

Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Dokoni Karuta* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bab 6 Buku "Nihongo Kirakira" Siswa Kelas X SMAN 1 Puri Mojokerto Tahun Ajaran 2017/2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN *DOKONI KARUTA* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG BAB 6 BUKU "NIHONGO KIRAKIRA" SISWA KELAS X SMAN 1 PURI MOJOKERTO TAHUN AJARAN 2017/2018

Siti Nur Afifah

S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
sitiaffiah@mhs.unesa.ac.id

Dr. Urip Zaenal Fanani, M.Pd.

S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
zaenalfanani@unesa.ac.id

Abstrak

Keberhasilan keterampilan berbahasa seseorang ditentukan oleh penguasaan kosakatanya. Berdasarkan angket dan wawancara pra-penelitian kepada siswa dan guru SMAN 1 Puri Mojokerto, dalam pembelajaran kosakata bab 6 buku "Nihongo Kirakira" hanya digunakan media berupa buku pelajaran dan siswa sulit menghafal dan memahami kosakata bahasa Jepang. Oleh karena itu, media permainan *Dokoni Karuta* digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X SMAN 1 Puri Mojokerto.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media permainan *Dokoni Karuta* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang Bab 6 Buku "Nihongo Kirakira" siswa kelas X SMAN 1 Puri Mojokerto tahun ajaran 2017/2018 dan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media permainan *Dokoni Karuta*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian dilakukan di SMAN 1 Puri Mojokerto dengan populasi siswa kelas X SMAN 1 Puri tahun ajaran 2017/2018. Sampel yang digunakan adalah kelas X IPS 4 sebagai kelas kontrol dan kelas X IPS 3 sebagai kelas eksperimen.

Berdasarkan analisis data hasil *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen, diperoleh hasil nilai t pada perhitungam *independent samples t-test* adalah $-2,732 < t_{\text{tabel}} -1,996$ dan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,009 < 0,05/2$. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *Dokoni Karuta* mempunyai pengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang Bab 6 Buku "Nihongo Kirakira" pada siswa kelas X SMAN 1 Puri Mojokerto. Berdasarkan analisis data angket respon siswa, media permainan *Dokoni Karuta* mendapat respon positif karena membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, membantu siswa menghafal kosakata, serta memotivasi siswa untuk semangat belajar bahasa Jepang. Sehingga dapat ditarik simpulan bahwa media permainan *Dokoni Karuta* berpengaruh positif dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan mendapat respon positif dari siswa kelas X SMAN 1 Puri Mojokerto tahun ajaran 2017/2018.

Kata Kunci: *Dokoni Karuta*, kosakata bahasa Jepang, Bab 6 Buku "Nihongo Kirakira"

Abstract

The success of one's language skills is determined by his vocabulary mastery. Based on the questionnaire and pre-research interviews for students and teachers of SMAN 1 Puri Mojokerto, in the 6th chapter of the book "Nihongo Kirakira" vocabulary learning was only used in the form of textbooks and students found it difficult to memorize and understand Japanese vocabulary. Therefore, the *Dokoni Karuta* game media was used to improve Japanese vocabulary mastery of students of class X of SMAN 1 Puri Mojokerto.

The purpose of this study was to describe the effect of using *Dokoni Karuta* game media on Japanese vocabulary mastery of chapter 6 Book "Nihongo Kirakira" class X students of SMAN 1 Puri Mojokerto academic year 2017/2018 and to find out the students' response to the use of *Dokoni Karuta* media game. This research is quantitative research. The study was conducted at SMAN 1 Puri Mojokerto with a population of class X students of SMAN 1 Puri in the academic year 2017/2018. The sample used is class X IPS 4 as the control class and class X IPS 3 as the experimental class.

Based on the data analysis which the results of the pre-test and post-test of the control class and experimental class, the results of the t score in the calculation of the independent samples t -test were $-2.732 < t_{\text{table}} -1.996$ and the sig. score (2-tailed) of $0.009 < 0.05 / 2$. This shows that the use of *Dokoni Karuta* game media has an influence on Japanese vocabulary mastery of chapter 6 Book "Nihongo Kirakira" in class X students of SMAN 1 Puri Mojokerto. Based on the analysis of student response questionnaire data, the *Dokoni Karuta* game media received a positive response because it made learning interesting and enjoyable, helped students memorize vocabulary, and motivated students to learn Japanese. So it can be concluded that the *Dokoni Karuta* game media has a positive effect in improving vocabulary mastery and received a positive response from the 10th grade students of SMAN 1 Puri Mojokerto in the 2017/2018 academic year.

