



EFEKTIFITAS MODIFIKASI PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI SMA NEGERI 12 PADANG

Rensi Jofira¹, Meira Anggia Putri²

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Padang

email: rensi.jofira03@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang efektifitas penggunaan modifikasi permainan monopoli terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 12 Padang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya efektifitas penggunaan modifikasi permainan monopoli terhadap penguasaan kosakata Bahasa Jepang. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen semu "*posttest only control grup design*". Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 12 Padang yang terdaftar pada periode Januari-Juli tahun ajaran 2019/2020. Sampel penelitian adalah 33 orang siswa kelas XI IPA 5 sebagai kelas eksperimen dan 30 orang siswa kelas XI IPS 5 sebagai kelas kontrol. Data penelitian ini adalah skor hasil tes akhir penguasaan penguasaan kosakata bahasa Jepang tanpa dan dengan menggunakan modifikasi permainan monopoli siswa kelas XI SMA Negeri 12 Padang. Skor hasil tes tersebut dibandingkan dengan menggunakan rumus uji-t untuk mengetahui ada atau tidaknya efektifitas yang terjadi. Berdasarkan hasil uji-t, disimpulkan bahwa penggunaan modifikasi permainan monopoli efektif secara signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 12 Padang karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,22 > 2,00$) pada taraf signifikan 0,05. Jadi, disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 12 Padang dengan menggunakan modifikasi permainan monopoli lebih baik dari pada tanpa menggunakan modifikasi permainan monopoli.

Kata kunci: *Kosakata bahasa Jepang, efektifitas, modifikasi permainan monopoli*

Abstract

This research discusses the effectiveness of the use of the game to modify monopoly on the mastery of Japanese vocabulary class XI SMA Negeri 12 Padang. The purpose of this research is to determine the effectiveness of the use of monopoly modifications to the mastery of Japanese vocabulary. This type of research is quantitative with a pseudo-experimental method "Posttest only control

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

²Lecturer of Japanese Language Education of FBS Universitas Negeri Padang



group design". The population in this study was the XI-grade SMA Negeri 12 Padang which was registered in the period of January-July 2019/2020 school year. The research sample was 33 students of XI IPA 5 class as an experimental class and 30 students from XI IPS 5 class as the control class. This research Data is the final score of mastery of Japanese vocabulary without and by using the modification of the monopoly game of class XI SMA Negeri 12 Padang. The score of the test results compared to using the test-T formula to determine whether or not the effectiveness occurred. Based on test-t results, it was concluded that the use of the game modification is significantly effective on mastering the Japanese vocabulary of class XI SMA Negeri 12 Padang because $T \text{ count} > T \text{ table}$ ($6.22 > 2.00$) at a significant level of 0.05. So, it was concluded that the mastery of Japanese vocabulary class XI SMA Negeri 12 Padang using the modification of Monopoly games is better than without using the game modifications monopoly.

Keywords: Japanese vocabulary, effectiveness, modification of the game monopoly

PENDAHULUAN

Berbahasa merupakan fitrah manusia, dalam dunia modern ini kemampuan berbahasa seseorang dapat ditingkatkan melalui pembelajaran bahasa. Menurut Alim (2014:2), di Indonesia, ada tiga kategori bahasa yang diajarkan di institusi pendidikan, yaitu bahasa daerah, yang merupakan bahasa ibu yang dipergunakan secara terbatas pada satu suku-bangsa; bahasa Indonesia yang merupakan bahasa nasional yang dipergunakan sebagai *lingua franca* di sekolah, pemerintahan dan kantor-kantor swasta; serta bahasa asing yang dipergunakan untuk berkomunikasi dengan komunitas orang asing.

Salah satu bahasa asing yang dipelajari oleh siswa SMA/SMK adalah bahasa Jepang. Dalam pembelajaran bahasa Jepang, ada beberapa aspek yang dipelajari yaitu huruf, pola kalimat, dan kosakata yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan kosakata sangat berperan penting dalam pembelajaran bahasa Jepang. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Tarigan (1984:2), kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya.

