

**Pengaruh Penggunaan Media *Game* Animasi “Adventure In The School” Berbasis Powerpoint terhadap Penguasaan Kosakata Kata Benda Bahasa Jepang**  
**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *GAME* ANIMASI “ADVENTURE IN THE SCHOOL” BERBASIS POWERPOINT TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA KATA BENDA BAHASA JEPANG SISWA KELAS X SMA NEGERI 2 SIDOARJO TAHUN AJARAN 2017/2018**

**Kharisma Noviana Wardani**

S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,

[kharismawardani@mhs.unesa.ac.id](mailto:kharismawardani@mhs.unesa.ac.id)

**Amira Agustin Kocimaheni, S.Pd., M.Pd.**

Dosen S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,

[amiraagustin@unesa.ac.id](mailto:amiraagustin@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh siswa SMA Negeri 2 Sidoarjo yang masih mengalami kesulitan dalam hal penguasaan kosakata terutama kata benda. Media *game* animasi “*adventure in the school*” berbasis powerpoint untuk pembelajaran kosakata terutama kata benda yang ada di sekitar sekolah. Media *game* animasi “*adventure in the school*” berbasis powerpoint merupakan permainan animasi yang berisi materi kosakata benda, dan ruangan yang ada di dalam sekolah.

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pengaruh media *game* animasi “*adventure in the school*” berbasis powerpoint terhadap penguasaan kosakata kata benda bahasa Jepang siswa kelas X SMA Negeri 2 Sidoarjo, serta respon siswa terhadap media animasi tersebut. Siswa kelas X SMA Negeri 2 Sidoarjo sebagai populasi sedangkan yang menjadi sampel adalah kelas X-IIS 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas X-IIS 3 sebagai kelas kontrol dengan jumlah seluruhnya 66 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil  $t_{hitung} = 0,3240 < t_{tabel} = 2,039$ . Hal tersebut menunjukkan bahwa media *game* animasi “*adventure in the school*” tidak memiliki pengaruh terhadap penguasaan kosakata kata benda bahasa Jepang siswa kelas X SMA Negeri 2 Sidoarjo. Namun, hal tersebut berbanding terbalik dengan nilai rata-rata angket respon siswa pada aspek penyajian media sebesar 74,24% dengan kriteria kuat, dan pada aspek proses pembelajaran sebesar 70,07% dengan kriteria kuat. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa siswa tertarik menggunakan media *game* animasi “*adventure in the school*”.

**Kata Kunci:** Media, *game* animasi “*adventure in the school*”, kosakata, kata benda

### **Abstract**

This research is motivated by students of SMA Negeri 2 Sidoarjo who are still experiencing difficulties in terms of vocabulary mastery, especially nouns. Powerpoint animation game media based on powerpoint for vocabulary learning, especially nouns around the school. Powerpoint-based animation game media “*adventure in the school*” is an animation game that contains material vocabulary of objects, and the room in the school.

The purpose of this study was to describe the effect of powerpoint based “*adventure in the school*” animation game media on Japanese vocabulary mastery of class X students of SMA Negeri 2 Sidoarjo, as well as students' responses to the animation media. Class X students of SMA Negeri 2 Sidoarjo as population while the sample is class X-IIS 2 as the experimental class and class X-IIS 3 as the control class with a total of 66 students. This research is quantitative research.

Based on the results of data analysis obtained the results of  $t_{count} = 0.3240 < t_{table} = 2.039$ . This shows that the animation game media “*adventure in the school*” does not have an influence on vocabulary mastery of Japanese nouns in class X SMA Negeri 2 Sidoarjo. However, this is inversely proportional to the average value of the student response questionnaire on the media presentation aspect of 74.24% with strong criteria, and on the learning process aspect of 70.07% with strong criteria. From the results of interviews that have been conducted, it can be seen that students are interested in using the animated media game “*adventure in the school*”.

**Keywords:** Media, animated game “*adventure in the school*”, vocabulary, noun

### **PENDAHULUAN**

Pada pembelajaran bahasa Jepang, penguasaan kosakata sangat penting karena dengan menguasai kosakata bahasa Jepang dengan baik, peserta didik tentu

akan lebih mudah dalam memahami pelajaran yang disampaikan. SMA Negeri 2 Sidoarjo merupakan salah satu sekolah yang memberikan bahasa Jepang sebagai salah satu mata pelajaran lintas minat bagi siswanya.

