



EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN ACAK HURUF TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG KELAS XI SMAN 9 PEKANBARU

Nova Mahelna Br Sirait¹, Nana Rahayu², Sri Wahyu Widiati³

¹ Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

² Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

³ Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

Email Penulis : nova.mahelna0955@student.unri.ac.id

Sejarah Artikel

Submit : 2022-10-06
Diterima : 2023-02-10
Diterbitkan : 2023-06-30

Abstrak

This research is motivated by the lack of vocabulary mastery in students. Based on interviews conducted with the teacher, the researcher found several obstacles for students, namely students had difficulty in mastering and remembering Japanese vocabulary in addition to learning methods that were less effective and less attractive to students in learning Japanese vocabulary. The purpose of this study was to describe the effectiveness of the random letter game technique on Japanese vocabulary mastery in class XI SMAN 9 Pekanbaru. This research is a quantitative study of Quasi Experimental Design with Pretest And Posttest Control Group design. The population of this research is the students of class XI SMAN 9 Pekanbaru the number of students is 60. The sample of this research is class XI IPA 5 as the experimental class with the number of students 30, and class XI IPS 2 as the control class with the number of students 30. The treatments in this study were as many as 4 times. The instrument in this study used a test. Based on the results of the Independent Sample T Test through SPSS Version 25, the value of Sig. (2-tailed) was 0.001. the result is smaller than 0.05 which is the basic value of decision making in the Independent Sample T Test, it can be concluded that the Random Letter game technique is effective for mastering Japanese vocabulary in class XI SMAN 9 Pekanbaru.

Kata Kunci:

Effectiveness, Random Letter Game Techniques, Japanese Vocabulary

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi yang berperan penting dalam kehidupan manusia. Komunikasi tersebut dapat berwujud lisan maupun tulisan yang dapat menyampaikan ide, pikiran, hasrat, dan keinginan. Selain itu bahasa dapat menjadi salah satu alat yang digunakan untuk mengatur semua kegiatan sosial supaya dapat berjalan dengan baik. Bahasa sebagai alat komunikasi melibatkan empat aspek keterampilan berbahasa yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut berkaitan satu sama lainnya dalam berkomunikasi. Salah satu

aspek pendukung untuk menunjang keempat keterampilan berbahasa tersebut ialah kosakata yang memadai.

Tarigan (2011:2) menyatakan bahwa keterampilan berbahasa seseorang tergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin banyak kosakata yang dikuasai maka keterampilan berbahasanya akan semakin baik. Pengajaran kosakata dalam mempelajari bahasa apapun, memegang peran yang sangat penting guna untuk menunjang keberhasilan seseorang dalam mempelajari bahasa, sesuai dengan pendapat Sudjianto dan Dahidi (2009:97) mengatakan bahwa Kosakata bahasa Jepang atau *Goi* merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang yang baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan.

Selaras dengan pernyataan yang dijabarkan oleh Sudjianto dan Dahidi hal tersebut pun ditemukan pada kasus siswa kelas XI SMAN 9 Pekanbaru dimana mereka cenderung kesulitan dalam menghafal maupun menguasai kosakata selain itu kasus lain yang menghambat proses belajar bahasa Jepang siswa baik dari huruf, tata bahasa maupun kosakata yang ada dalam bahasa Jepang. Hal ini juga dapat menurunkan minat dan motivasi pembelajar. Selain itu metode pengajaran yang monoton dan membosankan, kelas yang kurang interaktif, dan berbagai faktor hambatan lainnya juga dapat memengaruhi pengajaran kosakata. Demikian permasalahan-permasalahan tersebut juga ditemukan di SMAN 9 Pekanbaru dalam mempelajari bahasa Jepang khususnya pada penguasaan kosakata. Permasalahan yang dihadapi oleh siswa SMAN 9 Pekanbaru yaitu, masih minimnya kosakata bahasa Jepang yang dikuasai oleh siswa tersebut. Hal ini disebabkan oleh sulitnya mengingat kosakata bahasa Jepang yang benar-benar asing bagi siswa. Siswa hanya dapat mengingat kosakata yang sudah dipelajarinya dalam jangka pendek. Hal ini dapat dilihat ketika akan memasuki bab baru dengan kosakata baru di saat guru menanyakan tentang kosakata di pertemuan sebelumnya masih banyak siswa yang kesulitan untuk mengingat kembali dan mengartikannya dalam bahasa Indonesia. Selain itu permasalahan dalam keterampilan membaca huruf ini juga terjadi pada pembelajar bahasa Jepang di SMAN 9 Pekanbaru, di mana masih ditemukan siswa yang tidak dapat membaca huruf hiragana dengan lancar.

