

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN 'MONOPOLI KATAKANA (MONOKATA)'
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA KATAKANA MEISHI SISWA KELAS XI IBB
2 SMA NEGERI 1 BANGIL TAHUN AJARAN 2017/2018**

Afita Kurniawati

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
afitakurniawati@mhs.unesa.ac.id

Dr. Retnani, M.Pd.

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
retnani@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini mengkaji tentang pengembangan media permainan 'Monopoli KataKana (MonoKata)' sebagai media pembelajaran kosakata *KataKana Meishi* siswa kelas XI IBB 2. Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa tanggal 1 Februari 2018, diketahui siswa masih mengalami kesulitan dalam memahammi serta menulis kosakata *KataKana Meishi* karena kurangnya media pembelajaran sebagai sarana belajar dan berlatih siwa . Oleh karena itu, penggunaan media permainan 'Monopoli KataKana (MonoKata)' untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahammi menulis kosakata *KataKana Meishi*. Media permainan 'Monopoli KataKana (MonoKata)' yaitu permainan yang diangkat dan dikembangkan dari permainan monopoli dengan tujuan untuk membantu siswa dalam belajar dan berlatih menulis kosakata *KataKana Meishi*. Cara permain media permainan 'monopoli KataKana (MonoKata)' yaitu setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat dipetak yang belum dimiliki oleh pemain lain ia dapat membeli petak itu dengan menulis jawaban sesuai kosakata yang tertera dan membayar harga yang tertera. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media permainan 'Monopoli KataKana (MonoKata)' dan mengetahui respon siswa terhadap media permainan 'Monopoli KataKana (MonoKata)'.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research and development*) milik Borg and Gall . Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IBB 1 SMA Negeri 1 Bangil pada tahap uji coba produk, dan siswa kelas XI IBB 2 SMA Negeri 1 Bangil pada tahap uji coba pemakaian (tahap ke-6).

Berdasarkan hasil angket validasi media, media permainan 'Monopoli KataKana (MonoKata)' memperoleh prosentase nilai 90,38% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan Hasil validasi materi media permainan 'Monopoli KataKana (MonoKata)' memperoleh prosentase nilai 97,14% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan perolehan prosentase nilai validasi media oleh ahli media dan ahli materi pengembangan media permainan 'Monopoli KataKana (MonoKata)' layak digunakan dengan kriteria sangat baik sebagai media pembelajaran kosakata *KataKana Meishi* siswa kelas XI IBB 2 SMA Negeri 1 Bangil tahun ajaran 2017/2018. Berdasarkan Hasil angket respon siswa terhadap media permainan 'Monopoli KataKana (MonoKata)' memperoleh prosentase nilai 89,28% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil angket respon siswa dapat disimpulkan media permainan 'Monopoli KataKana (MonoKata)' mendapat respon sangat baik dari siswa.

Kata Kunci: Pengembangan Media Permainan, Media Pembelajaran, 'Monopoli KataKana (MonoKata)', Kosakata KataKana Meishi.

Abstract

This study examines the development of the game media 'Monopoli KataKana (MonoKata)' as a learning media for KataKana Meishi vocabulary for the 11th grade students of IBB 2. Based on the results of student questionnaire on February 1, 2018, it is known that students still have difficulty understanding and writing KataKana Meishi vocabulary because of lack of learning media as a means of learning and practicing students. Therefore, the use of game media 'Monopoly of Fate (MonoKata)' to overcome students' difficulties in understanding writing the KataKana Meishi vocabulary. Game media 'KataKana (MonoKata)' monopoly' is a game that is adopted and developed from a monopoly game with the aim of helping students to learn and practice writing KataKana Meishi vocabulary. How to play the game media KataKana Monopoli KataKana (MonoKata), that is, each player throws the dice in turn to move the pieces, and if he lands on a plot that other players do not have, he can buy the plot by writing answers according to the vocabulary listed and paying the listed price. This study aims to determine the feasibility of the game media KataKana Monopoly (MonoKata) 'and find out the students' response to the game media KataKana Monopoly of KataKana (MonoKata)'.

This study uses the research and development research and development method of Borg and Gall. The subjects of this study were the 1 st IBB 1 grade students of Bangil State 1 High School in the product testing phase, and the 2nd IBB class XI students of Bangil State 1 High School in the use trial phase (6-stage).

Based on the results of the media validation questionnaire, the game media "Monopoly KataKana (MonoKata)" obtained a percentage of 90.38% with very good criteria. Based on the results of the validation of the game media material "Monopoly KataKana (MonoKata)" obtained a percentage of the value of 97.14% with very good criteria. Based on the acquisition of the percentage value of media validation by media experts and experts in game media

development material 'Monopoly Katakana (MonoKata)' is worthy of use with very good criteria as a learning medium for Katakana Meishi vocabulary for IBB class XI students 2 SMA Negeri 1 Bangil 2017/2018 school year. Based on the results of the student response questionnaire on the game media "Monopoly Katakana (MonoKata)" obtained a percentage of the value of 89.28% with very good criteria. Based on the results of the student response questionnaire, it can be concluded that the media game "Monopoli Katakana (MonoKata)" received a very good response from students.

Keywords: Game Media Development, Learning Media, Monopoly Katakana (MonoKata), Katakana Vocabulary.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat yang digunakan oleh manusia untuk berkomunikasi antar sesamanya baik komunikasi dilakukan secara lisan atau tulisan. Komunikasi secara tulis dilakukan dengan menggunakan huruf-huruf yang dapat diterima, dibaca, dan di mengerti oleh pelaku komunikasi. Huruf yang dipakai untuk berkomunikasi setiap pelaku komunikasi beragam, hal tersebut di karenakan pada setiap negara memiliki huruf yang berbeda yang digunakan dalam komunikasi, misalnya dalam huruf pada negara Jepang. Huruf yang digunakan dalam sistem penulisan bahasa Jepang terdiri dari *Kanji*, *Hiragana*, *Katakana*, dan *Romaji* (huruf latin). *Kanji* adalah huruf untuk menuliskan bahasa Cina. *Hiragana* adalah bentuk sederhana dari *shougana*. *Romaji* atau huruf latin merupakan jenis huruf fonogram yang termasuk ke dalam huruf alfabetis. *Katakana* adalah huruf yang yang dibentuk dari hasil penyingkatan bagian-bagian tertentu, Soepardjo (2012:53). Keempat huruf bahasa Jepang tersebut huruf yang sering digunakan oleh pembelajar tingkat awal bahasa Jepang yaitu huruf *Hiragana*, *Katakana*, dan *Romaji* (huruf latin). Semua huruf tersebut memiliki fungsi yang berbeda.