Keywords: *Dokoni Karuta*, Japanese vocabulary, Chapter 6 Book "Nihongo Kirakira"

PENDAHULUAN

Dalam mempelajari bahasa, ada empat keterampilan yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa yang disebut dengan keterampilan berbahasa. Menurut Tarigan (2008:2), keterampilan berbahasa atau *language skills* memiliki empat aspek yang harus dikuasai yaitu keterampilan menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Masing-masing aspek berkaitan erat dengan proses-proses berpikir yang mendasari bahasa. Salah satunya adalah berhubungan dengan penguasaan kosakata. Hayashi (1990:342) mengatakan bahwa ketika mempelajari suatu bahasa, maka harus mempelajari kata dan tata bahasa dalam bahasa tersebut. Menurut Tarigan (1989:2) mengenai penguasaan kosakata, semakin kaya kosakata yang dimiliki oleh seseorang maka semakin besar pula kemungkinan terampil dalam berbahasa. Sejalan dengan Namun, dalam pelaksanaannya tentunya banyak dijumpai kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang sebagai bahasa asing.

Keberadaan bahasa Jepang sebagai salah satu mata pelajaran memberikan nilai lebih untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi dalam bahasa asing. Sehingga SMA Negeri 1 Puri menjadikan bahasa Jepang sebagai salah satu mata pelajaran lintas minat untuk siswanya. Pra-penelitian yang telah dilakukan di sekolah SMA Negeri 1 Puri Mojokerto. Berdasarkan wawancara dengan guru bahasa Jepang di sekolah tersebut, dapat diketahui bahwa buku “Nihongo Kirakira” baru digunakan sebagai sumber belajar pada tahun ajaran 2017/2018 untuk mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Puri yang porsi materinya lebih berat daripada buku yang digunakan sebelumnya, sehingga menuntut siswa untuk menghafal dan memahami kosakata lebih cepat. Namun pada kenyataannya, ketika mengajar materi bahasa Jepang, guru tersebut yang sejauh ini menggunakan media buku, *powerpoint*, benda-benda dan keadaan sekitar mengatakan bahwa, siswa sulit untuk menghafal kosakata dilihat berdasarkan pengamatan proses pembelajaran dan hasil tes harian, serta siswa memerlukan waktu yang lama untuk menghafalkan dan memahami kosakata, apalagi untuk materi tentang keberadaan seperti kosakata ruangan pada Bab 6 Buku “Nihongo Kirakira” siswa masih kesulitan menghafal kosakata.

Berdasarkan angket pra-penelitian yang telah disebar acak kepada siswa kelas X, siswa mengatakan kesulitan dalam menghafal dan memahami kosakata karena kata yang mirip dan bunyi yang susah diucapkan. Kesulitan siswa dalam menguasai kosakata berupa menghafal dan memahami kosakata berdampak pada penguasaan lainnya dan keterampilan berbahasa. Angket tersebut

juga memberikan informasi bahwa siswa merasa senang belajar bahasa Jepang sambil bermain. Tentunya ini berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi efektif, memotivasi, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

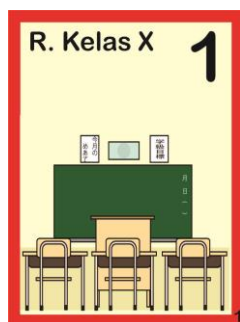
Pratita (2017:30-31) mengatakan adanya keefektifan di dalam sebuah pembelajaran merupakan hal yang penting, guna tercapainya kualitas kemampuan dan pengetahuan peserta didik sesuai dengan yang diharapkan. Proses pembelajaran akan berjalan baik, efektif, dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2009:15) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa untuk meningkatkan penguasaan kosakatanya. Peneliti tertarik untuk menerapkan media permainan dengan tema permainan kartu yang diberi nama *Dokoni Karuta* yang kemudian diharapkan media permainan ini dapat membantu siswa dalam menguasai kosakata.

Permainan *Dokoni Karuta* ialah permainan yang dikembangkan dari permainan *Karuta* di Jepang, *Kyogi Karuta*. *Kyogi Karuta* yaitu permainan dimainkan satu lawan satu dalam bersaing mengambil kartu pada wilayah sendiri maupun lawan dengan menggunakan 100 *tori-fuda* (kartu bermain) dari *Karuta Ogura Hyakumin-Isshu* (Saitama Prefecture Karuta Association dalam Hasanah, 2015:30). Permainan *Dokoniru Karuta* mengubah beberapa hal dari permainan *Karuta* Jepang yaitu jumlah kartu, isi kartu, serta sedikit merubah cara permainan. Media permainan *Dokoni Karuta* terdiri dari 50 *yomi-fuda* dan 50 *tori-fuda* yang berukuran 5,5 x 7,5 centimeter, *yomi-fuda* bertuliskan huruf hiragana kalimat bahasa Jepang sesuai dengan materi Bab 6 Buku “Nihongo Kirakira”, sedangkan *tori-fuda* berisikan gambar yang menggambarkan kalimat yang ada di *yomi-fuda* yang sisi belakangnya adalah kosakata Bab 6 Buku “Nihongo Kirakira”, dimainkan tiga lawan tiga serentak satu kelas dan bersaing masing-masing individu dalam kecepatan untuk mengambil kartu *tori-fuda* yang sesuai dengan kartu *yomi-fuda* yang dibacakan oleh pembaca *yomi-fuda*. Media permainan *Dokoni Karuta* ini sudah divalidasi kepada ahli media dan ahli materi serta sudah dilakukan revisi sehingga sudah bisa digunakan.

