS 2
Materi	: Chichi wa Kyoushi desu
Hari / tanggal	: Kamis, 20 Januari 2011
Waktu	: 45 menit
Tahun Pelajaran	: 2010/2011

### A. Standar Kompetensi

#### ✓ Mendengarkan

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

#### ✓ Berbicara

Mengungkapkan informasi sederhana secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog tentang kehidupan keluarga.

### B. Kompetensi Dasar

#### ✓ Mendengarkan

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

#### ✓ Berbicara

Melakukan dialog sederhana dengan lancar dan tepat yang mencerminkan kecakapan berkomunikasi santun.

### C. Indikator

#### ✓ Mendengarkan

Mengidentifikasi hubungan anggota keluarga sendiri dan orang lain.

## ✓ Berbicara

Menceritakan hubungan anggota keluarga sendiri dan orang lain (sebutan, jumlah, pekerjaan).

## D. Tujuan Pembelajaran

- ✓ Dapat menyebutkan usia, serta ungkapan menyatakan usia agar dapat menanyakan dan memberi informasi usia anggota keluarga.
- ✓ Dapat menyebutkan pekerjaan atau profesi, serta ungkapan yang menyatakan pekerjaan atau profesi agar dapat menanyakan dan memberi informasi pekerjaan atau profesi anggota keluarga.

## E. Materi Pokok

Pola kalimat :

- d. KB (orang) wa KB (status) desu.
- e. KB (orang) wa KB (jenis usaha) wo yatte imasu.
- f. KB (orang) no oshigoto wa nan desuka.

## F. Metode Pembelajaran

Ceramah, permainan

## G. Rencana Pembelajaran

Waktu	Kegiatan	Media
3 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salam</li> <li>• Presensi siswa</li> </ul>	Buku Sakura jilid 1 hal 78
5 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengulang materi minggu lalu               <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bona san wa 18 sai desu.</li> <li>▪ Otousan wa nan sai desuka.</li> </ul> </li> </ul>	
17 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan dalam bahasa Jepang</li> <li>• KB (orang) wa KB (status) desu</li> <li>• KB (orang) wa KB (jenis usaha) wo yatte</li> </ul>	

<p>18 menit</p> <p>2 menit</p>	<p>imasu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh dalam kalimat : <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Haha wa shufu desu.</li> <li>▪ Ani wa koukousei desu.</li> <li>▪ Chichi wa kissaten wo yatte imasu.</li> </ul> </li> <li>• KB (orang) no oshigoto wa nan desuka.</li> <li>• Contoh dalam kalimat : <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Otousan no oshigoto wa nan desuka. ..... Chichi wa gunjin desu.</li> <li>▪ Dani san no oshigoto wa nan desuka. ..... Dani san wa koukousei desu..</li> </ul> </li> <li>• Mengerjakan latihan soal hal 78</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Persiapan permainan scrabble.</li> <li>• Pembagian kelompok.</li> <li>• Permainan scrabble</li> <li>• Pembahasan</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diberi tugas untuk membuat karangan tentang keluarga, hari sabtu dikumpulkan.</li> <li>• Salam penutup</li> </ul>	
--------------------------------	---	--

#### H. Media dan Sumber Pembelajaran

Media Pembelajaran : Papan tulis, scrabble

Sumber Pembelajaran : Buku Sakura jilid 1

#### I. Penilaian

Tugas



## RENCANA PEMBELAJARAN

Sekolah	: SMA Negeri 4 Semarang
Pelajaran	: Bahasa Jepang
Kelas	: XI- IS 2
Materi	: Chichi wa Kyoushi desu
Hari / tanggal	: Kamis, 27 Januari 2011
Waktu	: 45 menit
Tahun Pelajaran	: 2010/2011

### A. Standar Kompetensi

#### ✓ Menulis

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

#### ✓ Berbicara

Mengungkapkan informasi sederhana secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog tentang kehidupan keluarga.

### B. Kompetensi Dasar

#### ✓ Menulis

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

#### ✓ Berbicara

Melakukan dialog sederhana dengan lancar dan tepat yang mencerminkan kecakapan berkomunikasi santun.

## C. Indikator

## ✓ Menulis

- Mengungkapkan informasi dalam bentuk tulisan mengenai anggota keluarga.
- Menulis hiragana dan katakana.

