

Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata' terhadap Kemampuan Menulis Kosakata *Katakana Meishi*

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI KATAKANA 'MONOKATA' TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS KOSAKATA KATAKANA MEISHI SISWA KELAS X BAHASA SMA NEGERI 1 GRATI PASURUAN TAHUN AJARAN 2018/2019

Yuli Santika

S-1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
yulisantika@mhs.unesa.ac.id

Dr. Retnani, M.Pd.

Dosen S-1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
retnani@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajar bahasa Jepang yang masih kesulitan dalam menulis kosakata bahasa Jepang, khususnya menulis kosakata *Katakana Meishi*. Kemudian tidak didukung dengan adanya media pembelajaran pada proses pembelajaran berlangsung juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, sehingga dalam penelitian ini digunakan media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata' untuk mengetahui kemampuan menulis kosakata *Katakana Meishi*. Tujuan penelitian pada penelitian ini adalah mendeskripsikan pengaruh penggunaan media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata' terhadap kemampuan menulis kosakata *Katakana Meishi*, serta mendeskripsikan angket respon siswa terhadap penggunaan media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata'.

Konsep media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata' yaitu menyajikan sarana belajar dan menyediakan soal latihan atau *renshuu*, khususnya pada pembelajaran menulis kosakata *Katakana*. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pengaruh media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata' terhadap kemampuan menulis kosakata *Katakana Meishi* pada siswa kelas X bahasa SMA Negeri 1 Grati Pasuruan serta respon siswa terhadap media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata'.

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif. Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *True Eksperimental Design* karena menggunakan dua subjek penelitian yang dibandingkan dan diberi perlakuan yang berbeda. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X bahasa yang berjumlah 33 siswa dan X IPA 1 yang berjumlah 35 siswa, sedangkan untuk menentukan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen digunakan metode undian (untung-untungan) sehingga didapatkan hasil yang menjadi kelas eksperimen adalah kelas X bahasa, sedangkan yang menjadi kelas kontrol adalah kelas X IPA 1.

Hasil penelitian pada penelitian ini adalah media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata' tidak mempunyai pengaruh yang signifikan. Kemudian hasil analisis data angket respon siswa tentang media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata' memiliki respon yang positif.

Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara proses hasil belajar siswa kelas X IPA 1 dengan kelas X bahasa terhadap kemampuan menulis kosakata *Katakana Meishi*. Selanjutnya dari hasil analisis angket respon siswa terhadap penggunaan media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata', sebanyak 90% siswa menyatakan bahwa penggunaan media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata' menarik dan menyenangkan. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata' terhadap kemampuan menulis kosakata *Katakana Meishi* mendapat respon yang baik atau positif.

Kata kunci : Permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata', Kosakata *Katakana Meishi*.

Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata' terhadap Kemampuan Menulis Kosakata *Katakana Meishi*

ABSTRACT

This research is motivated by Japanese language learners who are still having difficulties in writing Japanese vocabulary, specifically writing *Katakana Meishi* vocabulary. Then not supported by the existence of learning media in the ongoing learning process also affects student learning outcomes. So that in this study used Monopoly *Katakana* game media 'MonoKata' to improve the ability to write *Katakana Meishi* vocabulary. The purpose of this research is to describe the effect of the use of the Monopoly *Katakana* game media 'MonoKata' on the ability to write the *Katakana Meishi* vocabulary, as well as describe the student questionnaire responses to the use of the Monopoly *Katakana* game media 'MonoKata'

The concept of the Monopoly *Katakana* game media 'MonoKata' is to present a learning tool and provide practice questions or *renshuu*, especially in the learning of *Katakana* vocabulary writing. The purpose of this study was to describe the influence of the Monopoly *Katakana* game media 'MonoKata' on the ability to write *Katakana Meishi* vocabulary in class X students of SMA Negeri 1 Grati Pasuruan as well as student responses to the Monopoly *Katakana* game media 'MonoKata'.

This research is a quantitative research. The type of approach used in this study uses the *True Experimental Design* approach because it uses two research subjects that are compared and given different treatments. The sample of this research was class X students of 33 students and X science 1 of 35 students, while to determine between the control class and the experimental class the lottery method was used so that the results of the experimental class were class X language, while the control class is class X IPA 1.