Taynton dan Yamada (2012:407) menjelaskan bahwa permainan *Karuta* mengutamakan kecepatan, kompetisi, dan motivasi siswa untuk bermain, sementara

siswa juga belajar bersama tentang puisi klasik, peribahasa dan budaya Jepang. Oleh karena itu, diharapkan media permainan *Dokoni Karuta* bisa menambah ketertarikan siswa dalam mempelajari bahasa Jepang dan dapat meningkatkan penguasaan kosakata serta dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media dalam pembelajaran bahasa Jepang. Karena jika dilihat dari segi kebutuhan siswa, siswa SMAN 1 Puri membutuhkan media yang menarik agar kegiatan belajar bisa dilakukan dengan bermain.

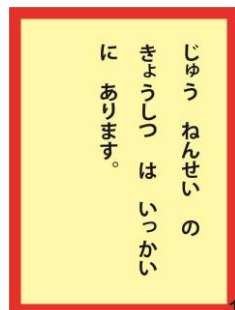
Berikut adalah gambar kartu media permainan *Dokoni Karuta*.



Gambar 1
Tori-fuda bagian depan



Gambar 2
Tori-fuda bagian belakang



Gambar 3
Yomi-fuda bagian depan



Gambar 4
Yomi-fuda bagian belakang

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka diambil judul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Dokoni Karuta* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bab 6 Buku “Nihongo Kirakira” Siswa Kelas X SMAN 1 Puri Mojokerto Tahun Ajaran 2017/2018” dengan tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan ada tidaknya pengaruh penggunaan media permainan *Dokoni Karuta* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang Bab 6 Buku “Nihongo Kirakira” siswa kelas X SMAN 1 Puri Mojokerto tahun ajaran 2017/2018 serta respon siswa mengenai penggunaan media tersebut.

METODE

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *True experiment Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 1 Puri Mojokerto tahun ajaran 2017/2018 dan

sampel yang diambil adalah siswa kelas X IPS 4 yang berjumlah 34 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas X IPS 3 dengan jumlah 34 siswa sebagai kelas eksperimen. Dimana menurut Arikunto (2013:173) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti (Arikunto, 2013:174). Pembelajaran kelas kontrol dilakukan dengan metode ceramah dengan media kartu tempel, sedangkan kelas eksperimen dengan metode ceramah dengan media permainan *Dokoni Karuta*.

Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan dalam waktu penelitian dengan menggunakan sesuatu metode (Arikunto, 2013:192). Instrumen yang digunakan adalah soal tes dan angket respon siswa. Tes digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang pertama yaitu untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa sehingga bisa dianalisis dan diketahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *Dokoni Karuta* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Tes yang diberikan ialah tes kosakata. Tes kosakata adalah tes yang dimaksudkan mengukur kemampuan siswa terhadap kosakata dalam bahasa tertentu baik yang bersifat reseptif maupun produktif (Nurgiyantoro, 2001:213). Tes dilakukan dua kali pada masing-masing kelas yaitu *pre-test* (sebelum perlakuan) dan *post-test* (setelah perlakuan). Angket respon siswa digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang kedua yaitu untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media permainan tersebut.

Data yang telah terkumpul berupa data nilai *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen, kemudian dianalisis dengan menggunakan uji *independent samples t-test*. *Independent Samples t-test* ialah uji statistik parametrik yang digunakan untuk menganalisis apakah ada perbedaan antara dua kelompok data (Siregar, 2014:234). Sebelum dianalisis, data terlebih dahulu diuji normalitas dengan metode *Kolmogorov-Smirnov* dan homogenitasnya dengan uji *Anova*. Analisis data ini dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS sesuai dengan petunjuk dalam Siregar (2014).

Data yang telah terkumpul dari angket respon siswa dihitung persentasenya dan diinterpretasikan dengan berdasarkan kriteria prosentase skala Likert. Cara perhitungannya menggunakan rumus jumlah skor perolehan dibagi dengan skor maksimal kemudian dikalikan 100% (Riduwan dan Sunarto, 2012:22). Digunakannya Kriteria Prosentase Skala Likert ini untuk mengetahui kuat tidaknya prosentase jawaban yang didapatkan. Kriteria prosentase menurut Riduwan dan Sunarto (2012:23) disajikan pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1
Kriteria Prosentase skala Likert