## ✓ Berbicara

Menceritakan hubungan anggota keluarga sendiri dan orang lain (sebutan, jumlah, pekerjaan).

## D. Tujuan Pembelajaran

- ✓ Dapat menyebutkan usia, serta ungkapan menyatakan usia agar dapat menanyakan dan memberi informasi usia anggota keluarga.
- ✓ Dapat menyebutkan pekerjaan atau profesi, serta ungkapan yang menyatakan pekerjaan atau profesi agar dapat menanyakan dan memberi informasi pekerjaan atau profesi anggota keluarga.
- ✓ Dapat menulis huruf hiragana dan katakana dengan tepat.

## E. Materi Pokok

- ✓ Mempresentasikan karangan.
- ✓ Menulis huruf hiragana dan katakana

## F. Metode Pembelajaran

Ceramah, menulis, permainan

## G. Rencana Pembelajaran

Waktu	Kegiatan	Media
3 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salam</li> <li>• Presensi siswa</li> </ul>	
5 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengulang materi minggu lalu               <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bona san wa 18 sai desu.</li> <li>▪ Otousan wa nan sai desuka.</li> </ul> </li> </ul>	

10 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Haha wa shufu desu.</li> <li>▪ Oniisan no oshigoto wa nan desuka.</li> </ul>	Buku Sakura jilid 1 hal 80
15 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Karangan dibagikan dan siswa diminta untuk memperbaiki karangan mereka masing-masing.</li> <li>• Siswa mempresentasikan karangan mereka masing-masing di depan kelas.</li> <li>• Persiapan permainan scrabble.</li> <li>• Pembagian kelompok.</li> <li>• Permainan scrabble</li> <li>• Pembahasan</li> </ul>	
10 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menulis huruf hiragana dan katakana (bya, byu, byo, pya, pyu, pyo).</li> </ul>	
2 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diberi tugas untuk menulis huruf hiragana dan katakana di buku kotak, dikumpulkan hari sabtu.</li> <li>• Salam penutup</li> </ul>	

#### H. Media dan Sumber Pembelajaran

Media Pembelajaran :

Papan tulis, scrabble

Sumber Pembelajaran :

Buku Sakura jilid 1

#### I. Penilaian

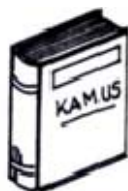
Tugas

### SOAL PRE-TEST

Lengkapilah tabel di bawah ini !

No	Bahasa Indonesia	Bahasa Jepang
1.	Murid	
2.		Konbanwa
3.	Toilet	
4.		Doko
5.	Meja	

Jodohkanlah gambar yang berada di sebelah kiri dengan kata yang tepat di sebelah kanan !



- Supiichi kontesuto

- ToshoshitsuHon



- Jisho

Untuk no 9 dan 10 jawablah menggunakan bahasa Jepang !

9. Hari ini tanggal berapa?

.....

MEI

S S R K J S M

	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

10. Sekarang jam berapa ? .....

10 : 45

Pilihlah salah satu jawaban yang tepat !

11. A : 1. \_\_\_\_\_, 2. \_\_\_\_\_ wa Karin desu. (perkenalan diri)
- a. 1.Hajimemashite, 2. anata                      c. 1.Hajimemashite, 2.watashi  
b. 1.Hajimete, 2. anata                                d. 1.Hajimete, 2. watashi
12. "Jam" wa nihon go de " \_\_\_\_\_ " desu.
- a. Fudebako    c. Gomibako  
b. Kaban    d. Tokei



13. Perhatikan gambar di samping !

A : Hon wa doko ni arimasuka.

B : 1. \_\_\_\_\_ no 2. \_\_\_\_\_ ni arimasu.

- a. 1.Tsukue, 2.ue    c.1. Isu, 2. ue  
b. 1.Tsukue, 2.shita    d.1. Isu, 2.shita

Oshirase

Tesuto

2010/Desember/ 5-17

Pe

14. Kapan tes akan dilaksanakan ?

- a. Juunigatsu itsuka kara juuhachinichi made desu.  
b. Juunigatsu itsuka kara juushichinichi made desu.  
c. Juunigatsu itsuka kara juurokunichi made desu.  
d. Juunigatsu itsuka kara juugonichi made desu.