Katakana digunakan untuk menulis kata benda (*Meishi*) yang sudah dianggap sebagai dari kosakata bahasa Jepang atau untuk menulis kata-kata asing bagi orang Jepang, seperti nama orang, tempat, dan lain-lain diluar negara Jepang, Darjat (2007:38). Selain itu Soepardjo (2012: 129) menyatakan nomina ialah kelas kata yang dipadankan dengan orang, benda atau hal lain yang dibendakan dalam alam di luar bahasa yang bisa ditunjuk dengan kata "itu". Sesuai dengan teori diatas penelitian ini mengenai fungsi *Katakana* untuk menulis kosakata *Meishi*. *Meishi* adalah kata-kata yang menyatakan orang, benda, peristiwa, dan sebagainya, tidak mengalami konjugasi, dan dapat dilanjutkan dengan *Kakujoshi*. Kata benda (*Meishi*) terdapat beberapa jenis. Sudjianto dan Dahidi membagi meishi sebanyak lima macam yaitu, *Futsuu Meishi*, *Koyuu Meishi*, *Suushi*, *Keishiki Meishi*, dan *Daimeshi*, Sudjianto dan Daihi (2004:158-160).

Penulisan kosakata dari bahasa asing ke bahasa Jepang memiliki aturan penulisan. terdapat beberapa aturan penulisan kosakata bahasa asing ke dalam huruf *Katakana* sesuai fonologi bahasa Jepang yaitu Kategori yang tersusun dari konsonal vokal, kata yang memiliki konsonan rangkap secara berturut-turut (-ck, sk, st, lk, ld, ft, lf, dll) biasanya ditambahi

vokal dibelakang konsonan masing-masing, Suku kata terakhir dalam bahasa asing (bahasa Inggris) dijadikan bunyi to dan do, apabila asal katanya berakhir huruf c,b, f, k, l, m, p, atau s yang disusun vokal 'e' yang tak berbunyi, maka dalam bahasa Jepang konsonan tersebut ditambahi huruf 'u', bunyi panjang ditandai dengan tanda '-' yang termasuk bunyi panjang dari bahasa asing, antara lain:-ee-, -ea-, -ai-, -oa-, -ou-, -au-, -oo-, bunyi konsonan rangkap menggunakan tsu kecil, Darjat (2007 : 56). Selain itu menurut *Japan Foundation* (2007:33) terdapat beberapa aturan penulisan yaitu, kosakata asing yang diserap sebagai bahasa jepang dan kosakata yang ditulis menggunakan huruf *Katakana* akan Mengalami penyesuaian bunyi sesuai sesuai dengan kaidah pengucapan bahasa Jepang, dalam buku *Nihonggo* 1, untuk nama daerah di Indonesia, penulisannya disesuaikan dengan pengucapan bahasa Indonesia, dan untuk bunyi-bunyi serapan yang tidak ada dalam bahasa Jepang ditulis dengan kombinasi huruf *Katakana*.

Pembelajar tingkat awal terutama pembelajar pada tingkat SMA masih kurang tepat dalam menulis kosakata *Katakana* sesuai dengan aturan penulisannya, terutama pada kosakata *Katakana* kata benda (*Meishi*). Salah Satunya siswa SMA Negeri 1 Bangil. Siswa kelas XI IBB 2 SMA Negeri 1 Bangil masih merasa sulit dalam belajar Kosakata *Katakana Meishi* terutama dalam penulisannya. Sesuai dengan penyebaran angket kebutuhan siswa pada kelas XI IBB 2 SMA Negeri 1 Bangil pada tanggal 1 Februari 2018, kesulitan pada siswa disebabkan karena minimnya penggunaan media pembelajaran sebagai sarana belajar dan berlatih kosakata *Katakana Meishi* dan media yang menyenangkan. Untuk mengatasi masalah tersebut salah satu cara adalah menyediakan media pembelajaran bagi siswa untuk belajar kosakata *Katakana* berupa media permainan. sesuai dengan butir pernyataan nomer lima pada angket kebutuhan siswa "apakah anda setuju bila dalam pembelajaran menulis kosakata *Katakana* kata benda (Kosakata *Katakana Meishi*) menggunakan media pendukung berupa media permainan" 100% siswa menjawab sangat setuju sampai dengan cukup setuju dalam pembelajaran menulis kosakata *Katakana* kata benda (Kosakata *Katakana Meishi*) menggunakan media pendukung berupa media permainan.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam

memahammi materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, Menurut musfiqon (2012:28). Sedangkan pengembangan media pembelajaran adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran lebih tertuju pada perencanaan media, Musfiqon (2012:162). Media pembelajaran terdpat beberapa jenis. Menurut sells dan glosw (dalam Arsyad 2006:33) terdapat dua jenis media yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Media tradisional terdiri berbagai macam salah satunya media tradisional permainan. Sesuai dengan teori diatas peneliti mengembangkan media permainan sebagai media pembelajaran yang berguna sebagai sarana belajar dan berlatih kosakata *KataKana Meishi*. Belajar kosakata dengan menulis dan menggunakan media yang menyenangkan seperti menggunakan media pembelajaran berupa media permainan akan lebih membantu siswa dalam mempermudah menguasai kosakata. Permainan adalah setiap kontest antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Setiap pemain harus mempunyai empat komponen utama. Sadiman (2009:75).