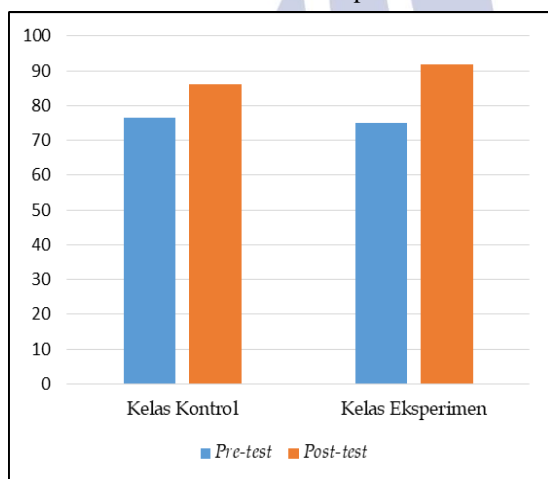
Prosentase	Kategori
0% - 20%	Sangat lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup kuat
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat kuat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini berupa data nilai dan data angket respon siswa. Data nilai diperoleh dari nilai *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut adalah rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen yang disajikan dalam diagram batang.

Diagram 1. Rata-rata Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen



Pada diagram 1, dapat diketahui bahwa hasil rata-rata nilai *pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu 76,47 dan 75,12. Selisih dari rata-rata nilai tersebut adalah 1,35. Sedangkan hasil rata-rata nilai *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu 86,05 dan 91,88. Selisihnya adalah 5,83.

Data nilai hasil tersebaranya angket respon siswa di kelas eksperimen terhadap penggunaan media permainan *Dokoni Karuta* adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Angket Respon Siswa

No. Butir Angket Respon	Sangat Setuju (5)	Setuju (4)	Ragu-ragu (3)	Tidak Setuju (2)	Sangat Tidak Setuju (1)
1	17 siswa	15 siswa	2 siswa	-	-
2	15 siswa	16 siswa	2 siswa	1 siswa	-

3	12 siswa	21 siswa	1 siswa	-	-
4	16 siswa	16 siswa	1 siswa	1 siswa	-
5	14 siswa	19 siswa	-	1 siswa	-
6	17 siswa	17 siswa	-	-	-
7	14 siswa	18 siswa	1 siswa	1 siswa	-

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji data penelitian apakah data berdistribusi normal sebelum diuji *independent samples t-test*. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan pada nilai kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Hasil perhitungan uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan aplikasi SPSS sesuai petunjuk dalam Siregar (2014) adalah sebagai berikut.

Tabel 3.
Hasil Uji Normalitas

Kelas	Tes	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>	
		Sig.	Keterangan
Kontrol	<i>Pre-test</i>	0,155	Data berdistribusi normal
	<i>Post-test</i>	0,097	Data berdistribusi normal
Eksperimen	<i>Pre-test</i>	0,146	Data berdistribusi normal
	<i>Post-test</i>	0,097	Data berdistribusi normal

Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai *Sig.* lebih besar dari taraf signifikansi (α) 0,05. Pada tabel 2 di atas, nilai *Sig.* dari seluruh data lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji data penelitian apakah data penelitian mempunyai varian yang sama sebelum diuji *independent samples t-test*. Uji homogenitas merupakan syarat yang harus dipenuhi oleh data sebelum diuji *independent samples t-test*. Hasil perhitungan uji homogenitas menggunakan metode uji *anova* dengan bantuan aplikasi SPSS sesuai petunjuk dalam Siregar (2014) disajikan dalam tabel 3 di bawah ini.

Tabel 4.
Hasil Uji Homogenitas

Data	Sig.	Keterangan
Post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen	0,052	Data homogen

Data dapat dikatakan bersifat homogen, apabila nilai *Sig.* pada perhitungan uji homogenitas lebih dari taraf signifikansi (α) 0,05. Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui nilai *Sig.* sebesar 0,052. Nilai ini menunjukkan bahwa *sig.* 0,052 lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa dua data yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai varian data yang sama atau disebut homogen.

Uji Independent Samples t-test

Independent Samples t-test ialah uji statistik parametrik yang digunakan untuk menganalisis apakah ada perbedaan antara dua kelompok data. Sehingga bisa diketahui ada tidaknya pengaruh media *Dokoni Karuta* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang Bab 6 Buku "Nihongo Kirakira". Hasil perhitungan uji *independent samples t-test* adalah sebagai berikut.

