

## EFEKTIVITAS PERMAINAN HANGMAN UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

**Adriana Rania Putri**

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[adriana.19029@mhs.unesa.ac.id](mailto:adriana.19029@mhs.unesa.ac.id)

**Dra. Nise Samudra Sasanti, M.Hum.**

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[nisesamudra@unesa.ac.id](mailto:nisesamudra@unesa.ac.id)

### Abstrak

Ditemukan adanya kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas X SMAS Tamansiswa Mojokerto. Hal ini dapat mempengaruhi keefektifan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini diusulkan media permainan Hangman sebagai solusi untuk masalah tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas permainan Hangman dan respon siswa terhadap pembelajaran dengan permainan tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif metode eksperimen desain true experimental pretest posttest control group design. Populasi yang ditentukan adalah siswa kelas X SMAS Tamansiswa Mojokerto tahun ajaran 2022/2023 dengan diambil sampel kelas X4 sebagai kelas eksperimen dan kelas X1 sebagai kelas kontrol. Data yang digunakan pada penelitian ini adalah hasil pretest dan posttest serta angket. Hasil dari analisis uji Mann Whitney, didapatkan nilai sig. 0,882, dimana nilai sig. > 0,05. Artinya, tidak ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil dari analisis uji Wilcoxon, didapatkan nilai sig. pada kelas eksperimen sebesar 0,001, dimana nilai sig. < 0,05. Sehingga, dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara nilai pretest dan posttest kelas eksperimen. Artinya, penggunaan media permainan Hangman dinyatakan efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada kelas eksperimen. Hasil analisis skala Likert angket respon siswa didapatkan seluruh butir angket berada pada kriteria kuat pada interval 51% - 75%. Yaitu, didapatkan bahwa pembelajaran kosakata Bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan Hangman sangat menarik dan menyenangkan dengan persentase sebesar 72%, dapat meningkatkan motivasi belajar dengan persentase sebesar 68%, materi yang disampaikan jelas dengan persentase sebesar 68%, dapat memudahkan dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang dengan persentase sebesar 70%, serta dapat meningkatkan kemampuan dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang dengan persentase sebesar 68%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan Hangman efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang, serta mendapatkan respon yang positif dari siswa.

**Keywords:** Hangman, penguasaan kosakata bahasa Jepang

### Abstract

It was found that there are difficulties in mastering Japanese vocabulary in 10th grade students in SMAS Tamansiswa Mojokerto. This can affect the effectiveness of learning. Therefore, this study proposes the use of Hangman as a solution to this problem. The purpose of this study is to determine the effectiveness of Hangman game and to describe students' response towards it. This research was conducted with a quantitative approach, using true experimental pretest posttest control group design. The population determined is all 10th grade students of SMAS Tamansiswa Mojokerto in the academic year 2022/2023 with the sample being class X4 as the experimental class and class X1 as the control class. The data used in this study were pretest and posttest results and questionnaire results. Through the results of the Mann Whitney test analysis, it was obtained that the sig. value is 0.882, meaning that the sig. value > 0,05. This shows that there is no significant average difference between the experimental class and the control class. From the results of the Wilcoxon test analysis, it was obtained that the sig. value in the experimental class was 0.001, which means that the sig. value < 0.05. This shows that there is a significant average difference between the pretest and posttest scores of the experimental class. Through the results of the Likert scale analysis of student response questionnaires, it was obtained that all questionnaire items are in strong criteria in the interval of 51% - 75%. That is that Japanese vocabulary mastery using Hangman is very interesting and fun with a percentage of 72%, can increase learning motivation with a percentage of 68%, the material presented is

clear with a percentage of 68%, can facilitate learning Japanese vocabulary with a percentage of 70%, and can improve the ability to learn Japanese vocabulary with a percentage of 68%. Through the results of the analysis done above, it can be concluded that Hangman is declared effective in improving the mastery of Japanese vocabulary, as well as getting a positive response from students.

**Keywords:** Hangman, mastery of Japanese vocabulary

## 要旨

SMAS Tamansiswa Mojokerto の 1 年生には日本語語彙習得の困難が見つげられた。それが学習に問題になる為、Hangman という単語当てゲームをメディアとして提案する。この研究の目的は 2022/2023 の学年年度の SMAS Tamansiswa Mojokerto の 1 年生における日本語語彙習得の向上に向けた Hangman の有効性と生徒のその反応を調査している研究である。この研究は実験研究であり、「True Experimental Pretest Posttest Control Group Design」法を使用される。研究の母集団は SMAS Tamansiswa Mojokerto の 1 年生で、X4 を実験群としてと X1 を対象群としてサンプルとされた。データはアンケートや実験前のテスト“Pretest”と実験後のテスト“Posttest”を用いて取得した。Mann Whitney の検定の結果は sig. = 0,882 で、sig. > 0,05 になったため、実験群と対象群の有意差がなかったことが証明された。Wilcoxon の検定の結果は sig. = 0,001 で、sig. < 0,05 のため、実験群での Pretest と Posttest には有意差があると証明。Likert 尺度のアンケート結果調査では生徒の反応は全問 51% – 75% 内に、高い基準に入っている。Hangman を使用すると授業が楽しく面白くなるは約 72%。Hangman を使用すると勉強する気が高めるは約 68%。授業は分かりやすかったは約 68%。Hangman を使用すると日本語語彙の学習が容易になる約 70%。そして、Hangman は日本語の語彙の学習スキルを向上させることができるは 68%。研究の結果は、Hangman は日本語の語彙の習得を向上させるのに効果的であり、生徒からも肯定的な反応が得られることができる。

キーワード：Hangman のゲーム、語彙習得

## PENDAHULUAN

Di SMAS Tamansiswa Mojokerto, siswa kelas X masih mempelajari bahasa Jepang dengan romaji, belum dengan hiragana, katakana, maupun kanji. Mereka sering kali kesulitan menghafal kosakata bahasa Jepang yang dipelajari di kelas.