Sesuai dengan permasalahan yang dialami pembelajar dalam mempelajari bahasa asing, menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan dapat membuat pembelajar tertarik dan juga memotivasi pembelajar agar aktif pada saat proses pembelajaran dan juga membantu pembelajar dalam menghafal, mengingat dan memahami kosakata yang telah dipelajari. Menurut Putri (2017:1) Salah satu cara interaktif dan menyenangkan agar pembelajar tertarik dalam mempelajari *Goi* atau kosakata adalah dengan permainan. Graves dalam Diamond dan Gutlohn (2006) juga menyatakan bahwa apabila kita dapat menarik minat pembelajar dalam bermain dengan kosakata dan bahasa, maka kita telah setengah jalan dalam mencapai tujuan menciptakan pembelajar yang melek kosakata dimana nantinya akan menjadikan kosakata sebagai minat seumur hidup mereka.

Sejalan dengan permasalahan yang dihadapi pembelajar, untuk mengatasi hal tersebut, peneliti bermaksud membantu siswa untuk menguasai kosakata sekaligus belajar membaca huruf hiragana dengan menggunakan teknik permainan *Acak Huruf*. Permainan *Acak Huruf* merupakan media yang berbentuk kartu huruf hiragana, yang mana huruf tersebut berasal dari susunan kosakata kemudian dipotong-potong untuk diacak dan digabungkan pada huruf hiragana yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Permainan dapat dimainkan perseorangan atau kelompok. Dalam permainan ini siswa tidak hanya dituntut untuk menyusun huruf saja melainkan siswa juga dituntut untuk mengartikannya kosakata dalam bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini kosakata yang akan digunakan adalah kosakata *Dooshi, I-keiyooshi, Na-keiyoosh* dan *Meishi*.

METODE PENELITIAN

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 9 Pekanbaru yang berjumlah 60 orang siswa. Sampel penelitian ini adalah kelas XI IPA 5 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 30 orang dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 30 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Menurut Masidjo (1995:38) tes adalah suatu alat pengukur yang berupa serangkaian pertanyaan yang harus dijawab secara sengaja dalam suatu situasi yang distandardisasikan, dan yang dimaksudkan untuk mengukur kemampuan dan hasil belajar individu atau kelompok. Dalam hal ini, tes hasil penguasai kosakata dengan menggunakan teknik permainan Acak Huruf. Sedangkan sumber data yang diambil adalah buku teks *Nihongo Kira-Kira jilid 2* mengenai kegiatan sehari-hari, lingkungan rumah, hewan peliharaan dan hobi pada Bab 14, Bab 15, Bab 16 dan Bab 17.

Tahap pelaksanaan dalam penelitian pertemuan pertama memberikan tes awal (*pretest*). Pertemuan kedua menjelaskan kosakata menggunakan teknik permainan Acak Huruf kepada siswa dan melaksanakan treatment satu. Pertemuan ketiga, melaksanakan treatment kedua. Pertemuan keempat, melaksanakan treatment ketiga. Pertemuan kelima, melaksanakan treatment keempat. Treatment pada kelas eksperimen dalam penguasaan kosakata dilakukan dengan menggunakan teknik permainan Acak Huruf. Sedangkan treatment pada kelas kontrol tanpa menggunakan teknik permainan Acak Huruf, dan pertemuan keenam melaksanakan tes akhir (*posttest*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Temuan penelitian

Berdasarkan analisis terhadap skor tes awal dan tes akhir kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang kelas XI SMAN 9 Pekanbaru dapat dilihat dari table di bawah ini.

