

PENGARUH MEDIA PERMAINAN *SPELLING BEE* TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS KOSAKATA *HIRAGANA* SMA TUNAS LUHUR PROBOLINGGO

Hasti Retno Dewi

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
Caca_wiwi@yahoo.co.id

Abstrak

Berdasarkan hasil data pra penelitian yang diperoleh, bahwa siswa SMA Tunas Luhur masih mengalami kesulitan dalam menuliskan kosakata hiragana. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media permainan *spelling bee* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis kosakata Hiragana.. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pengaruh permainan *spelling bee* terhadap kemampuan menulis kosakata Hiragana siswa kelas XI SMA Tunas Luhur Paiton Probolinggo, serta respon siswa terhadap permainan *spelling bee*. Penelitian ini menggunakan metode *true eksperiment design*. Kelas XI IPA sebagai kelas kontrol dan kelas XI ICP sebagai kelas eksperimen. Dari hasil analisis data kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh hasil *t-test* adalah $9,01 \ t (0,05,db) = 1,74 > t (0,05,17) = 1,74$. Maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, sehingga dinyatakan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jadi dapat disimpulkan bahwa media permainan *Spelling Bee* tidak mempunyai pengaruh positif yang signifikan terhadap kelas eksperimen dalam penguasaan kosakata hiragana pada kelas XI ICP. Namun berdasarkan hasil analisis angket, media permainan *spelling bee* mendapatkan respon positif dari siswa ditunjukkan dengan keantusiasan dan keaktifan siswa selama penerapan permainan *spelling bee*. Siswa aktif berdiskusi dan bekerjasama selama berkelompok dan siswa berlomba lomba untuk menjadi kelompok terbaik. Hal ini membuktikan bahwa permainan *spelling bee* dapat memotivasi siswa dalam belajar kosakata hiragana. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan *spelling bee* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata Hiragana walaupun perbedaannya tidak signifikan.

Kata Kunci: Media permainan, *spelling bee*, kosakata hiragana

Abstract

Based on the result of pre-research data, the students were dealing with difficulty in writing Hiragana letters. In this research, the researcher used spelling bee game media to increase the students' Hiragana writing skill. This research was aimed to describe the effect of spelling bee towards the writing skill of Hiragana letters of the eleventh graders of SMA Tunas Luhur Paiton Probolinggo and the students' responses towards the game. The research was conducted in SMA Tunas Luhur Paiton Probolinggo in two meetings. XI ICP was assigned as the experimental class and the class of XI IPA was assigned as the control class. This research is a quantitative research using True Experimental Design because it assigned two subjects to be contrasted. Based on the results of data analysis of control and experimental class, the result of *t-test* is $9.01 \ t (.05, db) = 1.74 > t (.05, 17) = 1.74$. Thusm H_0 was accepted and H_1 was rejected; it can be said that there is no significant difference between the learning outcomes of control and experimental class. It can be concluded that Spelling Bee did not provide significant, positive effect towards the experimental class of XI ICP in the term of their mastery of writing hiragana letters. However, based on the results of questionnaire, Spelling Bee obtained positive responses from the students; it can be noticed by students' enthusiasm and involvement during the implementation of Spelling Bee Game. The students were actively discussing and cooperating with their groups and the students exerted to be the best group. It proved that Spelling Bee Game can motivate the students in learning Hiragana Letters. Therefore, it can be concluded that Spelling Bee can increase the students' writing ability of Hiragana letter despite the insignificant difference.

Keywords: game media, spelling bee, Hiragana letters

PENDAHULUAN

Kosakata penting dikuasai oleh pembelajar bahasa dalam mempelajari bahasa asing. Penguasaan kosakata yang baik mempermudah pembelajar bahasa untuk berkomunikasi, menulis karangan, bahkan mampu memenangkan suatu perlombaan. Salah satu bahasa asing yang dipelajari di sekolah dan memiliki banyak kosakata adalah bahasa Jepang.

