

Pengaruh Penggunaan Media *J-Word Game* Berbasis Komputer Terhadap Penguasaan Kosakata dan Kalimat Bahasa Jepang (Tema *Donna Fuku Wo Kite Imasuka*)

..

**1. Pengaruh Penggunaan Media *J-Word Game* Berbasis Komputer Terhadap Penguasaan kosakata dan kalimat bahasa Jepang (Tema *Donna Fuku Wo Kite Imasuka*)**

**2. Eka Rahayu**

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
Inory\_ea@yahoo.com

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

Dosen pembimbing Skripsi dan Jurnal

**Abstrak**

Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan efisien. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran *J-Word Game* berbasis komputer terhadap penguasaan kosakata dan kalimat bahasa Jepang (tema *donna fuku wo kite imasuka*). Tujuan dari penelitian ini untuk memecahkan masalah pengaruh penggunaan media pembelajaran *J-Word Game* berbasis komputer terhadap penguasaan kosakata dan kalimat bahasa Jepang (tema *donna fuku wo kite imasuka*) pada kelas XI tahun ajaran 2012/2013. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan pendekatan eksperimental dengan rancangan *true eksperimen* yakni perlakuan terhadap dua kelas. Kelas kontrol menggunakan media konvensional dan kelas eksperimen menggunakan media *J-Word Game*. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IPA 1 sebagai kelas kontrol dan IPA 2 sebagai kelas eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas XI SMA Negeri 1 Menganti. Berdasarkan Hasil analisis data pada kelas kontrol dan eksperimen menghasilkan nilai  $t\text{-score} = -5.289 < t_{(0,05,db=26)} = -2.056$ , dan nilai rata-rata kelas kontrol ( $M_k$ ) = 71.78 < nilai rata-rata kelas kontrol ( $M_e$ ) = 82.48. Dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran *J-Word Game* berbasis komputer memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata dan kalimat bahasa Jepang (tema *donna fuku wo kite imasuka*).

Kata –kata kunci : Media *J-Word Game* Berbasis Komputer, penguasaan kosakata dan kalimat bahasa Jepang

**Abstract**

Learning Media is a means to convey a message from a source in a planned manner so as to create a conducive learning environment and efficient. In this study, researchers used instructional media *J-Word Game* to the computer-based vocabulary and sentence Japanese (theme *donna fuku wo kite imasuka*). The purpose of this research is to solve the problem of the influence of media use *J-Word Learning Game* for control of computer-based Japanese vocabulary and sentence (theme *donna fuku wo kite imasuka*) in the eleventh grade school year 2012/2013. This research is a quantitative study using an experimental approach to the design of experiments that true two-class treatment. Grade control using conventional media and media class experiments using *J-Word Game*. The samples in this study were student IPA 1 as class control and IPA 2 as the experimental class. The population in this study was a class XI SMA Negeri 1 Menganti. Based on the results of data analysis in the control and experimental classes generate value  $t\text{-score} = -5289 < t(0.05, d = 26) = -2056$ , and the average value of the control class ( $M_k$ ) = 71.78 < average grade control ( $M_e$ ) = 82.48. It can be concluded that the use of instructional media *J-Word Game* computer-based positive effect on vocabulary and sentence Japanese (theme *donna fuku wo kite imasuka*).

Keywords : Media *J-Word Game* Berbasis Komputer, Japanese vocabulary and sentence

# Pengaruh Penggunaan Media *J-Word Game* Berbasis Komputer Terhadap Penguasaan Kosakata dan Kalimat Bahasa Jepang (Tema *Donna Fuku Wo Kite Imasuka*)

## PENDAHULUAN

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan, teknologi dan perkembangan masyarakat serta budaya pada umumnya, semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Sehingga, masyarakat menuntut adanya perubahan pola pembelajaran yang tidak terpaku hanya pada buku pedoman saja, melainkan dengan adanya inovasi terbaru yang sedang berkembang.