## Pengaruh Penggunaan Media *Game Animasi "Adventure In The School"* Berbasis Powerpoint terhadap Penguasaan Kosakata Kata Benda Bahasa Jepang

Keberadaan bahasa Jepang sebagai salah satu mata pelajaran memberikan nilai lebih untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi dalam bahasa asing. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk menguasai kosakata bahasa Jepang dengan baik supaya kualitas keterampilan bahasa Jepang siswa semakin meningkat. Tarigan (2011:46), mengemukakan bahwa kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung pada kuantitas dan kualitas yang dimiliki. Semakin banyak kosakata yang kita miliki semakin besar pula kemungkinan kita terampil dalam berbahasa.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan pada siswa SMA Negeri 2 Sidoarjo, siswa merasa kesulitan dalam mengingat kosakata yang dikarenakan terlalu banyaknya kosakata yang harus dihafalkan, kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang serta tidak adanya media pembelajaran yang mendukung untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Untuk mengatasi kendala penguasaan kosakata bahasa Jepang diperlukan suatu media yang menarik saat melakukan pembelajaran supaya siswa termotivasi dalam belajar bahasa Jepang. Hal tersebut diutarakan oleh Pratita (2017:1) mengatakan bahwa proses pembelajaran memerlukan strategi yang variatif agar peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran di dalam kelas dengan perasaan senang dan nyaman. Salah satu strategi tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Arsyad (2009:4), mengatakan bahwa dengan adanya media dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan dan juga memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Menurut Sopaheluwakan (2017:1), iklim belajar yang menyenangkan dapat menjadi faktor pendorong yang memberikan daya tarik tersendiri dalam proses belajar mengajar yaitu membangkitkan semangat dan menumbuhkan aktifitas serta kreatifitas pembelajar. Jadi, jika seorang siswa merasa senang dalam suatu pembelajaran, motivasi siswa terhadap pembelajaran tersebut akan lebih meningkat. Jadi, keberadaan media merupakan upaya mengatasi hambatan dalam pembelajaran. Media merupakan alat yang digunakan untuk membantu guru mempermudah penyampaian materi pembelajaran kepada siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan masalah tersebut, dilakukan penelitian mengenai pengaruh media *game animasi adventure in the school* berbasis powerpoint terhadap penguasaan kosakata terutama kata benda. Kata benda dipilih karena berdasarkan angket kebutuhan siswa diketahui bahwa kesulitan siswa terdapat pada penguasaan kosakata kata benda. Kata benda juga merupakan bagian penting dalam berkomunikasi. Melalui media *game animasi adventure in the school* berbasis powerpoint ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menguasai kosakata kata benda bahasa Jepang.

Media *game animasi "adventure in the school"* berbasis powerpoint merupakan media pembelajaran

yang dikembangkan oleh Lailatun Nisfi (2016) yang digunakan pada pembelajaran kosakata. Nisfi (2016:4), mengatakan bahwa media *game animasi "adventure in the school"* merupakan media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran kosakata. Media tersebut telah diteliti kelayakannya. Media tersebut dirancang ke dalam bentuk *game animasi*. Materi dalam media *game animasi "adventure in the school"* ini mencakup kosakata benda, dan ruangan yang ada di dalam sekolah. *Game animasi "adventure in the school"* ini di dalamnya terdapat alur cerita, misi, beberapa kosakata benda dan ruangan yang ada di dalam sekolah. Media *game* tersebut bertujuan untuk menambah wawasan kosakata kata benda dan ruangan yang ada di dalam sekolah.

Media *game animasi "adventure in the school"* berbasis powerpoint ini menceritakan seorang siswa yang meminta tolong kepada pemain (siswa) untuk membantunya mencari barang yang hilang. Misi pada *game* ini adalah membantu menemukan barang tersebut pada setiap ruangan yang ada di sekolah. Pada media *game* ini terdapat 40 buah kosakata yang terdiri dari 30 kosakata benda yang ada di sekolah seperti *hon* (ほん), *pen* (ペン), dan *kaban* (かばん), sedangkan 10 buah merupakan kosakata ruangan seperti *jimusho* (じむしょ), *toire* (トイレ), *toshokan* (としょかん), dan lain-lain.