Kosakata dalam bahasa Jepang disebut *goi* “語彙”. Menurut Shinmura (dalam Sudjianto, 2004:97), *goi* adalah keseluruhan kata atau *tango* (単語) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya. Dalam bahasa Jepang, kosakata terbagi dalam kosakata yang ditulis dengan huruf *hiragana*, *katakana*, dan *kanji*. Walaupun *hiragana* dan *katakana* termasuk kelompok *kana*, namun fungsi huruf *hiragana* tidak sama dengan *katakana*. Huruf *hiragana* digunakan untuk menulis kosakata asli bahasa Jepang, misalnya “わたし” (dibaca: *watashi*, artinya “saya” dan terdiri dari tiga huruf *Hiragana*), “にほん” (dibaca: *nihon*, artinya Jepang, dan terdiri dari tiga huruf *Hiragana*).

Menurut Sutedi (2009:39) pengajaran bahasa Jepang umumnya bertujuan agar para pembelajarannya mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang, untuk itu pembelajar bahasa Jepang dituntut untuk menguasai keempat keterampilan berbahasa mulai dari mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut sangat penting untuk dikuasai dalam mempelajari bahasa Jepang, sehingga keempat keterampilan tersebut sudah diajarkan sejak di bangku Sekolah Menengah Atas (SMA).

Pembelajaran bahasa Jepang di SMA Tunas Luhur Paiton Probolinggo masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah, drill dan tanya jawab sehingga ditemukan masalah dalam pembelajaran bahasa Jepang, salah satunya adalah mengenai kosakata. Pembelajaran kosakata *Hiragana* di SMA Tunas Luhur mulai diajarkan sejak kelas X. Namun kosakata *Hiragana* yang diajarkan hanya berjumlah 20 kosakata. Sedangkan kelas XII sedang mempersiapkan ujian akhir dan pihak sekolah tidak mengizinkan untuk melakukan penelitian di kelas XII. Jadi peneliti memilih kelas XI untuk menyebarkan angket pra penelitian dan hal ini juga sesuai saran dari Guru Bahasa Jepang di SMA Tunas Luhur.

SMA Tunas Luhur Paiton Probolinggo dipilih karena beberapa alasan berikut ini, yaitu: 1. SMA Tunas Luhur masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran, 2. Sesuai angket pra penelitian yang disebarkan di kelas XI, sebanyak 60% dari 40 siswa mengatakan masih mengalami kesalahan dalam penulisan kosakata *Hiragana*. Contohnya bahasa Jepang dari selamat pagi adalah “adalah “おはようございます”、 namun mereka hanya menuliskan “おはよござます”. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas XI SMA Tunas Luhur Paiton Probolinggo masih mengalami banyak kesalahan mengenai susunan huruf kosakata *Hiragana*, dan alasan ke-3. 100% siswa setuju jika diterapkan

permainan dalam pembelajaran bahasa Jepang untuk meningkatkan kemampuan menulis kosakata *Hiragana*.

Setelah berkonsultasi dengan guru Bahasa Jepang SMA Tunas Luhur dan Dosen Pembimbing Skripsi, peneliti memutuskan untuk menggunakan permainan *Spelling Bee* dalam penelitian ini. Alasan peneliti menggunakan permainan *Spelling Bee* adalah permainan ini dirasa dapat membantu memahami kosakata *Hiragana*. *Spelling bee* adalah permainan mengeja kosakata berbahasa Inggris. *Spelling bee* adalah permainan mengeja kosakata berbahasa Inggris. Permainan ini ada sejak tahun 1769. Pada awalnya permainan *spelling bee* bernama *spinning bee*. Setelah beberapa kali berganti nama, pada tahun 1875 nama permainan ini diganti dengan nama *spelling bee*. Permainan ini sudah berkembang menjadi lomba di berbagai negara. Secara umum tujuan permainan *spelling bee* adalah untuk melatih anak mengetahui susunan huruf yang benar dari suatu kata agar tidak salah dalam penulisannya. (<http://spellingbee.com/origin-term-spelling-bee>). Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan Westwood berikut ini:

An alternative viewpoint considers that learning to spell accurately is extremely important and that direct teaching from an early stage is necessary in order to help students master spelling principles. It is argued that an individual's literacy level is often judged by others in terms of his or her ability to spell words correctly in everyday by others in terms of his or her ability to spell words correctly in everyday written communications, such as in letters, notes, reports and application forms (Westwood, 2005: 2).