Dari hasil pengerjaan kuis tentang kosakata yang diadakan di salah satu kelas X SMAS Tamansiswa Mojokerto, didapatkan rata-rata nilai sebesar 62,5 yang berada di bawah nilai KKM yaitu sebesar 75. Artinya, siswa masih merasa kesulitan untuk menghafal kosakata dalam bahasa Jepang.

Kesalahan yang sering dilakukan siswa terutama adalah tidak menulis atau terbalik menulis bunyi panjang dan bunyi rangkap dalam romaji. Contohnya adalah seperti kesalahan dalam menulis bahasa Jepang angka sepuluh yaitu yang seharusnya ditulis dengan bunyi panjang, juu, ditulis pendek, ju. Dalam bahasa Jepang, pengejaan dapat mengubah makna. Sehingga, menjadi sangat pentinglah ejaan dalam penguasaan kosakata agar tidak menimbulkan kesalahpahaman. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mencari solusi terhadap masalah tersebut. Dalam

penelitian ini, digunakan sebuah media pembelajaran yang diharapkan dapat menunjukkan peningkatan penguasaan siswa terhadap kosakata bahasa Jepang, yaitu media permainan *Hangman*.

*Hangman* adalah sebuah permainan bahasa dengan objektif untuk menebak kata rahasia. Peraturan permainan *Hangman* adalah pemain akan menebak sebuah kata dengan menebak huruf-huruf yang kemungkinan ada dalam kata tersebut. Dengan begitu, permainan ini memerlukan pemainnya untuk menguasai sekumpulan kosakata tertentu untuk dapat menebak kata dan memenangkan permainan. Diharapkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan *Hangman* dapat menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut,

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan efektivitas permainan *Hangman* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas X SMAS Tamansiswa Mojokerto Tahun Ajaran 2022/2023 serta respon siswa terhadapnya.

Sehingga dirumuskan hipotesis  $H_0$  : Permainan *Hangman* tidak efektif dalam meningkatkan penguasaan

kosakata. Sedangkan  $H_a$ : Permainan *Hangman* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata.

Penggunaan huruf romaji atau huruf latin dalam pembelajaran bahasa Jepang menjadi diperlukan, terutama dalam pembelajaran bahasa Jepang bagi orang asing (Sudijanto dan Dahidi, 2004:93). Yaitu terutama pada siswa yang tidak memiliki latar belakang penggunaan penulisan kanji. Asano Yuriko dalam (Sudijanto dan Dahidi, 2004:97) mengatakan bahwa penguasaan kosakata merupakan salah satu alat bantu dalam penggunaan bahasa Jepang baik lisan maupun tulisan. Tarigan dalam (Syifa, 2018:8) menyatakan bahwa kualitas kemampuan berbahasa seseorang tergantung pada kualitas dan kuantitas kosakata yang dipelajari. Semakin banyak kosakata yang dikuasai seseorang, semakin besar peluang untuk berbicara dengan akurat.

Penulisan bunyi-bunyi tersebut dapat mengubah makna kata (Dewi, 2014:4). Sehingga penulisan menjadi sangat penting agar tidak menyebabkan kesalahpahaman. Dewi (2014:4-7) menjelaskan bahwa macam-macam bunyi kosakata yang dapat mengubah makna kata tersebut diantaranya yaitu *chouon* (長音), *youon* (拗音), dan *sokuon* (促音)

#### 1) Chouon (長音)

Dalam bahasa Jepang, terdapat bunyi panjang atau *chouon* (長音). Satuan bunyi dalam bahasa Jepang ini disebut *mora*. Bunyi yang diperpanjang adalah bunyi vokal.

a. Penulisan bunyi vokal /a/ panjang yaitu menambahkan huruf *ā* (a) dan dibaca panjang dua mora. Contoh:

Obaasan (Nenek) o ba a sa n = 5 mora  
 Obasan (Bibi) o ba sa n = 4 mora

b. Penulisan bunyi vokal /i/ panjang yaitu dengan menambahkan huruf *ī* (i) dan dibaca panjang dua mora. Contoh:

Ojiisan (Kakek) o ji i sa n = 5 mora  
 Ojisan (Paman) o ji sa n = 4 mora

c. Penulisan bunyi vokal /u/ panjang yaitu dengan menambahkan huruf *ū* (u) dan dibaca panjang dua mora. Contoh:

Yuuki (Keberanian) yu u ki = 3 mora  
 Yuki (Salju) yu ki = 2 mora

d. Penulisan bunyi vokal /e/ panjang yaitu dengan menambahkan huruf *ē* (e) dan dibaca panjang dua mora.

