



Efektivitas Media *Bingo* Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa SMA

Figadefri Yuvenza¹, Rahmi Oktayory Wikarya²

¹ Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

² Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

Email Penulis : Figadefriyuvenza2001@gmail.com

Sejarah Artikel

Submit : 2023-09-22

Diterima : 2023-10-20

Diterbitkan : 2023-11-10

Abstrak

Based on researchers' observations, the study is in the background because students often find it difficult to memorize a Japanese vocabulary. The purpose of this study is to know the effectiveness of bingo media for the study of the Japanese vocabulary in high school students. The type of research used in this study is a quantitative study with a pre-design research design. The research design used was one group pretest posttest. The sample in this study is sophomores 1 as many as 20 students. Sampling retrieval in this study uses an impressive sampling technique. The data in this study is the result of pretest and posttest. The instrument used to collect data on an objective test of multiple choice as much as 30 grains of matter. Based on the calibrated test results can be seen from the value of sig (2-tailed) $0,000 < 0.05$. H_1 is accepted and H_0 is denied, which leads to the conclusion that media bingo is significantly effective for the studies of the Japanese vocabulary of sophoma-grade science 1 high school PGRI 1 Padang. In addition, students have improved their study of Japanese vocabulary after using media bingo. This increase can be seen from an average of 58 pretests and posttests to 86.

Kata Kunci:

*Effectiveness, Vocabulary,
Bingo Media*

PENDAHULUAN

Berdasarkan aspek kebahasaan, terdapat beberapa karakteristik khusus yang dapat diamati seperti huruf yang digunakan, kosakata, pelafalan, gramatikal, serta ragam bahasa lainnya (Sudjianto & Dahidi, 2007: 14). Bahasa Jepang dikenal dengan keempat jenis hurufnya yang unik, yaitu *romaji*, *kanji*, *katakana*, dan *hiragana*. Tidak hanya dari segi jenis, keberagaman dan keunikan lain juga ditemukan dalam bahasa Jepang, salah satunya adalah pada sebuah kalimat bahasa Jepang bisa menggunakan dua atau lebih huruf secara bersamaan. Tidak seperti

bahasa Indonesia yang di dalam satu kalimatnya hanya menggunakan satu jenis huruf, yaitu latin.

Di dalam bahasa Jepang, kosakata merupakan salah satu unsur penting. Menurut Tarigan (2011: 2) keterampilan berbahasa seseorang dapat dilihat dari penggunaan atau pemilihan kosakatanya. Semakin kaya kosakata seseorang, maka akan semakin terampil ia dalam berbahasa. Sama halnya dengan bahasa Jepang, Suciaty & Arni (2022: 213) berpendapat bahwa pembelajar bahasa Jepang tidak hanya mengafal kosakata saja, tetapi juga harus ditulis dengan huruf yang tepat seperti *hiragana*, *katakana*, maupun kanji. Kemudian pembelajar juga harus mampu mengidentifikasi sampai memahami kata tersebut dalam sebuah teks.

Terdapat permasalahan yang terjadi dalam kosakata bahasa Jepang menurut Sutedi (2022) masih banyak pembelajar bahasa Jepang di Indonesia terutama di kalangan siswa yang tidak dapat menuntaskan permasalahan yang sudah ada sejak lama terjadi karena minimnya penjelasan, referensi, serta pengetahuan dan pemahaman tata bahasa Jepang itu sendiri. Wikarya & Putri (2021: 169) juga berpendapat bahwa saat proses pembelajaran bahasa Jepang di sekolah, masih banyak ditemukan siswa yang terkendala dalam mempelajari serta memahami kosakata.

Setelah melakukan wawancara dan pengamatan ketika menjalani PLK di SMA PGRI 1 Padang siswa kelas XI dengan melakukan studi pendahuluan dengan mewawancarai guru bahasa Jepang, nyatanya masih banyak siswa yang kesulitan dalam mengingat kosakata bahasa Jepang, dari wawancara pribadi dengan guru pengampu bahasa Jepang di SMA PGRI 1 Padang diketahui bahwa gaya belajar lebih dominan terhadap metode konvensional.