15. Acara apakah yang akan diadakan pada tanggal 20 – 21 Desember 2010 ?

- a. Tes  
b. Libur  
c. Festival budaya  
d. Supiichi kontesuto

Carilah antonim (lawan kata) dari kata-kata berikut !

16. a. Kantan  
b. Omoshiroi

Lengkapilah kalimat berikut dengan kata-kata yang berada di dalam kotak

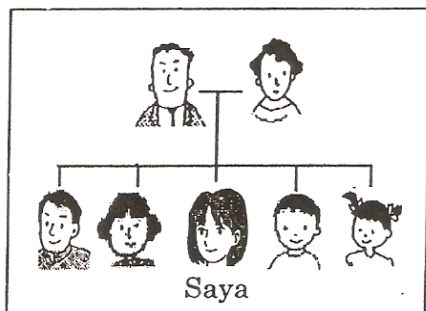
LL Kyoushitsu Nichiyoubi
-----------------------------

17. \_\_\_\_\_ gakkou wa yasumi desu.

18. Karin san wa \_\_\_\_\_ de Nihongo o benkyoushimasu.

Perhatikan gambar berikut untuk menjawab soal no 19 dan 20 !

Keluarga Betty



19. Dalam keluarga Betty, beranggotakan berapa orang?

Roku-nin/Nana-nin/Hachi-nin

20. Berapa jumlah adik perempuan Betty ? Hitori / Futari / San-nin

**KUNCI JAWABAN**

1. Seito
2. Selamat malam
3. Toire
4. Dimana
5. Tsukue
6. Jisho
7. Supiichi kontesuto
8. Toshoshitsu
9. Touka desu
10. Juu-ji yon-juu-go fun desu
11. C
12. D
13. C
14. B
15. C
16. a. muzukashii ; b. tsumaranai
17. Nichiyoubi
18. LL kyoushitsu
19. Nana-nin
20. Hitori

### SOAL POST-TEST

Lengkapilah tabel di bawah ini !

No	Bahasa Indonesia	Bahasa Jepang
1.	Pensil	
2.		Ashita
3.	Hari ini	
4.		Toshoshitsu
5.	Penghapus	

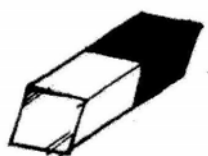
Jodohkanlah gambar yang berada di sebelah kiri dengan kata yang tepat di sebelah kanan !



- LL kyoushitsu

- Tsukue

- Isu



- Keshi gomu

Untuk no 9 dan 10 jawablah menggunakan bahasa Jepang !

9. Hari ini tanggal berapa? (tuliskan pula bulannya )

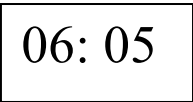
.....gatsu ..... nichi  
desu.



JULI

S	S	R	K	J	S	M
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

10. Sekarang jam berapa ?



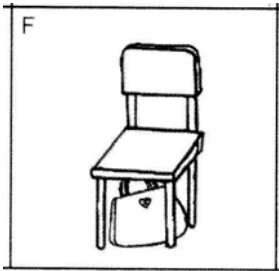
Pilihlah salah satu jawaban yang tepat !

11. A : 1. \_\_\_\_\_, bangou wa 2. \_\_\_\_\_ desuka.  
 B : 024- 7434567 desu.

- c. 1. denwa, 2. nan nin
- d. 1. denwa, 2. nan ban
- c. 1. kaban, 2. nan nin
- d. 1. kaban, 2. nan ban

12. "Tas" wa nihon go de " \_\_\_\_\_ " desu.

- c. Fudebako
- d. Kaban
- c. Gomibako
- d. Tokei



13. Perhatikan gambar di samping !

A : Kaban wa doko ni arimasuka.

B : 1. \_\_\_\_\_ no 2. \_\_\_\_\_ ni arimasu.

- a. 1. Tsukue, 2. ue
- b. 1. Tsukue, 2. shita
- c. 1. Isu, 2. Ue
- d. 1. Isu, 2. shita

Oshirase

Supiichi kontesuto : Minggu, 16 Januari 2011

Bunkasai : Sabtu-Minggu, 22-23 Januari 2011

Perhatikan pengumuman di atas untuk menjawab soal no 14 – 15 !

16. Kapan bunkasai akan dilaksanakan ?

- a. Ichi-gatsu ni-juu-ni-nichi kara ni-juu-roku-nichi made desu.