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman selama PLK di SMAN 12 Padang, kemampuan bahasa Jepang siswa SMAN 12 Padang sangat minim atau masih tergolong rendah. Hal ini dapat ditandai dengan pencapaian nilai akademik siswa yang kurang dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan SMAN 12 Padang. KKM pembelajaran bahasa Jepang adalah 78. Sedangkan rata-rata nilai siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang adalah 74. Salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan bahasa Jepang adalah penguasaan kosakata. Dari observasi dan angket yang telah disebarkan diketahui kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa masih rendah. 85% siswa mengatakan bahwa mengingat kosakata merupakan hal yang sulit. Hal ini

disebabkan kurangnya minat siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang. Selain itu, media yang digunakan masih kurang bervariasi, sehingga siswa merasa jenuh saat proses pembelajaran berlangsung.

Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan alat bantu dalam proses belajar mengajar yang dapat membantu siswa memudahkan dan meningkatkan minat siswa mempelajari kosakata bahasa Jepang, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Seperti yang dikatakan Arsyad (2009:26), media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.

Untuk melihat efektifitas penggunaan media terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang, penelitian ini menggunakan salah satu media berupa modifikasi permainan monopoli. Modifikasi permainan monopoli adalah permainan monopoli yang sudah dimodifikasi untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa Jepang. Modifikasi permainan monopoli selain dapat mengatasi keterbatasan media, juga diharapkan dapat membuat siswa memiliki minat dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang melalui sebuah permainan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015:14) 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 *simple random sampling*, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Data dari penelitian ini adalah skor tes penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMA Negeri 12 Padang.

Instrumen dalam penelitian ini adalah soal objektif berbentuk pilihan ganda untuk mengukur penguasaan kosakata bahasa Jepang. Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes merupakan seretetan pertanyaan, atau latihan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010:193).

Adapun Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan pada penelitian adalah dengan memberikan *post-test* kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan *treatment* atau perlakuan kepada sampel kelas eksperimen, sementara kelas kontrol tidak diberikan *treatment*. Selanjutnya, memeriksa jawaban tes siswa dan memberi skor terhadap hasil tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Temuan Penelitian

Data penelitian ini adalah skor hasil tes penguasaan kosakata bahasa Jepang yang diperoleh dari siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data dikumpulkan pada tanggal 02 April – 25 Mei 2019. Soal tes berupa objektif 30 butir. Tes penguasaan kosakata bahasa Jepang diikuti oleh 33 orang siswa kelas

eksperimen dan 30 orang siswa kelas kontrol. Berikut ini penjabaran data yang diperoleh dari masing-masing kelas, yang akan diuraikan sebagai berikut:

Penguasaan Kosakata bahasa Jepang Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen SMAN 12 Padang

Pada kedua kelas sampel ini dilakukan perhitungan rata-rata, dan simpangan baku. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel.

Ket	Kontrol	Eksperimen
Nilai Max	90	100
Nilai Min	53	67
Modus	73	97
Rata-rata	73,67	88,18
Standar Deviasi	9,84	8,74

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat perbandingan keterangan nilai hasil posttest siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Sedangkan pada simpangan baku kelas eksperimen lebih kecil dari simpangan baku kelas kontrol.

2. Pembahasan

Berdasarkan analisis data, disimpulkan bahwa nilai rata-rata penguasaan kosakata Bahasa Jepang siswa Kelas XI SMA Negeri 12 Padang tanpa menggunakan modifikasi permainan monopoli secara umum berada pada kualifikasi lebih dari cukup dengan rata-rata 73,66. Penelitian yang dilakukan terhadap 30 orang sampel penelitian kelas kontrol, siswa yang mendapat nilai diatas KKM 10 orang dan dibawah KKM 20 orang. Nilai rata-rata yang diperoleh pada setiap indikator kelas kontrol untuk indikator 1 (82,33), indikator 2 (74,66), dan indikator 3 (64,33). Dapat dilihat kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang belum cukup memuaskan karena yang mendapat nilai dibawah KKM masih banyak.