Untuk mempermudah dan meningkatkan minat belajar siswa mengenai kosakata khususnya kata benda bahasa Jepang maka digunakan media *game animasi "adventure in the school"* berbasis powerpoint. Dalam penelitian ini siswa diberikan tes mengenai kata benda bahasa Jepang yang ada di lingkungan sekolah. Selanjutnya siswa diberikan materi kata benda bahasa Jepang dengan menggunakan media *game animasi "adventure in the school"* berbasis powerpoint.

Penggunaan media *game animasi adventure in the school* berbasis powerpoint ini diharapkan mampu menambah ketertarikan siswa dalam mempelajari bahasa Jepang dan dapat meningkatkan penguasaan kosakata terutama kata benda serta dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media dalam pembelajaran bahasa Jepang. Karena jika dilihat dari segi kebutuhan siswa, siswa kelas X-IIS 2 SMA Negeri 2 Sidoarjo membutuhkan media yang menarik seperti halnya permainan.

Dari penjelasan diatas diambil judul "Pengaruh Penggunaan Media *Game Animasi "Adventure in The School"* Berbasis Powerpoint terhadap Penguasaan Kosakata Kata Benda Bahasa Jepang Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Sidoarjo Tahun Ajaran 2017/2018".

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas, tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan ada tidaknya pengaruh penggunaan media *game animasi "adventure in the school"* berbasis powerpoint terhadap penguasaan kosakata kata benda bahasa Jepang siswa kelas X SMA Negeri 2 Sidoarjo tahun ajaran 2017/2018 serta respon siswa mengenai penggunaan media tersebut.

### METODE

## Pengaruh Penggunaan Media Game Animasi “Adventure In The School” Berbasis Powerpoint terhadap Penguasaan Kosakata Kata Benda Bahasa Jepang

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 2 Sidoarjo tahun ajaran 2017/2018 dengan sampel kelas X IIS 3 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 33 siswa dan kelas X IIS 3 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 33 siswa. Sesuai dengan pendapat Siregar (2015:56), yang menyatakan bahwa sampel adalah wakil populasi yang diteliti.

Instrumen dalam penelitian ini adalah tes, angket dan wawancara. Tes digunakan untuk mengumpulkan data guna menjawab rumusan masalah pertama. Tes digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan siswa mengenai penguasaan kosakata kata benda sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran dengan media game animasi “adventure in the school”. Tes yang digunakan berupa test tulis obyektif tentang kosakata kata benda. Sedangkan angket digunakan untuk mengetahui rumusan masalah kedua yaitu respon siswa terhadap penerapan media game animasi “adventure in the school”. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Kemudian, wawancara digunakan untuk mendukung hasil angket. Wawancara dilakukan secara acak kepada 11 siswa sebagai perwakilan kelas X IIS 2 SMA Negeri 2 Sidoarjo.

Analisis data yang berupa data *pretest* dan *posttest* dilakukan dengan menggunakan uji *independent sample t-test*. Sebelum data dianalisis, dilakukan uji normalitas terhadap nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Analisis data tersebut dilakukan dengan bantuan *software SPSS 16 for windows*.

Hasil dari angket respon siswa diklasifikasikan sesuai dengan pengelompokan pernyataan sesuai dengan teori Riduwan (2012:22). Klasifikasi prosentase responden menurut Riduwan (2012:23) disajikan pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1  
Kriteria Prosentase

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

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Penelitian

##### Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan perhitungan uji normalitas menggunakan *software SPSS 16 for windows* diperoleh hasil yang disajikan pada tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov	
	Sig	Keterangan
Pre test	.047	Data berdistribusi

Eksperimen		normal
Post test Eksperimen	.018	Data berdistribusi normal
Pre test Kontrol	.028	Data berdistribusi normal
Post test Kontrol	.034	Data berdistribusi normal

Data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila Sig 2 tailed lebih besar dari 0,01. Berdasarkan tabel 2, semua data menghasilkan Sig 2 tailed yang lebih besar dari 0,01 sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.

##### Uji Independent Sample t-test

Uji *Independent Sample t-test* digunakan untuk pengujian perbedaan mean dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rangkuman uji *independent sample t-test* dicari dengan rumus uji *Independent Sample t-test* pada tabel 3.