- b. Ichi-gatsu ni-juu-ni-nichi kara ni-juu-go-nichi made desu.  
 c. Ichi-gatsu ni-juu-ni-nichi kara ni-juu-yokka-nichi made desu.  
 d. Ichi-gatsu ni-juu-ni-nichi kara ni-juu-san-nichi made desu.
17. Pada hari apakah lomba pidato akan dilaksanakan?  
 a. Mokuyoubi  
 b. Kayoubi  
 c. Kinyoubi  
 d. Nichiyoubi

Carilah arti dari kata-kata berikut !

17. a. Muzukashii  
 b. Omoshiroi

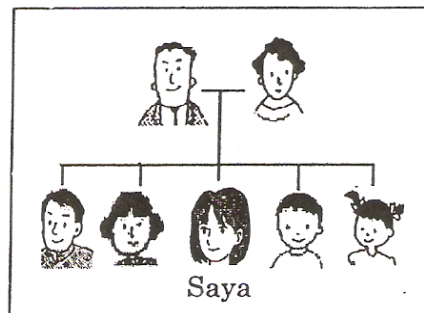
Lengkapilah kalimat berikut dengan kata-kata yang berada di dalam kotak

Shichi-ji	Ni-ji-han
Toshoshitsu	Doko

19. Watashi wa gakkou de \_\_\_\_\_ kara \_\_\_\_\_ made benkyoushimasu.  
 20. \_\_\_\_\_ de hon o yomimasu.

Perhatikan gambar berikut untuk menjawab soal no 19 dan 20 !

Keluarga Betty



20. Berapa jumlah saudara Betty ? Roku-nin / go-nin / yo-nin  
 21. Berapa jumlah kakak Betty ? Hitori / Futari / San-nin

**KUNCI JAWABAN**

1. Enpitsu
2. Besok
3. Kyou
4. Perpustakaan
5. Keshigomu
6. Tsukue
7. LL kyoushitsu
8. Keshigomu
9. Shichi-gatsu ni-juu-roku-nichi desu
10. Roku-ji go fun desu
11. B
12. B
13. D
14. D
15. D
16. a. susah ; b. menyenangkan/menarik
17. Shichi-ji kara ni-ji han made benkyoushimasu.
18. Toshoshitsu
19. Yo-nin
20. Futari

## KISI-KISI SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST

No	Jenis Kata	Tujuan	Indikator	Materi	No Soal
1.	Kata benda	Siswa dapat menyebutkan benda-benda yang ada di sekitarnya.	Mengidentifikasi kata benda bahasa Jepang.	Bab 1- Bab 16	1, 5, 6, 11, 12, 13
2.	Kata keterangan	1. Siswa dapat menyebutkan kata keterangan waktu (menit, jam, hari, bulan) sesuai dengan kegiatan sekolah. 2. Siswa dapat menyebutkan kata keterangan tempat yang ada di sekitar sekolah.	Mengidentifikasi kata keterangan waktu dan tempat sesuai dengan keadaan.	Bab 1, Bab 7, Bab 8, Bab 9, Bab 10, Bab 11, Bab 12, Bab 13,	2, 3, 4, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14,
3.	Kata sifat	Siswa dapat menyebutkan kata sifat yang menunjukkan keadaan tertentu.	Mengidentifikasi kata sifat sesuai dengan keadaan tertentu.	Bab 12, Bab 13,	15, 17, 18
4.	Kata bilangan	Siswa dapat menyebutkan bilangan satuan (no telp).	Mengidentifikasi kata bilangan (no telp)	Bab 14	16
				Bab 4	19, 20