Pembelajaran konvensional yang hanya berpatokan kepada buku teks membuat siswa jauh dari kata tertarik karena hanya dengan menggunakan buku teks pembelajaran akan terasa membosankan. Menurut Hesriani & Yani (2018: 165) hal ini menjadi faktor rendahnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari *goi*. Jadi, sebagai tenaga pendidik, seorang guru sudah seharusnya mencari cara lain yang lebih menarik unruk meningkatkan motivasi siswa dalam memahami dan menghafal setiap kosakata Jepang yang diberikan. Guru dituntut untuk lebih bisa menguasai proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran. Salah satunya adalah permainan *bingo*. Media tersebut menunjang siswa dalam proses belajar.

Media *bingo* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kartu *bingo* yang digunakan dalam bentuk permainan. Kartu *Bingo* adalah permainan peluang yang bisa dimainkan siapa saja. Menurut Sillberman (dalam Rofiqoh, 2010: 12) permainan *bingo* merupakan permainan yang menggunakan media kartu yang diberi poin- poin materi pelajaran yang mempunyai aturan tertentu, dan disusun secara vertikal, horizontal, atau diagonal. Menurut Sujana & Narasintawati (2015:

28) permainan *bingo* yang merupakan teriakan spontanitas yang dilakukan para pemain sebagai tanda kegembiraan dan kemenangan.

Permainan yang dipilih dapat menunjang salah satu tujuan pengajaran bahasa Jepang, misalnya sesuai dengan pendidikan guna untuk meningkatkan hasil belajar kosakata bahasa Jepang. Hal tersebut didukung oleh teori belajar menurut Sadiman dkk (2007: 78) bahwa permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, menumbuhkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Menurut Rohmiati dan Supriyono (2012: 17) bahwa dengan permainan bingo dapat menciptakan pembelajaran yang aktif.

Ada beberapa penelitian yang berhubungan dengan media *bingo* pada pembelajaran bahasa Jepang seperti penelitian Yulaekha (2017) tentang Efektivitas Permainan Bingo Dalam Pembelajaran Program Aplikasi Kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo. Selanjutnya juga ada penelitian oleh Herlina (2015) tentang Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan *Bingo*. Terdapat persamaan dari penelitian tersebut adalah menerapkan media *bingo*. Adapun perbedaannya ada pada metode dan fokus penelitian. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan fokus efektivitas pembelajaran media *bingo*. Dari hasil penelitian terdahulu, diketahui hanya membahas perihal program aplikasi dan meningkatkan pemahaman, namun belum ada diketahui ada atau tidaknya seperti efektivitas permainan *bingo* untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “Efektivitas Media *Bingo* Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XI SMA PGRI 1 PADANG”.

METODE PENELITIAN

Menurut Arikunto (2019:27), dari pengumpulan, interpretasi, hingga penampilan hasil data, metode penelitian harus menggunakan angka. Sugiyono (2013:13) berpendapat bahwa metode penelitian berdasarkan filsafat positivisme digunakan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu. Sampel akan diambil secara acak dan data akan diambil menggunakan instrumen penelitian. Untuk menguji hipotesis yang sebelumnya sudah ditetapkan, maka penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif.

Pre-Experimental Design merupakan jenis penelitian yang akan digunakan. Menurut Sugiyono (2010:109), desain pra-eksperimental adalah jenis penelitian yang hasilnya menunjukkan bahwa yang mempengaruhi tidak hanya variabel bebas karena tidak adanya variabel kontrol dan pemilihan sampel secara acak. Dalam penelitian ini, digunakan desain *one group* pretest posttest; kegiatan ini melakukan tes awal (pretest) sebelum perlakuan dan kemudian melakukan tes akhir (posttest).