Tabel 5.
Hasil Uji Independent Samples t-test

Data	t	df	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Nilai <i>post-test</i> kelas kontrol dan kelas eksperimen	-2,732	66	0,009	Terdapat perbedaan nilai rata-rata kelas kontrol dan eksperimen

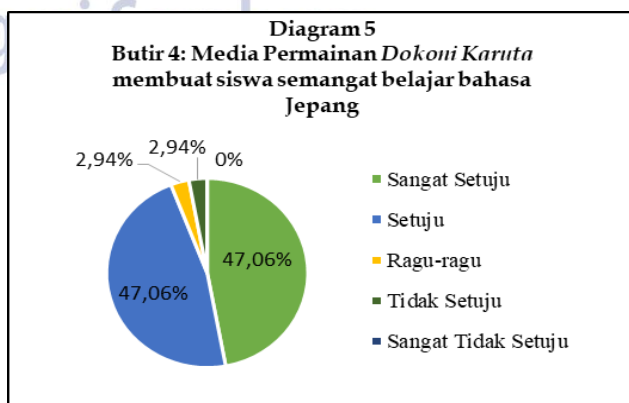
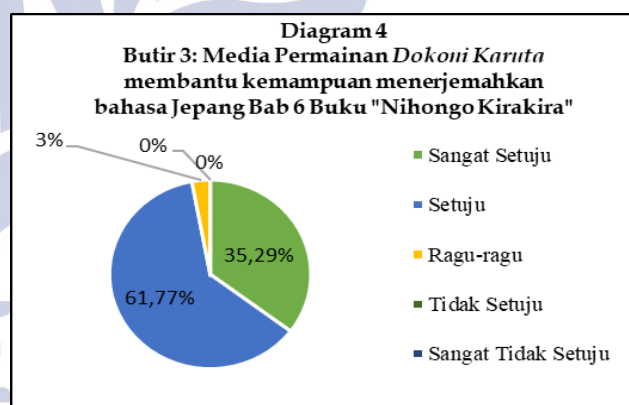
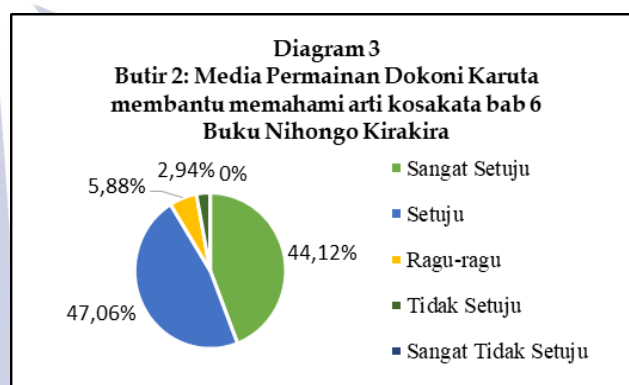
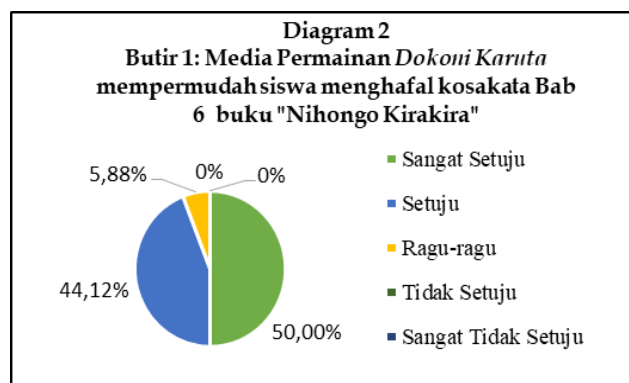
Berdasarkan tabel 4, dengan jumlah responden sebesar 68 sehingga derajat kebebasan (*df*) yang diperoleh sebesar 66 dan t_{tabel} untuk *df* 66 dalam taraf signifikansi 2-tailed 0,05/2 adalah 1,996. Maka diperoleh $t_{\text{hitung}} = -2,732$ lebih kecil $t_{\text{tabel}} = 1,996$ yang artinya H_0 ditolak, yang berarti data nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan.