- Ditulis dengan huruf *い* (i). Contoh:

Heya (kamar) he ya = 2 mora  
 Heiya (dataran) he i ya = 3 mora

- Ditulis dengan huruf *ē* (e). Contoh:

E (gambar) e = 1 mora  
 Ee (iya) e e = 2 mora

e. Penulisan bunyi vokal /o/ panjang yaitu dengan menambahkan huruf *ō* (o) atau *ō* (o)

- Ditulis dengan huruf *ō* (u). Contoh:

Koko (di sini) ko ko = 2 mora  
 Koukou (sekolah menengah atas) ko u ko u = 4 mora

- Ditulis dengan huruf *ō* (o). Contoh:

Toru (mengambil) to ru = 2 mora  
 Tooru (melewati) to o ru = 3 mora

Contoh kesalahan bunyi *chouon* yang dilakukan siswa adalah seperti berikut:

- Kesalahan penulisan bunyi Panjang vokal i  
 Kiite kudasai (Dengarkanlah) 7 mora  
 Kite kudasai (Datanglah) 6 mora

- Kesalahan penulisan bunyi Panjang vokal u  
 Juu (sepuluh) 2 mora ditulis ju 1 mora  
 Kyuu (Sembilan) 2 mora ditulis kyu 1 mora dsb.

#### 2) Youon (拗音)

*Youon* adalah bunyi pada suku kata gabungan konsonan dan semivokal. Suku kata tersebut ditulis dengan satu huruf *huragana/katakana* + *ya yu yo* kecil (ゃ ゃ ょ ゃ). Misalnya *kya kyu kyo* dan dihitung sebagai satu mora walau ditulis dengan dua huruf. Perpanjangan bunyi suku kata ini sama seperti perpanjangan pada *chouon*.

Contoh:

- Biyouin (salon kecantikan) bi yo u i n = 5 mora  
 Byouin (rumah sakit) byo u i n = 4 mora  
 - Jiyuu (bebas) ji yu u = 3 mora  
 Juu (sepuluh) ju u = 2 mora

Contoh kesalahan penulisan bunyi *youon* yang dilakukan siswa adalah seperti berikut:

- Suwatte kudasai (Duduklah) ditulis Swatte kudasai

#### 3) Sokuon (促音)

*Sokuon* adalah bunyi konsonan rangkap. Konsonan rangkap dituliskan dengan menggunakan *tsu* kecil (っ).

Konsonan yang diragkap adalah konsonan yang mengikutinya. Konsonan rangkap dihitung satu mora. Pengucapannya seperti pengucapan konsonan tanpa vokal. Contoh:

- Kite (datang, bentuk  $\bar{c}$ )                      ki te = 2 mora
- Kitte (memoton, bentuk  $\bar{c}$ )                ki t te = 3 mora
- Oto (suara)                                        o to = 2 mora
- Otto (suami)                                    o t to = 3 mora

Contoh kesalahan yang dilakukan siswa dalam penulisan bunyi sokuon adalah seperti berikut:

- Tatte kudasai (Berdirilah) ditulis Tate kudasai
- Kiite kudasai (Dengarkanlah) ditulis Kitte kudasai (Potonglah)

Heinich dalam (Arsyad, 2015:4) menjelaskan bahwa media adalah perantara yang menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima. Jika media menyampaikan pesan atau informasi yang mengandung tujuan pembelajaran, maka media tersebut dapat disebut sebagai media pembelajaran. Sedangkan Suryani & dkk (2018:4) menjelaskan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk mendorong pembelajaran yang disengaja, terarah, dan terkendali.

Hamalik dalam (Arsyad, 2015:19) mengemukakan bahwa fungsi dari penggunaan media pembelajaran adalah seperti berikut:

1. Memunculkan minat belajar siswa
2. Memunculkan motivasi dan keaktifan kegiatan pembelajaran
3. Membantu meningkatkan pemahaman siswa
4. Menyajikan data cara yang menarik dan dapat dipercaya
5. Memudahkan interpretasi data
6. Memadatkan pesan informasi

Menurut Sanaky dalam (Suryani & dkk, 2018:8-10), manfaat dari menggunakan media pembelajaran diantaranya adalah seperti berikut:

- 1) Membantu menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi
- 2) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa tidak membosankan dan dapat lebih fokus dalam menyerap materi.
- 3) Mendukung rasa ingin tahu siswa untuk belajar
- 4) Membantu siswa memahami materi

Menggunakan media permainan dalam pembelajaran yaitu adalah mengintegrasikan permainan pada pembelajaran untuk mengembangkan sikap dan

keterampilan dalam situasi menyenangkan. Adapun yang dimaksud dengan permainan bahasa (word games). Yaitu, cara mempelajari bahasa melalui permainan. Permainan bahasa merupakan sebuah kegiatan belajar yang dirancang dan berhubungan langsung atau tidak langsung dengan kandungan isi pembelajaran dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan dan melatih kemampuan berbahasa yang terdiri atas menyimak, berbicara, mendengar, dan menulis, serta pemahaman unsur bahasa seperti bunyi bahasa, kosakata, dan tata bahasa (Asyrofi, 2021:13)

Prinsip mendasar dalam sebuah permainan bahasa menurut Mujib dalam (Asyrofi, 2021:15-16) adalah seperti berikut;

1) Interaksi

Permainan memungkinkan adanya interaksi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Siswa dapat mendapatkan umpan balik untuk memecahkan permasalahan nyata dan bermakna.

