



## EFEKTIVITAS PERMAINAN KATA BERKAIT TERHADAP KEMAMPUAN GOI SISWA SMAN 4 PARIAMAN

Syarita Rani Nur Aziz<sup>1</sup>, Reny Rahmalina<sup>2</sup>

<sup>1</sup> (Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang)

<sup>2</sup> (Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang)

Email Penulis : [azizraniii25@gmail.com](mailto:azizraniii25@gmail.com)

### Sejarah Artikel

Submit : 2021-10-10  
Diterima : 2021-12-11  
Diterbitkan : 2022-12-14

### Abstrak

*In SMAN 4 Pariaman student's abilities of the aspect of goi's mastery are still low because online learning is less effective which make students less motivated and has difficulty remembering goi. Another reason cause the unfulfilled dictionary makes students unable to look up the meaning of the goi they want to know or never been taught before. It will impact on student learning outcomes, because some students have not reached the Minimum Completeness Criteria (KKM) by SMAN 4 Pariaman. This problem can be fix by additional use of the word-related game technique. So the purpose of this study was to describe the word games related to the effectiveness or not of the goi abilities for the students of SMAN 4 Pariaman. The research method is quantitative with quasi-experimental type. The research design is a posttest only control design. Sampling in this study using purposive sampling technique. The samples in this study were 16 students in class XI IPA 1 as the experimental class and 16 students in class XI IPA 4 as the control class. The data in this study used the posttest results of the experimental class and the control class. The research instrument to collect data is the form of a multiple choice objective test of 30 questions. Based on the hypothesis test at a significant level of 0.05, the results obtained  $t_{count} > t_{table}$ , is (3.49 > 1.69). So it can be concluded that the word game is effective on the goi ability of the students of SMAN 4 Pariaman.*

### Kata Kunci:

*Effectiveness, The Word-Related Games, Goi*

### PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari seseorang berkomunikasi dengan menggunakan bahasa. Melalui bahasa yang diucapkan seseorang dapat menyampaikan maksud ataupun tujuannya kepada orang lain. Menurut Sutedi (2011: 2) bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan ide, pikiran, hasrat, dan keinginan kepada orang lain. Pada umumnya di Indonesia seseorang menggunakan bahasa daerah, bahasa

<sup>1</sup> Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FBS UNP lulus pada tanggal 27 Oktober 2021

<sup>2</sup> Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FBS UNP

Indonesia, dan bahasa asing untuk berkomunikasi dengan orang lain. Tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi saja, tetapi bahasa daerah, bahasa Indonesia, dan bahasa asing juga diterapkan dalam pembelajaran di Indonesia.

Pembelajaran bahasa asing di Indonesia berkembang cukup pesat khususnya di sekolah, salah satunya yaitu bahasa Jepang. Menurut Alim (2014: 4) dalam mempelajari bahasa ada empat keterampilan yang harus dikuasai yaitu keterampilan mendengar (*kikunouryoku*), keterampilan berbicara (*hanasunouryoku*), keterampilan membaca (*yomunouryoku*), dan keterampilan menulis (*kakunouryoku*). *Kikunouryoku* yaitu kemampuan seseorang untuk memahami pesan atau apa yang disampaikan oleh lawan bicara secara lisan. *Hanasunouryoku* yaitu kemampuan seseorang untuk menyampaikan pesan secara lisan, dan pesan tersebut dimengerti oleh lawan bicara. *Yomunouryoku* yaitu kemampuan seseorang untuk memahami pesan atau sesuatu yang disampaikan secara tulisan. *Kakunouryoku* yaitu kemampuan seseorang untuk menyampaikan pesan dalam bentuk tulisan. Salah satu hal yang mempengaruhi penguasaan keempat keterampilan tersebut adalah kemampuan dalam menguasai kosakata.

Kosakata merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam mempelajari suatu bahasa. Kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimiliki, semakin banyak kosakata yang dimiliki maka semakin besar pula kemungkinan terampil dalam berbahasa (Tarigan, 2011: 2). Kosakata dalam bahasa Jepang disebut dengan *goi*. Menurut Sudjianto dan Dahidi (2009: 97) *goi* merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun tulisan. Pada pembelajaran bahasa Jepang, *goi* digolongkan menjadi beberapa kelompok, diantaranya adalah *doushi* (verba), *i-keiyoushi* (adjektiva-i), *na-keiyoushi* (adjektiva-na), *meishi* (nomina), *rentaishi* (prenomina), *fukushi* (adverbia), *kandoushi* (interjeksi), *setsuzokushi* (konjungsi), *jodoushi* (verba bantu), dan *joshi* (partikel).