## 3.1 Tabel Analisis Butir Soal Pre-test Uji Reliabilitas

NO	NAMA	BUTIR SOAL																			TOTAL	GANJIL X1	GENAP X2	X1 <sup>2</sup>	X2 <sup>2</sup>	X1X2
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19						
1	AU	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	16	9	7	81	49	63
2	ARDP	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	16	8	8	64	64	64
3	AAK	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	16	9	7	81	49	63
4	AW	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	13	6	7	36	49	42
5	AY	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18	10	8	100	64	80
6	AYM	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	16	8	8	64	64	64
7	ADS	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18	10	8	100	64	80
8	BK	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	13	6	7	36	49	42
9	DW	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	9	8	81	64	72
10	DG	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	9	8	81	64	72
11	DIS	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	12	7	5	49	25	35
12	HDP	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17	9	8	81	64	72
13	HFA	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	6	8	36	64	48
14	IFA	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	16	7	9	49	81	63
15	KRH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	10	10	100	100	100
16	KRA	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	15	7	8	49	64	56
17	LA	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17	9	8	81	64	72
18	LM	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	9	8	81	64	72
19	MN	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	17	9	8	81	64	72
20	NA	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	13	8	5	64	25	40
21	NN	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	11	7	4	49	16	28
22	NAF	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	15	7	8	49	64	56
23	PLS	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	16	8	8	64	64	64
24	RHN	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	14	9	5	81	25	45
25	RPB	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	16	9	7	81	49	63
26	RPR	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	16	8	8	64	64	64
27	SSM	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17	8	9	64	81	72
28	STG	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	6	8	36	64	48
29	UA	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	15	8	7	64	49	56
30	UKW	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	19	10	9	100	81	90
	Σ																				471	245	226	2047	1752	1858

## 3.2 Tabel Analisis Butir Soal Post-Test Uji Reliabilitas

NO	NAMA	BUTIR SOAL																				TOTAL	GANJIL		GENAP				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		X1	X2	X1 <sup>2</sup>	X2 <sup>2</sup>			
1	AU	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	14	6	8	36	64	48		
2	ARDP	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	11	4	7	16	49	28		
3	AAK	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	15	7	8	49	64	56		
4	AW	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	15	5	10	25	100	50		
5	AY	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	13	6	7	36	49	42		
6	AYM	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	17	7	10	49	100	70		
7	ADS	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	16	7	9	49	81	63		
8	BK	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	5	1	4	1	16	4		
9	DW	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	17	8	9	64	81	72		
10	DG	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18	8	10	64	100	80		
11	DIS	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	8	3	5	9	25	15		
12	HDP	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18	8	10	64	100	80		
13	HFA	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	14	5	9	25	81	45		
14	IFA	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	16	7	9	49	81	63		
15	KRH	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	7	10	49	100	70		
16	KRA	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	13	6	7	36	49	42		
17	LA	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	14	6	8	36	64	48		
18	LM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	17	7	10	49	100	70		
19	MN	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	8	10	64	100	80		
20	NA	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	16	6	10	36	100	60		
21	NN	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	16	8	8	64	64	64		
22	NAF	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	15	6	9	36	81	54		
23	PLS	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	14	5	9	25	81	45		
24	RHN	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	14	8	6	64	36	48		
25	RPB	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	16	7	9	49	81	63		
26	RPR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	17	8	9	64	81	72		
27	SSM	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	15	7	8	49	64	56		
28	STG	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	13	6	7	36	49	42		
29	UA	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	16	7	9	49	81	63		
30	UKW	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	15	7	8	49	64	56		
	Σ																						191	252	1291	2186	1649		

## DAFTAR NILAI PRE-TEST DAN POST-TEST

**Tabel 4.1**

Daftar Nilai Kelas Kontrol (XI IS1)

NO	NAMA	PRE-TEST	POST-TEST
1	AAWW	85	85
2	A	85	85
3	AMA	65	80
4	AS	85	90
5	AA	80	85
6	ANRL	95	85
7	AEA	80	85
8	ABS	75	85
9	DA	85	100
10	DAI	75	75
11	EMN	85	95
12	EM	60	95
13	EW	80	90
14	FAK	65	100
15	H	90	100
16	IRW	90	95
17	KTP	65	85
18	MWP	85	100
19	MM	70	90
20	MAH	95	85
21	MRA	90	90
22	MSW	90	95
23	NPR	95	100
24	OBH	100	80
25	PCS	100	95
26	RAM	100	95
27	SGB	90	90
28	SAM	95	95
29	YF	100	100
30	OEK	60	90

**Tabel 4.2**

Daftar Nilai Kelas Eksperimen (XI IS 2)