Media pembelajaran yang dapat dipakai sebagai sarana belajar dan berlatih sangat dibutuhkan siswa karena penulisan kosakata bahasa asing ke dalam bahasa Jepang memiliki perbedaan hal tersebut karena bahasa Jepang memiliki ciri khas yang berbeda dari bahasa lain. Menurut Sasanti (2014:53) bahasa Jepang mempunyai ciri khas tersendiri yang menyebabkan pembelajar bahasa tersebut harus lebih ekstra belajarnya karena mereka harus mempelajari huruf yang berbeda dengan yang selama ini mereka pelajari. Maka dari itu dalam belajar bahasa Jepang keterampilan menulis juga di butuhkan dengan terampil menulis siswa akan dapat menulis kosakata dengan tepat sesuai aturannya. Keterampilan menulis tidak dapat di peroleh secara otomatis dan cepat, melainkan harus melalui latihan dan praktik secara teratur. Menurut Rusmiyati (2016:101) keterampilan menulis perlu latihan berulang-ulang agar dapat menulis dengan baik. Dengan demikian media pembelajaran yang menarik berupa media permainan yang dapat digunakan sebagai media belajar dan berlatih sangat dibutuhkan. Selain itu sesuai dengan hasil pra-penelitian pada tanggal 26 April 2018 potensi yang ada pada siswa yaitu siswa kelas XI IBB 2 SMA Negeri 1 Bangil memiliki minat yang tinggi terhadap mata pelajaran bahasa Jepang dan SMA Negeri 1 Bangil memiliki ruang kelas yang luas. Sesuai dengan potensi dan masalah yang ada, pada penelitian ini peneliti mengembangkan media permainan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media belajar dan berlatih.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini bernama '(Monopoli KataKana (MonoKata)'. Nama media permainan ini di ambil dari penyingkatan dari kata Mono yaitu monopoli dan Kata dari kata *KataKana*. Menurut Kridalaksana (1996:162)

singkatan merupakan salah satu hasil proses pendekatan yang berupa huruf atau gabungan huruf, baik yang dieja huruf demi huruf. Monopoli adalah salah satu permainan papan paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai atau mengumpulkan kekayaan semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang telah disederhanakan, Agus (2011:144). *KataKana* adalah huruf yang dibentuk dari hasil penyingkatan bagian-bagian kanji tertentu, Soepardjo (2012:73). Kedua kata tersebut digabungkan karena media permainan ini dimanfaatkan untuk belajar mengenai kosakata *KataKana Meishi* dengan cara lebih menyenangkan untuk memahami cara penulisan kosakata *KataKana Meishi* sesuai dengan aturan penulisannya. Konsep media permainan ini yaitu memberikan sarana belajar dan menyediakan soal latihan berupa soal tes yang mencakup kosakata *KataKana Meishi* yang telah dipelajari sebagai bentuk evaluasi kemampuan penggunaan permainan 'Monopoli *KataKana (MonoKata)*'.

Media permainan 'Monopoli *KataKana (MonoKata)*' ini berisikan materi mengenai kosakata *KataKana Meishi* yang terdiri dari *Futsuu Meishi* dan *Koyuu Meishi* pada buku ほんご1 dan ほんごキラキラ1. Kosakata *KataKana Meishi* yang dipakai dalam permainan ini dua jenis kosakata *Meishi* yaitu *Futsuu Meishi* (普通名詞) dan *Koyuu Meishi* (固有名詞). *Futsuu Meishi*, yaitu nomina yang menyatakan nama-nama benda, barang, peristiwa, dan sebagainya yang berifat umum. *Koyuu Meishi*, yaitu nomina yang menyatakan nama-nama yang menunjukkan benda secara khusus seperti nama daerah, nama negara, nama orang, nama buku, dan sebagainya Sudjianto dan dahidi (2004:159).

Berdasarkan hasil wawancara bersama Lautri *sensei* guru pamong bahasa Jepang SMA Negeri 1 Bangil di SMA Negeri 1 Bangil pada tanggal 1 Februari 2018, dua jenis *Meishi* tersebut digunakan karena terdapat banyak kosakata *Futsuu Meishi* dan *Koyuu Meishi* pada buku ほんご1 dan ほんごキラキラ1, serta kosakata tersebut sering muncul dalam ulangan harian dan ulangan sekolah dan menngunakan buku ほんご1 dan buku ほんごキラキラ1 karena siswa kelas XI IBB pada saat kelas X menggunakan buku ほんご1 dan pada kelas XI semester satu siswa menggunakan buku ほんごキラキラ1. Media pemainan ini terdiri dari petak-petak soal, kartu *koyuu* (コユウカード) dan kartu *Futsuu* (フツーカード) yang berisikan informasi mengenai cara penulisan kosakata *KataKana Meishi* dan sebagai latihan-latihan soal menulis kosakata *KataKana Meishi*. Cara permainannya sama dengan permainan monopoli pada umumnya namun terdapat beberapa peraturan yang berbeda.

Jenis metode pada penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and development/ R&D*). Borg and Gall (dalam Sugiyono 2010:9) penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau menvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian sesuai dengan prosedur penelitian milik Borg and Gall yaitu pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draf produk, validasi, revisi validasi, uji cobak produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi akhir.

Tujuan penelitian pengembangan media permainan ‘Monopoli Katakana (MonoKata)’ adalah.

1. Mendeskripsikan kelayakan media pada pengembangan media permainan ‘Monopoli Katakana (MonoKata)’ sebagai media pembelajaran kosakata *Katakana Meishi*.
2. Mendeskripsikan respon siswa terhadap pengembangan media permainan ‘Monopoli Katakana (MonoKata)’ sebagai media pembelajaran kosakata *Katakana Meishi*.

Kelayakan atau validitas dalam penelitian dikatakan layak atau valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti, Sugiyono (2010:172). Kriteria kelayakan produk pengembangan media pada penelitian ini mengacu pada kriteria kelayakan media menurut BSNP (Badan Standart Nasional Pendidikan). Kriteria kelayakan media menurut BSNP (Badan Standart Nasional Pendidikan) 2006 yaitu ditinjau dari segi kelayakan penyajian, kelayakan isi, dan kelayakan kebahasaan. Mengacu dari kriteria kelayakan menurut BSNP maka kelayakan media permainan ‘Monopoli Katakana (MonoKata)’ akan di uji dari tiga sisi yaitu, segi kelayakan penyajian, kelayakan isi, dan kelayakan kebahasaan. Untuk mengetahui kelayakan media dilakukan melalui validasi kepada dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi dengan menggunakan lembar penilaian validasi yaitu berupa angket untuk ahli materi dan ahli media.