Kemampuan *goi* yang cukup akan memperlancar pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan. Sebaliknya, rendahnya perbendaharaan *goi* akan menghambat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Haq: 2019). Yuriko (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009: 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 penunjangnya adalah penguasaan *goi* yang memadai.

Pada umumnya di Indonesia pembelajaran bahasa Jepang dimulai pada tingkat Sekolah Menengah Atas. Salah satu sekolah yang mempelajari bahasa Jepang yaitu SMAN 4 Pariaman. Bahasa Jepang di SMAN 4 Pariaman merupakan mata pelajaran lintas minat yang hanya dipelajari oleh kelas XI IPA 1, XI IPA 2, XI IPA 3, XI IPA 4, dan XI IPS 1. Dari hasil pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti sebelum dilakukannya penelitian, diperoleh informasi bahwa kemampuan siswa SMAN 4 Pariaman dalam aspek penguasaan *goi* masih rendah. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilakukan secara *online* kurang efektif yang membuat siswa kurang termotivasi dan kesulitan dalam mengingat *goi*. Selain itu, kamus yang belum terpenuhi membuat siswa tidak bisa mencari arti *goi* yang ingin

mereka ketahui ataupun yang belum pernah diajarkan. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa, karena sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh SMAN 4 Pariaman.

Berdasarkan permasalahan di atas, untuk meningkatkan kemampuan *goi* siswa dapat diatasi dengan tambahan penggunaan teknik pembelajaran yang dapat melatih *goi* yang baru diajarkan maupun yang sudah diajarkan sebelumnya. Teknik pembelajaran adalah cara konkret yang dipakai saat proses pembelajaran berlangsung (Suyatno, 2004:15). Permainan sebagai teknik pembelajaran digunakan untuk menghilangkan rasa bosan dan memberikan motivasi kepada siswa. Salah satunya adalah teknik permainan kata berkait. Tujuan teknik permainan ini agar siswa dapat menyebutkan kata yang berkaitan dengan kategori tertentu dan media yang digunakan hanya alat tulis saja. Dengan menggunakan permainan kata berkait, siswa diharapkan mampu mengerti arti *goi* dan menguasainya dengan baik.

Berdasarkan penelitian terdahulu, dalam penelitian Saraswati (2015) yang berjudul “Efektivitas Permainan Kata Berkait Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Siswa MAN 1 Magelang” ditemukan bahwa rata-rata kelas eksperimen adalah 80,38, sedangkan nilai rata-rata dari kelas kontrol adalah 75,43. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan nilai di kelas kontrol. Dari hasil perhitungan menggunakan rumus *t-test*, diperoleh  $t_{hitung} = 2,139$ . Nilai  $t_{tabel}$  untuk  $N = 49$  dan derajat kebebasan ( $db$ )  $N - 2 = 47$  adalah 2,01 (5%) dan 2,68 (1%). Nilai  $t_{hitung}$  lebih besar daripada nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% atau 0,05, maka uji hipotesis diterima.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diasumsikan bahwa penggunaan permainan kata berkait efektif untuk meningkatkan kemampuan *goi* siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan uji coba permainan kata berkait di SMAN 4 Pariaman pada kelas XI IPA 1 dan XI IPA 4. Kelas ini dipilih karena sama-sama kelas peminatan bahasa Jepang, selain itu kedua kelas ini memiliki kemampuan bahasa Jepang yang hampir sama dengan nilai rata-rata 70,20 untuk XI IPA 1 dan 70,45 untuk XI IPA 4, serta kedua kelas memiliki jumlah siswa yang sama, sehingga memungkinkan untuk dilakukannya penelitian.

Dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai “Efektivitas Permainan Kata Berkait terhadap Kemampuan *Goi* Siswa SMAN 4 Pariaman”.

Tujuan dari penelitian ini yaitu pertama, mendeskripsikan kemampuan *goi* siswa SMAN 4 Pariaman tanpa menggunakan permainan kata berkait. Kedua, mendeskripsikan kemampuan *goi* siswa SMAN 4 Pariaman dengan menggunakan permainan kata berkait. Ketiga, mendeskripsikan permainan kata berkait efektif atau tidak terhadap kemampuan *goi* siswa SMAN 4 Pariaman.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan metode eksperimen untuk menguji efektivitas permainan kata berkait terhadap kemampuan *goi* siswa SMAN 4 Pariaman. Sugiyono (2017: 8) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk

menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Jenis eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental* (eksperimen semu). Arikunto (2016: 77) menyatakan eksperimen semu merupakan jenis eksperimen yang membandingkan pengaruh pemberian suatu perlakuan pada suatu objek serta melihat besarnya perlakuan.

