



EFEKTIVITAS PERMAINAN *BINGO* TERHADAP PENGUASAAN HURUF *HIRAGANA* SISWA KELAS X MIA 4 SMA 8 PADANG

Citra Rahayu, Dr. Zul Amri, M.Ed., Meira Anggia Putri, S.S, M.Pd.

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris,
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

Email: citrasahayu02@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya beberapa kendala siswa dalam mempelajari huruf *hiragana*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan *bingo* efektif dalam pembelajaran huruf *hiragana* siswa kelas X MIA 4 SMA Negeri 8 Padang. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis eksperimen semu desain *posttest only control grup design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas X SMA Negeri 8 Padang dengan program peminatan bahasa Jepang sebanyak 113 siswa., dan yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu kelas X MIA 4 sebanyak 33 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas X MIA 5 sebanyak 32 siswa sebagai kelas kontrol. Data penelitian diambil dengan menggunakan instrumen tes tertulis berupa objektif dan isian. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *bingo* efektif dalam pembelajaran huruf *hiragana* siswa kelas X MIA 4 SMA Negeri 8 Padang signifikan 0,05. Hal tersebut terlihat dari t_{hitung} lebih besar t_{tabel} ($1,82 > 1,69$).

Kata kunci: permainan *bingo*, penguasaan, huruf *hiragana*

ABSTRACT

This research is motivated by the difficulties of students in learning hiragana. This study aims to determine the The Effectiveness of Bingo Game on learning hiragana skill students class X MIA 4 SMA Negeri 8 Padang. This research method is quantitative with kind of quasi experiment design posttest only control group design. The population of this research is the students of class X SMA Negeri 10 Padang, and the sample is 32 students of class X MIA 4 as experiment class and 33 students of class X MIA 4 as control class. The research data was taken using the writing test instrument. The result of the research shows that The Effectiveness of Bingo Game on learning hiragana skill students class X MIA 4 SMA Negeri 8 Padang at significant level 0,05. It can be seen from t^{count} larger t_{table} ($1,82 > 1,69$).

Keywords: *bingo game, learning, hiragana*

1. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan salah satu unsur penting dalam kehidupan manusia, yaitu sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep, dan lain sebagainya. Menurut Tarigan (2008: 2) ada empat keterampilan dalam berbahasa, yaitu menulis, membaca, berbicara dan menyimak. Keempat keterampilan tersebut harus dikuasai oleh pembelajar bahasa termasuk bahasa Jepang.

Pembelajaran bahasa Jepang pada tingkat dasar biasanya membahas materi seperti huruf, pengenalan, sapaan, pola kalimat sederhana, dan pengenalan kosakata yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan huruf sangat berperan penting dalam pembelajaran bahasa Jepang. Dengan menguasai huruf bahasa Jepang, pelajar dapat menulis karangan serta yang paling penting mampu berkomunikasi melalui tulisan dalam bahasa Jepang.

Menurut Zalman (2014: 1) huruf dalam bahasa Jepang disebut *moji* (文字)、*monji* (文字) atau *ji* (字). *Moji* terbagi kedalam dua jenis, yaitu *hyoui moji* dan *hyouon moji*. *Hyoui moji* adalah huruf yang menyatakan isi, arti, dan menyatakan pengucapan. Sedangkan *hyouon moji* adalah huruf yang menyatakan bentuk-bentuk pengucapan yang tidak memiliki arti tertentu. Dalam bahasa Jepang ada tiga jenis huruf yang digunakan, yaitu *kanji*, *romaji*, dan *kana* (*hiragana* dan *katakana*). Masing-masing huruf memiliki peranan dan cara penggunaan yang berbeda.

Diantara huruf tersebut, *hiragana* merupakan salah satu huruf yang dipelajari oleh pembelajar tingkat dasar. Menurut Sutedi (2011:41) ada beberapa kendala yang biasa dialami oleh pelajar tingkat dasar dalam mempelajari huruf bahasa Jepang. Pertama, ketika mempelajari huruf *hiragana* pelajar sering terkecoh dengan bentuk huruf *hiragana* yang hampir mirip, seperti: あ (a) dan お (o), わ (wa), ね (ne), dan れ (re), ん (nu) dan め (me), は (ha) dan ほ (ho), た (ta) dan な (na), さ (sa) dan き (ki), る (ru) dan ろ (ro). Kedua, banyaknya jumlah huruf *hiragana* juga sering kali menjadi hambatan pelajar dalam penguasaan huruf *hiragana*, mengingat terdapat empat puluh enam huruf dasar *hiragana*, dan beberapa huruf *hiragana* yang memakai *dakuten* (゛), *handakuten* (゜), dan konsonan ganda yang memakai ya/yo/yo kecil (きゃ/きゅ/きょ), jadi huruf *hiragana* yang harus dikuasai oleh pelajar tingkat dasar menjadi seratus tujuh huruf. Ketiga, kurangnya variasi dalam menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar huruf *hiragana* di kelas.