NO	NAMA	PRE-TEST	POST-TEST
1	AAM	95	85
2	AP	80	85
3	ATF	80	85
4	AWSU	85	85
5	ARC	90	85
6	BM	80	85
7	CFF	100	85
8	CN	95	85
9	DAD	85	80
10	ERA	75	80
11	ECS	80	85
12	EW	85	85
13	FS	100	85
14	GIS	95	80
15	GS	65	85
16	JBNPN	95	85
17	JRP	65	80
18	LAN	95	85
19	MAM	60	75
20	NBY	75	80
21	NS	90	85
22	N	95	85
23	PP	75	85
24	RKA	60	80
25	RYP	80	85
26	REF	85	85
27	RDQ	80	85
28	SWC	100	85
29	YR	80	80
30	PN	95	90



**Tabel 4.3**

Daftar Nilai Kelas Uji Reliabilitas (XI IS 3)

NO	NAMA	PRE-TEST	POST-TEST
1	AU	80	70
2	ARDP	80	55
3	AAK	80	75
4	AW	65	75
5	AY	90	65
6	AYM	80	85
7	ADS	90	80
8	BK	65	25
9	DW	85	85
10	DG	85	90
11	DIS	60	40
12	HDP	85	90
13	HFA	70	70
14	IFA	80	80
15	KRH	100	85
16	KRA	75	65
17	LA	85	70
18	LM	85	85
19	MN	85	90
20	NA	65	80
21	NN	55	80
22	NAF	75	75
23	PLS	80	70
24	RHN	70	70
25	RPB	80	80
26	RPR	80	85
27	SSM	85	75
28	STG	70	65
29	UA	75	80
30	UKW	95	75

## TABEL PERSIAPAN

Tabel 4.4

KELAS KONTROL						KELAS EKSPERIMEN					
NO	SUBJEK	PRE-TEST	POST-TEST	BEDA	Y <sup>2</sup>	NO	SUBJEK	PRE-TEST	POST-TEST	BEDA	X <sup>2</sup>
		(y1)	(y2)	(Y)				(x1)	(x2)	(X)	
1	AAWW	85	85	0	0	1	AAM	95	85	-10	100
2	A	85	85	0	0	2	AP	80	85	5	25
3	AMA	65	80	15	225	3	ATF	80	85	5	25
4	AS	85	90	5	25	4	AWSU	85	85	0	0
5	AA	80	85	5	25	5	ARC	90	85	-15	225
6	ANRL	95	85	-10	100	6	BM	80	85	5	25
7	AEA	80	85	5	25	7	CFF	100	85	-15	225
8	ABS	75	85	10	100	8	CN	95	85	-10	100
9	DA	85	100	15	225	9	DAD	85	80	-5	25
10	DAI	75	75	0	0	10	ERA	75	80	5	25
11	EM	85	95	10	100	11	ECS	80	85	5	25
12	Eme	60	95	35	1225	12	EW	85	85	0	0
13	EW	80	90	10	100	13	FS	100	85	-15	225
14	FAK	65	100	35	1225	14	GIS	95	80	-5	25
15	H	90	100	10	100	15	GS	65	85	20	400
16	IRW	90	95	5	25	16	JBNPN	95	85	-10	100
17	KTP	65	85	20	400	17	JRP	65	80	15	225
18	MWP	85	100	15	225	18	LAN	95	85	-10	100
19	MM	70	90	20	400	19	MAM	60	75	15	225
20	MAH	95	85	-10	100	20	NBY	75	80	5	25
21	MRA	90	90	0	0	21	NS	90	85	-5	25
22	MSW	90	95	5	25	22	N	95	85	-10	100
23	NPR	95	100	5	25	23	PP	75	85	10	100
24	OBH	100	80	-20	400	24	RKA	60	80	20	400
25	PCS	100	95	-5	25	25	RYP	80	85	5	25
26	RAM	100	95	-5	25	26	REF	85	85	0	0
27	SGB	90	90	0	0	27	RDQ	80	85	5	25
28	SAM	95	95	0	0	28	SWC	100	85	-15	225
29	YF	100	100	0	0	29	YR	80	80	0	0
30	OEK	60	90	30	900	30	PN	95	90	-5	25
	Σ=	2515	2720	205	6025		Σ=	2520	2510	-10	3050
$M_Y = \frac{\sum Y}{N} = \frac{205}{30} = 6,83$						$M_X = \frac{\sum X}{N} = \frac{-10}{30} = -0,33$					
$\sum x^2 = \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}$ $= 6025 - \frac{205^2}{30}$ $= 6025 - \frac{42025}{30}$ $= 6025 - 1400,83$ $= 4624,17$						$\sum x^2 = \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}$ $= 3050 - \frac{(-10)^2}{30}$ $= 3050 - \frac{100}{30}$ $= 3050 - 3,33$ $= 3046,67$					