Menurut Sukmadinata (2007:158), respon merupakan suatu usaha coba-coba (*trial and error*), atau usaha yang penuh perhitungan dan perencanaan ataupun ia menghentikan usahanya untuk mencapai tujuan tersebut. Untuk mengetahui media diterima baik atau tidak baik oleh siswa dapat diperoleh melalui respon siswa. Untuk mengetahui media permainan ‘Monopoli Katakana (MonoKata)’ diterima baik atau tidak oleh siswa peneliti mencari tahu melalui respon siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development/ R&D*) milik Borg and Gall. Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2010:9) menyatakan penelitian dan pengembangan (*research an development/ R&D*),

merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Metode penelitian dan pengembangan memiliki tujuan untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk, Sugiyono (2010:9). Berdasarkan penjelasan tersebut dalam penelitian ini akan mengembangkan sebuah produk berupa media permainan ‘Monopoli Katakana (MonoKata)’ sebagai media pembelajaran untuk sarana belajar dan berlatih kosakata *Katakana Meishi* siswa kelas XI IBB 2 SMA Negeri 1 Bangil tahun ajaran 2017/2018.

Pengembangan media permainan ‘ Monopoli Katakana (MonoKata)’ di kembangkan sesuai tahap-tahap pengembangan milik Borg and Gal. langkah-langkah pengembangan berdasarkan Borg and Gall dalam Sukmadinata (2016:169) yaitu.

- 1) Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*).
- 2) Perencanaan (*Planing*).
- 3) Pengembangan draf produk (*Develop preliminary form of product*).
- 4) Uji coba lapangan awal (*Preliminary field testing*).
- 5) Merevisi hasil uji coba (*Main product revision*).
- 6) Uji coba lapangan (*Main field testing*).
- 7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*Oprasional product revision*).
- 8) Uji pelaksanaan lapangan (*Oprasional field testing*).
- 9) Penyempurnaan produk akhir (*Final product revision*).
- 10) Diseminasi dan implementasi (*Dissemination and implementation*).

Media permainan ‘Monopoli Katakana (MonoKata)’ hanya dikembangkan sampai pada tahap ke-7 yakni hanya sampai pada tahap penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*oprasional product revision*) karena keterbatasan waktu, ruang lingkup, tenaga, dan biaya. Media permainan ‘Monopoli Katakana (MonoKata)’ di uji cobakan dua kali yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil merupakan uji coba produk (uji coba pengembangan media 1) dengan subjek penelitian yaitu 28 siswa kelas XI IBB 1 SMA Negeri 1 Bangil pada tahap uji coba produk. Uji coba kelompok besar merupakan uji coba pemakaian (uji coba pengembangan media 2) dengan subjek penelitian 36 siswa kelas XI IBB 2 SMA Negeri 1 Bangil pada tahap uji coba pemakaian.

Jenis data pada penelitian ini dua jenis yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yaitu data yang berhubungan dengan kategorisasi, karakteristik berwujud pertanyaan atau berupa kata-kata, Riduwan (2013:31.) Pada penelitian ini data kualitatif berupa alasan yang diberikan siswa, saran dan komentar para validator. Data kuantitatif yaitu data yang berwujud angka-angka, Riduwan (2013:32). Pada penelitian ini data kuantitatif diperoleh dari angket validasi media

oleh validator ahli media, angket validasi media oleh validatior ahli materi, dan angket respon siswa. Data kuantitatif tersebut akan dikelolah sehingga dapat diketahui kelayakan atau validitas dan respon siswa terhadap media permainan ‘Monopoli Katakana (MonoKata)’ sebagai media pembelajaran kosakata *Katakana Meishi* siswa kelas XI IBB 2 SMA Negeri 1 Bangil.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket. Angket yang digunakan pada penelitian ini yaitu angket terbuka, tertutup, dan angket gabungan yaitu. Menurut Subandi (2007:2) angket terbuka memberikan kesempatan kepada pengisi untuk memberikan asumsi dan pikiran, sedangkan jenis angket tertutup jawaban sudah ditentukan oleh pembuat angket. Instrumen data pada penelitian ini ada 3 yaitu.

1) Angket Kebutuhan Siswa

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket gabungan dan menggunakan skala likert sebagai skala pengukuran. Angket berisi enam pertanyaan dengan pilihan a dan b, dan dari segi tujuan dibagi menjadi dua yaitu pertanyaan untuk mengetahui masalah pada siswa dalam pembelajaran kosakata *Katakana Meshii* (masalah) dan pertanyaan untuk mengetahui potensi siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang. Angket kebutuhan siswa merupakan instrumen yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah nomor satu.

2. Lembar validasi

Lembar validasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar yang diberikan ke validator yang selanjutkan akan diketahui kelayakan dari media permainan dan selanjutnya masukan berupa saran akan dipakai untuk merevisi produk. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah daftar cek dan menggunakan skala likert sebagai skala pengukuran. Lembar validasi merupakan instrumen yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah nomor dua.

3. Lembar Wawancara

Lembar wawancara dalam penelitian ini digunakan pada proses uji coba produk. Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yakni wawancara bebas terpimpin. Menurut Riduwan (2013:57) wawancara bebas terpimpin merupakan perpaduan antara wawancara bebas dan wawancara terpimpin dan dalam pelaksanaanya, pewawancara membawa pedoman yang hanya merupakan garis besar tentang hal-hal yang akan ditanya. Data yang diperoleh dari wawancara ini berupa data kualitatif.

4. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media permainan ‘Monopoli Katakana (MonoKata)’. Angket respon siswa yang dipakai dalam penelitian ini jenis angket tertutup dan terbuka

dengan menggunakan format tanggapan berupa daftar cek dan menggunakan skala *likert* sebagai skala pengukuran. Angket respon siswa merupakan instrumen yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah nomor dua.

Setelah instrumen data selesai dibuat selanjutnya mengumpulkan data. Setelah data terkumpul selanjutnya data tersebut di analisis. Menurut Aditya (2017:135) teknik analisis data merupakan tahap yang menentukan, karena pada tahap ini kaidah-kaidah yang mengatur keberadaan objek penelitian harus sudah diperoleh. Data yang dianalisis dalam penelitian ini terdapat dua bentuk data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data penelitian kualitatif dalam penelitian ini berupa hasil wawancara dari uji coba produk, komen dan saran yang diperoleh dari validator dan siswa. Data kualitatif ini dianalisis dengan teknik analisis nonstatisti, sedangkan data kuantitatif dianalisis dengan teknik statistik deskriptif. Data dalam penelitian pengembangan permainan ‘Monopoli Katakana (MonoKata)’ yang dianalisis menggunakan teknik analisis statistik antara lain.

a) Data Hasil Validasi

Teknik analisis ini digunakan untuk menganalisis data hasil lembar validasi yang diperoleh dari dua validator yaitu ahli media dan ahli materi. Skala yang diperoleh pada setiap butir pernyataan dapat dihitung prosentasenya dengan rumus sebagai berikut, (Sudijono, 2007:43).

