



**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

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 *srabble*. *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 *srabble* tidak efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa kelas XI Ilmu Sosial SMA Negeri 4 Semarang.