Teori dari Westwood di atas dapat diartikan sebagai berikut:

Sudut pandang alternatif menganggap bahwa belajar mengeja secara akurat sangatlah penting dan bahwa pengajaran langsung sejak tahap awal diperlukan dalam rangka membantu siswa menguasai prinsip-prinsip ejaan. Disini ditekankan bahwa tingkat literasi individu sering dinilai oleh orang lain berdasarkan kemampuan mengeja kata-kata dengan benar dalam komunikasi tertulis sehari-hari, seperti dalam surat, catatan, laporan dan formulir aplikasi.

Dari teori tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengeja kata-kata dapat membantu seseorang dalam komunikasi tertulis sehari-hari. Sesuai dengan pernyataan Westwood di atas, maka Permainan *Spelling Bee* dirasa sangat baik digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis kosakata *Hiragana* karena permainan *spelling bee* mampu membantu siswa dalam menulis kosakata *Hiragana* secara benar dengan susunan huruf yang urut dan lengkap.

Cara bermain *Spelling Bee* yaitu satu anak maju lalu diberi kata oleh juri. Contoh kata yang digunakan: *flower*. Anak tersebut mengeja f (f), l (l), o (o), w (double u), e

(i), r (ar). Modifikasi ini jika diterapkan dalam bahasa Jepang menjadi seperti berikut: siswa di dalam kelas dibagi menjadi empat kelompok. Lalu setiap kelompok maju dan diberi soal, contoh “apakah bahasa Jepang dari selamat siang?” lalu siswa menjawab “konnichiwa, dieja こーんにーちーは”.

Pada saat siswa mengeja suatu kata huruf per huruf, maka siswa tersebut akan mengingat susunan dan urutan huruf dari kata tersebut. Sehingga, pada saat siswa telah mengingat setiap huruf yang terdiri dari sebuah kata, maka siswa diharapkan tidak akan mengalami kesalahan dalam menulis kosakata *Hiragana*.

Peneliti menggunakan kosakata *Hiragana* dan bukan menggunakan kosakata *Katakana* karena sesuai dengan keterangan guru SMA Tunas Luhur Paiton Probolinggo, kelas XI kesulitan dalam menulis kosakata *Hiragana*, sedangkan kosakata *Katakana* belum diajarkan.

Pada penelitian ini kosakata yang digunakan adalah kosakata pada bab 1 sampai 5 dari buku *Minna no Nihongo I*. Dengan penelitian *True Eksperimen Design*, peneliti akan menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pemilihan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan secara acak dengan cara undian.

Setelah melakukan pengundian diperoleh hasil kelas XI ICP menjadi kelas eksperimen dan kelas XI IPA menjadi kelas kontrol. ICP adalah singkatan dari *International Class Program*. Kelas ICP menggunakan bahasa Inggris dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Kelas eksperimen diberi perlakuan berbeda dari kelas kontrol. Pada kelas eksperimen pembelajaran dilakukan dengan urutan pemberian *pre test*, permainan *Spelling Bee*, *post test*. Sedangkan pada kelas kontrol, pembelajaran dilakukan dengan urutan *pre test*, ceramah, drill, Tanya jawab, *post test*.

Tujuan Penelitian ini yaitu Mendeskripsikan pengaruh permainan *spelling bee* dan respon terhadap kemampuan menulis kosakata *Hiragana* siswa kelas XI SMA Tunas Luhur Paiton Probolinggo tahun ajaran 2014/2015. Keterbatasan penelitian ini terletak pada penggunaan kosakata *Hiragana* dalam pembelajaran yang mencakup materi pada Bab 1 sampai 5, kelas XI ICP sebagai kelas kontrol dan kelas XI IPA sebagai kelas eksperimen.

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2006 : 17). Dengan memperhatikan latar belakang serta rumusan masalah, maka peneliti mengemukakan hipotesis sebagai berikut:

Ho : Ada pengaruh positif yang signifikan terhadap kemampuan menulis kosakata *Hiragana* siswa dengan menggunakan permainan *spelling bee*.

H1 : Tidak ada pengaruh positif yang signifikan terhadap kemampuan menulis kosakata *Hiragana* siswa dengan menggunakan permainan *spelling bee*.