Selama proses penelitian ini setiap siswa XI di SMA PGRI 1 Padang yang mempelajari bahasa Jepang pada tahun akademik 2022/2023 terlibat dengan total 33 siswa di dua kelas. Dari jumlah siswa tersebut, ada 20 siswa XI IPA 1 yang dipilih untuk dijadikan sampel. Penelitian ini menggunakan metode sampel purposive. Variabel penelitian ini terbagi dua, yaitu variabel bebas (yang mempengaruhi variabel *independent*) dan terikat (Sugiyono, 2011: 61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *bingo* dan variabel terikat adalah pembelajaran kosakata.

Instrumen dalam penelitian ini adalah instrumen tes. Menurut Arikunto (2006: 150), yang dimaksud dengan instrumen tes adalah sekumpulan pertanyaan, latihan, atau alat lainnya untuk mengevaluasi pengetahuan, bakat seseorang atau kelompok, kemampuan, intelegensi, atau keterampilan.

Pretest dan posttest adalah instrumen tes yang akan digunakan dalam melakukan penelitian ini. Pretest adalah cara yang dilakukan guna mengetahui kemampuan siswa sebelum pembelajaran dimulai. Kemudian pretest sendiri merupakan cara yang dilakukan guna mengetahui kemampuan siswa setelah dilakukan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Temuan

Dari skor yang telah dianalisis, maka ditemukan kemampuan kosakata kelas XI IPA 1 SMA PGRI 1 Padang:

	Nilai maximum	Nilai minimum	Mean	Simpangan baku
<i>Pretest</i>	80	33	58	13,06
<i>Posttest</i>	97	73	86	7,58

Dilihat dari tabulasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa.

Pertama, sebelum menggunakan media bingo, pembelajaran kosakata kelas XI IPA 1 SMA PGRI 1 Padang masuk dalam kategori *cukup* dengan mean 58 dan simpangan baku yang didapat dari pembelajaran kosakata sebelum menggunakan media *bingo* adalah 13,06.

Tabulasi 1. Distribusi Frekuensi Pembelajaran Kosakata *Pretest*

Nomor	Nilai (X)	(F)	FX
1	80	1	80
2	77	3	231
3	63	2	126
4	60	2	120
5	57	6	342
6	47	3	141
7	40	2	80
8	33	1	33
Jumlah		20	1153
Mean			58
Maximum			80
Minimum			33
Simpangan baku			13,06

Tabulasi. 2 Klasifikasi Nilai Pembelajaran Kosakata Terhadap Siswa XI IPA 1 PGRI 1 Padang

No	Penguasaan	Kualifikasi	Frekuensi
1.	96-100	Sempurna	0
2.	86-95	Baik sekali	0
3.	76-85	Baik	4
4.	66-75	Lebih dari cukup	0
5.	56-65	Cukup	10
6.	46-55	Hampir cukup	5
7.	36-45	Kurang	0
8.	26-35	Kurang sekali	1
9.	16-25	Buruk	0
10.	0-15	Buruk sekali	0
Jumlah			20

(Abdurrahman dan Ratna, 2003: 265)

Gambar. 1 Diagram *Pretest* Pembelajaran Kosakata Siswa Kelas XI IPA 1 PGRI 1 Padang



Kedua, pembelajaran kosakata kelas XI IPA 1 PGRI 1 Padang setelah menggunakan media *bingo* berada masuk dalam kualifikasi *baik sekali* pada mean 86. Secara keseluruhan simpangan baku yang didapat dari pembelajaran kosakata siswa kelas XI IPA 1 PGRI 1 Padang setelah menggunakan media *bingo* adalah 7,58.