Desain yang digunakan adalah *posttest only control design*. Desain ini dipilih karena kemampuan siswa yang akan dijadikan sampel penelitian hampir sama, sama-sama belum mempelajari *goi* bab 21 dan bab 22 pada buku pelajaran bahasa Jepang 2 “さくら” yang akan diteliti sehingga dirasa tidak perlu untuk melakukan *pretest*. Apabila dilakukan *pretest* maka akan sangat terlihat perbedaan hasil yang signifikan antara sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Menurut Arikunto (2016: 212) jenis desain ini adalah desain yang menggunakan sekelompok subjek penelitian tertentu, selanjutnya dikelompokkan menjadi dua kelompok kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelompok kontrol menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dengan strategi tanya jawab dan pada kelompok eksperimen diberikan *treatment* (perlakuan) dengan permainan kata berkait.

Sugiyono (2017: 80) menyatakan populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XI SMAN 4 Pariaman yang terdiri dari lima kelas yaitu XI IPA 1, XI IPA 2, XI IPA 3, XI IPA 4, XI IPS 1 dengan total jumlah 164 siswa.

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2017: 81). Proses pemilihan sampel dari sejumlah populasi yang ada disebut dengan teknik penyampelan (teknik sampling). Teknik penarikan sampel digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* yaitu pengambilan sampel didasarkan atas pertimbangan peneliti itu sendiri, dengan maksud atau tujuan tertentu yang bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Sutedi, 2018: 178). Sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas XI IPA 4 sebanyak 16 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas XI IPA 1 sebanyak 16 siswa sebagai kelas eksperimen, dengan jumlah keseluruhan sampel 32 siswa. Pengambilan sampel ini dilakukan karena nilai akademik bahasa Jepang kedua kelas tersebut relatif sama, dilihat dari keaktifan, hasil tugas, ulangan harian yang telah dilaksanakan.

Sugiyono (2017: 38) mengartikan variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu permainan kata berkait (X) sebagai variabel bebas dan kemampuan *goi* (Y) sebagai variabel terikat. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif karena data yang diperoleh dalam bentuk angka-angka. Data tersebut sebagai berikut: (1) skor hasil tes kemampuan *goi* siswa dengan menggunakan permainan kata berkait, dan (2) skor hasil tes kemampuan *goi* siswa tanpa menggunakan permainan kata berkait.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes objektif. Tes objektif merupakan tes yang hanya mampu mengukur tingkat pemahaman siswa dengan cara mengingat kemampuan pengetahuan siswa (Wahyuni dan Ibrahim, 2012: 11). Sejalan dengan pendapat Djiwandono (2011: 36), tes objektif adalah tes yang penskorannya dapat dilakukan dengan objektivitas yang tinggi. Skor yang dihasilkan pada akhir penskoran terhadap pekerjaan peserta tes objektif pada dasarnya tidak berbeda dan akan sama seandainya penskoran dilakukan oleh dua atau lebih korektor, atau oleh seorang korektor yang sama yang melakukan penskoran dua kali atau lebih pada waktu yang berlainan. Penskoran tes objektif dilakukan dengan menggunakan kunci jawaban yang ada pada daftar jawaban sebagai pegangan penskoran.

Tes objektif yang digunakan adalah tes objektif pilihan ganda. Djiwandono (2011: 41) menyatakan tes pilihan ganda adalah tes objektif yang masing-masing butir tesnya memiliki lebih dari dua pilihan jawaban. Alasan penggunaan tes ini adalah cara menjawab yang sederhana bagi siswa, pemeriksaan jawaban yang lebih sederhana bagi peneliti, serta analisis yang lebih mudah dilakukan terhadap masing-masing butir tes maupun tes secara keseluruhan karena hanya didasarkan atas jumlah termasuk perhitungan reliabilitas. Dalam tes ini menggunakan empat pilihan jawaban yaitu (A), (B), (C), dan (D). Dari semua pilihan yang tersedia hanya satu jawaban yang benar, dan tiga lainnya hanya sebagai jawaban pengecoh.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan validitas konstruksi. Validitas konstruksi dapat diketahui dengan cara memerinci dan memasangkan setiap butir soal dengan setiap aspek dalam indikator. Arikunto (2016: 83), pengerjaannya dilakukan berdasarkan logika, bukan pengalaman. Analisis butir soal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis tingkat kesukaran dan analisis daya pembeda. Menurut Oller (dalam Abdurrahman dan Ratna, 2003: 227) tingkat kesukaran adalah pernyataan mengenai seberapa mudah atau sukarnya sebuah butir soal bagi testi yang sedang diukur. Soal yang baik adalah soal yang memiliki tingkat kesukaran yang cukup, tidak terlalu sukar dan tidak juga terlalu mudah. Berdasarkan analisis butir soal pada soal uji coba terdapat 14 soal dengan tingkat kesukaran mudah dan 16 soal dengan tingkat kesukaran sedang. Analisis daya pembeda merupakan kemampuan butir tes untuk membedakan peserta tes yang mampu dan kurang mampu dalam menjawab pertanyaan tes atau mengerjakan tugas tes dengan benar. Berdasarkan analisis butir soal pada soal uji coba terdapat 13 butir soal dengan daya pembeda lemah dan 17 butir soal dengan daya pembeda sedang.