METODE

Penggunaan metode yang tepat dalam sebuah penelitian mempengaruhi hasil dari penelitian tersebut. Sugiyono (2011:2) mengatakan bahwa metode penelitian pada dasarnya adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Campbell dan Stanley (dalam Arikunto, 2010:123) membagi jenis-jenis desain eksperimen berdasarkan atas baik buruknya eksperimen atau sempurna tidaknya eksperimen. Secara garis besar dikelompokkan atas :

1. Pre Eksperimen Design

Pre Eksperimen Design sering dipandang sebagai eksperimen yang tidak sebenarnya. Oleh karena itu sering disebut dengan istilah *quasi eksperiment* atau eksperimen pura-pura.

Disebut demikian karena eksperimen jenis ini belum memenuhi persyaratan seperti cara eksperimen yang dikatakan ilmiah mengikuti peraturan-peraturan tertentu.

2. True Eksperimen Design

True Eksperimen Design yaitu jenis-jenis eksperimen yang dianggap sudah baik karena sudah memenuhi persyaratan. Yang dimaksud persyaratan dalam eksperimen adalah kelompok lain yang tidak dikenai eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan. Dengan kelompok lain yang disebut kelompok pembanding atau kelompok kontrol ini akibat yang diperoleh dari perlakuan dapat diketahui secara pasti karena dibandingkan dengan yang tidak mendapat perlakuan.

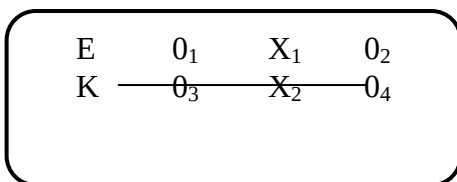
Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan *Spelling bee* pada pembelajaran kosakata *Hiragana* bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Tunas Luhur Paiton Probolinggo.

Arikunto (2010:9) menyatakan bahwa eksperimen adalah cara untuk mencari sebuah sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas XI SMA Tunas Luhur Paiton Probolinggo. Sedangkan sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti (Arikunto, 2010:174). Berdasarkan pengertian tersebut, sampel dari penelitian ini adalah XI ICP dan XI IPA. Dalam penelitian ini penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan cara

pengundian. Berdasarkan pengundian tersebut, maka ditetapkan bahwa kelas eksperimen adalah kelas XI ICP dan kelas kontrol adalah XI IPA.

Berikut adalah desain rancangan penelitian yang digunakan:



(Arikunto, 2010:125)

Keterangan :

E : Kelas Eksperimen

K : Kelas Kontrol

Dalam hal ini dapat dilihat perbedaan pencapaian antara kelompok eksperimen (0₁-0₂) dengan pencapaian kelompok kontrol (0₃-0₄).

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati, secara spesifik fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2011:102). Sehingga instrumen penelitian ini berfungsi sebagai alat untuk mengumpulkan variabel penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan adalah:

a. Tes

Menurut Arikunto (2010:193) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. *Pre-test*

Pre-test adalah tes kemampuan awal yang dilakukan sebelum siswa mengalami proses belajar dalam suatu pokok bahasan. *Pre-test* dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan siswa yang berkenaan dengan bahan yang akan dipelajarinya.

2. *Post-test*

Post-test merupakan test yang diberikan kepada setiap akhir program suatu pengajaran. *Post-test* bertujuan untuk mengetahui sampai dimana pencapaian peserta didik terhadap bahan pengajaran setelah diberi perlakuan.

b. Angket atau kuesioner

Angket atau kuesioner digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media permainan *Spelling bee* yang digunakan pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Memberikan *pre-test* sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen yang ditandai dengan 0₁.
- 2) Memberikan *pre-test* sebelum diberikan perlakuan pada kelas kontrol yang ditandai dengan 0₃.
- 3) Memberikan perlakuan dengan memberikan media permainan "*Spelling Bee*" pada kelas eksperimen yang ditandai dengan X₁.
- 4) Memberikan perlakuan dengan metode ceramah, drill, tanya jawab pada kelas kontrol yang ditandai dengan X₂.
- 5) Memberikan *post-test* pada kelas eksperimen yang ditandai dengan 0₂.
- 6) Memberikan *post-test* pada kelas kontrol yang ditandai dengan 0₄.
- 7) Penetapan perlakuan X₁ dapat dilihat dari X₁ = 0₂-0₁. Sedangkan pencapaian X₂ dilihat dari X₂ = 0₄-0₃.
- 8) Membandingkan hasil 0₃ kelas eksperimen (E) dengan 0₄ kelas kontrol (K).

