



EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODIFIKASI *GAME Pictionary* TERHADAP PENGUASAAN *GOI* SISWA SMA

Devani Oktafiana¹, Nova Yulia²

¹(Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang), Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar, Padang, 25173

²Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang), Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar, Padang, 25173

Email Penulis : Devanioktafiana05@email.com

Sejarah Artikel

Submit : 2023-03-21
Diterima : 2023-07-04
Diterbitkan : 2023-07-05

Abstrak

The common obstacles students faced when learning Japanese is the lack of mastery of goi. SMAN 1 Tilatang Kamang is one of the elective lessons. From the information obtained by observations and interviews that have been conducted with teachers and students, it can be seen that the ability of the 12 grade students at SMAN 1 Tilatang Kamang in the aspect of mastery of goi is still lacking. One of the reasons is the lack of student interest in learning goi, and the goi that had been studied before became forgotten. Therefore, certain techniques are needed to increase student interest and ways to make it easier for students to learn goi. The use of Pictionary game modifications is possible to overcome this issue. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the Pictionary game modifications on goi mastery in 12 grade students at SMA Negeri 1 Tilatang Kamang. This research is a quantitative experiment with a posttest only control group design. The data was taken from the total research sample for class 12 IPA 2 and class 12 IPS 3 with a total of 68 people. Based on the results of the t-test, it was concluded that the alternative hypothesis (H1) was accepted at a significant level of 5% because of the t-count > t-table (3.46 > 2.00), which means that the mastery of goi in the experimental class was much different from the control class. In other words, the use of the Pictionary game modification is effective with goi mastery.

Kata Kunci:

Efektivitas, Game Pictionary, Goi

PENDAHULUAN

Dalam berkomunikasi, bahasa merupakan hal yang penting untuk berinteraksi dengan sesama manusia. Sutedi (2003:2) berpendapat bahwa bahasa digunakan dalam menyampaikan ide, pikiran, hasrat dan keinginan. Adanya bahasa menjadi salah satu sarana komunikasi yang bisa membuat lawan bicara mengerti maksud dan tujuan pembicara. Ketika kita menyampaikan ide, pikiran, hasrat dan keinginan kepada seseorang baik secara lisan maupun secara tertulis, orang tersebut bisa menangkap apa yang kita maksud, tiada lain karena ia memahami makna (imi) yang dituangkan melalui bahasa tersebut. Yulia dan Hendri (2018) berpendapat bahwa

secara mendasar ada empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh individu-individu ketika mempelajari bahasa, baik itu bahasa ibu, bahasa kedua, maupun bahasa asing.

Secara umum, di Indonesia terdapat tiga jenis bahasa yang dipelajari yaitu bahasa daerah, bahasa Indonesia dan bahasa asing. Bahasa asing yang dipelajari salah satunya adalah bahasa Jepang. Dalam mempelajari bahasa Jepang, kurangnya penguasaan goi menjadi kendala umum bagi pelajar. Jadi, sedikit banyaknya goi yang dikuasai akan mempengaruhi keterampilan seseorang dalam berkomunikasi. Tarigan (2011:2) juga berpendapat bahwa kualitas seseorang dalam berbahasa tergantung pada kosakata yang dikuasai, semakin banyak maka semakin terampil seseorang dalam berkomunikasi. Goi ini sangat penting dalam pembelajaran bahasa Jepang. Hal ini sesuai dengan pendapat Dahidi (2009:97) bahwa penguasaan goi yang memadai adalah faktor penunjang untuk mempermudah dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan.

SMAN 1 Tilatang Kamang merupakan salah satu sekolah yang mempunyai pelajaran bahasa Jepang. Bahasa Jepang di sekolah ini dijadikan salah satu pelajaran lintas minat. Dari hasil pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran dan siswa sebelum dilakukannya penelitian pada tanggal 23 Agustus 2022, diperoleh informasi bahwa kemampuan siswa kelas XII SMAN 1 Tilatang Kamang kemampuan siswa pada aspek penguasaan goi masih kurang. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya minat siswa dalam mempelajari goi, dan goi yang sudah dipelajari sebelumnya sudah lupa.

Berdasarkan penjabaran di atas, kurangnya minat siswa menjadi permasalahan lemahnya kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang siswa. Saraswati (2015) berpendapat permasalahan tersebut dapat diatasi dengan penguasaan teknik pembelajaran yang tepat. Teknik menurut Suyatno (2004:15) merupakan cara kongkret yang dipakai saat proses pembelajaran berlangsung. Game sebagai teknik pembelajaran digunakan untuk menghilangkan rasa bosan dan memberikan motivasi kepada siswa. Untuk meningkatkan kemampuan tersebut diperlukan game yang dapat melatih goi yang baru diajarkan maupun yang sudah diajarkan sebelumnya. Salah satu game yang bisa digunakan yaitu game Pictionary. Game pictionary merupakan game menebak kata atau frasa dari gambar.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektivitasan dari game Pictionary yang dimodifikasi dengan media yang lebih sederhana seperti spidol, kartu, pensil dan papan tulis. Penelitian ini diharapkan bermanfaat dan menambah wawasan mengenai game Pictionary serta menambah ilmu mengenai goi untuk meningkatkan kualitas keterampilan dalam berbahasa Jepang.

METODE PENELITIAN

Dalam bagian ini menjelaskan alasan penerapan pendekatan, metode, prosedur atau teknik tertentu yang digunakan untuk memilih dan menganalisis informasi yang ditemukan. Bagian ini juga berisi langkah validasi dan reliabilitas data yang ditemukan.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Creswell (2012:13) penelitian kuantitatif adalah bagaimana sebuah variabel mempengaruhi variabel lainnya. Kemudian Arikunto (2006:12)

mengatakan bahwa penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang diawali dengan mengumpulkan data dan didapatkan hasilnya yang banyak menggunakan angka-angka.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Menurut Sutedi (2011:64) penelitian eksperimen adalah salah satu metode yang tergolong sering digunakan dalam bidang pengajaran dimana tujuan dari metode ini yaitu untuk menguji keefektifitasan dan efisiensi dari suatu pendekatan, metode, teknik, atau media pengajaran dan pembelajaran, sehingga jika hasilnya positif dapat diterapkan, begitupun sebaliknya jika hasilnya negatif. Jenis eksperimen ini disebut eksperimen semu (quasi experiment) yaitu metode penelitian yang dalam pelaksanaannya tidak menggunakan penugasan random (random assignment) melainkan dengan menggunakan kelompok yang sudah ada. Rancangan dari penelitian ini menurut Sugiyono (2016:114) yaitu mempunyai kelas kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Desain yang digunakan yaitu *posttest only control group design*. Menurut Arikunto (2010:212) Desain ini adalah desain yang menggunakan sekelompok subjek penelitian dari suatu populasi, kemudian dikelompokkan menjadi dua kelompok kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelompok eksperimen diberikan treatment sedangkan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan.

Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (terikat). Sugiyono (2016:68) berpendapat bahwa variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat), sedangkan variabel dependen atau terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah modifikasi game pictionary. Sedangkan variabel terikatnya adalah penguasaan goi siswa kelas XII IPA 2 dan XII IPS 3 SMAN 1 Tilatang Kamang.

Populasi dalam penelitian dibutuhkan sebagai tempat adanya objek yang akan diteliti sehingga suatu penelitian dapat dilaksanakan. Sugiyono (2013:117) berpendapat bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi menurut Arikunto (2014:173) adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII IPA 2 dan XII IPS 3 dengan total jumlah 68 siswa.

Sedangkan Sampel menurut Darmadi (2013:50) yaitu sebagian dari populasi yang dijadikan objek/subjek penelitian. Sedangkan Sutedi (2011:179) berpendapat bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah Total sampling menurut Sugiyono (2007) adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan jumlah populasi, dimana data sampel yang digunakan harus memenuhi inklusi dan eksklusi yang ditetapkan. Sugiyono juga menuliskan bahwa jika jumlah populasi yang adakurang dari 100, maka seluruh populasi yang ada dijadikan sampel penelitian. Sampel pada penelitian ini diambil dari dua kelas XII SMAN 1 Tilatang Kamang yaitu kelas XII IPA 2 (eksperimen) dan XII IPS 3 (kelas kontrol) dengan total 68 siswa.

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti dalam memperoleh data. Menurut Sugiyono (2014) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Dalam penelitian ini jenis instrumen yang digunakan yaitu, tes.

Tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu satuan program pengajaran tertentu (Sutedi, 2009:157). Sedangkan Arikunto (2014:193) berpendapat bahwa tes merupakan serentetan pertanyaan, atau latihan guna mengukur keterampilan, pengetahuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan adalah tes goi.

Tes yang diberikan bertujuan untuk dapat mendapatkan informasi mengenai kemampuan sampel dalam menguasai goi setelah dan tanpa diterapkan media modifikasi game pictionary. Jenis tes yang diberikan adalah tes objektif. Djiwandono (2010:36) berpendapat bahwa tes objektif merupakan tes yang penskorannya dapat dilakukan dengan tingkat objektivitas yang tinggi. penskoran tes objektif dilakukan dengan menggunakan kunci jawaban berisi daftar jawaban benar sebagai pegangan penskoran.

Dalam penelitian ini tes yang digunakan yaitu tes pilihan ganda. Djiwandono (2010:14) berpendapat bahwa tes pilihan ganda merupakan tes objektif yang setiap butirnya memiliki lebih dari dua pilihan jawaban. Alasan peneliti menggunakan tes ini yaitu agar peneliti lebih objektif dalam memeriksa lembar jawaban, menentukan bobot skornya dan juga memudahkan dalam menganalisis butir soal karena yang digunakan adalah analisis butir yang terdiri dari 4 pilihan jawaban yaitu (A), (B), (C), dan (D). Dari semua pilihan yang tersedia hanya satu yang benar disebut jawaban kunci. Pilihan lain merupakan jawaban yang salah atau disebut juga jawaban pengecoh. Adapun kisi-kisi soal tes adalah sebagai berikut :

KI 3 : Siswa mampu mengidentifikasi goi dengan tepat

KD 3 : Siswa mampu mengidentifikasi goi sesuai arti, gambar dan sesuai kalimat.

Indikator :

- a. Siswa mampu mengidentifikasi goi sesuai arti
- b. Siswa mampu mengidentifikasi goi sesuai gambar
- c. Siswa mampu mengisi kalimat yang rumpang dengan goi yang tepat

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu, peneliti melaksanakan pembelajaran yang berbeda pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol dilaksanakan dengan media *power point* dan strategi tanya jawab tanpa menggunakan modifikasi *game pictionary*. Sedangkan kelas eksperimen dilaksanakan dengan media *power point* dan teknik modifikasi *game Pictionary*. Pada tahapan ini diberikan *treatment* (perlakuan) sebanyak 4 kali kelas kontrol dan kelas eksperimen, dan diberikan tes pada pertemuan kelima berupa *post test*. Setelah itu, peneliti mengumpulkan data dan melakukan pemeriksaan hasil tes berdasarkan indikator yang ditentukan, member skor, mengkonversi skor menjadi nilai, mengolah data, menarik kesimpulan, dan menulis laporan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan Penelitian

Temuan penelitian ini merupakan hasil yang didapatkan penelitian dari tes penguasaan goi berbentuk tes objektif pilihan ganda berjumlah 30 butir soal. Sampel penelitian yaitu kelas XII MIPA 2 dan kelas XII IPS 3. Setelah data tes (post test) terkumpul, kemudian dilakukan penskoran dan skor dikonversi kembali menjadi nilai. Barulah didapatkan data secara keseluruhan pada penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian di SMAN 1 Tilatang Kamang terjadi peningkatan hasil belajar siswa untuk kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 82,79, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 68,23, sehingga kelas eksperimen berada pada kualifikasi ‘baik’, sedangkan kelas kontrol berada pada kualifikasi ‘lebih dari cukup’. Ditinjau dari indikator, kelas eksperimen untuk indikator 1 memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,35 berada pada kualifikasi ‘baik sekali’, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 61,17 berada pada kualifikasi ‘cukup’, indikator 2 kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 88,82 berada pada kualifikasi ‘baik sekali’, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 78,82 berada pada kualifikasi ‘baik’. dan indikator 3 kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 73,23 berada pada kualifikasi ‘lebih dari cukup’, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata 65,88 berada pada kualifikasi ‘lebih dari cukup’.

Berdasarkan hasil statistik, dapat dilihat dari hasil belajar siswa kelas eksperimen memperoleh hasil uji-t yaitu thitung > ttabel ($3,51 > 1,66$) pada taraf signifikan 0,05 (5%). Setelah dilakukan uji-t, maka dapat disimpulkan bahwa modifikasi game pictionary efektif terhadap penguasaan goi siswa kelas XII lintas minat bahasa Jepang SMA Negeri 1 Tilatang Kamang. Data secara keseluruhan dapat dilihat pada Deskripsi Data, Analisis Data, dan Pembahasan di bawah ini.