Keberhasilan pendidikan ditunjukkan dengan semakin meningkatnya prestasi belajar anak didik melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran berhubungan dengan kegiatan belajar-mengajar (KBM) yang ditentukan oleh beberapa faktor, antara lain yaitu kemampuan guru dalam mengajar, kondisi siswa pada saat KBM berlangsung, bahan ajar, penggunaan metode dan penggunaan media pembelajaran (Sutedi, 2009:30). Aspek mata pelajaran bahasa Jepang meliputi (a) keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis, (b) unsur-unsur kebahasaan, mencakup tata bahasa, kosakata, lafal dan ejaan, (c) aspek budaya yang terkandung dalam teks. Komponen tata bahasa Jepang yang diajarkan pada pelajar bahasa Jepang Sekolah Menengah Umum meliputi pola kalimat, kata sifat, kata kerja dan partikel (Depdikbud, 1996:2). Yuriko (dalam Sudjianto dan Dahidi 2004:97) menyebutkan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar

bahasa Jepang dapat mengomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang dengan baik secara lisan maupun tulisan. Salah satu penunjang berbahasa dengan baik adalah penguasaan kosakata.

Kosakata dan kalimat (tema *donna fuku wo kite imasuka*) yang mengandung tentang asesoris serta tentang penggunaan kata kerja memakai. Karena dalam bahasa Jepang, kata memakai tidak sama dengan kata memakai dalam bahasa Indonesia. Kata memakai dalam bahasa Jepang tergantung dari apa yang dipakai oleh seseorang, sedangkan dalam bahasa Indonesia kata memakai dipakai untuk memakai segala sesuatu. Contoh dalam bahasa Jepang, memakai topi, jilbab (yang menutupi kepala) menggunakan かぶっています contohnya ぼうしをかぶっています. Memakai baju atasan, kemeja, jaket dll menggunakan きています contohnya シャツをきています. Memakai sepatu, rok, celana menggunakan はいています contohnya くつをはいています. Memakai kacamata menggunakan かけています contohnya めがねをかけています. Memakai dasi menggunakan しています contohnya ネクタイをしています. Dalam bahasa Indonesia, kata memakai tetap digunakan untuk memakai topi, memakai baju, memakai kacamata, memakai sepatu dan memakai dasi.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi,

## Pengaruh Penggunaan Media *J-Word Game* Berbasis Komputer Terhadap Penguasaan Kosakata dan Kalimat Bahasa Jepang (Tema *Donna Fuku Wo Kite Imasuka*)

sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran (Sanjaya 2006:162). Adapun media pembelajaran yang peneliti terapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang adalah media *J-Word Game*. Peneliti menggunakan media *J-Word Game* karena dapat mengasah kemampuan siswa dalam belajar bahasa Jepang. *J-Word Game* adalah sebuah permainan yang diciptakan khusus dalam proses pembelajaran bahasa Jepang yang berbentuk seperti permainan yang berisi pilihan ganda yang memudahkan peserta didik untuk memilih jawaban yang benar dari sebuah pertanyaan. Peserta didik memahami pertanyaan dari media *J-Word Game* kemudian memilih jawaban yang benar dengan mengeklik huruf abjad yang tertera pada media *J-Word Game*. Berikut adalah contoh media *J-Word Game* berbasis komputer yang peneliti terapkan.



これはなんですか

a. ズボン

b. シャツ

c. Tシャツ

d. スカート

Tampilan media *J-Word Game* ini disertai dengan gambar kosakata yang berbeda, jawaban berupa pilihan ganda, sehingga siswa dengan mudah dapat memilih jawaban sesuai dengan gambar yang ditampilkan. Jika jawaban benar, maka akan terdengar suara tepuk tangan dan nilai akan bertambah secara otomatis. Siswa pun akan berpikir secara kritis

karena disertai dengan durasi waktu yakni 25 detik setiap soal. Soal dalam media *J-Word Game* adalah 50 soal. Dalam durasi yang telah ditentukan tersebut, apabila siswa tidak dapat menjawab soal, secara otomatis soal akan berpindah ke soal berikutnya. Sehingga setiap siswa dapat mendorong dirinya masing-masing untuk dapat menjawab pertanyaan yang ada di media *J-Word Game* dan tidak akan menjadikan kebosanan dalam proses belajar mengajar khususnya bahasa Jepang.

Peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Menganti khususnya kelas XI IPA1 dan IPA 2 karena siswa –siswi mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata dan kalimat bahasa Jepang (tema *donna fuku wo kite imasuka*). Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis ingin menganalisis Pengaruh Penggunaan Media *J-Word Game* Berbasis Komputer Terhadap Penguasaan Kosakata dan Kalimat Bahasa Jepang (Tema *donna fuku wo kite imasuka*) Pada Kelas XI SMA Negeri 1 Menganti Tahun Ajaran 2012/2013 serta untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media *J-Word Game* berbasis komputer terhadap penguasaan kosakata dan kalimat bahasa Jepang (Tema *donna fuku wo kite imasuka*) pada kelas XI SMAN 1 Menganti tahun ajaran 2012/2013.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk mempermudah dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat juga dipahami sebagai “Segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana

## Pengaruh Penggunaan Media *J-Word Game* Berbasis Komputer Terhadap Penguasaan Kosakata dan Kalimat Bahasa Jepang (Tema *Donna Fuku Wo Kite Imasuka*)

penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien” (Munadi, 2008:7). Pengertian media pembelajaran itu sendiri, menurut Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2009:4) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, tape recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Penggunaan media memberikan manfaat dalam proses pembelajaran, hal ini dikemukakan oleh Sadiman, dkk (2010:17) antara lain yaitu :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera
3. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa

Berdasarkan pendapat para ahli dapat diketahui bahwa media pembelajaran berorientasi kepada siswa. Selain itu, dengan media tersebut siswa akan lebih termotivasi, menghemat waktu dan biaya, dan juga mengatasi keterbatasan tempat. Selain dapat membantu siswa media juga sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan juga menghemat tenaga guru.

Menurut Rusman dkk (2011:63) ada lima jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak.

- 2) Media Audio

Media audio yaitu media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Contoh dari media audio ini adalah program kaset suara dan program radio.

- 3) Media Audio-Visual

Media audio-visual yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Contoh dari media audio-visual adalah program video/televisi pendidikan, video/televisi instruksional, dan program slide suara (*sound slide*).

- 4) Kelompok Media Penyaji

Media kelompok penyaji ini sebagaimana yang telah diungkapkan Donald T. Tosti dan John R. Ball (dalam Rusman dkk, 2011:63) dikelompokkan kedalam tujuh jenis, yaitu: (a) kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (b) kelompok kedua; media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga; media audio, (d) kelompok keempat; media audio, (e) kelompok kelima; media gambar hidup/film, (f) kelompok keenam; media televisi, dan (g) kelompok ketujuh; multimedia.

- 5) Media Objek dan Media Interaktif Berbasis Komputer

Media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak

## Pengaruh Penggunaan Media *J-Word Game* Berbasis Komputer Terhadap Penguasaan Kosakata dan Kalimat Bahasa Jepang (Tema *Donna Fuku Wo Kite Imasuka*)

dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya, dan sebagainya. Media ini dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu media objek sebenarnya dan media objek pengganti, sedangkan media interaktif berbasis komputer adalah media yang menuntut siswa untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengarkan. Contoh media interaktif berbasis komputer adalah program interaktif dalam pembelajaran berbasis computer.

*J-Word Game* merupakan produk aplikasi yang dihasilkan dari software yang dirancang untuk membuat berbagai aplikasi animasi dua dimensi yaitu *Adobe flash CS4 profesional*. *Adobe flash* dahulu bernama Macromedia flash yang merupakan salah satu software komputer yang merupakan produk unggulan Adobe systems. *Adobe flash CS4 profesional* merupakan program animasi dua dimensi berbasis vektor dengan kemampuan profesional dalam program pembuatan animasi-animasi. Melalui software *Adobe flash CS4* berbagai aplikasi animasi dapat dibuat mulai dari animasi kartun, animasi interaktif, game, company profile, presentasi, video klip, movie, web animasi dan animasi lainnya sesuai kebutuhan (Agung:2009:10).

Media pembelajaran konvensional (tradisional) adalah suatu pembelajaran secara klasikal yang menggunakan metode ajar yang biasa digunakan oleh guru di sekolah. Metode ajar yang dimaksud adalah metode ceramah dengan menggunakan papan tulis sebagai alat untuk menjelaskan materi kepada siswa.

