

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN TABOO TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG KELAS X.2 SMA NEGERI 1 MAGETAN

TAHUN AJARAN 2012/ 2013

Yulis Andriana

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
Yulis_andriana@yahoo.com

Dr. Urip Zaenal Fanani, M.Pd.

Dosen S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan pengaruh media permainan *Taboo* dan mendiskripsikan respon siswa terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X.2 SMA Negeri 1 Magetan tahun ajaran 2012/2013. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen menggunakan jenis rancangan eksperimen murni (*true experimental design*), yakni perlakuan terhadap dua kelas yaitu kelas kontrol X.9 dan kelas eksperimen X.2. Pada kelas kontrol menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan tanya jawab. Pada kelas eksperimen menggunakan permainan *Taboo*. Hasil analisis data menggunakan rumus *t-test* diketahui dari hasil perhitungan perbedaan dua mean pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh $t_{6,88} > t_{(tabel\ ts_{0,01})\ 2,39} > t_{(tabel\ ts_{0,05})\ 1,67}$. Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada perbedaan yang signifikan antara penguasaan kosakata siswa kelas X.2 menggunakan media permainan *Taboo* dengan siswa kelas X.9 menggunakan metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *Taboo* memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang kelas X.2 SMA Negeri 1 Magetan tahun ajaran 2012/2013. Berdasarkan respon siswa dalam angket menunjukkan bahwa sebanyak 73,11% siswa menyatakan penggunaan permainan *Taboo* dapat membantu siswa dalam memahami kosakata bahasa Jepang, dapat memotivasi sebanyak 75,38% siswa dalam belajar kosakata bahasa Jepang, dan 72,73% dari 34 siswa berpendapat bahwa permainan *Taboo* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Kata Kunci: Permainan *Taboo*, penguasaan kosakata

要旨

研究の目的は、2012/ 2013 年度におけるマゲタン第 10 高校の X.2 年生のクラスで *Taboo* ゲームの使用したことによる影響、日本語の語彙力を向上することに対する生徒の反応を観ることである。本研究では量的な研究である。実験的なデザインの研究方法を使い、コントロールクラスの X.9 と実験的なクラスの X.2 である。コントロールクラスでは質問と回答という講義方式、実験的なクラスでは *Taboo* ゲームが使用された。データを分析した結果は *T-test* でコントロールクラスと実験的なクラス、この二つの mean 違うクラスの計算したからわかる。それは $t_{6,88} > t_{(tabel\ ts_{0,01})\ 2,39} > t_{(tabel\ ts_{0,05})\ 1,67}$ である。それで、 H_0 は拒否され、 H_1 は認められる。つまり、*Taboo* ゲームを使用することで、実験的なクラス(X.2 の生徒)に影響を与えた。これにより、*Taboo* ゲームの使用は 2012/ 2013 年度におけるマゲタン第 10 高校の X.2 年生のクラスにいい影響を与えると指摘した。その後のアンケートに書かれた生徒のコメントによると 73,11% の生徒は *Taboo* ゲームを使用して日本語の語彙が理解できると答え、75,38% の生徒は *Taboo* ゲームを使用して以降日本語の語彙を暗記するやる気を得たと述べている。そして、34 人の生徒のうちの 72,73% のは *Taboo* ゲームを使用して日本語の語彙力を向上することができると書かれていた。

キーワード： *Taboo* ゲーム、語彙

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan hal yang paling penting bagi manusia, karena dengan bahasa, manusia dapat

berkomunikasi dengan orang lain. Tarigan (1990:3) mengemukakan fungsi bahasa adalah suatu kenyataan bahwa manusia mempergunakan bahasa sebagai sarana komunikasi vital dalam hidup ini. Bahasa adalah milik

manusia. Bahasa merupakan sarana utama yang harus dikuasai oleh seseorang untuk mempelajari ilmu pengetahuan. Tanpa bahasa, orang tidak dapat memperoleh informasi yang diinginkan.