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan

f = Jumlah hasil pengumpulan data

N = Skor maksiman

P = Prosentase

b) Analisis Data Hasil Angket Respon Siswa

Analisis Data Hasil Respon Siswa Analis data ini digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari angket respon siswa. Prosentase yang di dapat pada tiap butir pernyataan kemudian di interpretasikan dengan rumus sebagai berikut, (Sudijono, 2007:43).

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

f = Jumlah hasil pengumpulan data

N = Skor maksiman

P = Prosentase

Setelah diperoleh prosentase selanjutnya di interpretasikan kedalam skala likert. Skala yang

digunakan pada penelitian ini yaitu milik Riduwan, berikut skala likert, (Riduwan, 2013: 41).

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data hasil penelitian diperoleh dari serangkaian penelitian, yaitu berasal dari angket wawancara dan hasil soal tes yang dilakukan kepada siswa kelas XI IBB 2 SMA Negeri 1 Bangil tahun ajaran 2017/2018 pada tanggal 26 April & 3 Mei 2018. Untuk mengetahui kelayakan media permainan 'Monopoli Katakana (MonoKata)' sebagai media pembelajaran yaitu dengan hasil validasi media dan hasil uji coba lapangan. Validasi media dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Ahli medi diajukan pada dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya dan ahli materi yaitu guru mata pelajaran bahasa Jepang SMA Negeri 1 Bangil. Validasi media oleh ahli media ditujukan untuk memperoleh penilaian dari ahli media untuk mengetahui kelayakan media 'Monopoli Katakana (MonoKata)' dari segi media. Validasi media oleh ahli media ditujukan untuk memperoleh penilaian dari ahli media untuk mengetahui kelayakan media 'Monopoli Katakana (MonoKata)' dari segi materi. Penilaian oleh ahli media di dapatkan dari angket validasi media dengan memberikan tanda centang pada skala penilaian yang tertera pada angket. Angket validasi media terdiri dari 4 aspek 11 sub aspek dan 52 indikator.

Aspek pertama terdapat 4 sub aspek terdiri dari 19 indikator. Keempat aspek tersebut terdiri dari ketepatan pemilihan bahan dasar, tingkat ketebalan, ukuran, dan kualitas cetakan. Sub aspek yang pertama terdiri 1 indikator yaitu indikator ketepatan pemilihan bahan dasar kelengkapan permainan yang terdiri dari papan permainan, kartu ajaib, kartu kepemilikan, lembar jawaban, uang, poin, rumah, dan dadu memperoleh prosentase nilai 80%. Dari hasil perolehan prosentase nilai dapat disimpulkan sub aspek pertama pada aspek pertama (fisik media) termasuk dalam kriteria baik. Sub aspek kedua terdiri 5 indikator yaitu indikator tingkat ketebalan yang terdiri dari tingkat ketebalan papan memperoleh prosentase nilai 80%, indikator tingkat ketebalan kartu ajaib memperoleh prosentase nilai 100%, indikator tingkat ketebalan kartu kepemilikan memperoleh prosentase nilai 100%, indikator tingkat ketebalan lembar jawaban memperoleh prosentase nilai 100%, dan indikator tingkat ketebalan uang memperoleh prosentase nilai 100%. Dari hasil perolehan

prosesntase nilai dapat disimpulkan indikator dalam sub aspek kedua pada aspek pertama (fisik media) termasuk dalam kriteria baik dan sangat baik. Sub aspek ketiga terdiri 7 indikator yaitu indikator ukuran yang terdiri dari ukuran papan memperoleh prosentase nilai 60%, indikator ukuran kartu ajaib memperoleh prosentase nilai 80%, indikator ukuran kartu kepemilikan memperoleh prosentase nilai 80%, indikator ukuran kartu lembar jawaban memperoleh prosentase nilai 80%, indikator ukuran uang memperoleh prosentase nilai 80%, indikator ukuran poin memperoleh prosentase nilai 80%, indikator ukuran dadu memperoleh prosentase nilai 80%, dan indikator ukuran rumah memperoleh prosentase nilai 80%. Dari hasil perolehan prosentase nilai dapat disimpulkan indikator dalam sub aspek ketiga pada aspek pertama (fisik media) termasuk dalam kriteria cukup baik dan baik. Sub aspek keempat terdiri 5 indikator yaitu indikator kualitas kertas cetakan papan Monopoli *Katakana* (MonoKata) memperoleh prosentase nilai 100%, indikator kualitas cetakan kartu ajaib memperoleh prosentase nilai 100%, indikator kualitas cetakan kartu kepemilikan memperoleh prosentase nilai 100%, indikator kualitas cetakan lembar jawaban memperoleh prosentase nilai 100% indikator kualitas cetakan uang memperoleh prosentase nilai 80%. Dari hasil perolehan prosentase nilai dapat disimpulkan indikator dalam sub aspek keempat pada aspek pertama (fisik media) termasuk dalam kriteria baik dan sangat baik.