Menurut Sutedi (2018: 216) perangkat tes dikatakan memiliki reliabilitas jika dapat mengukur secara ajeg, artinya meskipun berkali-kali tes tersebut digunakan pada sampel yang sama dengan waktu yang tidak terlalu lama, akan menghasilkan data yang sama pula. Berdasarkan hasil perhitungan pada soal uji coba diperoleh hasil 0,87 yang berarti reliabilitas dinyatakan sangat kuat.

Uji persyaratan analisis pada penelitian ini yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Tujuan diadakan uji normalitas yaitu untuk mengetahui apakah data dari kelompok sampel berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas data pada kelas kontrol diperoleh nilai  $L_0 = 0,091$  pada signifikan 0,05 dan  $L_{tabel} = 0,213$ . Karena  $L_0 < L_{tabel}$  ( $0,091 < 0,213$ ), maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Begitu juga dengan kelas eksperimen diperoleh nilai  $L_0 = 0,125$  pada signifikan 0,05

dan  $L_{tabel} = 0,213$ . Karena  $L_0 < L_{tabel}$  ( $0,125 < 0,213$ ), maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah data varian bersifat homogenitas atau tidak. Hasil uji homogenitas data tabel berdistribusi F signifikan ( $F_{tabel}$ ) adalah 1,84 dan  $F_{hitung}$  1,74. Maka dapat disimpulkan bahwa varian data homogen, karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $1,74 < 1,84$ ).

Setelah data diperoleh langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis data adalah sebagai berikut. Pertama, mencari nilai rata-rata (*mean*) kemampuan *goi* siswa dari kedua variabel. Kedua, mencari nilai maksimal, nilai minimal, simpangan baku, nilai media, dan modus. Ketiga, membuat distribusi frekuensi. Keempat, membuat bagan distribusi. Kelima, mengkonversikan nilai kemampuan *goi* siswa ke KKM sekolah. Keenam, mengklasifikasikan data berdasarkan indikator. Ketujuh, melakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Kedelapan, membuat pembahasan terkait hasil analisis data dan membuat kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Temuan penelitian*

Datadalam penelitian ini merupakan hasil yang diperoleh dari tes kemampuan *goi* siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Soal tes yang digunakan berupa tes objektif pilihan ganda sebanyak 30 butir soal. Tes kemampuan *goi* diikuti sebanyak 16 siswa kelas kontrol dan 16 siswa kelas eksperimen. Setelah melakukan pemeriksaan jawaban tes, selanjutnya memberi skor, dan mengubah skor menjadi nilai. Tahap selanjutnya melakukan perhitungan nilai maksimal, nilai minimal, simpangan baku, mean, median, dan modus pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Kemampuan *goi* siswa kelas kontrol dideskripsikan ke dalam enam hal yaitu: (1) nilai maksimal yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah 90, (2) nilai minimal yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah 33,3, (3) simpangan baku yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah 14,5, (4) mean yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah 70,58, (5) median yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah 73,3, dan (6) modus yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah 76,6. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Pada Kelas Kontrol**

No	Hasil Perhitungan	Nilai
1	Nilai Max	90
2	Nilai Min	33,3
3	Simpangan Baku	14,5
4	Mean	70,58
5	Median	73,3
6	Modus	76,6

Kemampuan *goi* siswa kelas eksperimen dideskripsikan ke dalam enam hal yaitu: (1) nilai maksimal yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah 100, (2) nilai minimal yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah 63,3, (3) simpangan baku yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah 10,97, (4) mean yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah 86,43, (5) median yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah 90 dan 93,3, dan (6) modus yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah 93,3. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Pada Kelas Eksperimen**

No	Hasil Perhitungan	Nilai
1	Nilai Max	100
2	Nilai Min	63,3
3	Simpangan Baku	10,97
4	Mean	86,43
5	Median	90 dan 93,3
6	Modus	93,3

Selanjutnya mengkonversikan nilai tersebut ke Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 78 untuk semua mata pelajaran bagi siswa kelas XI SMAN 4 Pariaman. Maka diperoleh hasil kemampuan *goi* siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai berikut.