Dalam era globalisasi ini kebutuhan akan kemampuan bahasa sangat besar, khususnya bahasa asing. Hal ini membuat sekolah menengah keatas menambahkan mata pelajaran bahasa Jepang dalam kurikulumnya. Tujuan orang-orang asing belajar bahasa Jepang yaitu, untuk berkomunikasi sehari-hari dan untuk memperoleh atau memperkaya ilmu pengetahuan (Muneo, 1988: 32). Bahasa Jepang merupakan bahasa yang masih asing bagi siswa sehingga para guru berlomba-lomba untuk memberikan yang terbaik bagi mereka. Sehingga timbul kesadaran akan pentingnya bahasa Jepang bagi masa depan siswa.

Bahasa Jepang tergolong *second language* yang masih asing di telinga siswa, guru menemukan kesulitan dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Jepang khususnya bahasa Jepang di SMA. Berbagai macam hambatan yang sering ditemui bisa berasal dari sulitnya mendapatkan bahan ajar, media pengajaran, bahkan motivasi dari siswanya sendiri. Saat melakukan pra penelitian di SMA Negeri 1 Magetan pada 1 Desember 2012, para siswa belajar bahasa Jepang memang sangat sulit karena banyak kata-kata baru yang harus mereka hafalkan, sehingga mereka kesulitan untuk bisa menguasai bahasa Jepang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ellis Lestari yang merupakan guru bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Magetan yang menyatakan bahwa siswa kelas X SMA Negeri 1 Magetan mengalami kesulitan menghafal dan memahami kosakata-kosakata baru yang muncul dalam setiap bab. Faktor lain yang menyebabkan kurangnya penguasaan kosakata karena banyaknya materi pelajaran yang harus mereka pelajari dan mereka hafalkan. Siswa harus mencapai Standart Kompetensi Minimal yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 8.50 tersebut adalah dengan pemberian remidi. Metode pembelajaran yang sering diterapkan dalam pelajaran bahasa Jepang selama ini di SMA masih menggunakan metode konvensional. Metode konvensional yang sering digunakan guru seperti metode ceramah dan tanya jawab. Dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional siswa bersifat pasif karena siswa hanya mencatat, menghafal dan mendengarkan penjelasan guru. Seiring dengan perkembangan kurikulum di Indonesia, penerapan metode konvensional ini sudah ketinggalan jaman.

Agar tujuan kurikulum pembelajaran pada proses belajar mengajar berhasil perlu didukung media dan bahan ajar yang baik yaitu bahan ajar yang mampu menarik minat siswa dan tidak menyimpang dari

kurikulum. Keberadaan media itu sendiri merupakan upaya mengatasi hambatan dalam pembelajaran. Media berfungsi sebagai suatu alat bantu mengajar dan mempermudah komunikasi yang dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan perhatian, serta kemauan belajar sehingga proses belajar mengajar dapat terkendali. Penelitian ini melakukan eksperimen berupa pemberian permainan. Permainan tersebut tentunya dirancang sesuai dengan siswa, mengandung pendidikan, bertujuan, dan mampu meningkatkan prestasi siswa (Suyatno, 2005:7). Media permainan digunakan untuk menarik minat siswa dalam belajar penguasaan kosakata bahasa Jepang. Media permainan diharapkan membawa pengaruh signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti ingin menerapkan metode permainan yang dapat mempermudah siswa dalam menghafal kosakata baru dengan menggunakan metode permainan *Taboo*. Mark Koprowski (dalam Salbiyah, 2012) mengatakan dalam penelitiannya yang berjudul *Ten Good Games for Recyling Vocabulary*, mengingatkan dan mengulang materi yang sudah diberikan merupakan kunci pembelajaran. Fakta membuktikan bahwa siswa melupakan sebagian besar materi pembelajaran setelah pelajaran selesai. Guru harus mendorong siswa untuk dapat membuat hubungan yang bermakna dengan materi yang baru saja diberikan, sehingga siswa mudah mengingat kembali materi yang didapat. Sepuluh macam permainan yang digunakan dalam penelitian Mark Koprowski adalah *Taboo*, *Memory Challenge*, *Last One Standing*, *Pictionary*, *Bingo*, *Out Burst*, *Concentration*, *Scrambled Letters*, *Q & A*, *Categories (Aka The Alphabet Games)*. Dari kesepuluh permainan tersebut salah satunya adalah permainan *Taboo*. Permainan *Taboo* merupakan permainan tebak kata yang dilakukan secara berpasangan atau berkelompok. Dalam permainan ini, salah satu pemain memberikan petunjuk atau *clue*.