The results of this study are that the Monopoly *Katakana* game media 'MonoKata' does not have a significant effect. Then the results of the questionnaire data analysis of student responses about the Monopoly *Katakana* game media 'MonoKata' has a positive response.

From these results it can be concluded that there is no significant difference between the learning outcomes of Class X Science 1 students and Class X languages on the ability to write *Katakana Meishi* vocabulary. Furthermore, from the results of the questionnaire analysis of student responses to the use of the Monopoly *Katakana* game media 'MonoKata', as many as 90% of students stated that the use of the Monopoly *Katakana* game media 'MonoKata' was interesting and fun. Then it can be concluded that the use of the Monopoly *Katakana* game media 'MonoKata' on the ability to write the *Katakana Meishi* vocabulary gets a good or positive response.

Keywords: Monopoly *Katakana* 'MonoKata' Game, *Katakana Meishi* Vocabulary.



Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli *Katakana* ‘MonoKata’ terhadap Kemampuan Menulis Kosakata *Katakana Meishi*

PENDAHULUAN

Pada keterampilan berbahasa, ada empat komponen yang harus dimiliki dan saling berkesinambungan yaitu, keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan menulis (*writing skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), Tarigan (1994: 1). Keterampilan tersebut adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan, artinya saling berkaitan satu sama lain. Keterampilan menulis, memerlukan latihan berulang-ulang agar keterampilan menulis menjadi semakin baik, karena pada dasarnya menuangkan ide dalam bentuk tulisan tidak semudah ketika menuangkannya dalam bentuk lisan atau penjelasan, Rusmiyati (2016:101).

Belajar bahasa Jepang tidak terlepas dari kegiatan menulis sehingga keterampilan menulis sangat dibutuhkan bagi pembelajar. Huruf yang digunakan dalam sistem penulisan bahasa Jepang terdiri dari *Kanji*, *Hiragana*, *Katakana*, dan *Roomaji* (huruf latin), Soepardjo (2012: 53). SMA Negeri 1 Grati Pasuruan merupakan salah satu SMA Negeri di Pasuruan yang terdapat mata pelajaran bahasa Jepang untuk kelas X, XI, dan XII. Di SMA Negeri 1 Grati Pasuruan siswanya memiliki kesulitan terhadap penguasaan huruf bahasa Jepang khususnya dalam keterampilan menulis *Katakana* sehingga menyebabkan terjadinya kesalahan penulisan. Faktor yang mempengaruhi peserta didik dalam melakukan kesalahan penulisan kosakata *Katakana* seperti, tidak semua kosakata bahasa Indonesia memiliki huruf dalam bahasa Jepang, gabungan kata dalam huruf *Katakana* cukup sulit, Suciwati (2018: 3).

Berdasarkan hasil wawancara *pra*-penelitian pada tanggal 18 februari 2019 dengan guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Grati Pasuruan, minat siswa kelas X terhadap bahasa Jepang cukup bagus meskipun harus diberi motivasi yang lebih. Pada siswa kelas X bahasa siswanya ada kesulitan terhadap kegiatan belajar bahasa Jepang, terutama dalam penguasaan kosakata *Katakana*. Selanjutnya dijabarkan oleh Sundus *sensei* guru bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Grati, kesulitan siswa terhadap pembelajaran

bahasa Jepang ialah siswa kesulitan mempelajari hurufnya terutama pada huruf *Katakana*. Siswa dapat membaca dengan lancar kosakata *Katakana*, namun tidak dalam menulis kosakata *Katakana*. Kesalahan yang sering terjadi seperti kesalahan dalam pelafalan panjang menggunakan simbol “—” (*Chōon*) dalam contoh kosakata seperti “スカート” ditulis dengan “スカアト”, kemudian kesalahan dalam memilih huruf ヤ、ユ、ヨ kecil atau (*yōon*) dalam penggabungan huruf, misalnya dalam contoh kosakata seperti “コンピューター” ditulis dengan “コンプウタア”, dan kesalahan memilih huruf ejaan asal bahasa asing misalnya dalam contoh kosakata “パーティー” ditulis dengan “パーチー”, ini berdasarkan hasil wawancara *pra*-penelitian oleh Sundus *sensei* guru bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Grati Pasuruan pada pertanyaan wawancara butir ke-6 “(jika kemampuan menulis) kesalahan seperti apakah yang dilakukan oleh siswa dalam menulis huruf bahasa Jepang?”. Setelah melakukan wawancara *pra*-penelitian, disebarkan angket kebutuhan siswa pada kelas X bahasa SMA Negeri 1 Grati Pasuruan pada tanggal 18 februari 2019.