Deskripsi Data

Deskripsi data dalam penelitian ini merupakan hasil yang didapatkan penelitian dari tes penguasaan goi yang berbentuk tes objektif pilihan ganda berjumlah 30 butir soal. . Sampel penelitian yaitu kelas XII MIPA 2 dan kelas XII IPS 3. Setelah data tes (post test) terkumpul, kemudian dilakukan penskoran dan skor dikonversi kembali menjadi nilai. Barulah didapatkan data secara keseluruhan pada penelitian ini.

Berikut tabel perbandingan antara hasil hitung Nilai Maksimal, Nilai Minimal, Rata-Rata, Dan Simpangan Baku Post Test.

Tabel 1. Deskripsi Data Penguasaan Goi kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas Sampel	Nilai Max	Nilai Min	Rata-rata (M)	Simpangan Baku (sd)
Eksperimen	100	36	82,8	14,94
Kontrol	100	33	68,23	18,93

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu sebesar 82,8, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 68,23. Standar deviasi pada kelas eksperimen diperoleh sebesar 14,94, sedangkan kelas kontrol diperoleh sebesar 18,93.

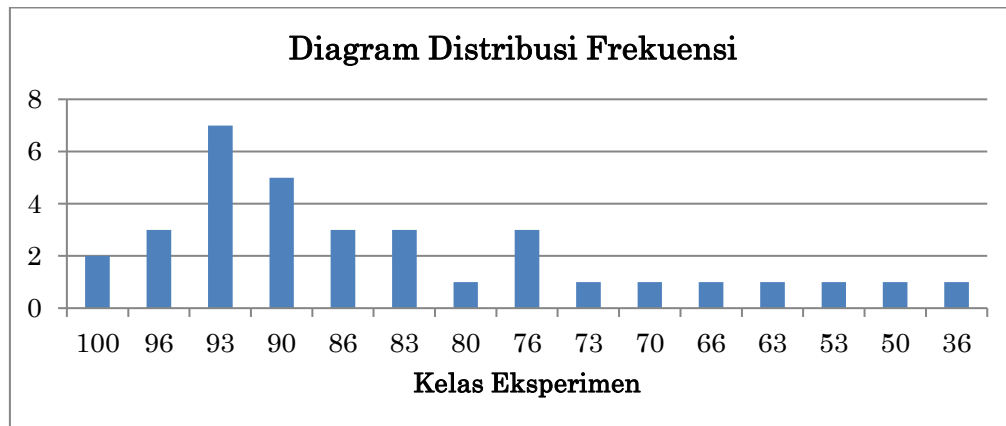
Setelah ditentukan rata-rata hitung dan standar deviasi nilai penguasaan goi kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya membuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Penguasaan *Goi* kelas Eksperimen dan Kontrol

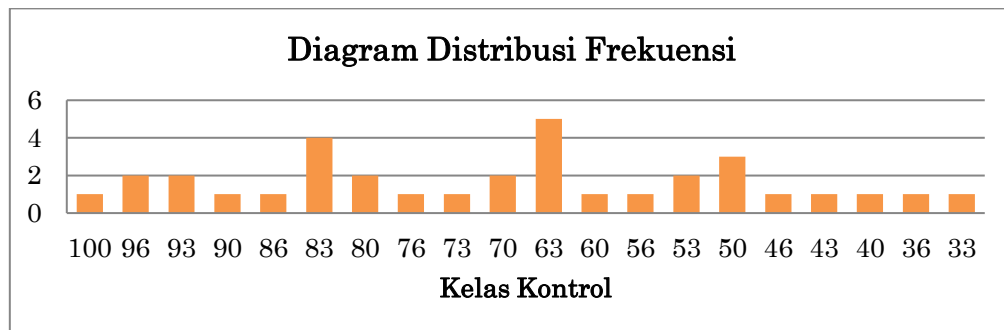
No	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Nilai	Frekuensi	Nilai	Frekuensi
1	100	2	100	1
2	96	3	96	2
3	93	7	93	2
4	90	5	90	1
5	86	3	86	1
6	83	3	83	4
7	80	1	80	2
8	76	3	76	1
9	73	1	73	1
10	70	1	70	2
11	66	1	63	5
12	63	1	60	1
13	53	1	56	1
14	50	1	53	2
15	36	1	50	3
16			46	1
17			43	1
18			40	1
19			36	1
20			33	1
Jumlah		34	34	

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas siswa pada kelas eksperimen mendapatkan nilai 100 berjumlah 2 orang, nilai 96 berjumlah 3 orang, nilai 93 berjumlah 7 orang, nilai 90 berjumlah 5 orang, nilai 86 berjumlah 3 orang, nilai 83 berjumlah 3 orang, nilai 80 berjumlah 1 orang, nilai 76 berjumlah 3 orang, nilai 73 berjumlah 1 orang, nilai 70 berjumlah 1 orang, nilai 66 berjumlah 1 orang, nilai 63 berjumlah 1 orang, nilai 53 berjumlah 1 orang, nilai 50 berjumlah 1 orang, dan nilai 36 berjumlah 1 orang.

Pada kelas kontrol distribusi frekuensi siswa mendapat nilai 100 berjumlah 1 orang, nilai 96 berjumlah 2 orang, nilai 93 berjumlah 2 orang, nilai 90 berjumlah 1 orang, nilai 86 berjumlah 1 orang, nilai 83 berjumlah 4 orang, nilai 50 berjumlah 1 orang, nilai 76 berjumlah 1 orang, nilai 73 berjumlah 1 orang, nilai 70 berjumlah 2 orang, nilai 63 berjumlah 5 orang, nilai 60 berjumlah 1 orang, nilai 56 berjumlah 1 orang, nilai 53 berjumlah 2 orang, nilai 50 berjumlah 1 orang, nilai 46 berjumlah 1 orang, nilai 43 berjumlah 1 orang, nilai 40 berjumlah 1 orang, nilai 36 berjumlah 1 orang, dan nilai 33 berjumlah 1 orang. Selanjutnya data dari tabel di atas, di deskripsikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram Batang Penguasaan *Goi* Kelas Eksperimen



Gambar 2. Diagram Batang Penguasaan *Goi* kelas Kontrol

Berdasarkan diagram di atas, diketahui nilai terendah kelas eksperimen adalah 36, sedangkan nilai terendah kelas kontrol adalah 33. Selanjutnya nilai tertinggi kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 100. Selain itu, nilai yang paling mencolok pada kelas eksperimen yaitu nilai 93 sebanyak 7 orang dan nilai 90 sebanyak 5 orang. Pada kelas kontrol nilai yang paling mencolok yaitu nilai 63 sebanyak 5 orang dan nilai 83 sebanyak 4 orang.