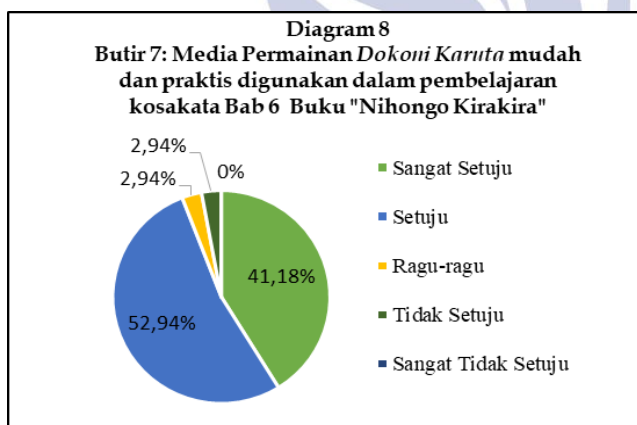
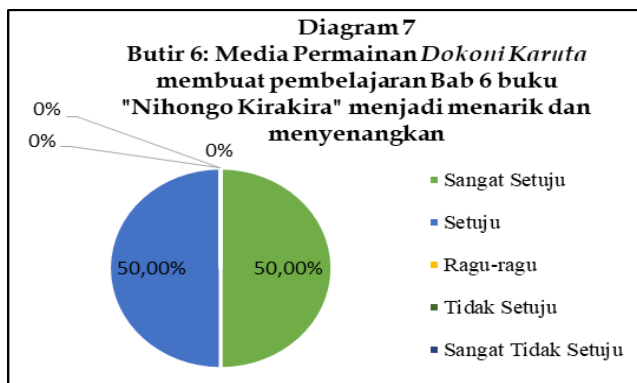
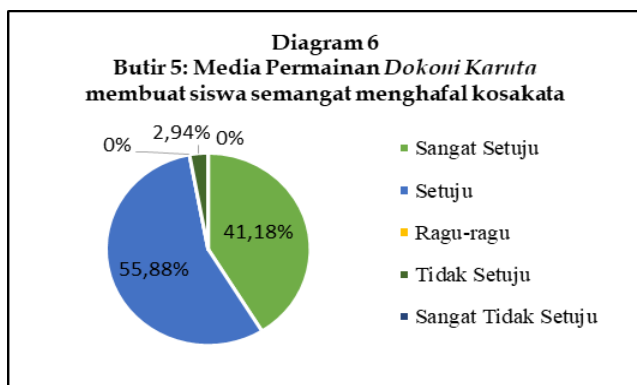
Selain itu, bisa diambil keputusan yang kedua dengan nilai *sig. 2-tailed* harus lebih besar dari 0,05/2. Dari hasil uji *independent samples t-test* tersebut nilai *Sig. 2-tailed* sebesar 0,009 yang lebih kecil dari 0,05/2 maka H_0 ditolak, maka ada perbedaan yang signifikan dari nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Analisis Hasil Angket Respon Siswa

Data hasil angket respon siswa digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang kedua, yaitu untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media permainan *Dokoni Karuta*. Data angket respon siswa

terhadap penggunaan media permainan *Dokoni Karuta* yang diperoleh disajikan dalam diagram berikut.





Pada diagram 2 sampai dengan diagram 8, menunjukkan bahwa siswa memberi respon positif terhadap media permainan *Dokoni Karuta*. Pada diagram 2, 50% siswa menyatakan setuju bahwa permainan *Dokoni Karuta* mempermudah siswa menghafal kosakata Bab 6 Buku "Nihongo Kirakira" dengan alasan terbanyak adalah adanya gambar pada media sehingga mempermudah siswa menghafal kosakata. Pada diagram 3; 47,06% siswa setuju bahwa media permainan *Dokoni Karuta* membantu siswa memahami arti kosakata bahasa Jepang Bab 6 Buku "Nihongo Kirakira" dengan alasan yang tertulis pada angket bahwa media tersebut terdapat gambar serta permainannya yang menuntut siswa untuk menghafal lebih cepat.

Pada diagram 4; 61,77% siswa setuju dengan kemampuan media permainan *Dokoni Karuta* yang

membantu kemampuan menerjemahkan kosakata bahasa Jepang Bab 6 Buku "Nihongo Kirakira" dengan alasan permainan yang menyenangkan dan tidak membosankan membuat siswa belajar dengan cepat menerjemahkan apa yang didengar. Berdasarkan data diagram 5; 47,06% siswa menyatakan sangat setuju bahwa media permainan *Dokoni Karuta* membuat siswa semangat belajar bahasa Jepang dikarenakan media permainan tersebut menyenangkan, seru, dan tidak membosankan sehingga menumbuhkan rasa semangat belajar bahasa Jepang. Pada diagram 6, dapat diketahui 55,88% siswa mengatakan setuju bahwa media permainan *Dokoni Karuta* membuat siswa semangat menghafal kosakata dengan alasan pembelajaran menjadi tidak membosankan, menarik karena belajar sambil bermain, serta sifat kompetitif pada permainan membuat siswa semangat menghafal kosakata.

Diagram 7 menunjukkan bahwa 50% siswa sangat setuju dan sisanya mengatakan setuju bahwa media permainan *Dokoni Karuta* membuat pembelajaran Bab 6 Buku "Nihongo Kirakira" menjadi menarik dan menyenangkan dengan alasan permainan yang tidak membosankan, menarik, dan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan bermain sehingga belajar tidak terlalu serius. Pada diagram 8, dapat diketahui 52,94% siswa mengatakan setuju bahwa media permainan *Dokoni Karuta* mudah dan praktis digunakan dalam pembelajaran koskata Bab 6 Buku "Nihongo Kirakira". Siswa menuliskan alasan karena penggunaan dan penerapan media yang mudah serta praktis karena media berupa kartu yang bisa dibawa kemana-mana.

Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa media permainan *Dokoni Karuta* membantu siswa membantu menghafal, memahami, dan meningkatkan kemampuan menerjemahkan kosakata, membuat siswa semangat belajar dan menghafal kosakata bahasa Jepang, serta media permainan *Dokoni Karuta* menarik, menyenangkan, praktis, dan mudah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Hasil dari data responden angket respon siswa tersebut, dihitung prosentase skor perolehannya, kemudian diinterpretasikan pada kriteria prosentase skala Likert. Hasil perhitungan ini disajikan dalam tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5.