2) Pertandingan

Permainan memiliki unsur persaingan antara pemain untuk mmencapai prtunjukan terbaik atau mencapai tujuan tertentu. Dalam permainan bahasa, unsur bertanding tersebut ditujukan siswa untuk bertanding mencapai tujuan pembelajaran.

3) Kerja sama

Salah satu prinsi pokok dalam permainan yang memiliki pertandingan adalah kerjasama. Yaitu, siswa berkerjasaama satu lain untuk memastikan kemenangan bagi kelompoknya.

4) Peraturan permainan

Dalam pertandingan tersebut tentunya dibatasi oleh seperangkat peraturan khusus yang terefinisikan dengan jelas. Dengan adanya peraturan ini permainan menjadi lebih terawasi. Selain itu juga dapat menjadi petunjuk atau panduan untuk siswa.

5) Akhir atau batas permainan

Permainan bahasa memiliki akhir atau skor. Ditentukan dari awal sebuah tanda yang dijadikan titik akhir sebuah permainan.

Menurut Maguire (1990:62) dalam bukunya mengenai peraturan berbagai macam permainan bahasa, peraturan permainan *Hangman* adalah seperti berikut:

Satu orang ditunjuk sebagai *Hangman*, yaitu orang yang membuat soal tebak. Orang tersebut kemudian memilih salah satu kata dan menggambarkan sejumlah garis untuk mewakili jumlah huruf yang ada pada kata tersebut. Misalkan kata yang dipilih adalah "misteri", maka si *Hangman* akan menggambarkan 7 garis berurutan:

-----

Penebak kemudian menebak sebuah huruf yang mungkin ada di kata tersebut. Apabila huruf yang ditebak

benar, misal ditebak huruf I, maka pembuat soal mengisi garis-garis kosong dengan huruf yang dipilih sesuai dengan letaknya pada kata: \_ i \_ \_ \_ \_ i.

Apabila penebak menebak salah, maka pembuat soal akan mulai menggambarkan manusia yang akan digantung sebagai korban. Untuk kesalahan tebak pertama, digambarkan landasan penggantung, kesalahan berikutnya digambarkan tiang, kemudian lengan penggantung, tali, kepala manusia, badan, tangan kanan, tangan kiir, kaki kanan, dan terakhir kaki kiri.

Apabila sudah digambar sampai dengan kaki kiri dan kata masih belum ditebak, maka penebak kalah. Apabila penebak menebak kata yang salah, *Hangman* akan menulis huruf tersebut agar tidak menebak ulang huruf yang sudah ditebak. Penebak yang dapat menebak kata sebelum manusia yang digantung tergambar sepenuhnya menang. Kata rahasia dapat diambil dari kata apapun tergantung pada kesulitan permainan yang diinginkan

## METODE

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen desain *True Experimental Pretest Posttest Control Group Design*. Penelitian eksperimen dilakukan dengan menerapkan sebuah perlakuan tertentu disbanding dengan lain dalam sebuah kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2016:107). Merujuk kepada rumusan langkah desain eksperimen oleh Nazir (1988:289), diambil dilakukan dengan langkah-langkah seperti berikut:

- 1) Memilih 2 kelompok secara random. Kelompok satu diberi perlakuan (kelompok eksperimen), dan kelompok lain tidak diberi perlakuan (kelompok kontrol)
- 2) Memberikan pretest kepada kedua kelompok dan dihitung rata-rata hasil belajar masing-masing kelompok
- 3) Memberi perlakuan

Perlakuan pada kelas eksperimen adalah pembelajaran media permainan *Hangman*. Sebelum permainan dilakukan, siswa diberi pembelajaran dengan materi mochimono terlebih dahulu. Setelah materi selesai diberikan, siswa sebagai pemain dibagi menjadi 6 kelompok. Permainan dilakukan secara kompetitif. Yaitu dalam bentuk ronde, dimana 2 kelompok bermain dalam 1 ronde untuk menebak kata sebanyak mungkin. Peneliti berperan sebagai *Hangman* dan menetapkan kata yang dirahasiakan. Kata rahasia merupakan salah kata dari kosakata mochimono yang sedang dipelajari. Setelah kata rahasia ditetapkan, siswa dari 2 kelompok yang sedang bermain pada ronde tersebut berebut untuk menjawab kata sebanyak mungkin dalam waktu yang ditetapkan. Setiap 1 kata yang ditebak benar, kelompok tersebut mendapatkan 1 poin. Kelompok yang mendapatkan poin terbanyak menang. Setelah 1 ronde selesai, dilanjutkan dengan ronde

berikutnya dengan 2 kelompok lainnya, dan dilakukan hingga seluruh kelompok sudah bermain.

Pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media Ms PowerPoint. Sebelum permainan dilakukan, siswa diberi pembelajaran dengan materi mochimono terlebih dahulu. Setelah materi selesai diberikan, siswa sebagai pemain dibagi menjadi 6 kelompok. Permainan dilakukan secara kompetitif. PowerPoint yang dibuat ditampilkan dengan proyektor di layer besar. Siswa dari tiap kelompok berebut untuk menjawab permainan tebak-tebakan yang ditampilkan pada PPT. Setiap jawaban benar, kelompok tersebut mendapatkan 1 poin. Kelompok dengan poin terbanyak menang.

- 4) Memberi posttest pada kedua kelompok dan dihitung rata-rata hasil belajar masing-masing kelompok
- 5) Menghitung perbedaan rata-rata (pretest dan posttest) dari masing-masing kelompok dan dikomparasikan secara statistik.

Populasi yang ditentukan adalah siswa kelas X SMAS Tamansiswa Mojokerto tahun ajar 2022/2023. Dimana diambil sampel dengan teknik random sampling, yaitu 2 kelas. Kelas X4 sebagai kelas eksperimen dan kelas X1 sebagai kelas kontrol.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa pretest, posttest, dan angket. Pretest diberikan kepada siswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum diberikannya perlakuan. Posttest juga diberikan kepada kedua kelas setelah diberikan perlakuan masing-masing, yaitu dengan tujuan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa setelah perlakuan yang kemudian akan dianalisis untuk menjawab rumusan masalah. Pretest dan posttest diberikan dalam bentuk soal menhodohkan dan isian singkat yang bertotal 17 butir soal. Soal dirancang untuk mengukur kompetensi siswa dalam materi pada bab mochimono, termasuk penguasaan kosakata barang bawaan serta pemahaman terhadap kata tunjuk kore/sore/are. Angket terdiri atas 5 butir soal untuk mengetahui respon siswa terhadap perlakuan yang telah diberikan. Sehingga angket hanya diberikan pada kelas eksperimen.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah, yaitu untuk mengetahui efektivitas media permainan *Hangman* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang serta respon siswa.

Data yang terkumpul berjumlah total 30 data dengan rincian 15 data yang berasal dari kelas eksperimen dan 15 dari kelas kontrol. Selanjutnya juga dikumpulkan data angket respon siswa dari kelas eksperimen. Data dari pretest dan posttest dari kedua kelas yang didapatkan adalah seperti pada tabel 4.1 dibawah ini.

Tabel 4.1 Data Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	40	90	20	65
2	35	75	85	80
3	50	80	15	60
4	45	75	85	85
5	75	90	55	95
6	65	80	35	65
7	75	85	0	55
8	50	65	75	95
9	60	85	65	95
10	60	90	30	55
11	55	85	85	85
12	0	45	35	85
13	45	90	35	85
14	50	95	65	95
15	65	85	65	85

Hasil pretest siswa dikategorikan menjadi tiga bagian. Yaitu, kategori tinggi, sedang, dan rendah. Menurut Sudijono (2009:96), untuk mengkategorikan ranking hasil belajar siswa menjadi tiga tingkatan maka batas interval ditentukan dengan cara  $\text{mean} + 1\text{SD}$  dan  $\text{mean} - 1\text{SD}$ . Didapatkan analisis statistik deskriptif pretest secara keseluruhan yang ditunjukkan pada tabel 4.2

Tabel 4.2 Hasil Analisis Statistik Data Pretest

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	30	0	85	50.67	23.109
Valid N (listwise)	30				

Dari perhitungan pada data tabel 4.2, didapatkan batas 1 adalah 74 dan batas 2 adalah 28. Batas kategori interval nilai pretest ditunjukkan dalam tabel 4.3.

Tabel 4.3 Kategori Interval Nilai Pretest

No	Kategori	Batas Bawah	Batas Atas	Interval
1	Tinggi	74	85	$74 < x \leq 85$
2	Sedang	28	74	$28 < x \leq 74$
3	Rendah	0	28	$0 < x \leq 28$

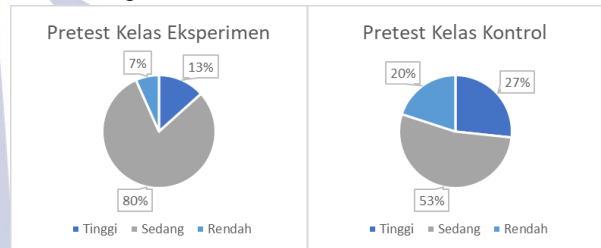
Tabel 4.4 di bawah ini menunjukkan distribusi frekuensi data pretest dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol pada tiap kategori. Data pada tabel 4.4 kemudian

dihitung dalam persentase dan digambarkan dalam diagram lingkaran seperti pada diagram 4.1

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Data Pretest

	Kategori	Interval	Frekuensi
Kelas Eksperimen	Tinggi	$74 < x \leq 85$	2
	Sedang	$28 < x \leq 74$	12
	Rendah	$0 < x \leq 28$	1
Kelas Kontrol	Tinggi	$74 < x \leq 85$	4
	Sedang	$28 < x \leq 74$	8
	Rendah	$0 < x \leq 28$	3