Sistem permainan ini kelompok dibagi secara acak. Setiap kelompok terdiri dari 5-6 orang siswa. Setiap kelompok akan menerima kartu kosakata hiragana/katakana dan kartu gambar yang terdapat pada buku Sakura jilid 1 pada tema 18 tentang tema pekerjaan/profesi dan nama-nama tempat yang jumlahnya sama antara kelompok lainnya. Setelah itu perwakilan dari setiap kelompok nantinya akan maju bergiliran membacakan kartu klu. Kemudian kelompok yang bisa menebak isi dari kartu klu maka harus cepat-cepat menyebutkan jawabannya dalam kosakata bahasa Jepang dan menunjukkan kartu kosakatanya kemudian mencari kartu gambarnya dan menempelkannya di papan tulis. Kelompok yang berhasil menyebutkan kartu kosakata

dan mencari gambarnya akan mendapat poin 10. Kelompok yang tidak sportif akan dikurangi poinnya. Cara seperti diatas terus dilakukan sampai kartu klu habis. Kelompok yang menang akan mendapatkan hadiah. Setiap permainan diberikan waktu sekitar 2 menit.

Media permainan *Taboo* ini dilakukan secara berkelompok secara tidak langsung mendorong siswa untuk aktif dan saling bekerja sama sehingga dalam kelompok siswa yang berkemampuan tinggi dapat membantu siswa yang berkemampuan rendah. Media permainan ini juga diharapkan dapat mengatasi kesulitan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang yang dianggap sangat sulit oleh siswa dalam menguasainya.

Peneliti memilih melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Magetan dikarenakan kurangnya minat dalam proses belajar mengajar bahasa Jepang seperti terlihat dari nilai UTS (Ulangan Tengah Semester) yang diperoleh siswa berada dibawah standart yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 85 untuk pelajaran bahasa Jepang. Dari 9 kelas yang setiap kelas berjumlah 34 siswa, hampir 40% belum mencapai nilai standart. SMA Negeri 1 Magetan juga termasuk SMA favorit dan sudah terakreditasi A diantara SMA lain yang ada di wilayah Magetan dan sekitarnya. Siswa-siswanya juga sudah banyak yang menjadi siswa pertukaran pelajar dan SMA Negeri 1 Magetan terbuka untuk penelitian. Hal tersebut terbukti dari respon positif yang diberikan oleh Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Magetan.

Penelitian ini digunakan sebagai sumber belajar dalam usaha memecahkan masalah dari kedua kelas yang sama-sama diberi perlakuan yaitu salah satu kelas sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol diberikan perlakuan berupa penerapan metode konvensional yaitu media ceramah dan tanya jawab sedangkan pada kelas eksperimen diberi perlakuan berupa penerapan media permainan *Taboo*. Media tersebut diharap dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan *Taboo* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang kelas X.2 SMA Negeri 1 Magetan Tahun Ajaran 2012/2013 dan respon siswa terhadap penggunaan media permainan *Taboo* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan *true experiment* atau eksperimen murni yaitu eksperimen yang juga menghadirkan kelompok kelas kontrol sebagai pembanding. Persyaratan dalam

eksperimen adalah adanya kelompok lain yang dikenai eksperimen dan ikut mendapatkan pengalaman (Arikunto, 2010:86). Dapat dikatakan juga bahwa dengan sengaja mengusahakan timbulnya variabel dan selanjutnya dikontrol untuk dilihat pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol peneliti menggunakan metode konvensional, sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan metode permainan *Taboo*. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, karena peneliti menggunakan data berupa angka dan pengolahan data dilakukan dengan perhitungan secara statistik. Data yang digunakan adalah hasil *pretest* dan *posttest*, dan angket respon siswa. Menurut Arikunto (2010:159) variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu :

- 1) Variabel bebas (*independen*): variabel bebas merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependen*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan *Taboo*.
- 2) Variabel terikat (*dependen*): variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (*independen*). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Magetan Tahun Ajaran 2012/2013. Di SMA Negeri 1 Magetan kelas X berjumlah 9 kelas, dengan jumlah siswa keseluruhan dari 9 kelas tersebut adalah 306 orang siswa. Penelitian ini hanya menggunakan 2 kelas sebagai sampel, yaitu kelas X.2 sebagai kelas eksperimen dan kelas X.9 sebagai kelas kontrol.

Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah (Arikunto: 2010:160). Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes

Penelitian ini menggunakan tes kosakata. Tes kosakata adalah tes yang dimaksudkan mengukur kemampuan siswa terhadap kosakata dalam bahasa tertentu (Nurgiyantoro, 2001:213). Pada penelitian ini digunakan *pre test* dan *post test*.

a) Pre Test

Fungsi dari *pre test* adalah melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam hal penguasaan kosakata sebelum diberikan perlakuan terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen. *Pre test* dilakukan pada awal pertemuan yang bertujuan

untuk mengukur sejauh mana penguasaan siswa pada materi yang telah diajarkan guru. Dalam hal ini, nilai hasil *pre test* dibandingkan dengan hasil *post test*.

b) *Post Test*

Fungsi dari *post test* adalah untuk melihat pencapaian belajar siswa mengenai penguasaan kosakata setelah diberikan perlakuan terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Dalam pelaksanaan *pre test* dan *post test* tidak ada perbedaan soal yang diberikan terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal tersebut dilakukan agar peneliti bisa mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai kosakata dengan membandingkan nilai akhir *pre test* dan *post test*.

Soal *pre test* dan *post test* telah divalidasi oleh Rusmiyati, S.Pd.,M.Pd dosen Prodi Bahasa Jepang Unesa. dan Dra. Ellis Lestari H, M.Pd guru mata pelajaran bahasa Jepang SMA Negeri 1 Magetan. Soal *pre test* dan *post test* disajikan pada lampiran 8.

2. Angket Respon

Angket respon merupakan alat bantu yang digunakan untuk mengetahui respon siswa dan memperoleh informasi dari siswa mengenai hal-hal yang berkaitan dengan metode konvensional pada kelas kontrol dan metode permainan *Taboo* pada kelas eksperimen. Dalam penelitian ini digunakan angket tertutup yang berskala Likert. Angket berskala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif (Sugiyono, 2009:93). Dalam penelitian ini jawaban yang disediakan berupa 4, 3, 2, 1 yang masing-masing mewakili sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Angket tertutup yaitu angket yang jawabannya sudah disediakan oleh peneliti. Angket telah divalidasi oleh Rusmiyati, S.Pd.,M.Pd dosen Prodi Bahasa Jepang Unesa. dan Dra. Ellis Lestari H, M.Pd guru mata pelajaran bahasa Jepang SMA Negeri 1 Magetan. Kisi-kisi angket disajikan pada lampiran 12 dan lembar angket siswa pada lampiran 13.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan penyamaan soal pada *pre test* dan *post test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian melaksanakan *pre test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah *pre test* dilakukan diberi perbedaan perlakuan antara kelas kontrol menggunakan metode konvensional dan kelas eksperimen diberi media permainan *Taboo*. Proses yang terakhir adalah pelaksanaan *post test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen setelah dilakukan *post test* menyebarkan angket respon siswa yang akan digunakan untuk mengukur respon siswa terhadap penggunaan media permainan *Taboo*.

Penelitian ini menguji hipotesis yang telah dirumuskan menggunakan statistik parametris dengan menggunakan *t-test*. Menurut Sugiyono (2009:171)

statistik parametris digunakan untuk menguji parameter populasi melalui statistik, atau menguji ukuran populasi melalui data sampel.

Penggunaan statistik parametris mengharuskan data setiap variabel yang dianalisis berupa sebaran normal. Oleh karena itu, uji normalitas perlu dilakukan untuk menguji kelas kontrol dan eksperimen apakah berdistribusi normal atau tidak (Arikunto, 2010:357).

Perhitungan uji normalitas dilakukan pada masing-masing kelompok yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perhitungan ini melalui beberapa tahapan, yaitu:

a. Uji normalitas

1. Membuat distribusi frekuensi nilai (DFNT) dari hasil *post test*
2. Menentukan nilai Mean dari data frekuensi nilai hasil *post test*

Rumus Mean:

$$Mk = \frac{\sum fx}{n}$$

Keterangan:

Mk : Mean kelas kontrol
f : jumlah keseluruhan nilai siswa
x : nilai tengah
n : Jumlah siswa

3. Menentukan standar deviasi (SD) dari data frekuensi nilai hasil *post test*.

Rumus SD:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N} - \left(\frac{\sum fx}{N}\right)^2}$$