Pada kelas eksperimen akan diberi perlakuan berupa *pre test*, permainan *spelling bee* dan *post test*. Pada kelas kontrol akan diberi perlakuan berupa *pre test*, ceramah, drill, tanya jawab, dan *post test*. *Pre test* diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum mendapat perlakuan dan *post test* dilakukan setelah perlakuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mendapat perlakuan. Proses belajar mengajar di kelas dilakukan dua kali pada masing masing kelas. Satu pertemuan dalam satu minggu, jadi penelitian ini akan dilakukan dalam dua minggu. Pengambilan data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dua kali yaitu sebelum eksperimen (*pre-test*) dan sesudah eksperimen (*post-test*).

Tahap pengumpulan data dilakukan dengan tahapan berikut:

1. Validasi instrumen
2. Pelaksanaan Pre Test pada kelas Eksperimen
3. Pelaksanaan Pre Test pada kelas Kontrol
4. Pembelajaran menggunakan permainan Spelling Bee pada kelas Eksperimen
5. Pembelajaran menggunakan metode ceramah, drill dan Tanya jawab pada kelas Kontrol
6. Pelaksanaan Post Test dan penyebaran angket pada kelas Eksperimen
7. Pelaksanaan Post Test pada Kelas Kontrol

Setelah data terkumpul, selanjutnya dilakukan analisis data. Teknik analisis data dilakukan dengan tahapan berikut:

Menghitung uji normalitas

Penghitungan normalitas akan dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut ini adalah langkah-langkah perhitungan uji normalitas :

1. Menghitung mean (Me) pada kelas kontrol dan eksperimen dengan rumus :

$$M = \frac{\sum fX}{N}$$

2. Mengitung SD yaitu standar deviasi pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan rumus :

$$SD = \sqrt{\frac{\sum |x-M|^2}{n}}$$

3. Menghitung $|X - M|^2$, dimana X adalah nilai siswa dan M adalah rata-rata kelas.
4. Membuat tabel uji normalitas dengan rumus *chi* kuadrat (X^2) kelas kontrol dan kelas eksperimen.
5. Menentukan batas nyata tiap-tiap kelas interval.
6. Menghitung *z-score* dengan rumus :

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

7. Mencari batas luas daerah dengan menggunakan batas nyata pada tabel % daerah kurva normal.
8. Menghitung luas daerah yaitu selisih kedua batasannya.
9. Menghitung fh :

$$\frac{\text{luas daerah}}{100} \times N$$

10. Membuat tabel penolong uji normalitas dengan rumus *chi* kuadrat (x^2) kelas kontrol dan kelas eksperimen.
11. Menghitung X^2 dengan rumus :

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

(Arikunto,2010:360:363)

12. Menentukan taraf signifikansi, dipilih taraf kepercayaan 99% atau taraf signifikansi 1% ($\alpha=0.01$).
13. Menentukan kriteria pengujian X^2 hitung yaitu jika X^2 hitung $< X^2$ tabel maka data berdistribusi normal.
14. Menyimpulkan hasil penghitungan.

Menentukan *t-signifikansi*

Untuk melihat efektifitas pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan uji

perbedaan dua mean pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan *t-signifikansi* (Arikunto,2010:349-351).

Langkah-langkah menghitung *t-signifikansi* sebagai berikut:

- a. Merumuskan hipotesis H_0 dan H_1 untuk *t-signifikansi* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

H_0 :tidak ada perbedaan yang signifikan antara *Mpre* dan *Mpost* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

H_1 :ada perbedaan yang signifikan antara *Mpre* dan *Mpost* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

- b. Menentukan taraf kepercayaan dengan cara ditentukannya atau dipilih taraf 99% atau taraf signifikansi 1% ($\alpha=0.01$) dan taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikansi 5% ($\alpha=0.05$, dengan catatan penentuan tarafsignifikansi tersebut dijadikan kriteria dalam penerimaan dan penolakan hipotesis. Ditentukan nilai $t(\alpha=0.01, db) = t(\alpha=0.01, (N-1))$.