Selanjutnya data dari diagram batang di atas dikonversi pada sistem penilaian sekolah yang menerapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 80. Maka dapat dilihat dari hasil penguasaan *goi* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

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

Kelas Eksperimen		KKM (80)	Kelas Kontrol	
Frekuensi	Persentase		Frekuensi	Persentase
24	70,60%	≥KKM	13	38,23%
10	29,41 %	≤KKM	21	61,76%

Berdasarkan tabel di atas, nilai penguasaan *goi* dengan menggunakan modifikasi game pictionary pada kelas eksperimen diklasifikasikan menjadi dua kelompok. Pertama, jumlah siswa yang nilainya \geq KKM berjumlah 24 orang dengan persentase 70,60%. Kedua, jumlah siswa yang nilainya \leq KKM berjumlah 10 orang dengan persentase 29,41%. Selanjutnya, nilai penguasaan *goi* tanpa menggunakan media modifikasi game pictionary pada kelas kontrol diklasifikasikan dua kelompok. Pertama, jumlah siswa yang nilainya \geq KKM berjumlah 13 orang dengan persentase

38,23%. Kedua, jumlah siswa yang nilainya \leq KKM berjumlah 21 orang dengan persentase 61,76%.

Analisis Data

Pada penelitian ini terdapat 3 indikator yang digunakan pada pembelajaran yang akan dianalisis adalah data penguasaan goi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1. Indikator 1

Berdasarkan analisis data penguasaan goi siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk indikator 1 yaitu siswa mampu mengidentifikasi goi sesuai arti. Hasil perhitungan nilai max, nilai min, standar deviasi, mean, median, modus untuk indikator 1 dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Standar Deviasi, Mean, Median, dan Modus Siswa kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 1

Hasil Perhitungan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai Max	97	100
Nilai Min	70,6	41
Standar Deviasi	12,95	28,45
Mean	87,35	61,17
Median	88,23	48,52
Modus	88,23	47

Berdasarkan tabel di atas, diketahui rata-rata hitung untuk indikator 1 kelas kontrol lebih rendah daripada kelas eksperimen yaitu 87,35, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 61,17.

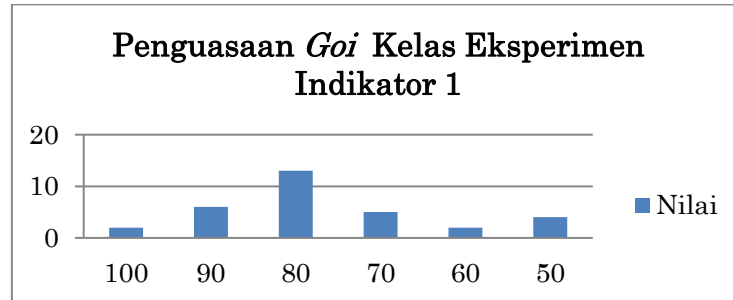
Standar deviasi untuk indikator 1 pada kelas eksperimen diperoleh sebesar 6,79, sedangkan kelas kontrol diperoleh sebesar 22,73. Selanjutnya, rentangan skor indikator 1 untuk kelas eksperimen memperoleh nilai 88,23, dan untuk kelas kontrol sebesar 48,52. Setelah ditentukan rata-rata hitung dan standar deviasi nilai penguasaan goi kelas eksperimen dan kelas kontrol pada indikator 1, selanjutnya membuat tabel distribusi frekuensi.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Penguasaan *Goi* Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 1

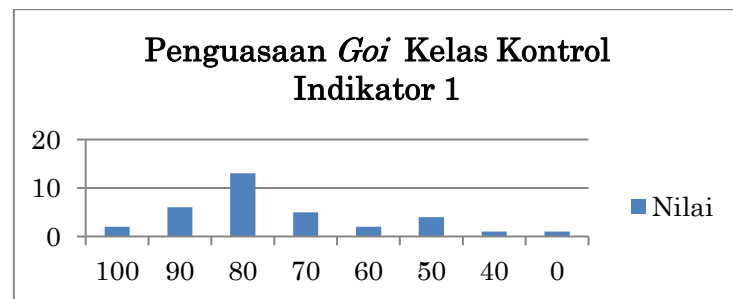
No.	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Nilai	Frekuensi	Nilai	Frekuensi
1.	100	16	100	4
2.	90	7	90	3
3.	80	5	80	6
4.	70	3	70	2
5.	50	1	60	3
6.	40	2	50	5
7.			40	5
8.			30	4

9	20	2
Jumlah	34	34

Selanjutnya, data dalam tabel tersebut dideskripsikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut.



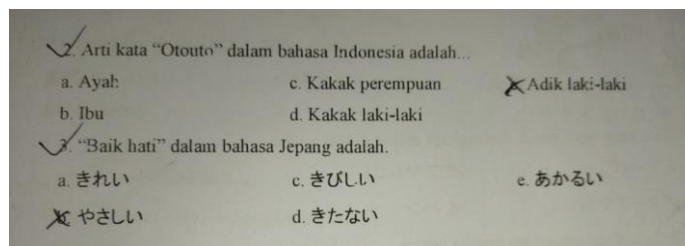
Gambar 3. Diagram batang Penguasaan Goi Siswa Kelas Eksperimen Untuk Indikator 1

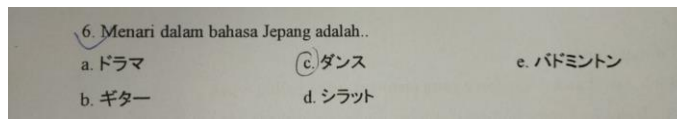


Gambar 4. Diagram batang Penguasaan Goi Siswa kelas Kontrol Untuk Indikator 1

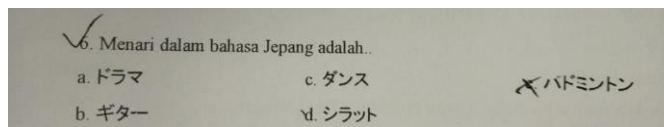
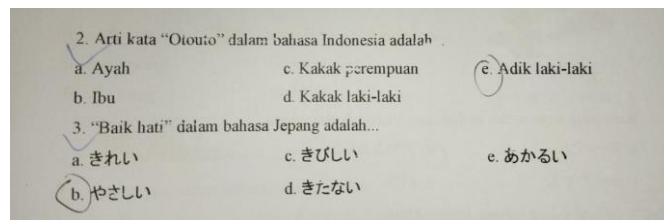
Berdasarkan kedua diagram di atas, nilai tertinggi untuk indikator 1 antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 100 sebanyak 16 orang di kelas eksperimen dan 4 orang di kelas kontrol. Selanjutnya, untuk nilai terendah pada kelas eksperimen untuk indikator 1 yaitu 1 orang dengan nilai 40, sedangkan untuk nilai terendah kelas kontrol untuk indikator 1 yaitu 1 orang dengan nilai 20. Selain itu, nilai yang mencolok pada kelas eksperimen adalah nilai 100 sebanyak 16 orang dan nilai 90 sebanyak 7 orang. Sedangkan, untuk kelas kontrol terlihat nilai yang mencolok adalah nilai 80 sebanyak 6 orang serta nilai 50 dan 40 sebanyak 5 orang.