Tabel 3  
*Independent Sample T-test*

Data	t	df	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Hasil Belajar Siswa	0,324	64	0,747	Tidak terdapat perbedaan

Berdasarkan tabel 3, dengan jumlah responden sebesar 66 sehingga df yang diperoleh sebesar 64 dan  $t_{tabel}$  untuk df 64 dalam taraf signifikansi 0,05 (95%) adalah 2,039. Maka diperoleh  $t_{hitung} = 0,324 < t_{tabel} = 2,039$ . Dari rangkuman hasil uji *independent sample t-test* tersebut dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak yang artinya tidak ada perbedaan yang signifikan antara *posttest* kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

##### Analisis Hasil Angket Respon Siswa

Angket respon siswa dilakukan pada akhir penelitian di kelas eksperimen setelah dilakukan pembelajaran. Angket yang diberikan merupakan angket yang bersifat tertutup. Untuk memperjelas hasil respon yang diberikan oleh siswa, peneliti juga melakukan wawancara secara acak kepada 11 siswa perwakilan yang berfungsi sebagai data pendukung angket respon siswa. Angket yang diberikan berisi 5 pernyataan yang memuat tentang bagaimanakah pembelajaran kosakata kata benda menggunakan media game animasi “adventure in the school” berbasis powerpoint. Jawaban butir soal angket respon siswa dapat dilihat pada diagram berikut

**Pengaruh Penggunaan Media Game Animasi “Adventure In The School” Berbasis Powerpoint terhadap Penguasaan Kosakata Kata Benda Bahasa Jepang**