Berdasarkan observasi selama menjalani PLK di SMA Negeri 8, beberapa kendala di atas juga dialami oleh pembelajar tingkat dasar kelas X, terutama kurangnya variasi penggunaan media saat proses pembelajaran huruf di kelas. Sehingga berdampak pada kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari huruf *hiragana*. Selain itu, guru mata pelajaran bahasa Jepang SMA Negeri 8 Padang juga menyebutkan bahwa kemampuan siswa kelas X dalam menguasai huruf *hiragana* masih tergolong rendah. Padahal dalam Kurikulum 2013 SMA Negeri 8 Padang kelas X untuk pelajaran bahasa Jepang dituliskan bahwa salah satu materi ajar untuk bahasa Jepang yakni huruf *hiragana*. Hal ini membuktikan bahwa pentingnya penguasaan huruf *hiragana* untuk tercapainya tujuan pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 8 Padang.

Untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari huruf *hiragana* banyak cara yang bisa dilakukan sehingga dapat mempengaruhi kemampuan siswa. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Fungsi media pembelajaran menurut Arsyad (2010: 17) yaitu untuk meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya. Dengan kata lain, penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadi daya tarik siswa untuk lebih semangat dalam menjalani proses belajar di kelas.

Terdapat berbagai macam media yang dapat digunakan dalam proses belajar huruf *hiragana* salah satunya dengan permainan *bingo*. Menurut *online etymology dictionary* (dalam Sari, 2014: 29) *bingo* adalah sebuah permainan keberuntungan atau biasa disebut dengan *lotre*. *Bingo* merupakan sebuah permainan yang menggunakan angka-angka yang dikeluarkan secara acak kemudian pemain menandai angka tersebut di kupon yang mereka bawa, hingga membentuk pola yang telah ditentukan.

Dalam penelitian Pratiwi (2015) yang berjudul “Efektivitas Permainan *Bingo* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf *Hiragana* di SMA PGRI 1 Temanggung”, ditemukan bahwa rata-rata kelas eksperimen 92,4 sedangkan rata-rata nilai pada kelas kontrol 74,4. Hal tersebut menunjukkan perolehan nilai responden di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan perolehan nilai responden di kelas kontrol. Dari hasil uji *t-test* diperoleh $t_{hitung} = 3,13$; $t_{tabel} = 2,14$ yang berarti nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} . Maka dapat disimpulkan bahwa permainan *bingo* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf *hiragana*.

Dari uraian di atas, dapat diasumsikan bahwa permainan *bingo* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf *hiragana*. Berdasarkan asumsi tersebut, penulis akan melakukan uji coba permainan *bingo* menggunakan huruf *hiragana* pada kelas X MIA 4 dengan kelas kontrol X MIA 5 SMA Negeri 8 Padang. Jadi, untuk mengetahui apakah permainan *bingo* efektif atau tidaknya dalam penguasaan huruf *hiragana*, maka penulis perlu melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Permainan Bingo Terhadap Penguasaan Huruf Hiragana Siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri 8 Padang”**

2. METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi experiment* dengan desain *posttest-only control design*. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas X SMA Negeri 8 program peminatan bahasa Jepang sebanyak 4 kelas dengan jumlah 113 siswa. Untuk penarikan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* (sampel bertujuan). Dimana yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu kelas X MIA 4 dan MIA 5.

Instrumen yang digunakan yaitu berupa tes tulis berupa objektif dan isian. Sebelum memberikan tes pada sampel penelitian, instrument tersebut terlebih dahulu di uji cobakan pada kelas lain selain kelas sampel.

Variabel dalam penelitian ini ada dua, yaitu media permainan *bingo* sebagai variabel bebas, dan penguasaan huruf *hiragan* siswa kelas X MIA SMA Negeri 8 Padang sebagai variabel terikat. Untuk data dalam penelitian ini adalah skor dari hasil post-test penguasaan huruf *hiragana* siswa tanpa dan dengan menerapkan permainan *bingo*.