Aspek kedua ini terdapat 2 sub aspek terdiri dari 9 indikator. Kedua aspek tersebut terdiri dari ketepatan pemilihan desain logo dan desain. Sub aspek pertama terdiri 3 indikator yaitu indikator ketepatan pemilihan desain memperoleh prosentase nilai 100%, indikator ketepatan pemilihan letak logo media memperoleh prosentase nilai 80%, indikator ketepatan pemilihan logo media memperoleh prosentase nilai 80%. Dari hasil perolehan prosentase nilai dapat disimpulkan indikator dalam sub aspek pertama pada aspek kedua (desain media) termasuk dalam kriteria baik dan sangat baik. Sub aspek kedua adalah terdiri 6 indikator yaitu indikator desain papan 'Monopoli Katakana (MonoKata)' memperoleh prosentase nilai 80%, indikator desain kartu ajaib memperoleh prosentase nilai 100%, indikator desain kartu kepemilikan memperoleh prosentase nilai 100%, indikator desain lembar jawaban memperoleh prosentase nilai 80%, indikator desain uang memperoleh prosentase nilai 100%, dan indikator desain petak permainan memperoleh prosentase nilai 80%. Dari hasil prosentase nilai dapat disimpulkan indikator dalam sub aspek kedua pada aspek kedua (desain media) termasuk dalam kriteria baik dan sangat baik

Aspek ketiga ini terdapat 2 sub aspek terdiri dari 13 indikator. Kedua sub aspek tersebut terdiri dari keserasian warna dan kecerahan warna. Sub aspek pertama terdiri 5 indikator yaitu indikator keserasian warna logo media 'Monopoli Katakana (MonoKata)' memperoleh prosentase nilai 100%, indikator

keserasian warna kartu ajaib memperoleh prosentase nilai 100%, indikator keserasian warna kartu kepemilikan memperoleh prosentase nilai 100%, indikator keserasian warna lembar jawaban memperoleh prosentase nilai 100%, indikator keserasian warna uang memperoleh prosentase nilai 80%. Dari hasil perolehan prosentase nilai dapat disimpulkan indikator dalam sub aspek pertama pada aspek ketiga (komposisi warna) termasuk dalam kriteria baik dan sangat baik. Sub aspek kedua terdiri 8 indikator yaitu indikator kecerahan warna logo media 'Monopoli Katakana (MonoKata)' memperoleh prosentase nilai 100%, indikator kecerahan warna 'Monopoli Katakana (MonoKata)' memperoleh prosentase nilai 80%, indikator kecerahan warna kartu ajaib memperoleh prosentase nilai 100%, indikator kecerahan warna kartu kepemilikan memperoleh prosentase nilai 100%, indikator kecerahan warna lembar jawaban memperoleh prosentase nilai 100%, indikator kecerahan warna uang memperoleh prosentase nilai 100%, indikator warna petak permainan pada papan permainan 'Monopoli Katakana (MonoKata)' memperoleh prosentase nilai 100%. Dari hasil prosentase nilai dapat disimpulkan indikator dalam sub aspek kedua pada aspek ketiga (komposisi warna) termasuk dalam kriteria baik dan sangat baik.

Aspek ke empat ini terdapat 3 sub aspek terdiri dari 11 indikator. Ketiga sub aspek tersebut terdiri dari ketepatan ukuran huruf, ketepatan ukuran nominal dan ketepatan jenis huruf. Sub aspek pertama terdiri 5 indikator yaitu ketepatan ukuran huruf pada papan permainan 'Monopoli Katakana (MonoKata)' memperoleh prosentase nilai 80%, indikator ketepatan ukuran huruf pada kartu ajaib memperoleh prosentase 80%, indikator ketepatan ukuran huruf pada kartu kepemilikan 100%, indikator ketepatan ukuran huruf pada lembar jawaban memperoleh prosentase nilai 100%. Dari hasil perolehan prosentase nilai dapat disimpulkan indikator dalam sub aspek keempat (jenis dan ukuran huruf) termasuk dalam kriteria baik dan sangat baik. Sub aspek kedua terdiri 1 indikator yaitu ketepatan ukuran nominal pada uang memperoleh prosentase nilai 80%. Dari hasil prosentase nilai dapat disimpulkan indikator dalam sub aspek keempat (jenis dan ukuran huruf) termasuk dalam kriteria baik. Sub aspek ketiga terdiri 5 indikator yaitu indikator ketepatan jenis huruf pada papan permainan 'Monopoli Katakana (MonoKata)' memperoleh prosentase nilai 80%, indikator ketepatan jenis huruf pada kartu ajaib memperoleh prosentase nilai 80%, indikator ketepatan jenis huruf pada kartu kepemilikan memperoleh prosentase nilai 100%, indikator ketepatan jenis huruf pada lembar jawaban memperoleh prosentase nilai 100%. Indikator ketepatan jenis huruf pada uang memperoleh prosentase nilai 100%. Dari hasil perolehan prosentase nilai dapat disimpulkan indikator dalam sub aspek kedua pada aspek keempat (jenis dan ukuran huruf) termasuk kedalam kriteria baik dan sangat baik.

Validasi media oleh ahli materi ditujukan untuk memperoleh penilaian dari ahli materi untuk mengetahui kelayakan materi pada media 'Monopoli Katakana (MonoKata)'. Angket validasi media terdiri dari 3 aspek dan 14 indikator.

Aspek pertama terdiri dari 6 indikator yaitu indikator menarik perhatian siswa memperoleh prosentase nilai 100%, indikator menumbuhkan rasa ingin tahu siswa memperoleh prosentase nilai 100%, indikator menumbuhkan minat siswa memperoleh prosentase nilai 100%, menumbuhkan motivasi siswa memperoleh prosentase nilai 100%, indikator menciptakan interaksi siswa dengan media 'Monopoli Katakana (MonoKata)' memperoleh prosentase nilai 100%, dan indikator mendorong siswa untuk berpikir kritis memperoleh prosentase nilai 80%. Dari hasil perolehan prosentase nilai dapat disimpulkan aspek pertama (pengaruh media pada siswa) rata-rata keseluruhan indikatornya termasuk dalam kriteria sangat baik dan termasuk dalam kriteria baik pada indikator kelima.

Aspek kedua terdiri dari 4 indikator yaitu indikator keakuratan pemilihan materi memperoleh prosentase nilai 100%, indikator kesesuaian level materi kosakata Katakana Meishi dalam bahasa Jepang (buku *nihonggo* 1 dan buku *kira-kira nihonggo* 1) dengan tingkat kemampuan siswa memperoleh prosentase nilai 100%, indikator kesesuaian kandungan SK dan KD dalam media permainan 'Monopoli Katakana (MonoKata)' memperoleh prosentase nilai 80%, dan indikator cara penyajian materi yang digunakan memperoleh prosentase nilai 100%. Dari hasil perolehan prosentase nilai dapat disimpulkan indikator pada aspek kedua (isi dan penyajian materi) rata-rata keseluruhan indikatornya termasuk dalam kriteria sangat baik dan termasuk dalam kriteria baik pada indikator ketiga.