Diagram 4.1 Nilai Persentase Data Pretest



Pada diagram 4.1, didapatkan nilai pretest pada kelas eksperimen sebagian besar mendapatkan nilai dengan katgori sedang yaitu pada 80%, kemudian dilanjutkan kategori tinggi 13%, dan kategori rendah 7%. Sedangkan pada kelas kontrol, didapatkan persentase nilai dengan kategori sedang sebesar 53%, nilai dengan kategori tinggi 27%, dan nilai dengan kategori rendah 20%

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Data Pretest

		Tests of Normality		
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
Kelas		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest Eksperimen	.166	15	.200 <sup>*</sup>
	Pretest Kontrol	.173	15	.200 <sup>*</sup>

\*. This is a lower bound of the true significance.  
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.5, didapatkan hasil dari uji normalitas data pretest adalah nilai signifikansi data hasil pretest kelas eksperimen sebesar 0,2 dan kelas kontrol sebesar 0,2. Karena signifikansi kedua kelas,  $0,2 > 0,05$ , dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas Data Pretest

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Belajar Siswa			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
6.044	1	28	.020

Dari data tabel 4.6, didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,02. Bila dibandingkan dengan nilai signifikansi, maka  $0,02 < 0,05$ . Sehingga, dikatakan bahwa nilai pretest tidak homogen.

Tabel 4.7 Hasil Analisis Uji *Independent Sample t-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 Siswa	6.044	.020	-.155	28	.878	1.333	8.584	16.250	18.917
			.155	24	.878	1.333	8.584	16.367	19.034

Hasil dari analisis uji *independent sample t test* yang terdapat pada tabel 4.7, didapatkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,878 > 0,05$ . Dapat dikatakan tidak terdapat perbedaan nilai rata-rata yang signifikan antara data pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Artinya, kedua kelas memiliki kemampuan yang sama sebelum diberikannya perlakuan.

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Data Posttest

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa Posttest Eksperimen	.225	15	.040
Posttest Kontrol	.256	15	.009

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.8, didapatkan nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0.040 dan signifikansi kelas kontrol sebesar 0.009. Bila dibandingkan, maka  $0,009 < 0,05$  dan  $0,04 < 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berdistribusi normal.

Hasil posttest siswa juga dikategorikan menjadi tiga bagian. Yaitu, kategori tinggi, sedang, dan rendah.

Tabel 4.9 Analisis Deskriptif Data Posttest

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest Valid N (listwise)	30	45	95	80.00	13.582

Dari hasil analisis deskriptif pada tabel 4.9, ditentukan batas interval kategori dengan cara  $\text{mean} + 1\text{SD}$  dan  $\text{mean} - 1\text{SD}$ . Sehingga didapatkan batasan 1 adalah 93 dan batasan 2 adalah 66. Batas kategori interval nilai pretest ditunjukkan dalam tabel 4.10

Tabel 4.10 Kategori Interval Nilai Posttest

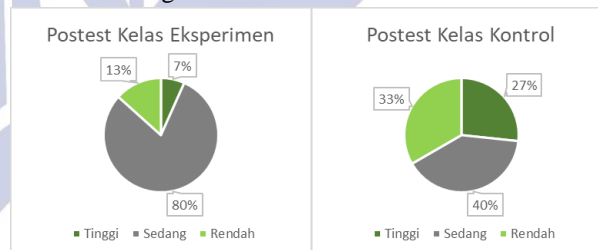
No	Kategori	Batas Bawah	Batas Atas	Interval
1	Tinggi	93	95	$93 < x \leq 95$
2	Sedang	66	93	$66 < x \leq 93$
3	Rendah	45	66	$45 < x \leq 66$

Tabel 4.11 di bawah ini menunjukkan distribusi frekuensi data pretest dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol pada tiap kategori. Data pada tabel 4.11 kemudian dihitung dalam persentase dan digambarkan dalam diagram lingkaran seperti pada diagram 4.2

Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Data Posttest

	Kategori	Interval	Frekuensi
Kelas Eksperimen	Tinggi	$93 < x \leq 95$	1
	Sedang	$66 < x \leq 93$	12
	Rendah	$45 < x \leq 66$	2
Kelas Kontrol	Tinggi	$93 < x \leq 95$	4
	Sedang	$66 < x \leq 93$	6
	Rendah	$45 < x \leq 66$	5

Diagram 4.2 Persentase Data Posttest



Pada diagram 4.2, didapatkan nilai posttest pada kelas eksperimen dengan persentase paling besar didapatkan pada kategori sedang sebesar 80%, kemudian dilanjutkan kategori rendah sebesar 13%, dan kategori tinggi 7%. Sedangkan pada kelas kontrol, didapatkan persentase paling besar pada kategori sedang yaitu sebesar 40%, kemudian diikuti dengan kategori rendah pada 33% dan kategori tinggi sebesar 27%.

Tabel 4.12 Hasil Analisis Uji Mann Whitney

	Hasil Belajar Siswa
Mann-Whitney U	109.000
Wilcoxon W	229.000
Z	-.148
Asymp. Sig. (2-tailed)	.882
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.902 <sup>b</sup>

- a. Grouping Variable: Kelas
- b. Not corrected for ties.