Contohnya guru menjelaskan materi kepada siswa di papan tulis dan memerintahkan siswa untuk menyalin di buku tulis serta memberi pertanyaan secara lisan berupa tanya jawab dalam penguasaan kosakata dan kalimat bahasa Jepang (tema *donna fuku wo kite imasuka*).

語彙力とは難しい言葉をたくさん知っていることではなく、それを平易な言葉で的確に表現できることなのです。

penguasaan kosakata adalah bukan hanya tahu mengenai kata-kata yang sulit tetapi dapat dengan tepat menungkapkan kata-kata yang sulit dengan kata-kata yang mudah..

Iwabuchi (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004:140) menyatakan bahwa pada umumnya yang dimaksud kalimat adalah bagian yang memiliki serangkaian makna yang ada di dalam suatu wacana yang dibatasi oleh tanda titik. Di dalam ragam lisan sebuah kalimat ditandai dengan penghentian pengucapan pada bagian akhir kalimat. Menurut Nita (dalam Sutedi, 2009: 63) menggolongkan jenis kalimat dalam bahasa Jepang ke dalam dua macam kelompok besar, yaitu berdasarkan pada struktur (*kouzou-jou/構造上*) dan berdasarkan pada makna (*imi-jou/意味上*). Penggolongan kalimat berdasarkan pada struktur mengacu pada peranan setiap bagian (unsur pembentuk kalimat) dalam kalimat secara keseluruhan. Adapun penggolongan kalimat berdasarkan pada makna, mengacu pada bagaimana makna dan fungsi dari kalimat tersebut.

# Pengaruh Penggunaan Media *J-Word Game* Berbasis Komputer Terhadap Penguasaan Kosakata dan Kalimat Bahasa Jepang (Tema *Donna Fuku Wo Kite Imasuka*)

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan studi eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *j-word game* berbasis komputer terhadap penguasaan kosakata dan kalimat bahasa Jepang (tema *donna fuku wo kite imasuka*) pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Menganti. Metode yang digunakan adalah rancangan *True Experimental Design*. *True Experimental Design* yaitu jenis-jenis yang dianggap sudah baik karena sudah memenuhi persyaratan. Yang dimaksud dengan persyaratan dalam eksperimen adalah adanya kelompok lain yang tidak mendapat *treatment* (perlakuan) eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah RPP, Media *J-Word*, *pretest-posttest* dan angket respon siswa.. Tes yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berupa *pretest dan posttest*.

### 1. Pretest

Fungsi dari *pre test* adalah melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam penguasaan kosa kata dan kalimat bahasa Jepang sebelum diberikan perlakuan terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam hal ini, nilai hasil *pre test* dibandingkan dengan hasil *post test*.

### 2. Posttest

Fungsi dari *post test* adalah untuk melihat pencapaian belajar siswa dalam penguasaan kosakata dan kalimat bahasa Jepang setelah

diberikan perlakuan terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Dalam pelaksanaan *pre test* dan *post test* ini tidak ada perbedaan soal yang diberikan terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal tersebut dilakukan dalam upaya agar peneliti bisa mengetahui sejauh mana penguasaan kosakata dan kalimat bahasa Jepang dengan membandingkan nilai hasil akhir *pre test* dan *post test*.

## Teknik Pengumpulan Data

### Tahap Persiapan

- a. Tahap persiapan
- b. Mencari dan menetapkan sumber data untuk menunjang teori yang berkaitan dalam pelaksanaan penelitian.
- c. Menyiapkan media yang digunakan yakni Media *J-Word Game*.

### Tahap Validasi Instrumen

Memvalidasikan instrument penelitian kepada dosen bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya dan guru bahasa Jepang SMA Negeri 1 Menganti.