Hasil Interpretasi Prosentase Skor Pada Skala Likert

No. Butir Angket Respons	Prosentase Skor	Kriteria Skala Likert
1.	89%	Sangat Kuat
2.	86%	Sangat Kuat
3.	85%	Sangat Kuat
4.	88%	Sangat Kuat

5.	87%	Sangat Kuat
6.	90%	Sangat Kuat
7.	86%	Sangat Kuat

Berdasarkan data tabel 5, dapat diketahui bahwa seluruh butir angket respon siswa mendapatkan prosentase skor di antara 80-100%. Hasil prosentase tersebut diinterpretasi pada kriteria skala Likert, maka didapatkan kriteria sangat kuat. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *Dokoni Karuta* mendapatkan respon positif dari siswa.

Pembahasan

Data yang diperoleh dari nilai *pre-test* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen, nilai rata-rata yang diperoleh oleh kelas kontrol adalah 76,57, sedangkan kelas eksperimen adalah 75,12. Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih rendah daripada kelas kontrol. Pada jawaban siswa di soal *pre-test*, diketahui terdapat kesalahan dalam menjawab baik itu salah dalam memilih kosakata ataupun kosakata yang mirip bahasa Jepang. Kemudian dilakukan *treatment* pada kedua kelas dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda. Kelas kontrol dengan media permainan Kartu Tempel, sedangkan kelas eksperimen dengan media permainan *Dokoni Karuta*. *Post-test* dilakukan setelah *treatment* untuk mengukur penguasaan kosakata siswa setelah *treatment*.

Berdasarkan nilai *post-test* yang telah dilakukan, nilai rata-rata *post-test* kedua kelas lebih tinggi daripada *pre-test*. Nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol adalah 86,05. Nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah 91,88. Selisih dari nilai rata-rata *post-test* kedua kelas adalah 5,83 yang menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen telah berhasil karena kemampuan siswa menjadi meningkat setelah diberikan perlakuan dan menunjukkan bahwa rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen dengan kelas kontrol memiliki selisih yang signifikan.

Berdasarkan hasil perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan metode *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan aplikasi SPSS, diperoleh nilai probabilitas (*sig*) 0,155 untuk nilai *pre-test* kelas kontrol dan 0,097 untuk *post-test* kelas kontrol; 0,146 untuk *pre-test* kelas eksperimen dan 0,097 untuk *post-test* kelas eksperimen. Nilai-nilai probabilitas (*sig*) yang diperoleh tersebut lebih dari taraf signifikansi 0,05 yang berarti data nilai *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal. Kemudian pada uji homogenitas, diperoleh *sig*. 0,052 lebih dari taraf signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa dua data yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai varian data yang sama atau homogen.

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, maka dilanjutkan dengan *independent samples t-test*. Nilai *t* yang tersebut pada tabel sebesar -2,732 dan nilai ini lebih kecil daripada $t_{tabel} = +1,996$. Ternyata -2,732 lebih kecil dari -1,996, maka keputusan yang diambil adalah ada perbedaan nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pengambilan keputusan yang kedua yaitu dengan nilai probabilitas 2-tailed, diperoleh nilai *sig*. (2-tailed) sebesar 0,009. Jadi, 0,009 lebih kecil dari 0,05/2, maka bisa disimpulkan bahwa ada pengaruh media permainan *Dokoni Karuta* terhadap penguasaan kosakata siswa Bab 6 Buku “Nihongo Kirakira”.

Pada penarikan simpulan terhadap perhitungan uji *independent samples t-test*, tentunya didukung oleh kelebihan dari media permainan *Dokoni Karuta*. Kelebihannya yang bisa menarik perhatian siswa dengan belajar sambil bermain, perhatian siswa bisa fokus pada instruksi guru, adanya kompetisi yang membuat siswa lebih cepat menghafal dan memahami konteks kalimat yang disebutkan oleh guru, serta gambar yang mendukung.

Menjawab rumusan masalah yang kedua yaitu respon siswa terhadap media permainan *Dokoni Karuta*. Berdasarkan hasil angket respon siswa yang telah disebar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *Dokoni Karuta* mendapat respon sangat kuat dari siswa, yaitu: 89% pada butir 1 bahwa media tersebut mempermudah siswa dalam menghafal kosakata, 86% pada butir 2 bahwa media tersebut membantu memahami arti kosakata, 85% pada butir 3 bahwa membantu kemampuan menerjemahkan bahasa Jepang siswa, 88% pada butir 4 bahwa permainan *Dokoni Karuta* membuat siswa bersemangat belajar bahasa Jepang, 87% pada butir 5 bahwa siswa menjadi semangat menghafal kosakata bahasa Jepang dengan permainan *Dokoni Karuta*, 90% pada butir 6 bahwa kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan dengan media permainan *Dokoni Karuta*, dan 86% pada butir 7 yang mengatakan bahwa media permainan *Dokoni Karuta* praktis dan mudah digunakan.