Berikut dapat dilihat kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam menjawab beberapa butir soal untuk indikator 1 (Siswa mampu mengidentifikasi goi sesuai arti).





Gambar 5. Lembar Jawaban Siswa Kelas Eksperimen Sampel (KE 01) Dalam Menjawab Beberapa Butir Soal Untuk Indikator 1



Gambar 6. Lembar Jawaban Siswa Kelas Kontrol Sampel (KK 05) Dalam Menjawab Beberapa Butir Soal Untuk Indikator 1

Berdasarkan dua lembar jawaban di atas, yaitu butir soal yang tergolong dalam indikator 1 untuk kategori (Siswa mampu mengidentifikasi goi sesuai arti) sebanyak 10 soal, siswa dengan kode sampel KE 01 dan KK 05 memilih jawaban yang tepat. Hal ini disebabkan karena siswa tersebut memiliki penguasaan goi yang baik dalam mengidentifikasi goi sesuai arti.

2. Indikator 2

Berdasarkan analisis data penguasaan goi siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk indikator (Siswa mampu mengidentifikasi goi sesuai gambar). Hasil perhitungan nilai max, nilai min, standar deviasi, mean, median, modus untuk indikator 2 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Standar Deviasi, Mean, Median, dan Modus Siswa kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 2

Hasil Perhitungan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai Max	100	100
Nilai Min	44,11	41,17
Standar Deviasi	16,74	20,78
Mean	88,82	78,82
Median	92,64	86,76
Modus	100	97

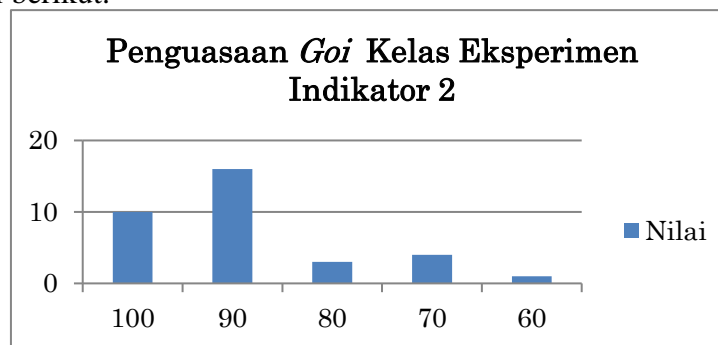
Berdasarkan tabel di atas, diketahui rata-rata hitung untuk indikator 2 kelas kontrol lebih rendah dari kelas eksperimen yaitu 78,82, sedangkan kelas eksperimen untuk indikator 2 memperoleh rata-rata nilai sebesar 88,82. Standar deviasi kelas

eksperimen untuk indikator 2 diperoleh sebesar 16,74, sedangkan kelas kontrol sebesar 20,78. Selanjutnya rentangan skor indikator 2 untuk kelas eksperimen memperoleh skor sebesar 92,64, sedangkan untuk kelas kontrol sebesar 86,76. Setelah ditentukan rata-rata hitung dan standar deviasi nilai penguasaan goi kelas eksperimen dan kelas kontrol pada indikator 2, sealnjutnya membuat tabel distribusi frekuensi.

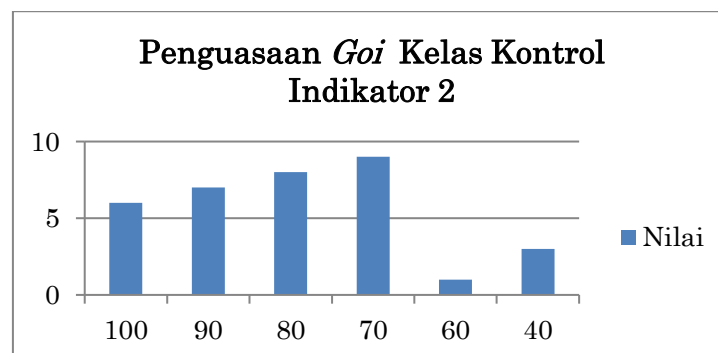
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Penguasaan *Goi* Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 2

No.	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Nilai	Frekuensi	Nilai	Frekuensi
1.	100	10	100	6
2.	90	16	90	7
3.	80	3	80	8
4.	70	4	70	9
5.	60	1	60	1
6.			40	3
Jumlah		34		34

Selanjutnya data dalam tabel tersebut dideskripsikan dalam bentuk diagram batang seperti berikut.



Gambar 7. Diagram batang Penguasaan *Goi* Siswa Kelas Eksperimen Untuk Indikator 2

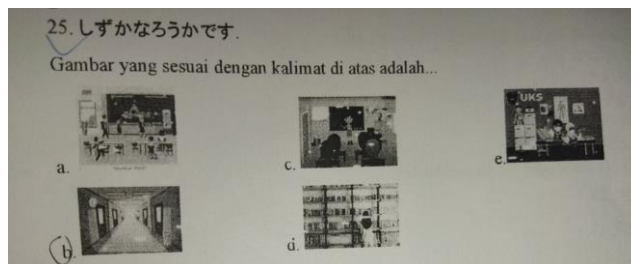
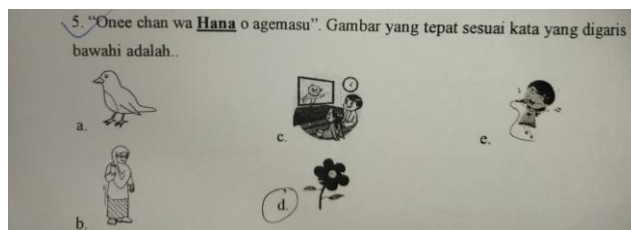
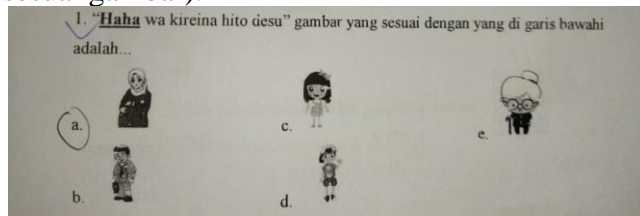