### Tahap Pelaksanaan

#### a) Kelas Kontrol

1. Mengadakan *pre test*.
2. Melaksanakan penyamaan subyek.
3. Melaksanakan pembelajaran sesuai RPP kelas kontrol, yaitu dengan menggunakan media

## Pengaruh Penggunaan Media *J-Word Game* Berbasis Komputer Terhadap Penguasaan Kosakata dan Kalimat Bahasa Jepang (Tema *Donna Fuku Wo Kite Imasuka*)

konvensional menggunakan serta bahan ajar yang digunakan siswa adalah Buku Pelajaran bahasa Jepang kelas XI untuk SMA/MA. Proses pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan dengan alokasi waktu 2 kali 45 menit pada masing-masing pertemuan.

4. Melaksanakan *post test* pada kelas kontrol.
  5. Menghitung uji normalitas kelas kontrol.
  6. Analisis data menggunakan *t-score*.
- b) Kelas eksperimen
1. Mengadakan *pre test*.
  2. Melaksanakan penyamaan subyek.
  3. Melaksanakan pembelajaran sesuai RPP kelas eksperimen, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *J-Word Game* serta bahan ajar yang digunakan siswa adalah buku paket bahasa Jepang kelas XI untuk SMA/MA. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan dengan alokasi waktu 2 kali 45 menit pada setiap pertemuan.
  4. Melaksanakan *post test* pada kelas eksperimen.
  5. Menghitung uji normalitas kelas eksperimen..
  6. Analisis data menggunakan *t-score*.

### Teknik Analisis Data

Peneliti dalam menganalisis data menggunakan pendekatan statistik inferensial teknik *t-score* (untuk sampel-sampel yang berkorelasi). Rumus ini digunakan untuk mencari ada tidaknya perbedaan antara dua nilai rata-rata atau dua sampel (kelas kontrol dan kelas eksperimen) yang kemampuan siswanya yang telah disamakan terlebih dahulu. Penyamaan subyek dimaksudkan agar perbedaan-perbedaan yang terjadi hanya ditimbulkan oleh perbedaan perlakuan yang dieksperimenkan dan bukan diakibatkan perbedaan kemampuan siswa.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### ANALISIS KEEFEKTIFAN KELAS KONTROL

Menguji hipotesis dan penarikan kesimpulan efektifitas pembelajaran kelas kontrol dengan menggunakan rumus t-signifikansi. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, diperoleh nilai (kelas kontrol) =  $15.59 > t(0.05db) = 2.056$ . maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang berarti : ada perbedaan signifikan antara  $M_{pre}$  dan  $M_{post}$  pada kelas kontrol.

#### ANALISIS KEEFEKTIFAN KELAS EKSPERIMEN

Menguji hipotesis dan penarikan kesimpulan efektifitas pembelajaran kelas kontrol dengan menggunakan rumus t-signifikansi

## Pengaruh Penggunaan Media *J-Word Game* Berbasis Komputer Terhadap Penguasaan Kosakata dan Kalimat Bahasa Jepang (Tema *Donna Fuku Wo Kite Imasuka*)

Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, diperoleh nilai  $t$  (kelas eksperimen) = **15.91** >  $t_{(0.05;db)} = 2.056$ . maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang berarti : ada perbedaan signifikan antara  $M_{pre}$  dan  $M_{post}$  pada kelas eksperimen.

### ANALISIS DATA KELAS KONTROL DAN KELAS EKSPERIMEN

Analisis data kelas kontrol dan kelas eksperimen bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *J-Word Game* berbasis komputer terhadap penguasaan kosakata dan kalimat bahasa Jepang (tema *donna fuku wo kite imasuka*) pada kelas XI SMA Negeri 1 Menganti. Berikut ini adalah langkah-langkah yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh tersebut :

1. Merumuskan hipotesis  $H_0$  dan  $H_1$

$H_0$  : Tidak ada perbedaan yang signifikan penggunaan Media *J-Word Game* Berbasis Komputer terhadap penguasaan kosakata dan kalimat bahasa Jepang (tema *donna fuku wo kite imasuka*)

$H_1$  : Ada perbedaan yang signifikan penggunaan Media *J-Word Game* Berbasis Komputer terhadap penguasaan kosakata dan kalimat bahasa

Jepang (tema *donna fuku wo kite imasuka*)