- c. Menentukan kriteria diterima atau ditolaknya H_0 kriteria tersebut adalah sebagai berikut :

H_0 diterima jika *t-signifikansi* memenuhi interval :
 $t(\alpha=0.01, db) \leq t$ (kelas kontrol/eksperimen) $\leq t(\alpha=0.01, db)$

H_0 ditolak jika *t-signifikansi* memenuhi interval :
 Jika t (kelaskontrol/eksperimen) $> t(\alpha=0.01, db)$

Atau
 Jika t (kelas kontrol/eksperimen) $< t(\alpha=0.01, db)$

Dengan catatan jika H_0 diterima maka H_1 ditolak dan jika H_0 ditolak maka H_1 diterima.

- d. Membuat tabel penolong untuk mengetahui efektivitas pembelajaran kelas kontrol dan kelas eksperimen.
- e. Menguji hipotesis dan penarikan simpulan efektivitas pembelajaran kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan rumus *t-signifikansi*. Langkah –langkahnya sebagai berikut :

- 1) Menghitung nilai *d* dengan cara :

$$d = \text{nilai post-test} - \text{nilai pre-test}$$

- 2) Menghitung mean dari perbedaan *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan

kelas eksperimen dengan menggunakan rumus :

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

- 3) Menghitung deviasi masing-masing subjek dengan cara :

$$x_d = d - M_d$$

- 4) Menghitung kuadrat deviasi (x_d^2) dengan mengkuadratkan x_d
5) Menghitung *t- signifikansi* untuk mengetahui efektivitas pembelajaran kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan rumus sebagai berikut :

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

- f. Penarikan kesimpulan

Menghitung t-test

T-test digunakan untuk membandingkan mean dari hasil kelas kontrol dan kelas eksperimen (Arikunto, 2010:354). Rumus *t-test* adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{|M_x - M_y|}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Langkah-langkah untuk menghitungnya adalah:

- a) Merumuskan hipotesis H_0 dan H_1 untuk *t-test*.

H_0 : Tidak ada perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen.

H_1 : Ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen.

- b) Menentukan taraf kepercayaan dengan cara ditentukannya atau dipilih taraf kepercayaan 99% atau taraf signifikansi 1% ($\alpha=0.01$) dan taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikansi 5% ($\alpha=0.05$), dengan catatan penentuan taraf signifikansi tersebut dijadikan kriteria penerimaan atau penolakan hipotesis. Ditentukan nilai $t(0.01, db) = t(0.01, (N_x+N_y-2))$ dan $t(0.05, db, (N_x+N_y-2))$.

- c) Menentukan kriteria diterima atau ditolak H_0 , kriteria tersebut adalah sebagai berikut :

H_0 diterima jika *t-test* memenuhi interval :
 $t\text{-test} < t(0.01, db) < t(0.05, db)$

H_0 ditolak jika *t-test* memenuhi interval :

$$t\text{-test} > t(0.01, db) > t(0.05, db).$$

Dengan catatan jika H_0 diterima maka H_1 ditolak, dan jika H_0 ditolak maka H_1 diterima.

- d) Membuat tabel penolong untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan dua mean antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.
e) Pengujian hipotesis dan penarikan simpulan

Analisis Data Angket

Analisis angket menggunakan rata-rata yang dihitung dengan menggunakan rumus:

$$M = \frac{\sum fX}{N}$$

Keterangan :

M : Rata-rata

f : Frekuensi

X : Nilai

N : Jumlah Responden

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji coba ini dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan waktu 2 x 45 menit per pertemuan dan dilaksanakan pada tanggal 8 dan 14 Agustus 2014. Penelitian dilakukan sebanyak empat kali pertemuan, yaitu dua kali di kelas kontrol dan dua kali di kelas eksperimen. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh dan respon dari media permainan *Spelling Bee* terhadap kemampuan menulis kosakata *Hiragana*.