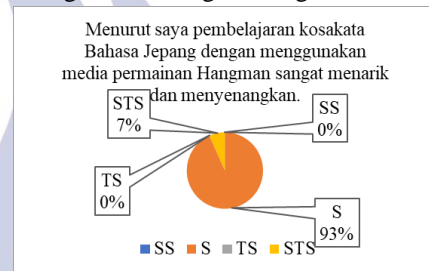
Pada tabel 4.9 dapat dilihat nilai Asymp. Signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,882 > 0,05$ . Sehingga dapat dikatakan bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.

	Posttest Eksperimen - Pretest Eksperimen	Posttest Kontrol - Pretest Kontrol
Z	-3.420 <sup>b</sup>	-3.117 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001	.002

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks.

Berdasarkan tabel 4.17, didapatkan Asym. signifikansi (2-tailed) pada pair 1 sebesar  $0,001 < 0,05$ . Sehingga dapat dikatakan terdapat perbedaan rata-rata antara pretest kelas eksperimen dan posttest kelas eksperimen. Pada pair 2 didapatkan Asym. Signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,002 < 0,05$ . Sehingga disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata antara pretest kelas kontrol dan posttest kelas kontrol.

Diagram 4.3 Diagram Angket Butir 1



Dari diagram diatas dapat dilihat bahwa sebanyak 93% siswa setuju bahwa pembelajaran kosakata Bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan *Hangman* sangat menarik dan menyenangkan. Sedangkan terdapat sebanyak 7% siswa yang menjawab sangat tidak setuju.

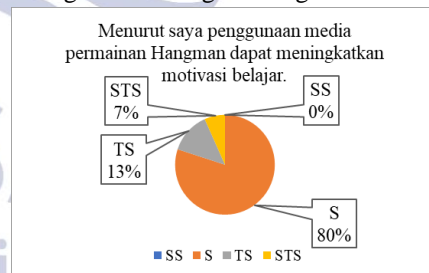
Tabel 4.13 Rank Nilai Pretest ke Posttest

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest Eksperimen - Pretest Eksperimen	0 <sup>a</sup>	.00	.00
Positive Ranks	15 <sup>b</sup>	8.00	120.00
Ties	0 <sup>c</sup>		
Total	15		
Posttest Kontrol - Pretest Kontrol	1 <sup>d</sup>	1.00	1.00
Positive Ranks	12 <sup>e</sup>	7.50	90.00
Ties	2 <sup>f</sup>		
Total	15		

- a. Posttest Eksperimen < Pretest Eksperimen
- b. Posttest Eksperimen > Pretest Eksperimen
- c. Posttest Eksperimen = Pretest Eksperimen
- d. Posttest Kontrol < Pretest Kontrol
- e. Posttest Kontrol > Pretest Kontrol
- f. Posttest Kontrol = Pretest Kontrol

Berdasarkan tabel 4.7, didapatkan interpretasi rank perbandingan nilai pretest dan posttest pada masing-masing kelas. Dimana pada kelas eksperimen, seluruh nilai sejumlah 15 nilai mengalami kenaikan dan tidak ada yang mengalami penurunan dari nilai pretest ke posttest. Sedangkan pada kelas kontrol terdapat 12 nilai yang mengalami kenaikan, 1 nilai yang mengalami penurunan, dan 2 nilai yang memiliki nilai yang tidak berubah dari pretest ke posttest.

Diagram 4.4 Diagram Angket Butir 2

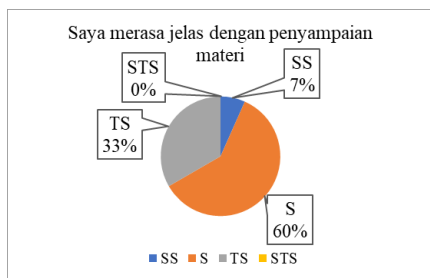


Berdasarkan diagram tersebut, sebanyak 80% siswa setuju bahwa penggunaan media permainan *Hangman* dapat meningkatkan motivasi belajar. Sedangkan 13% siswa tidak setuju dan 7% siswa sangat tidak setuju.

Diagram 4.5 Diagram Angket Butir 3

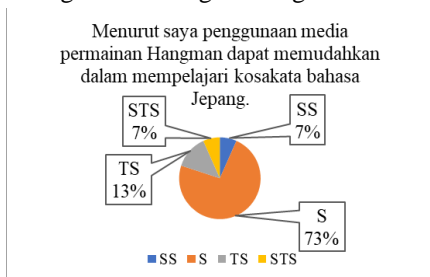
Tabel 4.14 Hasil Analisis Uji Wilcoxon





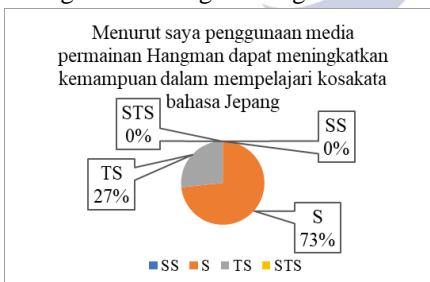
Dari diagram diatas terlihat bahwa sebesar 60% siswa setuju bahwa penyampaian materi terasa jelas. Sedangkan, terdapat 33% siswa yang tidak setuju dan 7% siswa yang sangat tidak setuju

Diagram 4.6 Diagram Angket Butir 4



Dari diagram tersebut dapat dilihat bahwa 73% siswa setuju dan 7% siswa sangat setuju bahwa penggunaan media permainan *Hangman* dapat memudahkan dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang. Sedangkan terdapat 13% siswa tidak setuju dan 7% siswa sangat tidak setuju.