Tabulasi. 3 Frekuensi Nilai Posttest Pembelajaran Kosakata Siswa

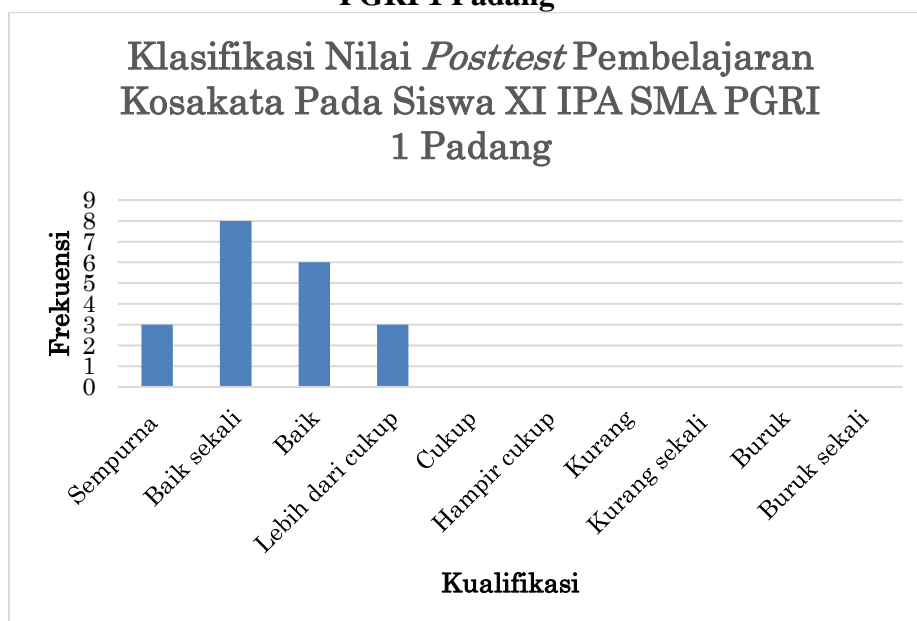
Nomor	Nilai (X)	(F)	FX
1	97	3	291
2	93	1	93
3	90	5	450
4	87	2	174
5	83	3	249
6	77	5	385
7	73	1	73
Jumlah		20	1715
Mean			86
Nilai Maximum			97
Nilai Minimum			73
Simpangan baku			7,58

Tabulasi. 4 Nilai Pembelajaran Kosakata Terhadap Siswa XI IPA 1 PGRI 1 Padang

Nomor	Penguasaan	Kualifikasi	Frekuensi
1.	96-100	Sempurna	3
2.	86-95	Baik sekali	8
3.	76-85	Baik	8
4.	66-75	Lebih dari cukup	2
5.	56-65	Cukup	0
6.	46-55	Hampir cukup	0
7.	36-45	Kurang	0
8.	26-35	Kurang sekali	0
9.	16-25	Buruk	0
10.	0-15	Buruk sekali	0
Jumlah			20

(Abdurrahman dan Ratna, 2003: 265)

Gambar. 2 Diagram *Posttest* Pembelajaran Kosakata Siswa XI IPA 1 PGRI 1 Padang



Pembelajaran kosakata siswa XI IPA 1 SMA PGRI 1 Padang sebelum memakai media *bingo* per indikator tergolong menjadi tiga kualifikasi. *Pertama*, indikator 1 terkualifikasi cukup dengan mean 60. *Kedua*, indikator 2 juga terkualifikasi cukup dengan mean 64.

Ketiga, indikator 3 terkualifikasi hampir cukup dengan mean 49. Pembelajaran kosakata kelas XI IPA 1 SMA PGRI 1 Padang setelah menerapkan media *bingo* per indikator juga terbagi menjadi tiga kualifikasi. *Pertama*, berada di

kualifikasi baik sekali dengan mean 90 pada indikator 1. *Kedua*, kualifikasi pada indikator 2 meningkat menjadi baik sekali dengan mean 87. *Ketiga*, terjadi peningkatan juga pada indikator 3 dengan mean 81 yang artinya tergolong dalam kualifikasi baik.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilaksanakan, pembelajaran kosakata kelas XI IPA SMA PGRI 1 Padang setelah menerapkan penggunaan media *bingo* lebih meningkat daripada sebelumnya. Hal ini terlihat dari nilai sig (-tailed) yaitu 0,000 yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima ($0,000 < 0,05$) yakni adanya perbedaan yang sangat jelas terkait hasil *pretest* dan hasil *posttest*. Artinya, *bingo* merupakan media yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran kosakata Terhadap Siswa XI IPA 1 PGRI 1 Padang.