Hasil angket *pra*-penelitian kelas X bahasa SMA Negeri 1 Grati Pasuruan, yaitu sebanyak 3% siswa menjawab sangat setuju dari butir pertanyaan angket “saya masih kesulitan dalam menulis *Katakana*”, kemudian sebanyak 65% siswa menjawab setuju, 21% siswa menjawab kurang setuju, dan sebanyak 9% menjawab tidak setuju. Angket disebarkan kepada 32 siswa kelas bahasa dari jumlah keseluruhan 33 siswa, jadi satu siswa tidak hadir saat pengisian angket dikarenakan mengikuti kelas akselerasi atau (KBC). Adanya kesulitan tersebut dikarenakan dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam latihan menulis *Katakana*, siswa hanya berlatih menulis *Katakana* dari wacana atau bacaan yang ada pada buku pembelajaran bahasa Jepang, baik dari buku *キラキラにほんご* 1 maupun *Minna No Nihongo* 1, tidak tersedianya fasilitas seperti proyektor dan LCD juga berpengaruh terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas, sehingga guru diharuskan kreatif dalam mengajar.

Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata' terhadap Kemampuan Menulis Kosakata *Katakana Meishi*

Dari permasalahan tersebut, peneliti memberi solusi berupa media permainan yang dapat membantu permasalahan siswa terkait dengan kesulitan menulis kosakata *Katakana*. Dengan adanya media permainan diharapkan siswa lebih mudah memahami materi sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Karena media permainan dapat membuat pembelajaran bahasa Jepang lebih menyenangkan.

Pada penelitian ini, digunakan sebuah media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata' yang didalamnya terdapat kosakata *Katakana Meishi*. Monopoli merupakan permainan dimana pemainnya harus mengumpulkan sebanyak mungkin kekayaan pada setiap petak di atas papan pembelian pada monopoli dengan cara pembelian, sewa, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi, Agus (2011:144). Berbeda dari konsep permainan monopoli pada umumnya, konsep media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata' yaitu menyajikan sarana belajar dan menyediakan soal latihan atau *renshuu*, khususnya pada pembelajaran menulis kosakata *Katakana*. Isi materi dalam media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata' yaitu dua jenis kosakata *Meishi* yaitu *Futsuu Meishi* (普通名詞) dan *Koyuu Meishi* (固有名詞) yang ada pada buku にほんご 1 dan キラキラにほんご 1. Kosakata *Katakana Meishi* yang digunakan pada buku にほんご 1 ada tiga tema yaitu tema 1 (bunyi dan huruf bahasa Jepang), 3 (lingkungan kehidupan sekolah), dan tema 4 (kehidupan keluarga). Kosakata *Katakana Meishi* yang digunakan pada buku キラキラにほんご 1 ada tiga tema yaitu 5(りょうりができます), 10 (きょうしつにちずがあります), dan tema 11(すいようびにパティックをきます), (dalam skripsi Kurniawati, Afita 2018: 5)

Kemudian tujuan penelitian dijabarkan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pengaruh penggunaan media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata' terhadap kemampuan menulis kosakata *Katakana Meishi* siswa kelas X bahasa SMA Negeri 1 Grati Pasuruan tahun ajaran 2018/2019.

2. Mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata' terhadap kemampuan menulis kosakata *Katakana Meishi* siswa kelas X bahasa SMA Negeri 1 Grati Pasuruan tahun ajaran 2018/2019.