Keterangan :

Keterangan :

SD : Standart Deviasi

F : frekuensi

X : nilai tengah

N : jumlah siswa

4. Membuat tabel uji normalitas dengan rumus *chi kuadrat* (x^2).
5. Menentukan batas nyata tiap-tiap kelas interval.
6. Menghitung *z-score* dengan rumus:

$$Z = \frac{X - M}{SD}$$

Keterangan :

Z : nilai *z-score*

X : batas nyata

M : Mean

SD : Standar Deviasi

7. Mencari batas luar daerah dengan menggunakan batas nyata pada tabel % daerah kurva normal.
8. Menghitung luas daerah yaitu selisih antara kedua batasanya.
9. Menghitung *fh*.
10. Membuat tabel penolong uji normalitas dengan rumus *chi kuadrat* (x^2).
11. Menghitung x^2 dengan rumus:

$$x^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

Keterangan :

x^2 : nilai *chi kuadrat*

fo : frekuensi observasi

fh : frekuensi yang diharapkan

12. Menentukan taraf signifikansi, dipilih taraf kepercayaan 99% atau taraf signifikansi 1% .
13. Menentukan kriteria pengujian x^2 hitung yaitu jika x^2 hitung < x^2 tabel maka data berdistribusi normal.
14. Menyimpulkan hasil penghitungan.

b. Menentukan *Testing Signifikansi*

Data berupa hasil tes dari kelas kontrol dan eksperimen dinilai dengan menggunakan rumus *t-test* untuk sampel random bebas, sehingga perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat diketahui. Adapun langkah-langkah menghitung rumus *t-test* menurut Arikunto (2010:349-351) sebagai berikut:

1. Membuat tabel penolong efektifitas pembelajaran.
2. Menghitung d masing-masing subjek
d = nilai *post test*-nilai *pre test*
3. Menghitung mean dari perbedaan *pre test* dan *post test* dengan rumus:

$$M_d = \frac{\sum d}{n}$$

Keterangan :

M_d : Mean deviasi

d : nilai *post test*-nilai *pre test*

n : jumlah siswa

4. Menghitung deviasi masing-masing subjek.

$$X_d = d - M_d$$

Keterangan :

X_d : deviasi masing-masing subjek

d : nilai *post test*-nilai *pre test*

M_d : Mean deviasi

5. Menghitung jumlah kuadrat deviasi

$$\sum xd^2 = \sum d^2 - \frac{\sum d^2}{n}$$

Keterangan :

xd^2 : kuadrat deviasi

d : nilai *post test*-nilai *pre test*

n : jumlah siswa

6. Menghitung *t-signifikansi* dengan rumus *t-test* sebagai berikut :

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum xd^2}{n(n-1)}}}$$

Keterangan :

t : nilai *t-test*

M_d : Mean deviasi

xd^2 : kuadrat deviasi

n : jumlah siswa

7. Menyimpulkan hasil perhitungan.

c. Menghitung *Testing Signifikansi* Perbandingan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.

Langkah-langkah perhitungan *testing signifikansi* menurut Arikunto (2010:355):

1. Membuat tabel penolong perbandingan kelas kontrol dan kelas eksperimen.
2. Menghitung nilai rata-rata (mean) masing-masing kelas.

$$M_x = \frac{\sum x}{N}$$

$$M_y = \frac{\sum y}{N}$$

Keterangan:

M_x : nilai rata-rata kelas kontrol

M_y : nilai rata-rata kelas eksperimen

$\sum x$: jumlah beda kelas kontrol

$\sum y$: jumlah beda kelas eksperimen

N : jumlah subjek

3. Menghitung $\sum x_2$ dan $\sum y_2$

$$\sum x_2 = \sum X^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}$$

$$\sum y_2 = \sum Y^2 - \frac{(\sum y)^2}{N}$$

- $\sum X^2$: jumlah hasil kuadrat beda kelas kontrol
 $\sum Y^2$: jumlah hasil kuadrat beda kelas eksperimen
 $(\sum X)^2$: hasil kuadrat dari jumlah beda kelas kontrol
 $(\sum Y)^2$: hasil kuadrat dari jumlah beda kelas eksperimen
 N : jumlah siswa