2. Pembahasan

Dari data hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh, maka tampak bahwa media *bingo* efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata siswa XI IPA SMA PGRI 1 Padang. Hal ini terlihat jelas dari perbedaan setiap mean *pretest*, yaitu 58 dengan simpangan baku 13,06. Sedangkan pada *posttest* mean 86 dengan simpangan baku 7,58. Dapat disimpulkan berdasarkan kedua hasil mean pembelajaran kosakata ini, nilai mean *posttest* terlihat ada peningkatan daripada *pretest*. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jepang siswa mengalami peningkatan yang signifikan dengan menggunakan media *bingo*. Sekalipun terdapat perbedaan antar simpangan baku berikut terdapat perbedaan yang signifikan dimana simpangan baku *pretest* lebih tinggi dibanding simpangan baku *posttest* hal ini menyebabkan persebaran data tinggi yang diperoleh dari mean *posttest* terhadap *pretest*.

Kemudian, dapat dilihat perbedaan yang diperoleh dari setiap masing-masing indikator sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Pada indikator 1 (Siswa dapat mengidentifikasi arti dari kosakata bahasa Jepang, dan begitupun sebaliknya) siswa mendapatkan mean pada *pretest* 60, sedangkan mean *posttest* 90. Artinya, sudah terjadi peningkatan yang signifikan karena pada saat diberikan perlakuan belajar kosakata menggunakan media *bingo*. Media ini digunakan dengan cara siswa mengamati kosakata pada media *bingo* dan menentukan arti dari setiap kosakata tersebut.

Pada indikator 2 (Siswa mampu menentukan kosakata berdasarkan gambar) siswa mendapatkan mean pada *pretest* 64, sedangkan *posttest* 87. Artinya juga terjadi peningkatan karena pada saat diberikan perlakuan belajar kosakata menggunakan media *bingo*. Media ini digunakan dengan cara siswa mengamati kosakata pada gambar untuk membantu siswa dalam mengingat kosakata tersebut.

Pada indikator 3 (Siswa mampu mengisi kalimat rumpang dengan kosakata yang tepat) memperoleh nilai mean pada *pretest* 49, sedangkan *posttest* 81 yang berarti juga terjadi peningkatan karena pada saat diberikan perlakuan belajar

kosakata menggunakan media bingo. Media ini digunakan dengan cara siswa mengamati kosakata pada media bingo dan menentukan kalimat rumpang dari setiap kosakata tersebut.

Nilai akhir setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *bingo* dilihat secara umum dengan simpangan baku 13,06 diperoleh nilai mean pada *pretest* 58. Sedangkan mean *posttest* adalah 86 dengan simpangan baku 7,58. Dari kedua mean pembelajaran kosakata ini, hasil akhir *posttest* jauh lebih meningkat daripada mean *pretest*, artinya analisis data akhir menunjukkan sig (2-tailed), yaitu 0,000 ($0,000 < 0,05$), yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, hal ini sesuai dengan hipotesis penelitian:

H_0 : Media *bingo* tidak efektif untuk pembelajaran kosakata siswa kelas X SMA PGRI 1 Padang. H_0 diterima jika nilai sig. $> 0,05$.
 H_0 ditolak jika nilai sig. $< 0,05$.

H_1 : Media *bingo* efektif untuk pembelajaran kosakata siswa kelas X SMA PGRI 1 Padang. H_1 diterima jika nilai sig. $< 0,05$. H_1 ditolak jika nilai sig. $> 0,05$.