Media dikatakan sebagai suatu pembelajaran yang bertujuan untuk saling mendapat informasi, sehingga awalnya tidak tahu menjadi tahu, Wiarto (2016:3). Sedangkan media pembelajaran adalah sebuah alat bantu berupa fisik dan non fisik yang memang digunakan sebagai penyalur antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, Musfiqon (2012:28). Maka dari definisi di atas, dapat dikatakan bahwa kegiatan belajar mengajar tidak terlepas dari penggunaan media, oleh karena itu dalam proses pembelajaran diperlukan media yang menarik dan inovatif, Julaikah (2017:121). Sehingga pada penelitian ini, peneliti menggunakan media permainan Monopoli *Katakana* 'Monokata' terhadap kemampuan menulis kosakata *Katakana Meishi* siswa kelas X bahasa SMA Negeri 1 Grati Pasuruan. Permainan adalah suatu bentuk analisis terhadap perilaku di dalam sebuah permainan tentang pemilihan keputusan pada masing-masing individu dalam tindakan mengambil keputusan, berkata, untuk nantinya ditarik kesimpulan sebagai sebuah pembelajaran bagi dirinya sendiri, Dananjaya (2013: 166).

Monopoli merupakan permainan dimana pemainnya harus mengumpulkan sebanyak mungkin kekayaan pada setiap petak di atas papan pembelian pada monopoli dengan cara pembelian, sewa, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi, Agus, Agus (2011:144). Berbeda dari konsep permainan monopoli pada umumnya, konsep media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata' yaitu menyajikan sarana belajar dan menyediakan soal latihan atau *renshuu*, khususnya pada pembelajaran menulis kosakata *Katakana*.

Keterampilan menulis adalah bagian dari keterampilan berbahasa yang memiliki sifat produktif, menghasilkan sesuatu, memberi, bahkan menyampaikan, Sudjianto (2010:138). Selanjutnya Rusmiyati dalam jurnal *online*-nya (2016:101)

Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata' terhadap Kemampuan Menulis Kosakata *Katakana Meishi*

mengemukakan bahwa keterampilan menulis merupakan keterampilan terakhir setelah keterampilan berbahasa lainnya (mendengar, berbicara, membaca) yang harus dikuasai oleh para peserta didik, dan tergolong sulit untuk dilakukan. Selanjutnya Sasanti (2015:53) mengemukakan bahwa bahasa Jepang diketahui sebagai bahasa yang memiliki beragam jenis huruf, tetapi memiliki sedikit jenis bunyi. Komponen ini merupakan bagian yang dianggap sulit oleh pembelajar, munculnya anggapan seperti itu disebabkan karena terlalu banyak huruf, terutama *Kanji*.

Kosakata atau *Goi* (語彙) adalah suatu aspek dalam kebahasaan yang harus dikuasai untuk tercapainya kelancaran berkomunikasi pada bahasa Jepang, dalam lisan maupun tulis, Sudjianto dan Ahmad Dahidi, (2004:97). *Katakana* menurut Soepardjo (2012:73) ialah huruf yang dibentuk dari hasil penyingkatan bagian-bagian *Kanji* tertentu. *Katakana* biasanya digunakan dalam penulisan kata serapan. *Meishi* (Nomina) adalah sebuah kelas kata dipadankan dengan seseorang, sebuah benda atau hal lain yang dijadikan benda (dibendakan) di luar bahasa yang bisa ditunjuk dengan kata "itu", Soepardjo (2012:129).

Dalam penelitian akan difokuskan pada *Futsuu Meishi*, dan *Koyuu Meishi* saja. Kosakata *Futsuu Meishi* terdiri dari nama benda, dan kosakata *Koyuu Meishi* terdiri dari nama Negara dan nama-nama kota di Indonesia pada buku にほんご 1 dan にほんごキラキラ 1.

Kosakata *Katakana Meishi* yang digunakan pada buku にほんご 1 ada tiga tema yaitu tema 1 (bunyi dan huruf bahasa Jepang), 3 (lingkungan kehidupan sekolah), dan tema 4 (kehidupan keluarga). Kosakata *Katakana Meishi* yang digunakan pada buku にほんごキラキラ 1 ada tiga tema yaitu 5 (りょうりができます), 10 (きょうしつにちずがあります), dan tema 11 (すいようびにバティックをきます), (dalam skripsi Kurniawati, Afita 2018: 5)

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *True Eksperimental Design* (eksperimen yang dianggap sudah baik),

dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. *True Eksperimental Design* adalah jenis eksperimen yang dianggap sudah memenuhi syarat penelitian, syarat tersebut ialah ada kelompok yang harus dibandingkan, dimana kelompok tersebut diberi perlakuan yang berbeda tetapi tetap mendapat pengamatan, Arikunto (2013:125).