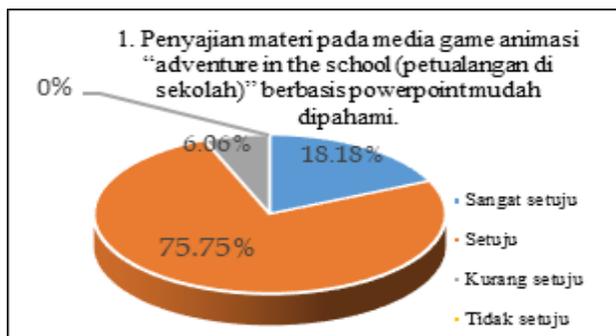


Diagram 1 Angket Respon Butir 1

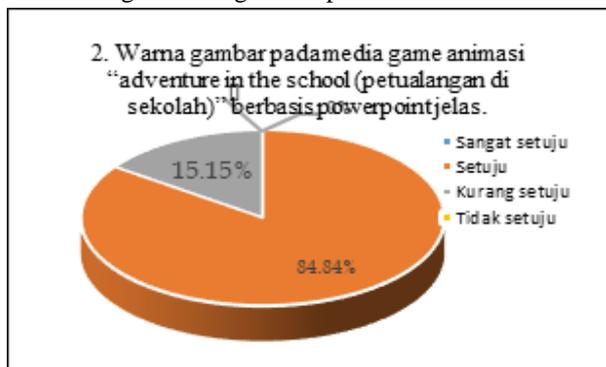


Diagram 2 Angket Respon Butir 2

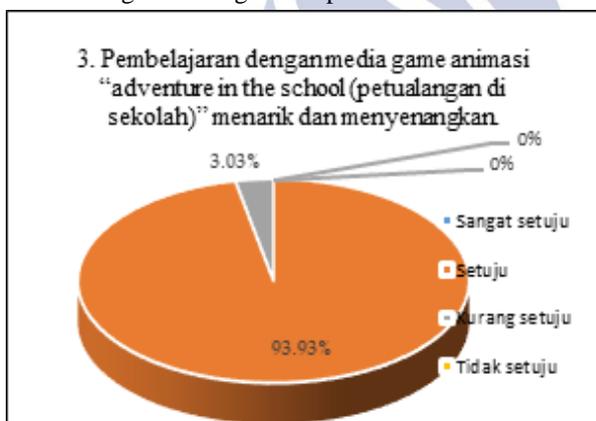


Diagram 3 Angket Respon Butir 3

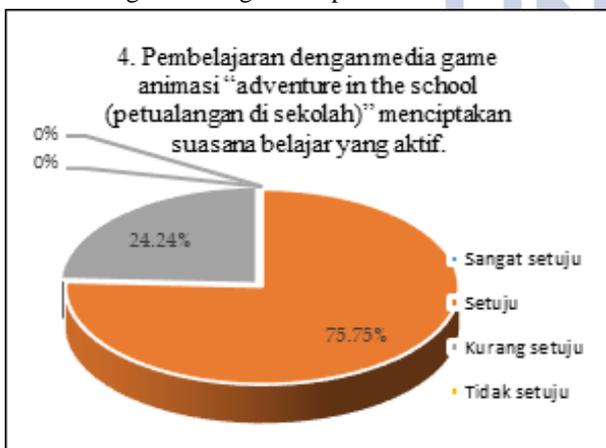


Diagram 4 Angket Respon Butir 4

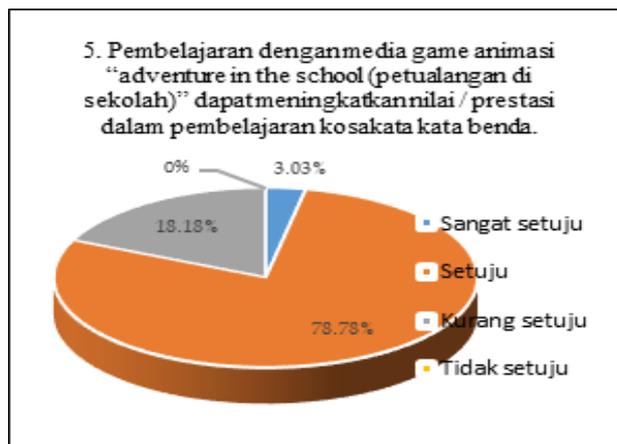


Diagram 5 Angket Respon Butir 5

Setelah dihitung rata-rata hasil analisis angket respon siswa dihasilkan presentase sebesar 78,03% pada butir pernyataan pertama yaitu penyajian materi pada media game animasi “adventure in the school ” mudah dipahami dengan hasil dari kriteria interpretasi skor skala *Likert* menunjukkan kriteria kuat (61%-80%). Warna gambar pada media game animasi “adventure in the school ” jelas dengan presentase sebesar 71,21% pada butir pernyataan kedua dan kriteria interpretasi skor skala *Likert* pada butir pernyataan kedua menunjukkan kriteria kuat (61%-80%). Pada butir pernyataan ketiga pembelajaran dengan media game animasi “adventure in the school ” menarik dan menyenangkan dengan presentase sebesar 73,48% dari kriteria interpretasi skor skala *Likert* menunjukkan kriteria kuat (61%-80%).

Pada butir pernyataan keempat adalah pembelajaran dengan media game animasi “adventure in the school ” menciptakan suasana belajar yang aktif dengan presentase sebesar 68,93% dari kriteria interpretasi skor skala *Likert* menunjukkan kriteria kuat (61%-80%). Pada butir pernyataan kelima pembelajaran dengan media game animasi “adventure in the school ” dapat meningkatkan prestasi dalam pembelajaran kosakata kata benda dengan presentase sebesar 71,21% dari kriteria interpretasi skor skala *Likert* menunjukkan kriteria kuat (61%-80%). Berdasarkan presentase kelima butir pernyataan angket tersebut, pada aspek penyajian media sebesar 74,24% dengan kriteria kuat, dan pada aspek proses pembelajaran sebesar 70,07% dengan kriteria kuat. Jadi, dari perhitungan rata-rata tersebut, disimpulkan bahwa media game animasi “adventure in the school” dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran kosakata kata benda.

Angket yang telah disebar kepada siswa kelas X IIS 2 SMA Negeri 2 Sidoarjo tahun ajaran 2017/2018 yang dihitung dan disajikan dalam diagram di atas, dapat disimpulkan bahwa respon yang diberikan oleh siswa positif serta media game animasi “adventure in the school” dikatakan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran kosakata kata benda. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil rata-rata angket respon siswa pada aspek penyajian media sebesar 74,24% dengan kriteria kuat, dan pada aspek proses pembelajaran sebesar 70,07% dengan kriteria kuat.