4. Menghitung uji t

$$t = \frac{M_X - M_Y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_X + N_Y - 2}\right)\left(\frac{1}{N_X} + \frac{1}{N_Y}\right)}}$$

Keterangan:

- t : uji t signifikansi
 M_X : nilai rata-rata kelas kontrol
 M_Y : nilai rata-rata kelas eksperimen
 N_X : jumlah subjek kelas kontrol
 N_Y : jumlah subjek kelas eksperimen
 $\sum x^2$: jumlah hasil kuadrat beda kelas kontrol
 $\sum y^2$: jumlah hasil kuadrat beda kelas eksperimen

5. Penarikan kesimpulan

d. Pengujian Hipotesis

Langkah-langkah pengujian hipotesis perbedaan dua mean adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan hipotesis.

Merumuskan hipotesis H_0 dan H_1 untuk t -test

H_0 : Penggunaan media permainan *Taboo* yang dilakukan tidak mempunyai pengaruh terhadap kelompok eksperimen (siswa kelas X.2)

H_1 : Penggunaan media permainan *Taboo* yang dilakukan mempunyai pengaruh terhadap kelompok eksperimen (siswa kelas X.2)

2. Menentukan taraf kepercayaan 99% atau taraf signifikansi 1% ($\alpha = 0,01$) untuk dijadikan kriteria dalam penerimaan atau penolakan hipotesis.
 3. Menentukan kriteria yang diterima atau ditolaknya H_0 . Kriteria tersebut adalah sebagai berikut:

H_0 diterima jika $t\text{-test} \leq t_{(0,01db)}$

H_0 ditolak jika $t\text{-test} \geq t_{(0,01db)}$

4. Komputasi data dengan menghitung t -test.

Hasil pengumpulan data dianalisis dengan perhitungan statistik dengan rumus t -test. Rumus ini dipergunakan untuk mencari ada atau tidaknya perbedaan antara dua mean, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

5. Menguji hipotesis dan penarikan kesimpulan

e. Analisis Data Angket

Data yang diperoleh dari angket siswa secara gambaran/ deskripsi, yaitu analisis persentasi (%) dari masing-masing pertanyaan. Hasilnya dalam bentuk persentasi pertanyaan siswa dalam penerapan media permainan *Taboo*.

Persentase Nilai Perolehan Butir :

$$\frac{\text{Nilai perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

(Ridwan, 2008:89)

Kriteria penilaian data akan dipersentasikan terlebih dahulu, lalu diklasifikasikan dengan kalimat yang bersifat kualitatif, yaitu :

1. Sangat kuat : 76% - 100% menjadi sangat baik
2. Kuat : 56% - 75% menjadi baik
3. Lemah : 46% - 55% menjadi tidak baik
4. Sangat lemah : kurang 40% menjadi sangat tidak baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti berusaha menemukan jawaban dari rumusan yang sudah dibuat dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut. Sebelum peneliti menganalisis data untuk mengetahui adanya pengaruh media permainan *Taboo* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X.2 SMA Negeri 1 Magetan, peneliti melakukan uji normalitas terhadap nilai post test kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis sudah memenuhi ciri-ciri distribusi normal atau belum. Uji normalitas digunakan untuk memperoleh hasil penelitian yang lebih baik dan hasilnya dapat digeneralisasikan.

Setelah dilakukan uji normalitas dilanjutkan dengan *testing signifikansi* dengan menggunakan rumus t -test. *Testing signifikansi* bertujuan untuk melihat efektifitas pembelajaran pada kelas kontrol dengan melihat perbedaan mean *pretest* dan *post test* masing-masing kelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengujian hipotesis.

Selain itu, dilakukan analisis terhadap angket respon siswa untuk mengetahui respon siswa kelas X.2 SMA Negeri 1 Magetan terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang. Dari hasil tersebut diketahui bahwa:

1. Hasil analisis Pre test dan Post test

Penyajian data kelas kontrol data nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol disajikan pada tabel 4.1 dan 4.2 sebagai berikut:

Absen	Pre	Post
1	52	64
2	30	64
3	44	56
4	30	64
5	84	92
6	26	60
7	56	64
8	48	56
9	44	68
10	30	52
11	30	48
12	52	60
13	50	56
14	30	52
15	72	84
16	56	60
17	30	64
18	56	60
19	56	60
20	48	56
21	52	60
22	56	60
23	48	56
24	60	72
25	30	48
26	56	60
27	60	64
28	48	56
29	30	52
30	56	64
31	52	56
32	56	64
33	48	56
34	30	48