2. Menentukan taraf kepercayaan, yaitu 5% ( $\alpha=0.05$ ) dengan catatan penentuan taraf signifikansi untuk dijadikan kriteria dalam penerimaan atau penolakan hipotesis. Maka ditentukan nilai  $\pm t_{(0.05;db)} = \pm 2.056$ .
3. Menentukan kriteria diterima atau ditolaknya  $H_0$ . Kriteria tersebut adalah sebagai berikut :  
 $H_0$  diterima jika  $t$ -nilai memenuhi interval :  
 $-t_{(0.05;db)} < t\text{-score} < t_{(0.05;db)}$   $H_1$  diterima jika memenuhi interval :  
 $t\text{-score} > t_{(0.05;db)}$  atau  $t\text{-score} < -t_{(0.05;db)}$   
Jika  $H_0$  diterima maka  $H_1$  ditolak. dan jika  $H_0$  ditolak maka  $H_1$  diterima.
4. Membuat tabel penolong untuk mengetahui perbedaan antara dua mean akibat penggunaan Media *J-Word Game* terhadap penguasaan kosakata dan kalimat bahasa Jepang tema *donna fuku wo kite imasuka*.
5. Menguji hipotesis dan penarikan kesimpulan pengaruh penggunaan media *J-Word Game* terhadap penguasaan kosakata dan kalimat bahasa Jepang (tema

## Pengaruh Penggunaan Media *J-Word Game* Berbasis Komputer Terhadap Penguasaan Kosakata dan Kalimat Bahasa Jepang (Tema *Donna Fuku Wo Kite Imasuka*)

*donna fuku wo kite imasuka*) dengan menggunakan t-score. Setelah mengetahui analisis data kelas kontrol dan eksperimen. Hasil t-score diperoleh angka = **-5.289**

### Analisis Data Angket

- a) Aspek pemahaman materi diperoleh respon siswa sebanyak 93%. Dapat disimpulkan bahwa siswa setuju menggunakan media *J-Word Game* untuk mempermudah siswa dalam menguasai kosakata dan kalimat bahasa Jepang (tema *donna fuku wo kite imasuka*).
- b) Aspek Motivasi siswa terhadap penguasaan kosakata dan kalimat bahasa Jepang menggunakan media *J-Word Game* diperoleh respon siswa sebanyak 96%. Dapat disimpulkan bahwa siswa setuju menggunakan media *J-Word Game* merupakan media yang baru dan mampu menarik minat siswa terhadap penguasaan kosakata dan kalimat bahasa Jepang (tema *donna fuku wo kite imasuka*).

- c) Aspek tingkat keberhasilan pembelajaran dengan media *J-Word Game* dalam penguasaan kosakata dan kalimat bahasa Jepang (tema *donna fuku wo kite imasuka*). Diperoleh respon siswa sebanyak 89.5%. Dapat disimpulkan bahwa siswa setuju dengan diterapkannya media *J-Word Game* yang dapat mempermudah siswa terhadap penguasaan kosakata dan kalimat bahasa Jepang (tema *donna fuku wo kite imasuka*).
- d) Setelah ketiga aspek tersebut dianalisis, maka analisis secara keseluruhannya adalah sebanyak 92.8%. Menurut data di atas yang telah dianalisis, siswa memberikan respon yang baik serta pembelajaran menggunakan media *J-Word Game* cukup berguna terhadap penguasaan kosakata dan kalimat bahasa Jepang (tema *donna fuku wo kite imasuka*).

### PEMBAHASAN

Dari hasil analisis tersebut juga diketahui nilai (Mean *posttest* kelas eksperimen)  $M_e = 82.48$  lebih besar daripada nilai (Mean *posttest* kelas kontrol)  $M_k = 71.78$  hal ini menunjukkan bahwa penguasaan kosakata dan kalimat bahasa Jepang (tema *donna fuku wo kite imasuka*)

## Pengaruh Penggunaan Media *J-Word Game* Berbasis Komputer Terhadap Penguasaan Kosakata dan Kalimat Bahasa Jepang (Tema *Donna Fuku Wo Kite Imasuka*)

di kelas eksperimen yang diterapkan media *J-Word Game* lebih baik daripada siswa di kelas kontrol yang diterapkan metode pembelajaran konvensional dalam menguasai kosakata dan kalimat bahasa Jepang (tema *donna fuku wo kite imasuka*).