Pada pertemuan pertama di kelas XI ICP, *pre test* diberikan di awal pertemuan sebelum melakukan kegiatan belajar. Hal ini untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan permainan *spelling Bee*. Setelah melakukan *pre test*, selanjutnya siswa diperkenalkan dengan permainan *spelling bee*. Hal ini berbeda dengan pertemuan pertama di kelas XI IPA. Di kelas XI IPA, siswa diberikan *pre test* di awal pertemuan, lalu belajar menggunakan metode ceramah, drill dan Tanya jawab.

Pada pertemuan kedua di kelas XI ICP, siswa melanjutkan permainan *spelling Bee* seperti pertemuan sebelumnya. Dilanjutkan dengan *post test* di akhir pelajaran. Pada pertemuan kedua di kelas IPA, siswa belajar dengan menggunakan metode ceramah, drill, dan Tanya jawab seperti pertemuan selanjutnya, lalu dilanjutkan dengan *post test*.

Dalam penelitian ini kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan dua perlakuan yang berbeda. Pada kelas kontrol pembelajaran kosakata *Hiragana* dilakukan dengan menggunakan metode drill ceramah, dan Tanya jawab, sedangkan pada kelas eksperimen pembelajaran kosakata *Hiragana* dilakukan dengan menggunakan permainan *Spelling Bee*. Sebelum diberi perlakuan kedua kelas tersebut diberikan *pre-test* untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa terhadap penguasaan kosakata *Hiragana*. Kemudian setelah kelas kontrol dan kelas eksperimen diberi perlakuan yang berbeda kedua kelas tersebut diberikan *post-test* untuk melihat hasil belajar siswa setelah mendapat perlakuan. Setelah itu, pada kelas eksperimen siswa diberi angket respon yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media permainan *Spelling Bee* yang telah digunakan dalam pembelajaran.

Data-data yang diperoleh dari penelitian berupa nilai *pre test* dan *post test* kedua kelas, kemudian dilakukan uji normalitas terhadap nilai *post test* untuk mengetahui apakah nilai berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai X^2 untuk kelas kontrol adalah 10,21 dan nilai X^2 untuk kelas eksperimen adalah 7,96. Karena kedua nilai X^2 tersebut lebih kecil daripada 16,8 yang merupakan X^2 tabel dengan taraf kepercayaan 99%, maka dapat disimpulkan bahwa kedua nilai, yaitu nilai pada kontrol dan kelas eksperimen tidak menyimpang dari distribusi normal atau berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas, selanjutnya peneliti menganalisis data tes kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan *t-signifikansi*. Diperoleh hasil bahwa pada penelitian terbukti ada perbedaan yang signifikan antara M_{pre} dan M_{post} pada kelas kontrol setelah siswa mendapat materi dengan menggunakan metode drill, ceramah, dan Tanya jawab dalam mempelajari kosakata dan *Hiragana*. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai *t-signifikansi* lebih besar dari pada nilai *t*-tabel yang berarti bahwa pada penelitian terbukti ada perbedaan yang signifikan antara M_{pre} dan M_{post} pada kelas eksperimen setelah siswa mendapat materi dengan menggunakan permainan *Spelling Bee* dalam mempelajari kosakata *Hiragana*.

Berdasarkan pembahasan di atas, penelitian ini memberikan gambaran bahwa kegiatan pembelajaran kosakata *Hiragana* baik pada kelas kontrol maupun pada kelas eksperimen terbukti efektif. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kedua kelas.

Selanjutnya dilakukan perhitungan dua *mean* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan perhitungan dua *mean* kelas kontrol dan eksperimen yang dihitung menggunakan rumus *t-test* diperoleh adalah

hasil H_0 diterima dan H_1 ditolak, sehingga dinyatakan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil analisis perbedaan dua *mean* kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan *Spelling Bee* tidak berpengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan kosakata *Hiragana* kelas XI SMA Tunas Luhur tahun ajaran 2014/2015. Dengan demikian hipotesis pada penelitian ini yaitu, adanya pengaruh positif dari media permainan *spelling bee* terhadap kemampuan menulis kosakata *hiragana* siswa kelas XI SMA Tunas Luhur Paiton Probolinggo tahun ajaran 2014/2015 ditolak. Namun pembelajaran menggunakan media *Spelling Bee* mendapatkan respon positif dari siswa. Siswa merasa senang dan semangat saat belajar menggunakan permainan *Spelling Bee* karena siswa dapat bekerjasama dengan tim untuk menjadi yang terbaik. Selain itu siswa tertarik bermain menggunakan *spelling bee* karena permainan ini dianggap baru oleh siswa.