**Tabel 3. Konversi Penilaian KKM Kemampuan *Goi* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Kelas Kontrol		KKM (78)	Kelas Eksperimen	
Frekuensi	Persentase		Frekuensi	Persentase
4	25,00%	> KKM	13	81,25%
12	75,00%	< KKM	3	18,75%

Berdasarkan tabel di atas, nilai kemampuan *goi* tanpa menggunakan permainan kata berkait pada kelas kontrol diklasifikasikan dua kelompok. *Pertama*, jumlah siswa yang nilainya > KKM berjumlah 4 siswa dengan persentase 25,00%. *Kedua*, jumlah siswa yang nilainya < KKM berjumlah 12 siswa dengan persentase 75,00%. Selanjutnya nilai kemampuan *goi* dengan menggunakan permainan kata berkait pada kelas eksperimen juga diklasifikasikan menjadi dua kelompok. *Pertama*, jumlah siswa yang nilainya > KKM berjumlah 13 siswa dengan persentase 81,25%. *Kedua*, jumlah siswa yang nilainya < KKM berjumlah 3 siswa dengan persentase 18,75%.

Selanjutnya mengklasifikasikan data berdasarkan indikator. Berdasarkan analisis data, nilai kemampuan *goi* siswa kelas kontrol pada indikator 1 (siswa mampu mengidentifikasi *goi* sesuai dengan gambar maupun sebaliknya) pada materi *uchi ni terebi ga arimasuka, maria-san no heyadideskripsikan* ke dalam enam hal yaitu: (1) nilai maksimal yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah 90, (2) nilai minimal yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah 20, (3) simpangan baku yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah 17,52, (4) mean yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah 65, (5) median yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah 70, dan (6) modus yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah 70. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4. Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Kelas Kontrol Pada Indikator 1**

No	Kelas Kontrol	Hasil Perhitungan
1	90	Nilai Max
2	20	Nilai Min
3	17,52	Simpangan Baku
4	65	Mean
5	70	Median
6	70	Modus

Pada indikator 2 (siswa mampu mengidentifikasi arti *goi* ke dalam bahasa Indonesia maupun sebaliknya) pada materi *uchi ni terebi ga arimasuka, maria-san no heya* dideskripsikan ke dalam enam hal yaitu: (1) nilai maksimal yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah 100, (2) nilai minimal yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah 30, (3) simpangan baku yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah 18,25, (4) mean yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah 75, (5) median yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah 80 dan 70, dan (6) modus yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah 80 dan 70. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 5. Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Kelas Kontrol Pada Indikator 2**

No	Kelas Kontrol	Hasil Perhitungan
1	100	Nilai Max
2	30	Nilai Min
3	18,25	Simpangan Baku
4	75	Mean
5	80 dan 70	Median
6	80 dan 70	Modus

Pada indikator 3 (siswa mampu mengidentifikasi *goi* yang tepat pada kalimat rumpang) pada materi *uchi ni terebi ga arimasuka, maria-san no heyadideskripsikan* ke dalam enam hal yaitu: (1) nilai maksimal yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah 100, (2) nilai minimal yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah 40, (3) simpangan baku yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah 17,78, (4) mean yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah 73,13, (5) median yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah 80 dan 70, dan (6) modus yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah 80. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel 6.

**Tabel 6. Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Kelas Kontrol Pada Indikator 3**

No	Kelas Kontrol	Hasil Perhitungan
1	100	Nilai Max
2	40	Nilai Min
3	17,78	Simpangan Baku
4	73,13	Mean
5	80 dan 70	Median
6	80	Modus

Selanjutnya nilai kemampuan *goi* siswa kelas eksperimen pada indikator 1 (siswa mampu mengidentifikasi *goi* sesuai dengan gambar maupun sebaliknya) pada materi *uchi ni terebi ga arimasuka, maria-san no heya* dideskripsikan ke dalam enam hal yaitu: (1) nilai maksimal yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah 100, (2) nilai minimal yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah 40, (3) simpangan baku yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah 16,33, (4) mean yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah 85, (5) median yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah 90, dan (6) modus yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah 90. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel 7.