Gambar 8. Diagram batang Penguasaan *Goi* Siswa Kelas Kontrol Untuk Indikator 2

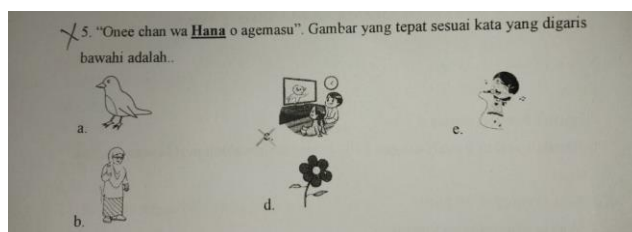
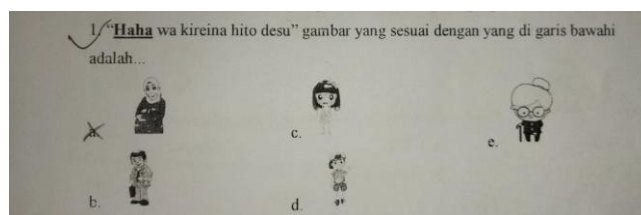
Berdasarkan diagram di atas, diketahui nilai terendah kelas eksperimen untuk indikator 2 adalah 60, sedangkan kelas kontrol untuk indikator 2 nilai terendah adalah 40. Sebaliknya, untuk nilai tertinggi untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol pada indikator 2 sama-sama memperoleh nilai 100. Nilai yang mencolok untuk

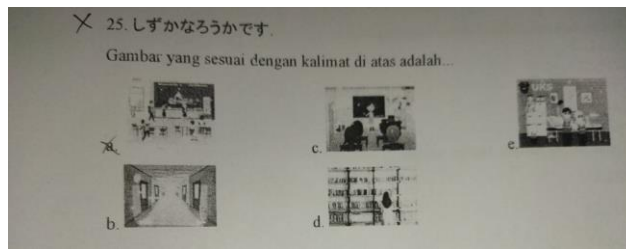
indikator 2 pada kelas eksperimen yaitu sebesar 90 sebanyak 16 orang, sedangkan pada kelas kontrol terdapat nilai mencolok sebesar 70 sebanyak 9 orang.

Berikut ini dapat dilihat dari lembar jawaban siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam menjawab beberapa butir soal untuk indikator 2 (Siswa mampu mengidentifikasi goi sesuai gambar).



Gambar 9. Lembar Jawaban Siswa Kelas Eksperimen Sampel (KE 01) dalam menjawab beberapa butir soal untuk Indikator 2





Gambar 10. Lembar Jawaban Siswa Kelas Kontrol Sampel (KK 26) dalam menjawab beberapa butir soal untuk Indikator 2

Berdasarkan dua lembar jawaban di atas, yaitu butir soal yang tergolong dalam indikator 2 untuk kategori (Siswa mampu mengidentifikasi *goi* sesuai gambar) untuk indikator 2 terdapat 10 butir soal. Siswa dengan kode sampel 01 memilih jawaban yang tepat. Hal ini mungkin disebabkan siswa tersebut memiliki kemampuan mengidentifikasi *goi* sesuai gambar, sedangkan siswa dengan kode KK 26 memilih beberapa jawaban yang tidak tepat. Hal ini mungkin disebabkan siswa tersebut kurang kemampuannya dalam mengidentifikasi *goi* sesuai gambar.

3. Indikator 3

Berdasarkan analisis data kemampuan mengisi kalimat yang rumpang siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk indikator (Siswa mampu mengisi kalimat yang rumpang dengan *goi* yang tepat). Hasil perhitungan nilai max, nilai min, standar deviasi, mean, median, modus untuk indikator 3 dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 8. Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Standar Deviasi, Mean, Median, dan Modus siswa kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 3

Hasil Perhitungan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai Max	91,17	97
Nilai Min	44,11	35,29
Standar Deviasi	20,16	23,66
Mean	73,23	61,17
Median	83,82	66,17
Modus	91,17	0

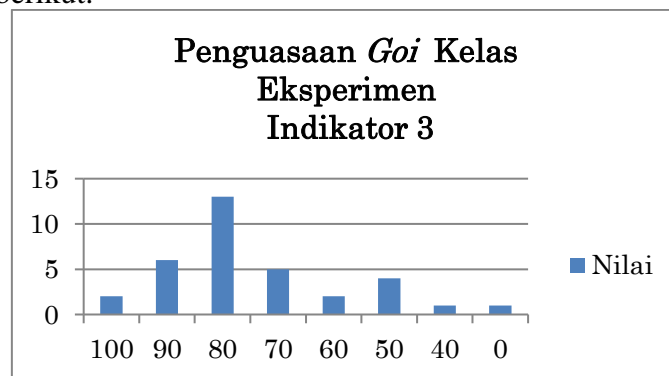
Berdasarkan tabel di atas, diketahui rata-rata hitung untuk indikator 3 kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol yaitu 73,23, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 61,17. Standar deviasi pada kelas eksperimen sebesar 20,16, sedangkan untuk kelas kontrol sebesar 23,66. Untuk rentangan skor pada kelas eksperimen sebesar 83,82 sedangkan untuk kelas kontrol sebesar 66,17. Setelah ditentukan rata-rata hitung dan standar deviasi nilai penguasaan *goi* kelas eksperimen dan kelas kontrol pada indikator 3, selanjutnya membuat tabel distribusi frekuensi.

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Penguasaan *Goi* Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 3

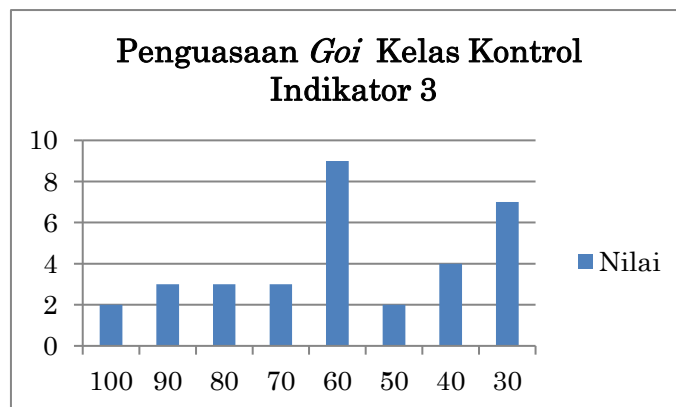
No.	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	
Nilai	Frekuensi	Nilai	Frekuensi

1.	100	2	100	2
2.	90	6	90	3
3.	80	13	80	3
4.	70	5	70	3
5.	60	2	60	9
6.	50	4	50	2
7.	40	1	40	4
8.	0	1	30	7
Jumlah		34		34

Selanjutnya, data dalam tabel tersebut dideskripsikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut.