Adapun tahapan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut. Pertama, pada tahap persiapan yaitu menyiapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan penelitian yaitu menulis instrument, membuat RPP dan lain-lain. Kedua, tahap pelaksanaan yaitu melakukan treatment dan memberi *post-test* pada sampel. Ketiga, tahap akhir yaitu melakukan analisis data, menulis pembahasan dan kesimpulan.

3. HASIL

- a. Penguasaan Huruf *Hiragana* Siswa Kelas X MIA SMA Negeri 8 Padang dengan Menerapkan Permainan *Bingo* (Kelas Eksperimen).

Berikut hasil *post test* pada kelas eksperimen.

RATA-RATA	78,35
NILAI TERTINGGI	100
NILAI TERENDAH	41,46
STANDAR DEVIASI	16,42

- b. Penguasaan Huruf *Hiragana* Siswa Kelas X MIA SMA Negeri 8 Padang tanpa Menerapkan Permainan *Bingo* (Kelas kontrol).

Berikut hasil *post test* pada kelas kontrol.

RATA-RATA	70,82
NILAI TERTINGGI	90,24
NILAI TERENDAH	36,59
STANDAR DEVIASI	15,56

- c. Efektivitas Permainan *Bingo* terhadap Penguasaan Huruf *Hiragana* Siswa Kelas X MIA SMA Negeri 8 Padang

Berdasarkan tabel hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol diatas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan siswa kelas eksperimen secara umum lebih baik dari siswa kelas kontrol. Standar deviasi dari hasil *post-tes* kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post-tes* kelas eksperimen lebih beragam dari pada kelas kontrol.

4. PEMBAHASAN

- a. Penguasaan Huruf *Hiragana* Siswa Kelas X MIA SMA Negeri 8 Padang tanpa dan dengan menerapkan Permainan *Bingo*

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa hal yang akan dibahas. Pertama, nilai rata-rata hitung *post-test* untuk indikator 1 (mengidentifikasi bentuk huruf *hiragana*) siswa kelas X MIA dengan menerapkan permainan *bingo* dalam pembelajaran huruf *hiragana* berada dalam kualifikasi “sangat baik” dengan nilai 90,63. Sedangkan nilai rata-rata hitung *post-test* untuk indikator 1 siswa X MIA tanpa menerapkan permainan *bingo* dalam pembelajaran huruf *hiragana* berada dalam kualifikasi “baik” dengan nilai 82,86. Dengan begitu, untuk indikator 1 nilai rata-rata siswa kelas X MIA SMA Negeri 8 Padang dengan menerapkan permainan *bingo* lebih baik pada siswa

kelas X MIA SMA Negeri 8 Padang tanpa menerapkan permainan *bingo*.

Kedua, nilai rata-rata hitung *post-test* untuk indikator 2 [menentukan *kakusuu* (jumlah penulisan) huruf *hiragana*] siswa kelas X MIA SMA Negeri 8 Padang dengan menerapkan permainan *bingo* dalam pembelajaran huruf *hiragana* berada dalam kualifikasi “baik” dengan nilai 79,69. Sedangkan nilai rata-rata hitung *post-test* untuk indikator 2 siswa kelas X MIA SMA Negeri 8 Padang tanpa menerapkan permainan *bingo* dalam pembelajaran huruf *hiragana* berada dalam kualifikasi “baik sekali” dengan nilai 85,71. Dengan begitu, untuk indikator 2 nilai rata-rata siswa kelas X MIA SMA Negeri 8 Padang tanpa menerapkan permainan *bingo* lebih baik pada siswa kelas X MIA SMA Negeri 8 Padang dengan menerapkan permainan *bingo*.

Ketiga, nilai rata-rata hitung *post-test* untuk indikator 3 [menulis huruf *hiragana* sesuai dengan *hitsujun* (urutan penulisan)] siswa kelas X MIA dengan menerapkan permainan *bingo* dalam pembelajaran huruf *hiragana* berada dalam kualifikasi “lebih dari cukup” dengan nilai 65,62. Sedangkan nilai rata-rata hitung *post-test* untuk indikator 3 siswa X MIA tanpa menerapkan permainan *bingo* dalam pembelajaran huruf *hiragana* berada dalam kualifikasi “kurang” dengan nilai 40,17. Dengan begitu, untuk indikator 3 nilai rata-rata siswa kelas X MIA SMA Negeri 8 dengan menerapkan permainan *bingo* lebih baik pada siswa kelas X MIA SMA Negeri 8 Padang tanpa menerapkan permainan *bingo*.

