



EFEKTIVITAS PERMAINAN BURSA KATA TERHADAP KEMAMPUAN *GOI* SISWA KELAS X IPS SMA N 4 PADANG

Wenni Dessari¹, Damai Yani²

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Padang

email: wenidessari@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh beberapa kendala yang dihadapi siswa dalam mempelajari *goi*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan bursa kata efektif terhadap penguasaan *goi* siswa kelas X IPS SMA N 4 Padang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis eksperimen semu desain penelitian *posttest-only control design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X SMA N 4 Padang yang belajar bahasa Jepang yang terdiri dari 5 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 164 orang. Sampel dalam penelitian ini yaitu X IPS 2 sebanyak 34 siswa sebagai kelas kontrol dan X IPS 3 sebanyak 32 siswa sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes tertulis berbentuk objektif. Hasil dari penelitian yaitu hipotesis (H_1) diterima, hal itu dapat dilihat dari t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($5,64 > 1,67$). Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan bursa kata efektif untuk meningkatkan penguasaan *goi* siswa kelas X IPS SMA N 4 Padang.

Kata kunci: Permainan bursa kata, penguasaan *goi*.

Abstract

This research is motivated by difficulties of students in learning vocabulary. This study aims to determine the effectiveness of bursa kata game on learning vocabulary skill students class X IPS SMA N 4 Padang. This research method is quantitative with kind of quasi experiment design posttest-only control design. The population of this research is the students of class X SMA N 4 Padang learn Japanese language consist of five classes with 164 students. The sample is 34 student of class X IPS 2 as control class and 32 student of class X IPS 3 as experiment class. The research data was taken by using objective writing test. The result of this research is hypothesis (H_1) accepted. It can be seen from t_{count}

¹Japanese Language Education of FBS Universitas Negeri Padang graduated on September 2019

²Lecturer of Japanese Language Education of FBS Universitas Negeri Padang



greater than t_{table} ($5,64 > 1,67$). The result of this research indicate that the bursa kata game effective to increase vocabulary mastery.

Keywords: Bursa kata game, learning vocabulary.

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sosial bahasa digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi. Menurut Sutedi (2003:12) bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan ide, pikiran, hasrat dan keinginan kepada orang lain. Menurut Alim (2014:4) dalam mempelajari bahasa ada empat keterampilan yang harus dikuasai yaitu keterampilan mendengar (*kiku noryouku*), keterampilan berbicara (*hanasu noryouku*), keterampilan membaca (*yomu noryouku*), dan keterampilan menulis (*kaku noryouku*). Untuk menunjang keempat aspek tersebut, perlu ditunjang oleh aspek kosakata.

Kosakata merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam mempelajari suatu bahasa. Seperti yang dikatakan Tarigan (2011:2) kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang kita miliki, semakin banyak kosakata yang kita miliki maka semakin besar pula kemungkinan kita terampil dalam berbahasa. Jadi, kemampuan berbahasa seseorang sangat bergantung pada kosakata yang dimilikinya, kosakata dalam bahasa Jepang disebut *goi*. Menurut Menurut Sujianto dan Dahidi (2009:97) *goi* adalah kumpulan kata.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Padang dalam mempelajari *goi* ada beberapa kendala yang dialami siswa yaitu siswa kesulitan dalam mengingat *goi* dan menalar makna dari *goi*, hal ini dapat dilihat dari nilai ujian tengah semester siswa yang tergolong rendah. Kurangnya motivasi siswa dalam mempelajari *goi* juga menjadi penyebab rendahnya nilai siswa. Salah satu faktor penyebabnya yaitu kurang bervariasinya teknik yang digunakan saat pembelajaran *goi*. Berdasarkan masalah di atas, salah satu teknik yang dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan *goi* adalah permainan bursa kata. Menurut Suyatno (2004:74) teknik pembelajaran bursa kata adalah teknik permainan yang bertujuan mengharuskan siswa dapat menguasai dan menerangkan makna serta memahami strukturnya secara cepat berdasarkan kemampuan peserta didik itu sendiri.

Penelitian terdahulu, dalam penelitian Hanum (2015) yang berjudul “Efektivitas Permainan Bursa kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menguasai Kosakata Siswa SMAN 2 Indramayu” ditemukan bahwa rata-rata kelas eksperimen 75,167, nilai rata-rata pada kelas kontrol adalah 62,1667. Dari hasil perhitungan menggunakan rumus t test, diperoleh $t_{hitung} = 4,2452$. Nilai t_{tabel} untuk $N = 60$ dan derajat kebebasan (db) $N-2 = 58$ adalah 2,01 (5%) dan 2,68 (1%). Nilai t_{hitung} lebih besar dari pada nilai t_{tabel} (pada taraf signifikansi 5%).



Karena t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} maka hipotesis yang berbunyi “Permainan Bursa Kata memiliki efektivitas dalam meningkatkan kemampuan menguasai kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMAN 2 Indramayu” diterima.

Berdasarkan penelitian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan uji coba permainan bursa kata untuk meningkatkan penguasaan *goi* pada siswa kelas X IPS SMA N 4 Padang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2012:14) penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai jenis penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono,2012:107), desain yang digunakan adalah *posttest-only control design*.