# Pengaruh Penggunaan Media *Game* Animasi “*Adventure In The School*” Berbasis Powerpoint terhadap Penguasaan Kosakata Kata Benda Bahasa Jepang

## Analisis Hasil Wawancara

Untuk mendukung hasil angket respon siswa, dilakukan wawancara. Dalam wawancara tersebut terdapat 4 sesi wawancara dengan 3 siswa di setiap sesi wawancara. Setelah dilakukan wawancara, hasil rekaman ditranskripsikan dengan hasil yang sesuai dengan hasil angket respon yang telah dihitung.

## Pembahasan

Setelah didapatkan data dari nilai *pretest* dan *posttest* kemudian data dihitung menggunakan bantuan *software SPSS 16 for windows*, didapatkan rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol sebesar 80,61 dan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 91,15 sedangkan rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 78,91 dan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 91,64. Kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan, walaupun perbedaannya tidak signifikan.

Sebelum dilakukan perhitungan *testing signifikansi*, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data. Uji normalitas data menggunakan uji normalitas *Kolmogorov - Smirnov* dengan bantuan *software SPSS 16 for windows*, didapatkan hasil kesimpulan data berdistribusi normal.

Setelah mengetahui data berdistribusi normal, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test* dengan bantuan *software SPSS 16 for windows*. Dari uji *independent sample t-test* yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang telah dirumuskan seperti diawal menyatakan bahwa  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima, yang berarti pembelajaran kosakata kata benda menggunakan media *game* animasi “*adventure in the school*” tidak terdapat pengaruh. Hal tersebut telah menjawab rumusan masalah yang pertama yaitu bagaimana pengaruh penggunaan media *game* animasi “*adventure in the school*” berbasis powerpoint terhadap penguasaan kosakata kata benda bahasa Jepang siswa kelas X SMA Negeri 2 Sidoarjo tahun ajaran 2017/2018.

Jawaban untuk rumusan masalah yang kedua, adalah terdapat respon positif siswa mengenai penggunaan media *game* animasi “*adventure in the school*” berbasis powerpoint terhadap penguasaan kosakata kata benda bahasa Jepang siswa kelas X SMA Negeri 2 Sidoarjo tahun ajaran 2017/2018. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil rata-rata angket respon siswa pada aspek penyajian media sebesar 74,24% dengan kriteria kuat, dan pada aspek proses pembelajaran sebesar 70,07% dengan kriteria kuat.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pada jawaban rumusan masalah pertama disimpulkan bahwa media *game* animasi “*adventure in the school*” berbasis powerpoint tidak memberikan pengaruh terhadap penguasaan kosakata kata benda bahasa Jepang siswa kelas X SMA Negeri 2 Sidoarjo tahun ajaran 2017/2018. Tidak adanya pengaruh ini dapat dilihat dari mean *posttest* kelas kontrol sebesar 91,15 dan

mean *posttest* kelas eksperimen sebesar 91,64. Meskipun mean kelas eksperimen lebih tinggi daripada mean kelas kontrol, namun mean kedua kelas hanya berbeda 0,49.

2. Pada jawaban rumusan masalah kedua disimpulkan bahwa data angket respon siswa menunjukkan media *game* animasi “*adventure in the school*” berbasis powerpoint mempunyai respon positif. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata angket respon siswa pada aspek penyajian media sebesar 74,24% dengan kriteria kuat, dan pada aspek proses pembelajaran sebesar 70,07% dengan kriteria kuat. Hasil angket respon siswa ini selaras dengan hasil wawancara yang telah dilakukan. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa siswa tertarik menggunakan media *game* animasi “*adventure in the school*”. Hal ini membuktikan bahwa media tersebut dapat memotivasi siswa dalam belajar kosakata kata benda. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *game* animasi “*adventure in the school*” dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata kata benda walaupun dalam perhitungan uji *independent sample t-test* tidak terdapat perbedaan.