Dari hasil analisis diperoleh bahwa nilai *t*-signifikansi kelas kontrol adalah **15.59** sedangkan *t*-signifikansi data kelas eksperimen adalah **15.91**. Nilai *t*-signifikansi kedua kelas tersebut lebih besar dari tabel, yaitu 2.056.

Analisis yang terakhir yaitu analisis data kelas kontrol dan kelas eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara pembelajaran dengan penerapan media konvensional dan pembelajaran dengan media *J-Word Game* terhadap penguasaan kosakata dan kalimat bahasa Jepang (tema *donna fuku wo kite imasuka*). Hasil analisis data tersebut menunjukkan bahwa nilai *t*-score yang diperoleh adalah - **5.289** hasil *t*-score tersebut memenuhi kriteria  $-t\text{-score} < - 2,056$ , yang menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas kontrol maupun eksperimen.

### SIMPULAN DAN SARAN

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan mengenai penguasaan kosakata dan kalimat bahasa Jepang (tema *donna fuku wo kite*

*imasuka*) antara kelas eksperimen yang diterapkan media *J-Word Game* dan kelas kontrol dengan menggunakan media konvensional pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Menganti tahun ajaran 2012/2013. Perbedaan penguasaan kosakata dan kalimat bahasa Jepang (tema *donna fuku wo kite imasuka*) disebabkan oleh pengaruh penggunaan media pembelajaran *J-Word Game* yang terlihat dari hasil analisis yang diketahui bahwa nilai *t*-score (-5.289) < nilai tabel (-2.056) yang menunjukkan adanya pengaruh positif yang signifikan dari media pembelajaran *J-Word Game* berbasis Komputer terhadap penguasaan kosakata dan kalimat Bahasa Jepang (tema *donna fuku wo kite imasuka*) kelas XI SMA Negeri 1 Menganti tahun ajaran 2012/2013.

#### SARAN

Saran untuk penelitian adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media *J-Word Game* dapat digunakan untuk mempermudah siswa dalam menguasai kosakata dan kalimat bahasa Jepang (tema *donna fuku wo kite imasuka*).
2. Hendaknya guru memiliki daya kreativitas yang tinggi dalam hal menggunakan atau membuat media agar siswa tidak merasa bosan dan lebih membangkitkan semangat siswa untuk belajar.

#### DAFTAR RUJUKAN

Agung, Leo.2009. *Adobe Flash CS4 Professional*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

Pengaruh Penggunaan Media *J-Word Game* Berbasis Komputer Terhadap Penguasaan Kosakata dan Kalimat Bahasa Jepang (Tema *Donna Fuku Wo Kite Imasuka*)

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian* : Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arsyad, Ashar. 2009. *Media Pembelajaran*. Cetakan kelima. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Khoirunnisak. 2012. *Pengembangan media J-Word Game tema donna fuku wo kite imasuka Surabaya tahun 2011/2012*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya : JBSJ FBS Unesa.
- Munadhi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada Press
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Deduktif*. Jakarta : Rineka Cipta
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Informasi dan Komunikasi*.
- Sadiman, Arif S, dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Sagala, Syaiful. 2008. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Soebakri. 1992. *Statistik Terapan*. Surabaya: IKIP Surabaya.
- Sudjianto dan Dahidi, Ahmad. 2004. *Pengantar Linguistik*. Jakarta : Kesaint Blanc
- Sukardi. 2008. *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta : Bumi aksara
- Sutedi, Dedi. 2009. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung : Humaniora
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Tim Penyusun. 2009 . *Buku pelajaran bahasa Jepang 'Sakura'*. Jakarta : The Japan Foundation dan Direktorat Pembinaan SMA DITJEN Manajemen DIKDASMEN Departemen Pendidikan Nasional.
- Tim Penyusun. 2006. *Panduan Penulisan dan Penulisan Skripsi*. Surabaya : Unesa

Pengaruh Penggunaan Media *J-Word Game* Berbasis Komputer Terhadap Penguasaan Kosakata dan Kalimat Bahasa Jepang (Tema *Donna Fuku Wo Kite Imasuka*)