Instrument dalam penelitian ini adalah tes objektif dalam bentuk pilihan ganda. Instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati Sugiyono (2012:148). Sesuai yang dikatakan Arikunto (2010:193), tes merupakan serentetan pertanyaan, atau latihan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan tes tertulis berbentuk objektif dengan langkah-langkah berikut ini: pertama, setelah *treatment* (perlakuan) dilakukan siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama di berikan tes berupa *post-test* dalam bentuk objektif. Tahap selanjutnya adalah memeriksa jawaban tes dan memberikan skor kemudian mengubah skor menjadi nilai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data

Tes penguasaan *goi* diikuti oleh 31 orang siswa kelas kontrol. Setelah tes dikumpulkan tahap selanjutnya yaitu menghitung skor dan mengubah skor menjadi nilai, setelah itu dilakukan perhitungan nilai rata-rata, menentukan nilai tertinggi, nilai terendah, dan standar deviasi. Hasil perhitungan nilai kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Nilai Rata-Rata dan Simpangan Baku Tes Siswa Kelas Kontrol

Rata-Rata (\bar{X})	76,65
Nilai Tertinggi	95
Nilai Terendah	57
Standar Deviasi (S)	9,99

Pada kelas eksperimen tes penguasaan *goi* diikuti oleh 32 orang siswa. Setelah tes dikumpulkan tahap selanjutnya yaitu menghitung skor dan mengubah skor menjadi nilai, setelah itu dilakukan perhitungan nilai rata-rata, menentukan nilai tertinggi, nilai terendah, dan standar deviasi. Hasil perhitungan nilai kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Nilai Rata-Rata dan Simpangan Baku Tes Siswa Kelas Eksperimen

Rata-Rata (\bar{X})	89,44
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	75
Standar Deviasi (S)	7,98

Berdasarkan tabel nilai rata-rata kelas kontrol dan eksperimen di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol. Hal ini menunjukkan nilai kelas eksperimen secara umum lebih bagus dari pada nilai kelas kontrol. Standar deviasi kelas eksperimen lebih kecil dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan nilai *post-tes* relatif sama dan mendekati rata-rata dibandingkan kelas kontrol yang lebih beragam.

2. Pembahasan

- a. Penguasaan *goi* siswa kelas X SMA N 4 Padang Tanpa dan dengan Menggunakan Permainan Bursa Kata

Berdasarkan hasil penelitian, dapat kita bahas beberapa hal. Kelas yang menggunakan permainan bursa kata meningkat signifikan dari kelas yang tanpa menggunakan permainan bursa kata. Pada indikator 1 (siswa mampu mengidentifikasi *goi* sesuai arti) nilai rata-rata pada kelas yang tanpa menggunakan permainan bursa kata yaitu 80,32 sedangkan nilai rata-rata pada kelas yang menggunakan permainan bursa kata 91,88. Pada indikator 2 (siswa mampu mengidentifikasi *goi* sesuai gambar) nilai rata-rata pada kelas yang tanpa menggunakan permainan bursa kata yaitu 83,55 sedangkan pada kelas yang menggunakan permainan bursa kata yaitu 92,81. Pada indikator 3 (siswa mampu mengisi kalimat rumpang dengan *goi* yang tepat) nilai rata-rata pada kelas yang tanpa menggunakan permainan

bursa kata yaitu 67,10 sedangkan nilai rata-rata pada kelas yang menggunakan permainan bursa kata yaitu 84,38.

Berdasarkan nilai rata-rata masing-masing tersebut dapat dilihat terdapat 2 indikator yang memiliki kenaikan yang cukup signifikan yaitu indikator 1 dan indikator 2, hal ini disebabkan pada indikator 1 peserta didik hanya mengartikan satu *goi* saja. Berdasarkan lembar jawaban dari kelas yang tanpa menggunakan permainan bursa kata dengan kelas yang menggunakan permainan bursa kata tidak jauh berbeda.

Pada indikator 3 nilai rata-rata pada kelas yang tanpa menggunakan permainan bursa kata yaitu 67,10 dan nilai rata-rata pada kelas yang menggunakan permainan bursa kata yaitu 84,38.

Selanjutnya, dilakukan uji normalitas data dengan menggunakan uji *Liliefors*. Berdasarkan uji normalitas, dapat disimpulkan bahwa data kelas yang tanpa menggunakan permainan berdistribusi normal pada taraf signifikan 0,05 untuk $n = 30$ karena $L_0 < L_t$ ($0,1218 < 0,160$). Demikian juga dengan kelas yang menggunakan permainan bursa kata yang berdistribusi normal pada taraf signifikan 0,05 untuk $n = 32$ karena $L_0 < L_t$ ($0,0934 < 0,157$).

Untuk mengetahui apakah kedua kelompok sampel memiliki homogenitas atau tidak maka dilakukan uji homogenitas dengan rumus perbandingan varian terbesar dengan varian terkecil. Berdasarkan uji homogenitas data yang dilakukan diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,57 < 1,84$). Pada taraf signifikan 0,05 dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$. Dapat disimpulkan bahwa data homogen.