**Tabel 7. Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Kelas Eksperimen Pada Indikator 1**

No	Kelas Eksperimen	Hasil Perhitungan
1	100	Nilai Max
2	40	Nilai Min
3	16,33	Simpangan Baku
4	85	Mean
5	90	Median
6	90	Modus

Pada indikator 2 (siswa mampu mengidentifikasi arti *goike* dalam bahasa Indonesia maupun sebaliknya) pada materi *uchi ni terebi ga arimasuka, maria-san no heyadideskripsikan* ke dalam enam hal yaitu: (1) nilai maksimal yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah 100, (2) nilai minimal yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah 60, (3) simpangan baku yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah 12,04, (4) mean yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah 91,25, (5) median yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah 100 dan 90, dan (6) modus yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah 100. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel 8.

**Tabel 8. Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Kelas Eksperimen Pada Indikator 2**

No	Kelas Eksperimen	Hasil Perhitungan
1	100	Nilai Max
2	60	Nilai Min
3	12,04	Simpangan Baku
4	91,25	Mean
5	100 dan 90	Median
6	100	Modus

Pada indikator 3 (siswa mampu mengidentifikasi *goi* yang tepat pada kalimat rumpang) pada materi *uchi ni terebi ga arimasuka, maria-san no heyadideskripsikan* ke dalam enam hal yaitu: (1) nilai maksimal yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah 100, (2) nilai minimal yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah 60, (3) simpangan baku yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah 12,38, (4) mean yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah 82,5, (5) median yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah 90 dan 80, dan (6) modus yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah 90. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel 9.

**Tabel 9. Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Kelas Eksperimen Pada Indikator 3**

No	Kelas Eksperimen	Hasil Perhitungan
1	100	Nilai Max
2	60	Nilai Min
3	12,38	Simpangan Baku
4	82,5	Mean
5	90 dan 80	Median
6	90	Modus

Untuk menjawab hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa efektif atau tidaknya permainan kata berkait terhadap kemampuan *goi* siswa SMAN 4 Pariaman, dapat diketahui dengan membandingkan nilai kemampuan *goi* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, serta melakukan uji hipotesis apabila data pada kelas kontrol

maupun kelas eksperimen berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen. Perbandingan tersebut dapat dilihat pada tabel 10.

**Tabel 10. Perbandingan Kemampuan *Goi* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

No	Kelas	N	$\Sigma X$	$\Sigma X^2$	Rata-rata
1	Kontrol	16	1129,4	1912412,41	70,58
2	Eksperimen	16	1382,9	1275544,36	86,43

Berdasarkan tabel diatas, diketahui rata-rata hitung kelas kontrol adalah 70,58 dan rata-rata hitung kelas eksperimen adalah 86,43. Dikarenakan data pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal serta memiliki varian yang homogen seperti yang telah dijelaskan pada bab III, maka uji hipotesis dapat dilakukan.

Suryabrata, (2013: 21) menyatakan hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris. Terdapat dua hipotesis dalam penelitian ini yaitu  $H_0$  dan  $H_1$ .  $H_0$  diterima jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  pada taraf signifikan 0,05, sehingga dikatakan tidak terdapat efektivitas permainan kata berkait terhadap kemampuan *goi* siswa SMAN4 Pariaman.  $H_1$  diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikan 0,05, sehingga dikatakan terdapat efektivitas permainan kata berkait terhadap kemampuan *goi* siswa SMAN4 Pariaman.

Berdasarkan hasil uji hipotesis kemampuan *goi* siswa SMAN 4 Pariaman yang menggunakan permainan kata berkait lebih baik. Hal ini dapat dilihat dari  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 0,05 yaitu 1,69 dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2$ . Maka, hal ini berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,49 > 1,69$ ). Jadi, dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ .

### **Pembahasan**

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat diketahui bahwa permainan kata berkait efektif terhadap hasil belajar *goi* siswa SMAN 4 Pariaman. Hal ini terlihat dari perbedaan nilai pada semua indikator yang diperoleh oleh siswa.