Aspek ini terdiri dari 4 indikator yaitu indikator penggunaan bahasa Indonesia yang digunakan pada monopoli memperoleh prosentase nilai 100%, indikator penggunaan bahasa Indonesia yang digunakan pada kartu ajaib memperoleh prosentase nilai 100%, indikator penggunaan bahasa Indonesia yang digunakan dalam kartu kepemilikan memperoleh prosentase nilai 100%, penggunaan bahasa Indonesia yang digunakan dalam uang memperoleh prosentase nilai 100%. Dari hasil perolehan prosentase nilai dapat disimpulkan keseluruhan indikatornya termasuk dalam kriteria sangat baik.

Prosentase keseluruhan validasi media oleh ahli media pada permainan 'Monopoli Katakana (MonoKata)' sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Skor Maksimum} &= \text{Skor tertinggi tiap item} \times \\ \text{Jumlah item} &\times \text{Jumlah responden} \end{aligned}$$

$$= 5 \times 52 \times 1$$

$$= 260$$

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

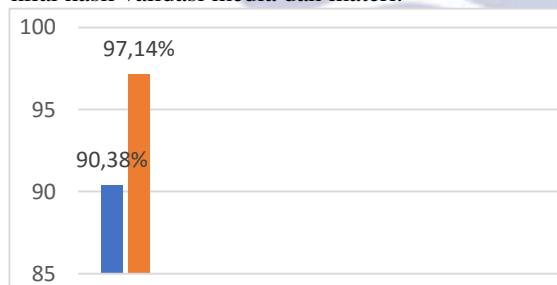
$$= \frac{235}{260} \times 100\% \\ = 90,38\%$$

Hasil prosentase tersebut selanjutnya diinterpretasikan pada kriteria skala *likert*. Prosentase nilai sebesar 90,38% termasuk dalam kriteria sangat baik. Maka dapat dikatakan media permainan 'Monopoli Katakana (MonoKata)' layak digunakan dengan sedikit revisi.

Prosentase keseluruhan hasil validasi media oleh ahli materi sebagai berikut.

$$\text{Skor Maksimum} = \text{Skor tertinggi tiap item} \times \\ \text{Jumlah item} \times \text{Jumlah} \\ \text{responden} \\ = 5 \times 14 \times 1 \\ = 70 \\ \text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah sekor total}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\ = \frac{68}{70} \times 100\% \\ = 97,14\%$$

Hasil prosentase tersebut selanjutnya diinterpretasikan pada kriteria skala *likert*. Prosentase nilai sebesar 97,14% termasuk dalam kriteria sangat baik. Maka dapat dikatakan media permainan 'Monopoli Katakana (MonoKata)' layak digunakan dengan sedikit revisi. Berikut diagram prosentase nilai hasil validasi media dan materi.



Selain melihat dari hasil validasi media kelayakan media juga dapat dilihat dari hasil uji coba. Uji coba lapangan dilakukan dua kali yaitu uji coba produk dan uji coba pemakaian. Hasil dari uji coba produk pada kelas XI IBB 1 pada tanggal 26 April yaitu dapat diketahui 55 kosakata instrumen soal pada media permainan 'Monopoli Katakana (MonoKata)' valid dan reliabel dan 1 buah soal esai tidak valid. Instrumen yang tidak valid tersebut selanjutnya di buang. Jumlah kosakata semula adalah 56 kosakata *Katakana Meishi* karena terdapat 1 kosakata yang tidak valid dibuang maka kosakata dalam media permainan 'Monopoli Katakana (MonoKata)' menjadi 55 Kosakata

Katakana Meishi. Hasil dari uji coba pemakaian yaitu dapat diketahui rata- rata nilai siswa sebagai berikut.

$$M_d = \frac{\sum d}{N} \\ M_d = \frac{980}{36} \\ M_d = 27,22$$

(Arikunto, 2013: 349)

Nilai KKM Siswa kelas XI IBB 2 SMA Negeri 1 Bangil adalah 79. Berdasarkan hasil pre-test terdapat 32 Siswa yang memiliki nilai di bawah KKM dan 4 siswa nilainya di atas KKM. Setelah dilakukan Uji coba pemakaian (*Pos-test*) 33 siswa memperoleh nilai diatas KKM dan 3 siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Berdasarkan data diatas diperoleh Rata-rata hitung (Mean) yaitu 27,22.

Setelah diketahui kelayakan media selanjutnya dapat diketahui respon siswa. Respon siswa di peroleh dari angket respon siswa yang dilakukan pada tanggal 3 Mei 2018 pada siswa kelas XI IBB 2 SMA Negeri 1 Bangil. berikut hasil angket respon siswa. Butir pernyataan nomer 1, gambar pada media permainan 'Monopoli Katakana (MonoKata)' 91,11% dinyatakan mudah difahammi dan dapat mempermudah pembelajaran. Butir pernyataan nomer 2, warna tampilan pada media permainan 'Monopoli Katakana (MonoKata)' 93,89% dinyatakan serasi dan menarik. Butir pernyataan nomer 3, penulisan huruf pada media permainan 'Monopoli Katakana (MonoKata)' 90,56% dinyatakan jelas dan mudah di fahammi. Butir pernyataan nomer 4, game dan latihan pada media permainan 'Monopoli Katakana (MonoKata)' 91,67% dinyatakan mudah difahammi dan digunakan. Butir pernyataan nomer 5, Game dan latihan pada media permainan 'Monopoli Katakana (MonoKata)' 87% 78 dinyatakan sesuai dengan kemampuan siswa. Butir pernyataan nomer enam, berlatih menulis kosakata *Katakana* kata benda dengan menggunakan Media permainan 'Monopoli Katakana (MonoKata)' 90% dinyatakan sangat menyenangkan dan tidak membosankan. Butir pernyataan nomer tujuh, berlatih ,menulis kosakata *Katakana* kata benda dengan menggunakan media permainan 'Monopoli Katakana (MonoKata)' 87,78% dinyatakan dapat mempermudah menulis kosakata *Katakana* *Katakana* kata benda. Butir pernyataan nomer delapan, berlatih menulis kosakata *Katakana* kata benda dengan menggunakan media permainan 'Monopoli Katakana (MonoKata)' 87,22% dinyatakan dapat meningkatkan minat siswa dalam berlatih menulis kosakata *Katakana* kata benda pada siswa. Butir pernyataan nomer sembilan, media permainan 'Monopoli Katakana (MonoKata)' dalam berlatih menulis kosakata *Katakana* kata benda 86,11% dinyatakan merupakan sarana berlatih yang

menarik dan menyenangkan. Butir pernyataan nomer sepuluh, media permainan ‘Monopoli Katakana (MonoKata)’ 86,67% dinyatakan dapat digunakan sebagai sarana berlatih dalam menulis Kosakata Katakana kata benda.