Tabel 1. Nilai rata-rata, nilai maksimum dan nilai minimum hasil penguasaan kosakata bahasa Jepang kelas XI SMAN 9 Pekanbaru.

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
Ket	Pretest	Posttest	Ket	Pretest	Posttest
Nilai Maksimum	76	100	Nilai Maksimum	76	100
Nilai Minimum	52	80	Nilai Minimum	52	44
Nilai Rata-Rata	66	90,1	Nilai Rata-Rata	64	80

Berdasarkan tabel diatas, dapat di lihat perbandingan keterangan nilai rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada nilai rata-rata hasil *posttest* siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada siswa kelas kontrol.

Tabel 2. Uji Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Bahasa Jepang	Equal variances assumed	26.843	.000	3.640	58	.001	10.133	2.784	4.560	15.706
	Equal variances not assumed			3.640	37.253	.001	10.133	2.784	4.494	15.773

Berdasarkan hasil Uji *Independent Sampel T Test* melalui *SPSS*, diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0.001. hasil tersebut kecil dari 0.05 yang merupakan nilai dasar pengambilan keputusan dalam uji *Independent Sampel T Test*, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai dari kelas eksperimen yang menggunakan teknik permainan Acak Huruf dengan kelas kontrol yang menggunakan metode terjemahan kosakata.

2. Pembahasan

Berdasarkan analisis data, di lihat bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan yaitu sebesar 66 dan pada kelas kontrol sebesar 64. Nilai maksimum pada kedua kelas ini sama yaitu 76 begitu juga pada nilai minimum yaitu 52. Sesudah diberi perlakuan pada kelas eksperimen dan tanpa perlakuan pada kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMAN 9 Pekanbaru tanpa menggunakan teknik permainan Acak Huruf secara umum berada pada kualifikasi cukup dengan rata-rata 80. Penelitian yang dilakukan terhadap 30 sampel penelitian kelas kontrol, siswa yang mendapat nilai sangat baik 10 orang, baik 5 orang, cukup 8 orang, kurang 4 orang dan sangat kurang 3 orang. Sesuai dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan SMAN 9 Pekanbaru, KKM pembelajaran bahasa Jepang adalah 80, maka dapat di lihat kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang belum cukup memuaskan karena yang mendapat nilai dibawah KKM masih banyak.

Sedangkan analisis data yang dilakukan terhadap 30 orang sampel penelitian kelas eksperimen, disimpulkan bahwa nilai rata-rata penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMAN 9 Pekanbaru dengan menggunakan teknik permainan Acak Huruf secara umum berada pada kualifikasi baik sekali dengan rata-rata 90,1. siswa yang mendapat nilai sangat baik 15 orang, baik 13 orang, cukup 2 orang, dan tidak ada siswa yang mendapatkan kategori nilai kurang dan sangat kurang. Jika dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen nampak sekali peningkatannya, ini disebabkan karena pada saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan tekni permainan Acak Huruf siswa lebih bersemangat dan aktif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, serta lebih mudah menguasai kosakata bahasa Jepang.

Hasil pengamatan yang dilakukan saat peroses pembelajaran, penggunaan teknik permainan acak huruf ini dapat membuat siswa lebih bersemangat dan antusias dalam belajar. Siswa lebih aktif dan antusias untuk memenangkan permainan Acak Huruf. Selain itu, permainan Acak Huruf ini juga mengajarkan siswa untuk bekerjasama dan membuat siswa lebih mudah menguasai kosakata yang diajarkan dibanding pembelajaran terjemahan kosakata.