Pada indikator 1 (siswa mampu mengidentifikasi *goi* sesuai dengan gambar maupun sebaliknya) untuk materi *uchi ni terebi ga arimasuka, maria-san no heya*, kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 65 sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 85. Hal ini dikarenakan permainan kata berkait dapat membantu siswa dalam mengingat *goi*, dan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa lebih bersemangat dalam belajar. Aktivitas tersebut terlihat ketika pembelajaran berlangsung, siswa terlihat senang melakukan permainan secara berkelompok dan mengingat kembali hal yang berkaitan dengan kategori yang diucapkan oleh peneliti. Hal tersebut sejalan dengan yang disampaikan oleh Hidayat dan Tatang (dalam Asrori, 2008: 3) ada beberapa pikiran yang mendasari perlunya penggunaan permainan dalam proses belajar mengajar, antara lain:

- Permainan mampu menghilangkan kebosanan.
- Permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira.

- Permainan menimbulkan semangat kerja sama, sekaligus persaingan yang sehat.
- Permainan membantu siswa yang lamban dan kurang motivasi.
- Permainan mendorong guru untuk selalu kreatif.

Selain itu, dengan permainan yang melibatkan siswa secara langsung, siswa akan lebih mudah mengingat pengalaman yang pernah dilakukannya (Fadlillah, 2019: 58).

Pada indikator 2 (siswa mampu mengidentifikasi arti *goi* ke dalam bahasa Indonesia maupun sebaliknya) untuk materi *uchi ni terebi ga arimasuka, maria-san no heya*, kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 75 sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 91,25. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang menggunakan permainan kata berkait, merupakan permainan yang mengandung edukasi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selaras dengan pendapat Mujib dan Nailur (2011: 25) permainan merupakan kebutuhan yang muncul secara alami dalam diri setiap individu. Selain itu permainan merupakan sarana yang efektif dan efisien serta penting untuk menghibur, mendidik, memberikan dampak positif, dan membesarkan setiap pribadi. Permainan perlu diberikan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengurangi rasa bosan dan menumbuhkan motivasi siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Pada indikator 3 (siswa mampu mengidentifikasi *goi* yang tepat pada kalimat rumpang) untuk materi *uchi ni terebi ga arimasuka, maria-san no heya*, kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 73,13 sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 82,5. Hal ini disebabkan pembelajaran yang menggunakan permainan akan meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam belajar. Saat dilakukan pembelajaran dengan permainan kata berkait, siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat saling bekerja sama untuk menjadi kelompok terbaik agar mendapat apresiasi. Hal ini selaras dengan pendapat Asrori (2008: 2), permainan merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Permainan tidak selalu bersifat rekreasi semata, tetapi juga bersifat edukasi. Melalui permainan, pemerolehan informasi dan perubahan tingkah laku siswa dapat terjadi secara alamiah, tanpa tekanan dari pihak luar.

Jika ditinjau dari ketiga indikator pada kelas eksperimen, hasil indikator 2 (siswa mampu mengidentifikasi arti *goi* ke dalam bahasa Indonesia maupun sebaliknya) lebih baik daripada indikator 1 dan indikator 3. Hal ini disebabkan pada indikator 2 banyak terdapat butir soal dengan tingkat kesukaran mudah dan daya pembeda lemah. Selain itu, permainan kata berkait yang memfokuskan pada *goidan* arti menjadikan siswa mudah mendefinisikan arti *goi* pada soal tes untuk indikator 2. Selanjutnya, hasil indikator 3 (siswa mampu mengidentifikasi *goi* yang tepat pada kalimat rumpang) lebih rendah daripada indikator 1 dan indikator 2. Hal ini disebabkan pada indikator 3 banyak terdapat butir soal dengan tingkat kesukaran sedang dan daya pembeda sedang. Selain itu, hal ini juga disebabkan karena siswa memahami arti kalimat sehingga tidak bisa memasukkan *goi* yang tepat ke dalam kalimat rumpang.

Menurut Hesriani (2018: 5) menyatakan bahwa keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru untuk mengembangkan teknik-teknik pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya tujuan pengembangan

teknik pembelajaran yang tepat yaitu agar terciptanya suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal, hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahmalina et al (2021) tentang *The Effect of Hiragana Memory Hint Application to Increase Motivation and Interest in Learning Hiragana Among University* diantara menunjukkan bahwa belajar akan lebih efektif jika pembelajaran dilakukan dengan banyaknya media, teknik, dan metode pembelajaran.