Kemudian, apabila dibandingkan dengan penelitian yang sama terkait penggunaan media *bingo* yang dilakukan oleh Yulaekha & Arief (2017) dengan judul “Efektivitas Permainan *Bingo* dalam Pembelajaran Program Aplikasi Kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo”. Hasil pengolahan data menunjukkan mean *pretest* kelas kontrol 66,48 dan mean *posttest* kelas kontrol 76,09. Menurut uji-t, siswa hasil belajar siswa meningkat dengan $t_{hitung} = 2,77$. Menurut uji gain, kelas eksperimen memperoleh peningkatan hasil belajar 0,49, sedangkan siswa kelas kontrol dalam kategori rendah memperoleh peningkatan hasil belajar 0,28. Ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan bingo pembelajaran menjadi lebih efektif. Namun, terdapat perbedaan dengan penelitian ini, berupa nilai mean *pretest* sebesar 58 dan *posttest* sebesar 86. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata Jepang memang lebih efektif dengan bantuan media bingo.

KESIMPULAN

Terdapat tiga kesimpulan yang ditemukan setelah melakukan penelitian ini. *Pertama*, pembelajaran kosakata kelas XI IPA SMA PGRI 1 Padang saat *pretest* tergolong dalam kualifikasi “cukup” sebelum menggunakan media *bingo*, yaitu 58 dengan simpangan baku 13,06 dan pembelajaran kosakata pada *posttest* berada pada kualifikasi “baik sekali”, yaitu 86 dengan simpangan baku 7,58. Setelah menggunakan media *bingo*, pembelajaran kosakata pun menjadi lebih efektif di setiap indikator. Hal terlihat dari mean indikator 1 *pretest*, yaitu 60, indikator 2 dengan mean 64, indikator 3 dengan mean 49, sedangkan mean *posttest* indikator 1 adalah 90, indikator 2 mean 87, dan indikator 3 dengan mean 81. Berdasarkan nilai

per indikator tersebut nilai mean *posttest* meningkatkan signifikan dibandingkan *posttest*. Dari uji hipotesis dengan menggunakan *Paired Samples T-Test* terlihat sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$. H_1 diterima sedangkan H_0 ditolak, sehingga disimpulkan bahwa media *bingo* efektif secara signifikan.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Jufri, J., & Yani, D. (2018). Efektivitas Metode Somatis Auditori Visual Intelektual (SAVI) Terhadap Kemampuan Goi Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Padang Panjang. *Omiyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 1(2).
- Rofiqoh. (2010). Penerapan Starategi Belajar Aktif Ala Permainan Bingo dalm Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 013 Desa Baru. *Skripsi*. Universitas Islam Riau. Pekanbaru.
- Rohmiati, D. P dan Supriyono. (2012). Penerapan Permainan Bingo dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (*Numbered Heads Together*) pada Materi Cahaya di Kelas VIII SMPN 2 Jombang. *Skripsi*. Universitas Negeri Surabaya.
- Sadiman, dkk. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Suciaty, P., Arni, R., & Haq, M. (2022). Persepsi siswa terhadap Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom berbasis video pada Pembelajaran Moji Goi. *Omiyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 5(2), 212-220.
- Sudjana, (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjianto dan Dahidi. (2009). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Kesaint Blanc.
- Sudrajat, H. N., & Herlina, H. (2015). Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan Bingo. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 10(2), 114-121.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, I. M., & Narasintawati, L. S. (2015). PENERAPAN PERMAINAN 'BINGO'DALAM PEMBELAJARAN TEKS DESKRIPTIF BAHASA INGGRIS TINGKAT DASAR. *Jurnal Ilmiah 'Widya Pustaka Pendidikan*, 3(1), 28.

- Sutedi, Dedi. (2018). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Upi Press.
- Tarigan, H. G. (2011). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Wikarya, R. O., & Putri, M. A. (2021). Pengaruh Metode Power Teaching Terhadap Penguasaan *Goi* Tingkat Dasar. *Journal Japanese Language Education and Linguistics*, 5(2), 168-183.
- Yulaekha, N. R., Sudana, I. M., & Arief, U. M. (2017). Efektivitas Permainan Bingo dalam Pembelajaran Program Aplikasi Kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo. *Edu Komputika Journal*, 4(1), 1-1.