## ANALISIS KESALAHAN BUTIR SOAL PRE-TEST

Tabel 5.1 Kelas Kontrol

NO	NAMA	BUTIR SOAL																				SKOR	NILAI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	AAWW	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17	85
2	A	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17	85
3	AMA	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	13	65
4	AS	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17	85
5	AA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	16	80
6	ANRL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19	95
7	AEA	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	16	80
8	ABS	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	15	75
9	DA	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17	85
10	DAI	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	15	75
11	EM	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17	85
12	Eme	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	12	60
13	EW	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	16	80
14	FAK	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	13	65
15	H	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	18	90
16	IRW	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	18	90
17	KTP	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	13	65
18	MWP	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17	85
19	MM	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	14	70
20	MAH	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
21	MRA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	18	90
22	MSW	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	18	90
23	NPR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19	95
24	OBH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
25	PCS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
26	RAM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
27	SGB	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	18	90
28	SAM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	19	95
29	YF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
30	OEK	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	12	60
	Jml salah	0	1	0	6	0	2	1	0	12	18	2	1	1	8	1	19	7	7	5	6		2515

Tabel 5.2 Kelas Eksperimen

NO	NAMA	BUTIR SOAL																				SKOR	NILAI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	AAM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19	95	
2	AP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	16	80
3	ATF	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	16	80
4	AWSU	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17	85
5	ARC	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	18	90
6	BM	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	16	80
7	CFF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
8	CN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	19	95
9	DAD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	17	85
10	ERA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	15	75
11	ECS	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	16	80
12	EW	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17	85
13	FS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
14	GIS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	19	95
15	GS	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	13	65
16	JBNPN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
17	JRP	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	13	65
18	LAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	19	95
19	MAM	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	12	60
20	NBY	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	15	75
21	NS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	18	90
22	N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	19	95
23	PP	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	15	75
24	RKA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	12	60
25	RYP	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	16	80
26	REF	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17	85
27	RDQ	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	16	80
28	SWC	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
29	YR	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	16	80
30	PN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	19	95
	Jml salah	1	0	1	8	0	0	0	0	12	18	1	0	7	15	0	19	1	2	4	10		2520

## ANALISIS KESALAHAN BUTIR SOAL POST-TEST

### 5.3 Kelas Kontrol

NO	NAMA	BUTIR SOAL																				SKO R	NILAI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	AAWW	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85
2	A	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85
3	AMA	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	16	80
4	AS	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18	90
5	AA	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85
6	ANRL	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85
7	AEA	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85
8	ABS	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85
9	DA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
10	DAI	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	15	75
11	EM	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
12	Eme	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
13	EW	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90
14	FAK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
15	H	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
16	IRW	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
17	KTP	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85
18	MWP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
19	MM	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90
20	MAH	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85
21	MRA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	18	90
22	MSW	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19	95
23	NPR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
24	OBH	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	16	80
25	PCS	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
26	RAM	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
27	SGB	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90
28	SAM	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
29	YF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
30	OEK	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90
	Jml salah	0	2	5	1	17	1	0	0	19	1	0	0	0	1	0	0	7	4	0	1		2720

Tabel 5.4 Kelas Eksperimen

NO	NAMA	BUTIR SOAL																				SKOR	NILAI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	AAM	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85	
2	AP	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85	
3	ATF	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85	
4	AWSU	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85	
5	ARC	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85	
6	BM	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85	
7	CFF	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85	
8	CN	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85	
9	DAD	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16	80	
10	ERA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	16	80	
11	ECS	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85	
12	EW	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85	
13	FS	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85	
14	GIS	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16	80	
15	GS	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85	
16	JBNPN	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85	
17	JRP	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16	80	
18	LAN	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85	
19	MAM	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	15	75	
20	NBY	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16	80	
21	NS	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85	
22	N	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85	
23	PP	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85	
24	RKA	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16	80	
25	RYP	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85	
26	REF	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85	
27	RDQ	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85	
28	SWC	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85	
29	YR	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	16	80	
30	PN	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18	90	
	Jml salah	0	1	3	1	0	0	0	2	30	29	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0		2510

## PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA SCRABBLE