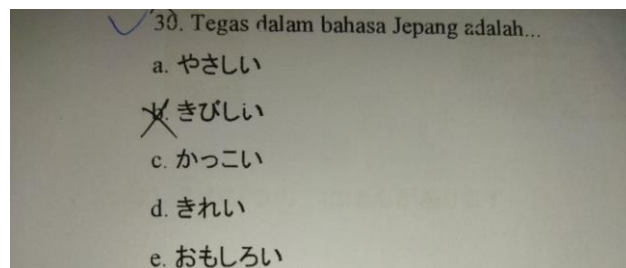
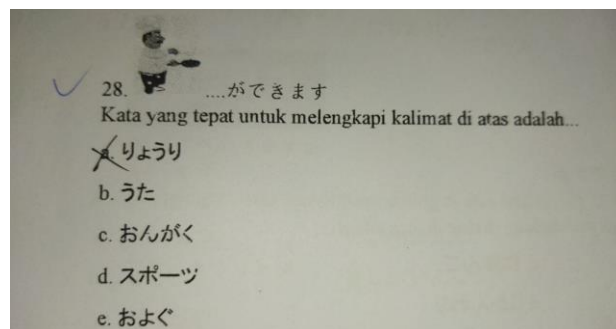
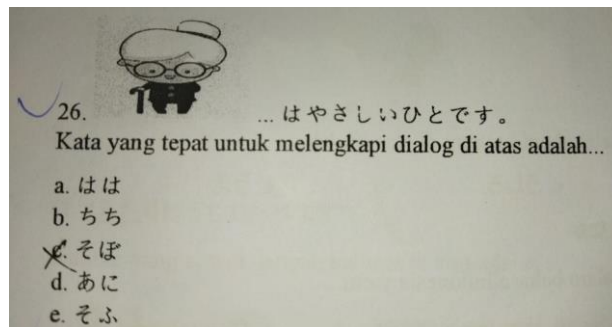
Gambar 11. Diagram batang Kemampuan Penguasaan *Goi* Siswa Kelas Eksperimen Untuk Indikator 3



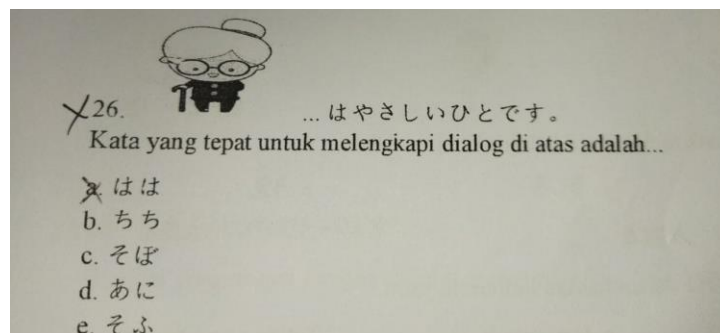
Gambar 12. Diagram batang Penguasaan *Goi* Siswa Kelas Kontrol Untuk Indikator 3

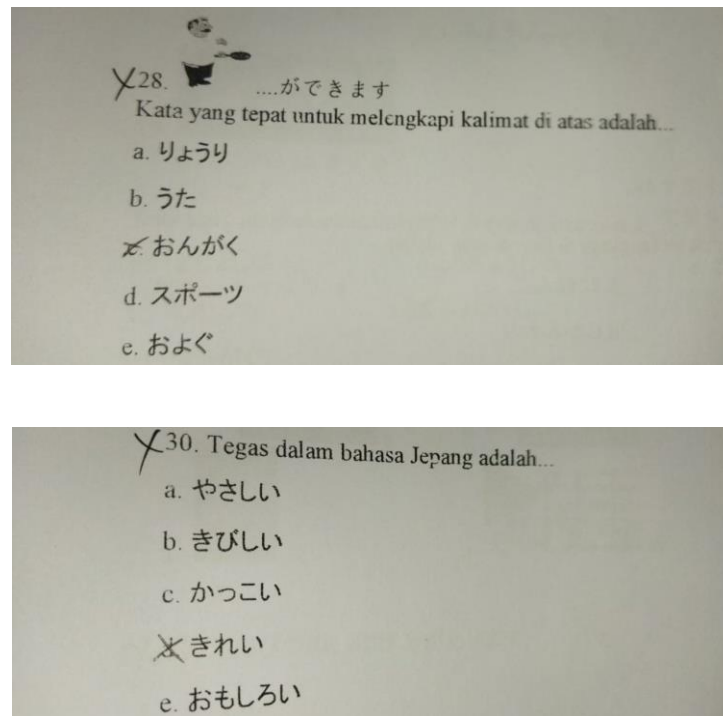
Berdasarkan diagram di atas, diketahui nilai terendah kelas eksperimen adalah 0, sedangkan nilai terendah di kelas kontrol untuk indikator 3 adalah 10. Kemudian, nilai tertinggi untuk kelas eksperimen pada indikator 3 adalah 90, sedangkan nilai tertinggi untuk kelas kontrol adalah 100. Pada kelas eksperimen terdapat nilai yang mencolok yaitu nilai 80 sebanyak 14 orang, sedangkan pada kelas kontrol nilai yang mencolok yaitu nilai 50 sebanyak 9 orang.

Berikut ini dapat dilihat dari lembar jawaban siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam menjawab beberapa butir soal untuk indikator 3 (Siswa mampu mengisi kalimat yang rumpang dengan *goi* yang tepat).