Penyajian data kelas kontrol data nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen disajikan pada tabel 4.3 dan 4.4 sebagai berikut:

Absen	Pre	Post
1	68	92

2	52	84
3	56	88
4	54	96
5	64	92
6	62	96
7	68	92
8	68	96
9	56	92
10	66	88
11	64	100
12	64	96
13	50	88
14	80	100
15	68	96
16	68	96
17	68	96
18	70	88
19	62	92
20	68	84
21	60	96
22	52	84
23	68	88
24	56	84
25	72	100
26	50	92
27	70	100
28	58	92
29	52	96
30	74	100
31	68	96
32	62	100
33	68	100
34	50	85

2. Menentukan uji normalitas

a. Dikarenakan nilai χ^2 hitung pada kelas kontrol

sebesar $15,08 < \chi^2$ tabel $(1\%, 6) = 16,8$ maka dapat disimpulkan bahwa *distribusi frekuensi nilai post test kelas kontrol tidak menyimpang dari distribusi normal atau berdistribusi normal*.

b. Dikarenakan nilai χ^2 hitung pada kelas kontrol

sebesar $16,7 < \chi^2$ tabel $(1\%, 6) = 16,8$ maka dapat disimpulkan bahwa *distribusi frekuensi nilai post test kelas eksperimen tidak menyimpang dari distribusi normal atau berdistribusi normal*.

3. Menentukan Testing Signifikansi

Untuk melihat efektifitas pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan uji perbedaan dua mean pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan melakukan *testing signifikansi* menggunakan rumus *t-test*. Dari hasil perhitungan diketahui bahwa:

- Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan pada kelas kontrol, diperoleh nilai t (kelas kontrol) = $7,97 > t(0,01, db) = 2,46$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa: *ada perbedaan signifikan antara Mpre dan Mpost pada kelas kontrol*.
- Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan pada kelas eksperimen, diperoleh nilai t (kelas eksperimen) = $20,73 > t(0,01, db) = 2,46$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa: *ada perbedaan signifikan antara Mpre dan Mpost pada kelas eksperimen*.
- Hasil perhitungan uji t perbedaan dua mean antara kelas kontrol dan kelas eksperimen diketahui bahwa $t_0 = 6,88$ dan $db = (N_x + N_y - 2) = 66$, dan harga t kritis pada $ts_{0,05} = 1,67$ dan pada $ts_{0,01} = 2,39$. Sehingga diperoleh $1,67 < 2,39 < 6,88$ atau $6,88 > 2,39 > 1,67$. Maka dapat disimpulkan bahwa *media permainan Taboo mempunyai pengaruh terhadap kelas eksperimen yaitu kelas X.2 SMA Negeri 1 Magetan tahun ajaran 2012/2013*.

Hasil analisis data angket dapat disimpulkan bahwa siswa kelas eksperimen 73,11% mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata bahasa Jepang dan media permainan *taboo* dapat membantu siswa dalam memahami kosakata. Sedangkan sebanyak 75,38% menyatakan bahwa metode pembelajaran dengan media permainan *taboo* dapat memotivasi siswa dalam belajar kosakata bahasa Jepang. 72,73% menyatakan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media *taboo* sangat efektif. Hal ini semua artinya siswa memberikan respon yang baik serta pembelajaran menggunakan media permainan *Taboo* berguna dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam hal penguasaan kosakata bahasa Jepang.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa simpulan yang dapat dirumuskan. Simpulan berikut merupakan jawaban dari rumusan masalah yang terdapat pada bab sebelumnya, yaitu:

- Media permainan *Taboo* memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X.2 SMA Negeri 1 Magetan Tahun ajaran 2012/2013.

Pengaruh positif dibuktikan berdasarkan hasil perhitungan perbedaan dua mean pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh $t \ 6,88 > t$ (tabel $ts_{0,01}$) $2,39 > t$ (tabel $ts_{0,05}$) $1,67$. Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada perbedaan yang signifikan antara penguasaan kosakata siswa kelas X.2 menggunakan media permainan *Taboo* dengan siswa kelas X.9 menggunakan metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *Taboo* memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang kelas X.2 SMA Negeri 1 Magetan tahun ajaran 2012/2013.