Diagram 4.7 Diagram Angket Butir 5



Pada diagram tersebut didapatkan 73% siswa setuju bahwa penggunaan media permainan *Hangman* dapat meningkatkan kemampuan dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang. Sedangkan, terdapat 27% siswa yang tidak setuju

Untuk menghitung tingkat persetujuan, maka data angket kemudian diberikan analisis skala likert. Yaitu dengan cara menghitung jumlah skor yang diperoleh tiap butir soal terhadap jumlah skor ideal. Hasil perhitungan terhadap skor tiap butir soal pada tabel 4.15 kemudian dibuat dalam bentuk persentase dan dikategorikan sesuai kategori skala Likert pada tabel 4.16.

Tabel 4.15 Tabel Jumlah Skor Angket

Soal No.	Penilaian				Jumlah Skor Total
	SS	S	TS	STS	
1	0	42	0	1	43
2	0	36	4	1	41
3	4	27	10	0	41
4	4	33	4	1	42
5	0	33	8	0	41

Tabel 4.16 Tabel Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert

Interval	Kriteria
0% - 25%	Sangat Lemah
26% - 50%	Lemah
51% - 75%	Kuat
76% - 100%	Sangat Kuat

Hasil perhitungan dari persentase tersebut kemudian dikategorikan sesuai tabel interpretasi skor skala likert pada tabel 4.17 dibawah.

Tabel 4.17 Tabel Interpretasi Tingkat Persetujuan Skala Likert

Butir Soal No.	Persentase	Kriteria
1	72%	Kuat
2	68%	Kuat
3	68%	Kuat
4	70%	Kuat
5	68%	Kuat

Berdasarkan pengkategorian nilai pada tabel 4.17, didapatkan bahwa seluruh butir soal berada pada tingkat persetujuan dengan kriteria kuat.

Penelitian dilaksanakan pada SMAS Tamansiswa Mojokerto pada tanggal 15 – 29 Mei 2023, yaitu selama 3kali pertemuan (3 jam pelajaran) dengan 1 jam pelajaran berdurasi 40 menit. Pertemuan pertama dilakukan pretest, pertemuan dua perlakuan (*treatment*), dan pertemuan ketiga dilakukan posttest dan pembagian angket pada kelas eksperimen.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat dilihat gambaran dari keseluruhan proses penelitian yang telah dilakukan. Hasil analisis data didapatkan bahwa penggunaan permainan *Hangman* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Dari pengamatan peneliti selama berlangsungnya perlakuan pada kelas eksperimen, siswa terlihat lebih semangat dan asik saat melakukan pembelajaran dengan permainan *Hangman*. Siswa berantusias untuk berebut menebak kata sebanyak mungkin dalam waktu yang diberikan. Dari hasil uji Wilcoxon, didapatkan terdapat perbedaan yang

signifikan pada perbandingan pretest dan posttest pada kelas eksperimen. Sehingga,  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya, penggunaan media permainan *Hangman* dinyatakan efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada kelas eksperimen.

## PENUTUP

### Simpulan

Dari analisis statistik uji Wilcoxon, didapatkan nilai signifikansi pair perbandingan pretest dan posttest kelas eksperimen sebesar 0,001 dan pair perbandingan pretest dan posttest kelas kontrol sebesar 0,002, dengan keduanya bertaraf kepercayaan sebesar 95%. Sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya, penggunaan media permainan *Hangman* dinyatakan efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada kelas eksperimen.

Dari analisis skala Likert, didapatkan bahwa seluruh butir soal berada pada kriteria kuat yaitu pada interval 51% - 75%. Sehingga, dapat dikatakan bahwa pembelajaran kosakata Bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan *Hangman* sangat menarik dan menyenangkan, dapat meningkatkan motivasi belajar, dapat memudahkan dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang, serta dapat meningkatkan kemampuan dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang.

### Saran

Dari hasil penelitian ini diharapkan media pembelajaran *Hangman* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Jepang yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan siswa belajar. Diharapkan media permainan *Hangman* dapat dikembangkan agar dapat digunakan untuk pembelajaran penguasaan kosakata pada materi lain selain materi *mochimono*.

## DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo

Asyrofi, S. (2021). *Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab*. Nusamedia.

Dewi, P. (2014). *Ngobrol Asyik Bahasa Jepang Sehari-hari*. Jakarta: Indonesia Tera.

Maguire, J. (1990). *Hopscotch, Hangman, Hot Potato, and Ha Ha Ha: A Rulebook of Children's Games*. New York: The Philip Lief Group.

Nazir, M. (1988). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Sudijanto, & Dahidi, A. (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesain Blanc.

Sudijono, A. (2018). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers.

Sugiyono. (2007). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Suryani, N., & dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Syifa', Q. (2018). Efektivitas Media Card Match Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Benda (*Mochimono*) dan (*Kyoushitsu no Naka*) Siswa Kelas X SMA Negeri 17 Surabaya Tahun Ajaran 2017/2018.

UNESA. (2019). *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni*. Universitas Negeri Surabaya.