Gambar 13. Lembar Jawaban Siswa Kelas Eksperimen Sampel (KE 23) dalam menjawab beberapa butir soal untuk Indikator 3





Gambar 14. Lembar Jawaban Siswa Kelas Kontrol Sampel (KK 27) dalam menjawab beberapa butir soal untuk Indikator 3

Berdasarkan dua lembar jawaban di atas, yaitu butir soal yang tergolong dalam indikator 3 untuk kategori (Siswa mampu mengisi kalimat yang rumpang dengan goi yang tepat) untuk indikator 3 terdapat 10 butir soal. Siswa dengan kode sampel KE 23 dapat menuliskan jawaban dengan benar, karena siswa tersebut memiliki penguasaan goi yang baik dan bisa mengisi kalimat yang rumpang dengan goi yang tepat, sedangkan siswa kode sampel KK 27 kurang mampu menuliskan jawaban dengan benar. Hal ini disebabkan karena siswa tersebut kurangnya penguasaan goi.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, untuk indikator 1 (Siswa mampu mengidentifikasi goi sesuai arti). Diperoleh nilai rata-rata hitung posttest pada siswa kelas eksperimen dengan menggunakan modifikasi game pictionary sebesar 87,35. Sedangkan nilai rata-rata hitung posttest kelas kontrol tanpa menggunakan modifikasi game pictionary untuk indikator 1 sebesar 61,17. Jika nilai rata-rata tersebut dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kelas XII SMA Negeri 1 Tilatang Kamang untuk mata pelajaran bahasa Jepang, maka penguasaan goi siswa pada kelas eksperimen sudah memenuhi KKM dengan kualifikasi 'baik sekali'. Berbanding terbalik dengan kelas eksperimen, penguasaan goi siswa pada kelas kontrol untuk indikator 1 belum memenuhi KKM dengan kualifikasi 'cukup'.

Pada indikator 2 (Siswa mampu mengidentifikasi goi sesuai gambar). Nilai rata-rata hitung posttest pada kelas eksperimen dengan menggunakan modifikasi game pictionary untuk indikator 2 sebesar 88,82. Sedangkan nilai rata-rata hitung posttest pada kelas kontrol tanpa menggunakan modifikasi game pictionary untuk indikator 2 sebesar 78,82. Ini menyatakan untuk indikator 2, siswa kelas eksperimen

lebih unggul dari kelas kontrol. Jika nilai rata-rata tersebut dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) maka penguasaan goi siswa pada kelas eksperimen sudah memenuhi KKM dengan ‘baik sekali’, sedangkan kelas kontrol belum memenuhi KKM dengan kualifikasi ‘baik’.

Pada indikator 3 (Siswa mampu mengisi kalimat yang rumpang dengan goi yang tepat). Nilai rata-rata hitung posttest pada siswa kelas eksperimen dengan menggunakan modifikasi game pictionary sebesar 73,23. Sedangkan nilai rata-rata hitung posttest pada kelas kontrol tanpa menggunakan modifikasi game pictionary untuk indikator 3 sebesar 65,88. Jika nilai rata-rata tersebut dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol belum memenuhi KKM. Kelas eksperimen berada pada kualifikasi ‘lebih dari cukup’, sedangkan kelas kontrol berada pada kualifikasi ‘cukup’.

Lebih lanjut, ditinjau dari ketiga indikator baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol, indikator 1 dan 2 lebih baik daripada indikator 3. Hal ini disebabkan karena pada indikator 3 secara umum soal berada pada tingkat kesukaran yang sedang. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil analisis butir soal pada uji coba soal yang telah dilakukan.

Selanjutnya, jika dilihat dari standar $KKM \geq 80$ jumlah siswa kelas eksperimen yang memenuhi standar KKM berjumlah 24 orang, sedangkan kelas kontrol hanya berjumlah 13 orang. Ini menyatakan bahwa dengan menggunakan teknik modifikasi game pictionary lebih banyak memenuhi standar KKM dibandingkan dengan pembelajaran langsung dengan media power point.

Nilai akhir setelah diberikan perlakuan dengan dilihat dari hasil nilai rata-rata belajar siswa kelas XII IPA 2 sebagai kelas eksperimen sebesar 82,79, sedangkan hasil nilai rata-rata belajar siswa kelas XII IPS 3 sebagai kelas kontrol sebesar 68,23. Dari hasil rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol, kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol, maka dari analisis data akhir menunjukkan bahwa diperoleh $t_{hitung} = 3,51$, sedangkan $t_{tabel} = 1,66$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka ini membuktikan signifikan dari hipotesis yang diajukan oleh peneliti diterima.

Berdasarkan teori dan kajian pustaka yang telah digunakan peneliti, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen mengalami peningkatan dari kelas kontrol, dan penggunaan modifikasi game pictionary efektif digunakan terhadap penguasaan goi kelas XII lintas minat bahasa Jepang SMA Negeri 1 Tilatang Kamang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa modifikasi game pictionary efektif digunakan terhadap penguasaan goi siswa kelas XII lintas minat bahasa Jepang SMA Negeri 1 Tilatang Kamang, dan terjadi peningkatan hasil belajar siswa untuk kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 82,79, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 68,23, sehingga kelas eksperimen berada pada kualifikasi ‘baik’, sedangkan kelas kontrol berada pada kualifikasi ‘lebih dari cukup’. Ditinjau dari indikator, kelas eksperimen untuk indikator 1 memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,35 berada pada kualifikasi ‘baik sekali’, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 61,17 berada pada kualifikasi ‘cukup’, indikator 2 kelas

eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 88,82 berada pada kualifikasi 'baik sekali', sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 78,82 berada pada kualifikasi 'baik'. dan indikator 3 kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 73,23 berada pada kualifikasi 'lebih dari cukup', sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata 65,88 berada pada kualifikasi 'lebih dari cukup'.

Berdasarkan hasil statistik, dapat dilihat dari hasil belajar siswa kelas eksperimen memperoleh hasil uji-t yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,51 > 1,66$) pada taraf signifikan 0,05 (5%). Setelah dilakukan uji-t, maka dapat disimpulkan bahwa modifikasi game pictionary efektif terhadap penguasaan goi siswa kelas XII lintas minat bahasa Jepang SMA Negeri 1 Tilatang Kamang.

REFERENSI

- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, John. (2012). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dahidi, Sudjianto. (2009). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Dalman. (2014). *Keterampilan Membaca*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Putri, M. A. (2017). Permainan Pictionary pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang (Goi). Seminar Nasional Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Budaya Jepang: *Artikel Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Daring*, 2(71-80). Retrieved from <https://proceedingsminasan.fbs.unp.ac.id/index.php/minasan/article/view/46>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sutedi, Dedi. (2003). *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Tarigan, Guntur. (2011). *Pengajaran Analisis Kesalahan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Yulia, Nova, dkk.. (2018). Hubungan Penguasaan Goi dengan Kemampuan Dokkai Mahasiswa Tahun Masuk 2016 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang. *Omiyage: Jurnal Bahasa Dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 1(1), 91-92. Retrieved from <https://doi.org/10.24036/omg.v1i1.38>