Penerapan pada penelitian ini adalah kelompok yang dijadikan pembanding yaitu kelas X bahasa sebagai kelas eksperimen yang mendapat perlakuan berupa penggunaan media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata', dan kelas X IPA 1 sebagai kelas kontrol yang mendapat perlakuan berupa penggunaan metode drill, metode tanya jawab, dan metode diskusi.

Populasi penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Grati Pasuruan tahun ajaran 2018/2019, Sedangkan sampel penelitian adalah siswa kelas X bahasa yang berjumlah 33 siswa dan X IPA 1 yang berjumlah 35 siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah tes dan angket. Pada penelitian ini jenis tes yang diberikan adalah berupa tes uraian dan bentuk tes berupa tes subjektif dan objektif. Jenis angket adalah angket tertutup dimana responden bisa langsung memilih jawabannya. Bentuk angket adalah *check list*, dimana responden hanya perlu menambahkan tanda *check*(√) pada kolom yang sesuai.

Selanjutnya pengumpulan data, Tahap-tahapnya dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap Validasi Instrumen. Semua instrumen penelitian akan divalidasi kepada dosen bahasa Jepang (UNESA) yaitu instrumen test *pre-test* dan *post-test*, dan angket respon siswa
2. Uji Validitas Instrumen Item soal tentang kemampuan menulis kosakata *katakana meishi*, dibutuhkan agar soal yang digunakan valid dan layak digunakan dalam penelitian.
3. Uji Reliabilitas
Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan dua teknik uji reliabilitas yaitu menggunakan rumus Spearman-Brown atau teknik belah dua dan rumus K-R 20

Selanjutnya analisis data dalam penelitian, Tahap-tahapnya dijabarkan sebagai berikut:

Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata' terhadap Kemampuan Menulis Kosakata *Katakana Meishi*

1. Menghitung Uji Normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji Normalitas bertujuan untuk melihat apakah data pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol sudah berdistribusi normal atau tidak menyimpang.
2. Kemudian jika data pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol sudah berdistribusi normal atau tidak menyimpang, maka dilanjutkan menghitung *t-signifikansi* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perhitungan *t-signifikansi* bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi *post-test*.
3. Selanjutnya menghitung *t-test* perbedaan *mean* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perhitungan *t-test* bertujuan untuk mengetahui bagaimana perbedaan proses hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diberi perlakuan berbeda yaitu, kelas kontrol dengan metode drill, metode tanya jawab, dan metode diskusi, kelas eksperimen dengan penggunaan media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata'.
4. Selanjutnya Analisis data angket respon siswa. Untuk mengetahui hasil dari jawaban angket respon siswa mengenai penggunaan media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata', maka akan dianalisis dan selanjutnya akan dilakukan pengambilan keputusan dengan cara menghitung data angket dengan rumus $P = \frac{f}{n} \times 100\%$. Jika tanggapan siswa $\geq 61\%$ dapat dinyatakan bahwa respon siswa terhadap media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata' adalah positif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama dua kali pada setiap kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan waktu masing-masing 4x45 menit per pertemuan, dan dilaksanakan pada tanggal 18 dan 25 April 2019. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh dan respon dari media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata' terhadap kemampuan menulis

kosakata *KatakanaMeishi* siswa kelas X bahasa

Pada pertemuan pertama di kelas X bahasa, *pre-test* diberikan di awal pembelajaran bahasa Jepang. Tujuan diberikan *pre-test* yaitu untuk melihat bagaimana kemampuan awal siswa sebelum diberi media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata', selanjutnya pada kegiatan belajar mengajar siswa diperkenalkan dengan teknik permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata'. Kemudian untuk kelas X IPA 1, *pre-test* juga diberikan di awal pembelajaran bahasa Jepang, selanjutnya pada kegiatan belajar mengajar menggunakan metode diskusi dan tanya jawab.

Pada pertemuan kedua di kelas X bahasa, siswa melanjutkan permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata'. Kemudian di akhir pembelajaran siswa diberi *post-test* untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberi perlakuan dengan media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata'. Sedangkan di kelas X IPA 1 siswa di drill dengan metode drill. Pada metode drill digunakan model pembelajaran *Round Club* atau *Keliling Kelompok*, kemudian di akhir pembelajaran siswa diberi *post-test* untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberi perlakuan dengan metode drill, metode tanya jawab, dan metode diskusi. Selanjutnya pada kelas X bahasa disebarkan angket respon siswa terhadap penggunaan media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata'.