- Penggunaan media permainan *Taboo* dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Jepang mendapat respon positif dari siswa kelas X.2 SMA Negeri 1 Magetan Tahun ajaran 2012/2013.

Hasil analisis data angket dapat disimpulkan bahwa siswa kelas eksperimen 73,11% mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata bahasa Jepang dan media permainan *Taboo* dapat membantu siswa dalam memahami kosakata. Sedangkan sebanyak 75,38% menyatakan bahwa metode pembelajaran dengan media permainan *taboo* dapat memotivasi siswa dalam belajar kosakata bahasa Jepang. 72,73% menyatakan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media *Taboo* sangat efektif. Hal ini semua artinya siswa memberikan respon yang baik serta pembelajaran menggunakan media permainan *Taboo* berguna dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam hal penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Saran

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik guru maupun bagi siswa sebagai pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

- Media permainan *Taboo* dapat digunakan untuk mempermudah siswa menghafal kosakata-kosakata baru dalam bahasa Jepang.
- Media permainan *Taboo* memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga guru harus memperhitungkan waktu dalam permainan ini.
- Pada saat siswa memainkan permainan *Taboo* guru harus benar-benar mengawasi jalannya permainan secara merata agar siswa tidak bertindak curang dan mematuhi peraturan yang telah diberikan.

4. Guru diharapkan lebih kreatif dalam membuat sebuah media yang akan diberikan agar siswa tidak cepat bosan/ jenuh sehingga media tersebut dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar.
5. Untuk peneliti-peneliti selanjutnya diharapkan untuk memanfaatkan media permainan *Taboo* terhadap kemampuan bahasa Jepang yang lainnya.

Daftar Rujukan

- Amari. 2001. *(PEA-PEA) Interaksi Belajar Mengajar Bahasa Jepang Dengan Cara Berpasangan 日本語の教授法*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. RinekaCipta.
- Depdiknas. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zaini, Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Hayashi, Okii. 1990. *Nihongo Kyoiku Handobukku*. Tokyo: Daisyuukan Shouten.
- Krisdiyanto, Taufik. 2006. *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Domino Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siwa Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 4 Surabaya Tahun Ajaran 2010/2012*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PPBJ UNESA
- Matsuura, Kenji. 1994. *Kamus Bahasa Jepang-Indonesia*. Japan: Kyoto Sangyo University.
- Morita, Yoshiyuki. 1991. *語彙とその意味*. Tokyo: Kabushikigaishaaruku.
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Muneo, Kimura. 1988. *Dasar-Dasar Metodologi Pengajaran Bahasa Jepang*. Terjemahan oleh Ahmad Dahidi dan Akahane Michie. Bandung: Percetakan Ekonomi.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penelitian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE – Yogyakarta.
- Rachmawati, Nur. 2006. *Penerapan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Kelas 1 UJP (Usaha Jasa Pariwisata) di SMK Negeri 10 Surabaya*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PPBJ UNESA
- Ridwan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Penelitian Pemula*. Bandung: alfabeta.
- Rini, Tora. 2006. *The Internet TESL Journal*, (Online), Vol. XII, No. 7 ([http:// iteslj.org/ Techniques/ Koprowski-Recycling Vocabulary.html](http://iteslj.org/Techniques/Koprowski-RecyclingVocabulary.html), diakses 30 September 2012).
- Sadiman, Arief, dkk. 2010. *Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Salbiyah, Nina. 2012. *Pembelajaran Kosakata Nomina Bahasa Jepang Dengan Menggunakan Permainan Taboo*. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Soebakri. 1992. *Statistik Terapan*. Surabaya: IKIP.
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjianto dan Dahidi, Ahmad. 2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: alfabeta.
- Suyatno. 2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: PT Gramedia Indonesia
- Suyatno. 2009. *Menjelajahi Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Tarigan, Guntur Henry. 1984. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa
- Tarigan, Guntur Henry. 1990. *Pengajaran Pragmatik*. Bandung: Angkasa
- Tim Penyusun. 2006. *Panduan Penulisan dan Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Unesa.
- 田近 洵一. 1987. *くわしい国文法中学 1~3 年*. Tokyo: 文英堂