Sedangkan analisis data yang dilakukan terhadap 33 orang sampel penelitian kelas eksperimen, disimpulkan bahwa nilai rata-rata penguasaan kosakata Bahasa Jepang siswa Kelas XI SMA Negeri 12 Padang dengan menggunakan modifikasi permainan monopoli secara umum berada pada berada pada kualifikasi baik sekali dengan rata-rata 88,18. Siswa yang mendapat nilai diatas KKM 28 orang dan dibawah KKM 5 orang, dan nilai rata-rata yang diperoleh pada setiap indikator kelas eksperimen untuk indikator 1 (90,30),

indikator 2 (90,90), dan indikator 3 (83,03). Dapat dilihat kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang memuaskan karena yang mendapat nilai diatas KKM lebih banyak. Dan jika dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol dengan kelas eksperimen setiap indikator nampak sekali peningkatannya ini disebabkan karena pada saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan modifikasi permainan monopoli siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, serta mudah menyesuaikan kosakata bahasa Jepang dengan gambar.

Hasil pengamatan yang dilakukan saat proses pembelajaran, penggunaan modifikasi permainan monopoli dapat membuat siswa lebih semangat dan termotivasi dalam belajar. Siswa lebih aktif, antusias untuk memenangkan permainan monopoli. Selain itu, modifikasi permainan monopoli juga mengajarkan siswa untuk bekerjasama dan membuat siswa lebih mudah mengingat kosakata yang diajarkan dibanding pembelajaran konvensional.

Dilihat dari hasil tes penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 12 Padang dengan menggunakan modifikasi permainan monopoli, hasil penguasaan kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan modifikasi permainan monopoli lebih tinggi dari pada tanpa menggunakan modifikasi permainan monopoli. Hal ini terbukti dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 12 Padang dengan menggunakan modifikasi permainan monopoli berada pada kualifikasi baik sekali dengan nilai rata-rata 88,18, sedangkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 12 Padang tanpa menggunakan modifikasi permainan monopoli berada pada kualifikasi lebih dari cukup dengan nilai rata-rata 73,67. Demikian juga, dengan uji hipotesis yang dilakukan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,22 > 2,00$) pada taraf signifikan 0,05%.

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dapat disimpulkan tiga hal sebagai berikut. *Pertama*, penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 12 Padang dengan menggunakan modifikasi permainan monopoli berada pada kualifikasi baik sekali (88,18), dan penguasaan kosakata Bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 12 Padang tanpa menggunakan modifikasi permainan monopoli berada pada kualifikasi lebih dari cukup (73,67).

Kedua, penggunaan modifikasi permainan monopoli terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI SMA Negeri 12 Padang lebih efektif dibanding pembelajaran konvensional untuk indikator 1, 2, 3. Hal tersebut terlihat pada nilai rata-rata indikator 1, 2, dan 3 kelas eksperimen lebih besar dibanding nilai rata-rata kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas eksperimen pada indikator 1 sebesar 90,30, indikator 2 sebesar 90,90, dan indikator 3 sebesar 83,33. Nilai rata-rata kelas kontrol pada indikator 1 sebesar 82,33, indikator 2 sebesar 74,66, dan indikator 3 sebesar 64,33.

Ketiga, berdasarkan hasil uji-t disimpulkan bahwa terdapat efektifitas yang signifikan dari penggunaan modifikasi permainan monopoli terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 12 Padang karena t_{hitung} besar dari t_{tabel} ($6,22 > 2,00$) . Jadi dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 12 Padang dengan diberi perlakuan menggunakan modifikasi permainan monopoli lebih baik dari pada tanpa menggunakan modifikasi permainan monopoli.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian, maka dsikemukakan saran-saran berikut. Untuk mewujudkan tujuan pembelajaran, disarankan kepada guru mata pelajaran bahasa Jepang untuk menerapkan penggunaan modifikasi permainan monopoli dalam pembelajaran dengan baik, khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta menarik perhatian siswa dalam belajar. Kemudian, kepada peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian terkait efektifitas modifikasi permainan monopoli dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alim, Burhanuddin. 2014. *Ayo Belajar Bahasa Jepang*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Silvia. 2018. Pengaruh *Ludo Word Game* Secara Berkelompok Terhadap Kemampuan Kosakata Pada Siswa SMA Negeri 8 Padang. *Skripsi Prodi Pendidikan bahasa Jepang Universitas Negeri Padang*.
- S Yuknia, Elmar. 2016. Pengaruh Penggunaan Model Induktif Kata Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Dasar Bahasa Jepang Siswa Kelas X Ips Sma Negeri 1 Padang. *Skripsi Prodi Pendidikan bahasa Jepang Universitas Negeri Padang*.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. 1993. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.