Prosentase yang diperoleh dan dianalisis dengan skor skala Likert membuktikan bahwa siswa termotivasi untuk belajar lebih giat dan aktif karena permainan ini mengutamakan kecepatan, bersifat kompetitif, dan memotivasi siswa untuk bermain dan aktif di kelas. Sesuai yang dikatakan oleh Sadiman (1993:80) bahwa permainan sebagai media pendidikan mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam proses belajar secara aktif. Stimulus yang diberikan oleh media tersebut membuahkan respon positif dari siswa berupa keaktifan siswa dan kemampuan penguasaan kosakata siswa meningkat.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

- 1) Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *Dokoni Karuta* mempunyai pengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang Bab 6 Buku “Nihongo Kirakira” siswa kelas X SMA Negeri 1 Puri Mojokerto Tahun Ajaran 2017/2018. Berdasarkan uji *independent samples t-test*, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar $-2,732$ yang kemudian dibandingkan dengan $t_{tabel} = -1,996$. Sehingga diketahui $-2,732 < -1,996$. Maka, H_0 ditolak dan H_a diterima. Dan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,009 < 0,05/2$, maka H_0 ditolak. Sehingga ada perbedaan signifikan nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen.
- 2) Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *Dokoni Karuta* mendapatkan respon positif dari siswa kelas X SMA Negeri 1 Puri Mojokerto Tahun Ajaran 2017/2018. Analisis tersebut menunjukkan bahwa media permainan *Dokoni Karuta* sangatlah menarik dan menyenangkan (90%), membuat siswa semangat menghafal kosakata bahasa Jepang 87%, membuat siswa semangat belajar bahasa Jepang (88%), mempermudah siswa menghafal kosakata Bab 6 buku “Nihongo Kirakira” (89%), membantu memahami arti kosakata bab 6 Buku “Nihongo Kirakira” (86%), membantu kemampuan menerjemahkan kosakata bahasa Jepang (85%), dan media permainan *Dokoni Karuta* mudah dan praktis digunakan dalam pembelajaran kosakata Bab 6 Buku “Nihongo Kirakira” (86%). Semua angka tersebut termasuk dalam kategori “sangat kuat” pada skala Likert.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memberikan saran yaitu sebagai berikut.

- 1) Dalam pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Jepang agar diberikan pembelajaran yang lebih variatif dengan menggunakan media yang menarik perhatian siswa sehingga siswa menjadi termotivasi dan lebih aktif. Diharapkan media permainan *Dokoni Karuta* dapat digunakan sebagai referensi dalam proses pembelajaran bahasa Jepang.
- 2) Sebelum memulai pembelajaran menggunakan media permainan *Dokoni Karuta*, sebaiknya

jelaskan terlebih dahulu tentang asal-asul media beserta budaya permainan kartu (*Karuta*) di Jepang.

- 3) Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian lain dengan materi maupun media yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Ahzar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Hasanah, Rizki Nur. 2015. *Pengembangan Media Karuta untuk Materi Kerajaan Islam di Indonesia Kelas V Gugus II Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo*. Universitas Negeri Yogyakarta. (Online). (http://eprints.uny.ac.id/28328/1/RIZKY%20NUR%20HASANAH_11108244017.pdf diakses pada 27 Oktober 2017)
- Hayashi, Ookii (林大). 1990. 「日本語教育ハンドブック」. Tokyo:大修館書店
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta
- Pratita, Ina Ika. 2017. *Pengembangan Model Cooperative Intergrated Reading and Compositition (CIRC) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman (Dokkai) Mahasiswa Jurusan Bahasa Dan Sastra Jepang Universitas Negeri Surabaya*. Jurnal ASA. Vol. 4, September 2017, hal. 30-40, (Online), (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2475/1591>, diakses pada 28 Juli 2018)
- Riduwan dan Sunarto. 2012. *Pengantar Statistika untuk penelitian: Pendidikan, sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta
- Sadiman, Arif. S. 1993. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Siregar, Sofyan. 2014. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: Bumi Aksara
- Tarigan, H. Guntur. 1989. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: CV. Angkasa
- Tarigan, H. Guntur. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV. Angkasa.

- Taynton, Keith dan Masako Yamada. 2012. *Using a Japanese Card Game Karuta to Enhance Listening and speaking skills in Japanese Laerners of English*. 四天王寺大学. Vol. 53 hal. 407-416. (<http://www.shitennoji.ac.jp/ibu/toshokan/images/kiyo53-22.pdf> diakses pada 3 Januari 2018)
- Tim Penyusun. 2014. *Buku Panduan Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Tim Penyusun. 2017. *Nihongo Kirakira: Bahasa Jepang untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Penerbit Erlanga