Data penelitian diperoleh dari nilai *pre-test* dan *post-test* kedua kelas. Setelah data nilai *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelas dihitung, kemudian dilakukan uji normalitas, uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah nilai pada kedua kelas sudah berdistribusi normal atau menyimpang. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas, diperoleh nilai χ^2 hitung kelas kontrol adalah 0,186, dan χ^2 tabel 13,3, atau χ^2 hitung (0,18) < χ^2 tabel (13,3), sehingga ditarik kesimpulan bahwa data berdistribusi normal atau tidak menyimpang. Kemudian diperoleh nilai χ^2 hitung kelas eksperimen χ^2 adalah -0,54, dan χ^2 tabel 13,3, atau χ^2 hitung (-0,54) < χ^2 tabel (13,3), sehingga data berdistribusi normal atau tidak menyimpang.

Selanjutnya dilakukan perhitungan *t-signifikansi*. Perhitungan tersebut bertujuan

Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata' terhadap Kemampuan Menulis Kosakata *Katakana Meishi*

untuk mengetahui efektivitas kelas kontrol setelah diberi *post-test* dengan perlakuan menggunakan metode drill, metode tanya jawab, dan metode diskusi. Dari perhitungan yang sudah dilakukan, didapatkan hasil t (kelas kontrol) = $-0,66 < (t \text{ tabel}) = 1,70$, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara $Mean_{pre}$ dan $Mean_{post}$ pada kelas kontrol. Sedangkan pada kelas eksperimen, didapatkan hasil t (kelas eksperimen) = $5,43 > (t \text{ tabel}) = 1,70$, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara $Mean_{pre}$ dan $Mean_{post}$ pada kelas eksperimen.

Sehingga dari pembahasan diatas dapat ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran kosakata *Katakana Meishi* di kelas kontrol tidak efektif, hal ini dibuktikan dengan adanya hasil belajar yang tidak signifikan pada kelas kontrol. Sedangkan di kelas eksperimen, kegiatan pembelajaran kosakata *Katakana Meishi* efektif, hal ini dibuktikan dengan adanya hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen.

Selanjutnya dilakukan perhitungan *t-test*. Perhitungan *t-test* bertujuan untuk melihat perbedaan (*Mean*) proses hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diberi perlakuan berbeda yaitu, kelas kontrol dengan metode drill, metode tanya jawab, dan metode diskusi, sedangkan kelas eksperimen dengan penggunaan media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata'.

Dari perhitungan yang sudah dilakukan, didapatkan hasil nilai *t-test* = $-5,64$, sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak karena $t\text{-test} = -5,64 < 1,67 < 2,39$. Maka diperoleh kesimpulan pada proses hasil belajar siswa di kelas kontrol dan di kelas eksperimen tidak memiliki perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan menulis kosakata *Katakana Meishi*.

Kemudian hasil analisis angket respon siswa terhadap penggunaan media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata' pada kelas eksperimen, menunjukkan bahwa dari 30 siswa, sebanyak 84,6% siswa menyatakan bahwa penggunaan media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata' membantu siswa menulis kosakata *Katakana Meishi* dengan benar dan tepat, penerapan media

permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata' mudah diaplikasikan dalam belajar bahasa Jepang, khususnya dalam menulis kosakata *Katakana Meishi* sebanyak 90%, dan penggunaan media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata' menarik dan menyenangkan sebanyak 90%. Sehingga dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata' terhadap kemampuan menulis kosakata *Katakana Meishi* mendapat respon yang baik atau positif.

DISKUSI PENELITIAN

Penelitian ini meneliti pengaruh penggunaan media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata' terhadap kemampuan menulis kosakata *Katakana Meishi* pada siswa kelas X bahasa dan respon siswa terhadap penggunaan media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata'. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa penggunaan media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata' tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menulis kosakata *Katakana Meishi*. Pada perhitungan *t* signifikansi kelas kontrol didapatkan hasil $t = -0,66 < (t \text{ tabel}) = 1,70$, dan pada kelas eksperimen $t = 5,43 > (t \text{ tabel}) = 1,70$.