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMA Negeri 2 Sidoarjo, maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi Guru  
Dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa Jepang diberikan variasi berupa media *game* agar siswa tidak mudah jenuh dalam mengikuti pembelajaran di kelas dan diberikan *reward* dan *punishment* kepada siswa yang aktif dan pasif. Dan dalam menerapkan pembelajaran menggunakan media *game* animasi “*adventure in the school*” berbasis powerpoint jangan berkelompok dan sebelum menerapkan media tersebut guru harus memberitahu kepada siswa untuk mempersiapkan laptop agar dalam menerapkan media tersebut dapat maksimal.
- b. Bagi Peneliti Lain  
Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian yang akan datang dengan penelitian eksperimen dengan materi maupun media yang berbeda.
- a. Bagi Siswa  
Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan alat untuk bermain sekaligus belajar mata pelajaran bahasa Jepang.
- b. Bagi Sekolah  
Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengajarkan bahasa Jepang sehingga pembelajaran bahasa Jepang menjadi lebih

## Pengaruh Penggunaan Media Game Animasi “Adventure In The School” Berbasis Powerpoint terhadap Penguasaan Kosakata Kata Benda Bahasa Jepang

menarik serta dapat menjadi kontribusi dalam peningkatan mutu pendidikan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada
- Dwiyogo, Wasis D. 2013. *Media Pembelajaran*. Wineka Media
- Hayashi, Ookii (林大). 1990. 「日本語教育ハンドブック」. Tokyo:大修館書店
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Nisfi, Lailatun. 2016. “Pengembangan Media Game Animasi “Adventure In The School” Berbasis Powerpoint terhadap Penguasaan Kosakata Kata Benda Bahasa Jepang Siswa Kelas XI MAN Rejoso Peterongan Jombang Tahun Ajaran 2015/2016”. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FBS Unesa.
- Pratita. 2017. Pengembangan Model *Cooperative Integrated Reading and Composition (Circ)* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman (*Dokkai*) Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Negeri Surabaya, (Online), Vol 4 (2017), (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2475/1591>, diakses 13 Juli 2018).
- Putri, Qory Susanti. 2016. “Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Semester 1 Siswa Kelas XI IPA 5 SMAN 1 Bangkalan Tahun Ajaran 2015-2016”. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FBS Unesa.
- Ratnasari, Ika Galuh. 2014. “Pengaruh Media Permainan Dadu terhadap Penguasaan Kata Kerja Bahasa Jepang Siswa Kelas XII IPS 1 SMA Muhammadiyah 4 Surabaya Tahun Ajaran 2014/2015”. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FBS Unesa.
- Retnani. 2016. Bermain Peran dalam Pelajaran Berbicara Bahasa Jepang, (Online), Vol 3 (2016), (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2524/1650>, diakses 09 Juli 2018).
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: ALFABETA.
- Rusmiyati. 2016. Peningkatan Kemampuan Menulis (Sakubun) Mahasiswa Bahasa Jepang Angkatan 2014 A Tahun Akademik 2015-2016 Melalui Penerapan Kolaborasi Membaca-Menulis dengan Teknik *Peer Reading*, (Online), Vol 3 (2016), (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2544/1652>, diakses 09 Juli 2018).
- Rusni, Cicik Hariarti. 2015. “Pengaruh Media Kotoba Gazou (Gambar Kosakata) terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI MIA 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik”. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FBS Unesa.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Siregar, Sofyan. 2015. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: Bumi Aksara
- Soepardjo, Djodjok. 2012. *Linguistik Jepang*. Surabaya: Bintang
- Sopaheluwakan, Yovinza Bethvine. 2017. Perencanaan Lembar Kerja Mahasiswa Berkarakter Pada Mata Kuliah *Nihon Bungaku Kenkyu*, (Online), Vol 4 (2017), (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2482/1598>, diakses 09 Juli 2018).
- Subandi. 2007. Pengelolaan dan Pengolahan Data Angket dalam Penelitian Bahasa. Makalah disajikan dalam Seminar Internasional dan Workshop “*Metode Pembuatan dan Pengolahan Data Angket dalam Penelitian Linguistik Jepang*”. Surabaya, 15-16 Desember 2007. (Online), (<https://banjuchi69.wordpress.com/2016/11/08/pengelolaan-dan-pengolahan-data-angket-dalam-penelitian-bahasa/>, diakses 18 Juli 2018).
- Sudjipto, Ahmad Dahidi. 2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc
- Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Shinta, Redha Caraka. 2015. “Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint dengan Metode Pembelajaran Aktif *Snowball Throwing* terhadap Kemampuan Penguasaan Huruf Hiragana pada Siswa Kelas X SMA Negeri 22 Surabaya Tahun Ajaran 2013/2014”. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FBS Unesa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa
- Tim Penyusun. 2014. *Buku Panduan Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni*. Surabaya: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Negeri Surabaya Fakultas Bahasa dan Seni.