Berdasarkan angket respon siswa yang telah diisi oleh siswa kelas XI ICP sebagai kelas eksperimen, menunjukkan bahwa permainan *spelling bee* dapat dipahami oleh siswa (87,4%), permainan *spelling bee* menarik dan menyenangkan (94,4%), permainan *spelling bee* membantu siswa menulis kosakata *hiragana* dengan benar (84,7%), permainan *spelling bee* dapat meningkatkan penguasaan kosakata *hiragana* siswa (83,3%).

PENUTUP

Simpulan

1. Pada perhitungan *t-signifikansi* terhadap pengaruh yang signifikan antara M_{pre} dan M_{post} pada kelas eksperimen. Setelah dilakukan uji *t-test* untuk membandingkan kedua mean *pre-test* dan *post-test* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh nilai *t-test* adalah 9,01 $t(0,05,db) = 1,74 > t(0,05,17) = 1,74$. Maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, sehingga dinyatakan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jadi dapat disimpulkan bahwa media permainan *Spelling Bee* tidak mempunyai pengaruh positif yang signifikan terhadap kelas eksperimen dalam penguasaan kosakata *hiragana* pada kelas XI IPC.
2. Berdasarkan hasil angket yang telah disebarkan ke kelas XI eksperimen, dapat disimpulkan bahwa media permainan *spelling bee* terhadap kemampuan menulis kosakata *hiragana* mendapat respon positif siswa dibuktikan dengan siswa antusias dan aktif selama penerapan permainan *spelling bee*. Siswa aktif berdiskusi dan bekerjasama selama

berkelompok, siswa juga berebut maju ke depan untuk menulis jawaban di papan, dan siswa berlomba lomba untuk menjadi kelompok terbaik kelas XI ICP SMA Tunas Luhur.

Saran

1. Sebaiknya guru memberikan alternatif dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat menarik minat siswa sehingga siswa termotivasi dalam belajar.
2. Bagi peneliti lain yang mengembangkan media pembelajaran sebaiknya mengembangkan model pembelajaran yang inovatif agar memudahkan siswa dalam belajar.

Sutedi, Dedi. 2009. Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang Panduan bagi Guru dan Calon Guru dalam meneliti Bahasa Jepang dan Pengajarannya. Bandung: HUMANIORA

The E. W. Scripps company. 2012. Origin of the term spelling bee. (<http://spellingbee.com/origin-term-spellingbee>, diakses 21 Maret 2013)

Tim Penyusun. 2014. *Buku Panduan Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Tim Skripsi. 2014. Pedoman Layout Skripsi (suplemen). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Westwood, Peter. 2005. *Spelling*. Victoria: ACER Press

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Dewi, Primasari. 2011. *Panduan Pintar Bahasa Jepang*. Yogyakarta: IndonesiaTera.

Hayashi, Ooki. 1990. *Nihongo Kyouiku Hondobukku*. Tokyo: Taishukan Shoten.

Herawaty, Endah. 2007. *Belajar Otodidak Bahasa Jepang*. Yogyakarta: Idea Publishing.

Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Oogawa, Hodan. 1982. *Nihongo Kyouiku Jiten*. Tokyo: Taishukan Pub.com.

Raharjo, Annisa Thatsa. 2013. Efektivitas Teknik Permainan Alphabet Race dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (penelitian Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas XII SMAN 2 Bandung Tahun Ajaran 2014/2015). *Repository Universitas Pendidikan Indonesia (Online)*, (<http://repository.upi.edu/3569/>, diakses 15 Desember 2013).

Sadiman, Arief dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Soebakri. 1992. *Statistik Terapan*. Surabaya: Unesa University.

Spelling Words Well Company. 2007. Spelling Bee Rules. *Website Resmi Spelling Words Well*, (<http://www.spelling-words-well.com/spelling-bee-rules.html>, diakses pada 31 Desember 2013).

Sudjianto dan Dahidi. 2004. *Pengantar linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesain blanc.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.