Perolehan prosentase nilai keseluruhan respon siswa adalah.

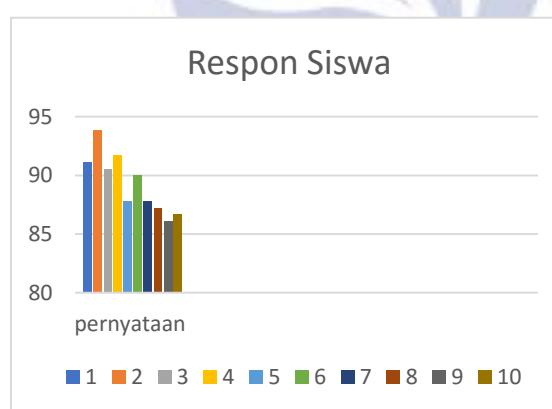
Skor Maksimum = Skor tertinggi tiap item \times Jumlah item \times Jumlah responden

$$\begin{aligned} &= 5 \times 10 \times 36 \\ &= 1800 \end{aligned}$$

Prosentase

$$\begin{aligned} &= \frac{\text{Jumlah sekor total}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{1607}{1800} \times 100\% \\ &= 89,28\% \end{aligned}$$

Hasil prosentase tersebut selanjutnya diinterpretasikan pada kriteria skala likert. Prosentase nilai sebesar 90,38% termasuk dalam kriteria sangat baik dan mendapat respon positif dari siswa. Berikut diagram respon siswa kelas XI IBB 2 SMA Negeri 1 Bangil terhadap media permainan ‘Monopoli Katakana (MonoKata)’.



PENUTUP

Simpulan

1. Kelayakan Pengembangan Media Permainan ‘Monopoli Katakana (MonoKata)’. Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Katakana Meishi.

Berdasarkan hasil validasi media oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi secara keseluruhan media permainan ‘Monopoli Katakana (MonoKata)’ sebagai media pembelajaran kosakata Katakana Meishi dinyatakan “layak digunakan”. Hasil validasi media oleh ahli media menyatakan media permainan Monpoli Katakana (MonoKata)’

sebagai media pembelajaran kosakata Katakana Meishi “layak digunakan dengan sedikit revisi “ dengan memperoleh prosentase nilai sebesar 90,38% dinyatakan pada kriteria sangat baik.

Hasil validasi media oleh ahli materi menyatakan media permainan ‘Monopoli Katakana (MonoKata)’ sebagai media pembelajaran kosakata Katakana Meishi “layak digunakan dengan sedikit revisi” dengan perolehan prosentase nilai sebesar 97,14% dinyatakan pada kriteria sangat baik.

2. Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Permainan ‘Monopoli Katakana (MonoKata)’ Sebagai Media Pembelajaran.

Hasil angket respon siswa pengembangan media permainan ‘Monopoli Katakana (MonoKata)’ dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran kosakata Katakana Meishi dengan memperoleh prosentase nilai 89,28% dengan keriteria sangat baik.

Saran

Penelitian pengembangan ini tentunya masih banyak sekali kekurangan dan butuh banyak penyempurnaan agar media permainan ‘Monopoli Katakana (MonoKata)’ dapat membantu siswa lebih efektif lagi untuk mempelajari kosakata Katakana Meishi. Berikut saran peneliti terhadap pembaca dan peneliti selanjutnya.

1. Media permainan ‘Monopoli Katakana (MonoKata)’ materinya hanya mengenai dua jenis Meishi yaitu *Futsuu Meishi* dan *Koyuu Meishi*. Peneliti berharap selanjutnya ada penelitian pengembangan mengembangkan materi kosakata jenis Meishi yang lainnya.
2. Penelitian ini hanya memfokuskan pada menulis kosakata Katakana Meishi. Peneliti berharap selanjutnya ada penelitian pengembangan memfokuskan pada membaca kosakata Katakana Meishi.
3. Penelitian ini hanya mencari tahu kelayakan dan respon siswa terhadap media permainan ‘Monopoli Katakana (MonoKata)’ belum diketahui efektifitas dan pengaruh media permainan ‘Monopoli Katakana (MonoKata)’ terhadap hasil belajar siswa. Peneliti berharap akan ada penelitian lebih lanjut meneliti tentang efektifitas atau pengaruh media permainan ‘Monopoli Katakana (MonoKata)’ terhadap hasil belajar siswa. Berikut diagram respon siswa kelas XI IBB 2 SMA Negeri 1

Bangil terhadap media permainan ‘Monopoli Katakana (MonoKata)’.

DAFTAR RUJUKAN

- Aditya, Rendy. 2017. Kesalahan Berbahasa Dalam Karangan Deskripsi Berbahasa Mandarin Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin. Surabaya: Pramasutra.
- Agus, Cahyo.2011. Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kanan Kiri Anak. Jogjakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- BSNP. 2006. Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: BP.Dharma Bakti.
- Dahidi, Ahmad. 2004. Pengantar Lingustik Bahasa Jepang. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Darjat. 2007. Siapa Pun Bisa Hiragana dan Katakan. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Musfiqon, HM. 2012. Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Riduwan. 2013. Dasar-Dasar Statistika: 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 Readin. Jurnal ASA: Universitas Negeri Surabaya.
- Soepardjo, Djojok. 2007. Jurnal Ilmiah Kajian Jepang 知恵. Surabaya: Program Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa Asing Universitas Negeri Surabaya.
- Soepardjo, Djodjok. 2012. Lingustik Jepang. Surabaya: Bintang.
- Subandi, 2007 Pengelolaan dan Pengolahan Data Angket Dalam Penelitian Bahasa. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Sudjianto. 2004. Pengantar Lingustik Bahasa Jepang. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sudijono.2014.Pengantar Statistik Pendidikan.Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanti. 2014. Filosofi Huruf Jepang Dalam Pembelajaran Kanji. Jurnal ASA: Universitas Negeri Surabaya.