Setelah seluruh proses yang telah dilakukan, siswa dapat menguasai apa yang telah dipelajari. Kondisi inilah yang menyebabkan kemampuan kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kemampuan kelas kontrol dalam pembelajaran karena menggunakan permainan kata berkait. Sehingga permainan kata berkait efektif terhadap kemampuan *goi* siswa SMAN 4 Pariaman. Berdasarkan hasil akhir, kelas eksperimen memperoleh rata-rata 86,43 sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 70,58 hal ini menunjukkan bahwa permainan kata berkait berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

Selanjutnya berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan, diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,49 > 1,69$ ) pada taraf signifikan 0,05. Hasil penelitian sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Saraswati (2015) yang berjudul “*Efektivitas Permainan Kata Berkait Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Siswa MAN 1 Magelang*” ditemukan bahwa rata-rata kelas eksperimen adalah 80,38, sedangkan nilai rata-rata dari kelas kontrol adalah 75,43. Dari hasil perhitungan menggunakan rumus *t-test*, diperoleh  $t_{hitung} = 2,139$ . Nilai  $t_{tabel}$  untuk  $N = 49$  dan derajat kebebasan ( $db$ )  $N - 2 = 47$  adalah 2,01 (5%) dan 2,68 (1%). Karena nilai  $t_{hitung}$  lebih besar daripada nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% atau 0,05 maka uji hipotesis diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan nilai di kelas kontrol.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang dilakukan pada bab IV dapat disimpulkan sebagai berikut. *Pertama*, kemampuan *goi* siswa SMAN 4 Pariaman tanpa menggunakan permainan kata berkait memperoleh nilai rata-rata hitung 70,58 dan kemampuan *goi* siswa SMAN 4 Pariaman dengan menggunakan permainan kata berkait memperoleh nilai rata-rata hitung 86,43.

*Kedua*, penggunaan permainan kata berkait terhadap kemampuan *goi* siswa SMAN 4 Pariaman efektif pada semua indikator. Hal tersebut dapat dilihat dari kelas eksperimen dengan menggunakan permainan kata berkait dapat melewati batas KKM yaitu, pada indikator 1 memperoleh rata-rata hitung 85, pada indikator 2 memperoleh rata-rata hitung 91,25, dan pada indikator 3 memperoleh rata-rata hitung 82,5, sedangkan pada kelas kontrol tanpa menggunakan permainan kata berkait tidak melewati batas KKM untuk semua indikator yaitu, pada indikator 1 memperoleh rata-rata hitung 65, pada indikator 2 memperoleh rata-rata hitung 75, dan pada indikator 3 memperoleh rata-rata hitung 73,13.

*Ketiga*, berdasarkan hasil uji hipotesis, dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas yang cukup signifikan dari penggunaan permainan kata berkait terhadap

kemampuan *goi* siswa SMAN 4 Pariaman karena nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  (3,49 > 1,69) pada taraf signifikan 0,05.

## REFERENSI

- Abdurrahman dan Ellya Ratna. 2003. *Evaluasi dan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Padang: Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNP.
- Alim, Burhanuddin. 2014. *Ayo Belajar Bahasa Jepang*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrori, Imam. 2008. *Aneka Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*. Surabaya: Hilal Pustaka.
- Djiwandono, Soernadi. 2011. *Tes Bahasa*. Jakarta: Indeks.
- Fadlillah, M. 2017. *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Prenada Media
- Haq, M. (2019). Hiragana *Goi* Karuta sebagai Media Pembelajaran Kosakata Dasar Bahasa Jepang.
- Hesriani, Jufri dan Yani. 2018. *Efektivitas Metode Somatis Auditori Visual Intelektual (SAVI) Terhadap Kemampuan *Goi* Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Padang Panjang*. Jurnal Omiyage. Volume 1 (No) 1. Padang Universitas Negeri Padang.
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rahmalina, R., Hidayat, H., Ardi, Z., & Tririzky, R. (2021). *The Effect of Hiragana Memory Hint Application to Increase Motivation and Interest in Learning Hiragana Among University Students*. LINGUISTICA ANTVERPIENSIA, 3829-3840.
- Saraswati, Anggi Mutiara. 2015. “*Efektivitas Permainan Kata Berkait Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Siswa MAN 1 Magelang*”. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Sudjianto, dan Ahmad Dahidi. 2009. *Pengantar Lingusitik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, Sumadi. 2013. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Sutedi,Dedi. 2011. *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang (Edisi Revisi)*. Bandung: Humaniora.
- \_\_\_\_\_ 2018. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang (Edisi Revisi)*. Bandung: Humaniora.
- Suyatno. 2004. *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: SIC.
- Tarigan, Henry Guntur. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Wahyuni, Sri dan Syukur Ibrahim. 2012. *Asesmen Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Refika Aditama.