Keempat, nilai rata-rata hitung *post-test* untuk indikator 4 (membaca dan menulis kosakata dalam huruf *hiragana*) siswa kelas X MIA dengan menerapkan permainan *bingo* dalam pembelajaran huruf *hiragana* berada dalam kualifikasi “baik” dengan nilai 78,03. Sedangkan nilai rata-rata hitung *post-test* untuk indikator 1 siswa X MIA tanpa menerapkan permainan *bingo* dalam pembelajaran huruf *hiragana* berada dalam kualifikasi “lebih dari cukup” dengan nilai 71,86. Dengan begitu, untuk indikator 4 nilai rata-rata siswa kelas X MIA SMA Negeri 8 Padang dengan menerapkan permainan *bingo* lebih baik pada siswa kelas X MIA SMA Negeri 8 Padang tanpa menerapkan permainan *bingo*.

- b. Pengaruh *Ludo word game* Secara Berkelompok terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang Oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 8 Padang

Ditinjau dari hasil *post-test* penguasaan huruf *hiragana* siswa kelas X MIA SMA Negeri 8 Padang, hasil penguasaan huruf *hiragana* dengan

menerapkan permainan *bingo* lebih tinggi dari pada tanpa menerapkan permainan *bingo*. Hal ini terbukti dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penguasaan huruf *hiragana* siswa kelas X MIA SMA Negeri 8 Padang dengan menerapkan permainan *bingo* berada pada kualifikasi baik dengan nilai rata-rata 78,35. Sedangkan penguasaan huruf *hiragana* siswa kelas X MIA SMA Negeri 8 Padang tanpa menerapkan permainan *bingo* berada pada kualifikasi lebih dari cukup dengan nilai rata-rata 70,82. Demikian juga, dengan uji hipotesis yang dilakukan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($1,82 > 1,69$) pada taraf signifikan 0,05. Dengan kata lain, penerapan permainan *bingo* dalam pembelajaran huruf *hiragana* cukup efektif dalam meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* siswa kelas X MIA SMA Negeri 8 Padang.

5. PENUTUP

a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan dua hal berikut. Pertama, penguasaan huruf *hiragana* siswa kelas X MIA SMA Negeri 8 Padang dengan menerapkan permainan *bingo* berada pada kualifikasi baik dengan nilai rata-rata 78,35. Sedangkan penguasaan huruf *hiragana* siswa kelas X MIA SMA Negeri 8 Padang tanpa menerapkan permainan *bingo* berada pada kualifikasi lebih dari cukup dengan nilai rata-rata 70,82.

Kedua, penerapan permainan *bingo* dalam pembelajaran huruf *hiragana* siswa kelas X MIA SMA Negeri 8 Padang cukup efektif. Hal ini dikarenakan siswa pada kelas yang menerapkan permainan *bingo* lebih mampu menguasai huruf *hiragana*, dan siswa juga dapat membaca dan menulis kosakata dalam huruf *hiragana* dari pada siswa pada kelas yang tidak menerapkan permainan *bingo* pada proses pembelajaran huruf *hiragana*. Hal ini dibuktikan dengan uji hipotesis yang dilakukan yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($1,82 > 1,69$) pada taraf signifikan 0,05. Jadi, disimpulkan bahwa penguasaan huruf *hiragana* siswa kelas X MIA SMA Negeri 8 Padang dengan menerapkan permainan *bingo* lebih baik tanpa menerapkan permainan *bingo*.

b. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian, maka dikemukakan saran-saran berikut. Dalam proses mengajar huruf *hiragana*, disarankan kepada guru mata pelajaran bahasa Jepang untuk menerapkan permainan *bingo* khususnya dalam pembelajaran huruf

hiragana. Hal tersebut dikarenakan permainan *bingo* dapat meningkatkan antusias siswa sehingga siswa lebih aktif saat berlangsungnya proses pembelajaran. Kemudian, kepada peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian tentang penguasaan huruf *hiragana* dan huruf bahasa Jepang lainnya (*katakana* dan *kanji*) dengan menerapkan media yang lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alim, Burhanuddin. 2014. *Ayo Belajar Bahasa Jepang*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Pratiwi, Ismayani Widya. 2015. "Efektivitas Permainan *Bingo* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf *Hiragana* SMA PGRI 1 Temanggung". *skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sari, Kharisma. 2014. "Efektivitas Penggunaan Media *Bingo* Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Yogyakarta". *skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sutedi, Dedi. 2011. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: UPI Press
- Tarigan, Hendri Guntur. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Zalman, Hendri. 2014. *Kosa Kata Bahasa Jepang*. Padang: UNP Press.