Selanjutnya, dilakukan uji-t untuk mengetahui apakah permainan bursa kata efektif terhadap penguasaan *goi* siswa kelas X IPS SMA N 4 Padang. Setelah kedua asumsi terpenuhi yaitu data berdistribusi normal dan homogen barulah bisa dilakukan uji hipotesis uji-t. Hipotesis dalam penelitian ini ada dua yaitu, H_0 dan H_1 . H_0 diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05, sehingga dikatakan permainan bursa kata tidak efektif terhadap penguasaan *goi* siswa SMA N 4 Padang. H_1 diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05, sehingga dikatakan permainan bursa kata efektif terhadap penguasaan *goi* siswa SMA N 4 Padang.

Berdasarkan uji-t maka diperoleh t_{hitung} sebesar 5,64. Jika jumlah sampel kelas eksperimen 32 orang ditentukan nilai t_{tabel} pada taraf kepercayaan 95% adalah 1,86 dengan derajat kebebasan $dk = n_1 + n_2 - 2$. Hal ini menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,64 > 1,67$). Jadi, dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima karena $t_{hitung} > t_{tabel}$. Artinya penguasaan *goi* siswa

dengan menerapkan permainan bursa kata lebih baik dari pada penguasaan *goi* siswa tanpa menggunakan permainan bursa kata.

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan tiga hal berikut ini. Pertama, penguasaan *goi* pada siswa kelas X IPS SMAN 4 Padang tanpa menggunakan permainan bursa kata berada pada kualifikasi “baik” dengan nilai rata-rata 76,56, dengan standar deviasi (S) 9,99 dan penguasaan *goi* pada siswa kelas X IPS SMAN 4 Padang dengan menggunakan permainan bursa kata berada pada kualifikasi “baik sekali” dengan nilai rata-rata 89,44 dengan standar deviasi (S) 7,98.

Kedua, penggunaan permainan bursa kata terhadap penguasaan *goi* pada siswa SMA N Padang efektif untuk semua indikator. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata indikator 1 di kelas yang tanpa menggunakan permainan bursa kata sebesar 80,32, indikator 2 sebesar 83,55, indikator 3 sebesar 67,10 dan nilai rata-rata pada kelas yang menggunakan permainan bursa kata untuk ndikator 1 sebesar 91,88, indikator 2 sebesar 92,81 dan indikator 3 sebesar 84,38. Berdasarkan nilai perindikator tersebut nilai rata-rata kelas yang menggunakan permainan bursa kata meningkat signifikan dibandingkan kelas yang tanpa menggunakan permainan bursa kata.

Ketiga, dari data akhir menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 5,64$ sedangkan $t_{tabel} = 1,64$, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis yang diajukan oleh penulis dapat diterima, dengan demikian maka permainan bursa kata efektif terhadap penguasaan *goi* siswa SMA N 4 Padang hal ini disebabkan karena dengan menggunakan permainan bursa kata siswa lebih aktif dan bersemangat saat proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa lebih mampu menguasai *goi*. Berdasarkan pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan penguasaan *goi* siswa kelas X IPS SMA N 4 Padang menggunakan permaina bursa kata lebih baik dibandingkan dengan kelas yang tanpa menggunakan permainan bursa kata. Menurut Hesriani (2018:5) menyatakan bahwa keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru untuk mengembangkan teknik-teknik pembelajaran yang berorientasi pada peningkatkan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, maka dikemukakan beberapa saran berikut.

1. Bagi Peserta didik

Setiap peserta didik diharapkan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai seoptimal mungkin.



2. Bagi Pengajar

Permainan bursa kata bisa menjadi salah satu variasi teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran *goi*, pada saat melaksanakan permainan bursa kata pengajar sebaiknya mengetahui kemampuan masing-masing siswa sehingga ketika melaksanakan permainan kemampuan setiap kelompok memiliki kemampuan yang hampir sama.

3. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti berikutnya yang melakukan penelitian sejenis diharapkan dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi dan juga dapat menggunakan permainan lain yang lebih menarik sehingga bisa menunjang proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alim, Burhanuddin. 2014. *Ayo Belajar Bahasa Jepang*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Hanum, Ghiska Nabila. 2015. Efektivitas Permainan Bursa Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menguasai Kosakata Siswa SMAN 2 Indramayu. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Hesriani, Jufri dan Yani. 2018. Efektivitas Metode Somatis Auditori Visual Intelektual (SAVI) Terhadap Kemampuan *Goi* Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri2 Padang Panjang. *Jurnal Omiyage*. Volume 1 (No) 1. Padang Universitas Negeri Padang.
- Lusiana, Evi. 2009. Buku Pelajaran Bahasa Jepang 1 Untuk Sekolah Menengah Atas / Madrasah Aliyah Kelas X さくら. Jakarta: *The Japan Fandation*.
- Sudjianto dan Ahmad Dahidi. 2009. *Peengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Oriental.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutedi, Dedi. 2003. *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Suyatno. 2004. *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: SIC.
- Tarigan, Henry Guntur. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.