Dilihat dari hasil tes penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMAN 9 Pekanbaru dengan menggunakan teknik permainan Acak Huruf, hasil penguasaan kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan Acak Huruf lebih tinggi dari pada tanpa menggunakan teknik permainan Acak Huruf. Hal ini terbukti dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMAN 9 Pekanbaru dengan menggunakan teknik permainan Acak Huruf berada pada kualifikasi baik sekali dengan nilai rata-rata 90,1, sedangkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMAN 9 Pekanbaru tanpa menggunakan teknik permainan Acak Huruf berada pada kualifikasi cukup dengan nilai rata-rata 80. Demikian juga, dengan uji hipotesis yaitu uji *Independent Sampel T Test* melalui *SPSS Versi 25* diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0.001. hasil tersebut kecil dari 0.05 yang merupakan nilai dasar pengambilan

keputusan dalam uji *Independent Sampel T Test*, yang mana H_a diterima dan H_o ditolak yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai dari kelas eksperimen yang menggunakan teknik permainan Acak Huruf dengan kelas kontrol yang menggunakan terjemahan kosakata.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dapat disimpulkan tiga hal berikut. *Pertama*, penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMAN 9 Pekanbaru dengan menggunakan teknik permainan Acak Huruf berada pada kualifikasi baik sekali (90,1), dan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMAN 9 Pekanbaru tanpa menggunakan teknik permainan Acak Huruf berada pada kualifikasi cukup (80).

Kedua, penggunaan teknik permainan Acak Huruf terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI SMAN 9 Pekanbaru lebih efektif dibanding pembelajaran terjemahan kosakata. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata yang diperoleh pada kelas eksperimen yang menggunakan teknik permainan Acak Huruf dan kelas control yang menggunakan metode terjemahan kosakata.

Ketiga, berdasarkan hasil uji *Uji Independent Sampel T Test* melalui *SPSS*, diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0.001. Hasil tersebut kecil dari 0.05 yang merupakan nilai dasar pengambilan keputusan dalam uji *Uji Independent Sampel T Test*, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Kesimpulannya adalah nilai hasil belajar kosakata bahasa Jepang lebih tinggi dengan menggunakan teknik permainan Acak Huruf dibandingkan dengan menggunakan metode terjemahan kosakata.

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan diatas, maka beberapa hal yang perlu disampaikan sebagai saran atau rekomendasi yaitu, teknik permainan Acak Huruf ini dapat dijadikan salah satu alternatif dan variasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang karena mengandung hal yang menyenangkan sehingga siswa dapat dengan mudah menguasai kosakata. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan penelitian selanjutnya jika masih terdapat kekurangan atau muncul masalah baru. Karena kosakata yang diajarkan dalam penelitian ini hanya terbatas. Apabila peneliti selanjutnya menggunakan teknik ini dalam pengajaran hendaknya dipersiapkan sebaik mungkin baik materi yang akan diajarkan maupun kondisi kelas yang efektif, sehingga suasana kelas dapat terkontrol dengan baik.

REFERENSI

- Aqid, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Yrama Wida.
- Dahidi, Ahmad dan Sudjianto. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc Indonesia.

- Diamond, L dan Guthlohn, L. 2006. *Teaching Vocabulary*.<https://bit.ly/3cGxWRu>. Diakses pada Mei 2022.
- Masidjo. 1995. *Penelitian Pencapaian Hasil Belajar Siswa Di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius.
- Oktaviani, M. A., dan Notobroto, H.B. (2014). Perbandinga Tingkat Konsistensi Normalitas Distribusi Metode *Kolmogrov-Smirov*, *Lilliefors*, *Shapiro-Wilk*, dan *Skewness-Kurtosis*. *Jurnal Biometrika dan Kependudukan*, 3(2), 127-135.
- Putri, M. A. 2017. Permainan Pictionary Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang (Goi). *Inovasi Pembelajaran Bahasa Dan Budaya Jepang*, 65.
- Tarigan, Henry Guntur. 2011. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung. Angkasa.