Sehingga jika dilihat dari perhitungan tersebut maka hipotesis haruslah diterima atau H_0 ditolak maka H_1 diterima dengan anggapan sementara adalah adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata' terhadap kemampuan menulis kosakata *Katakana Meishi*. Namun dilihat pada perhitungan *t-test* didapatkan hasil $t\text{-test} = -5,64 < 1,67 < 2,39$ yang berarti H_0 diterima dan H_1 ditolak artinya tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan media permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata' terhadap kemampuan menulis kosakata *Katakana Meishi*.

Kemudian pada perolehan data nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol, nilai *pre-test* lebih besar dari nilai *post-test*, dan pada perolehan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen, nilai *pre-test* lebih kecil dari nilai *post-test*. Kecuali pada 4 orang siswa mendapat penurunan nilai pada *post-test*nya. Hal ini dikarenakan

Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli *Katakana* ‘MonoKata’ terhadap Kemampuan Menulis Kosakata *Katakana Meishi*

banyak aspek yaitu, dilihat dari minat mempelajari bahasa Jepang. Berdasarkan hasil wawancara dengan 4 orang responden tersebut, pada pertanyaan wawancara butir ke-1 “*Bagaimana minat anda terhadap bahasa Jepang?*”.

Jawaban dari keempat responden tersebut hampir sama yaitu tidak terlalu minat terhadap bahasa Jepang. Hal ini disebabkan karena bahasa Jepang merupakan mata pelajaran yang sulit dipelajari terutama pada hurufnya. Selanjutnya dilihat dari gaya belajar siswa dalam mempelajari bahasa Jepang. Pada pertanyaan wawancara butir ke-2 “*Bagaimana gaya belajar anda dalam belajar bahasa Jepang?*”. Pada pertanyaan ini, sebagian responden menjawab bahwa gaya belajar mereka dengan cara belajar dari internet misalnya, melihat *anime* dan belajar bahasa Jepang dari *youtube*. Kemudian responden lainnya menjawab bahwa gaya belajar mereka dengan cara perbanyak latihan menulis huruf Jepang dan belajar dari buku paket siswa.

Kemudian dilihat dari intensitas waktu dalam mempelajari bahasa Jepang. Pada pertanyaan wawancara butir ke-3 dan ke- 4 “*Berapa kali dalam seminggu anda belajar bahasa Jepang?*”, dan “*Butuh berapa jam dalam sehari anda belajar bahasa Jepang?*”. Pada pertanyaan ini, rata-rata jawaban semua responden waktu yang diperlukan dalam seminggu untuk belajar bahasa Jepang adalah dua sampai tiga kali dalam seminggu, dan waktu yang diperlukan dalam sehari untuk belajar bahasa Jepang adalah paling sedikit 10 menit dan paling lama 1 jam. Kemudian dilihat dari faktor internal maupun eksternal yang menjadi penyebab adanya kesulitan belajar bahasa Jepang pada siswa. Pada pertanyaan wawancara butir ke-5 dan ke- 6 “*Apa faktor internal yang menyebabkan anda mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Jepang?*”, dan “*Adakah faktor eksternal yang menyebabkan anda mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Jepang? Jika iya jelaskan*”.

Pada pertanyaan ini, rata-rata jawaban semua responden dari faktor internal adalah rasa malas dari setiap responden untuk belajar bahasa Jepang, sehingga menyebabkan terjadinya

ketidapkahaman dalam penguasaan materi. Selanjutnya dari faktor eksternal sebagian responden menjawab bahwa lingkungan yang tidak kondusif dan adanya gangguan-gangguan dari luar menyebabkan mereka kurang berkonsentrasi dalam belajar bahasa Jepang.

Dapat dikatakan bahwa, pada penelitian ini sikap peneliti dalam melakukan penelitian mulai dari pelaksanaan hingga pada analisis data sudah sesuai dengan tahap-tahap melakukan penelitian yang sudah dijabarkan pada metode penelitian, meskipun hasil pada penelitian ini tidak sesuai dengan hipotesis penelitian yaitu ada pengaruh penggunaan media permainan Monopoli *Katakana* ‘MonoKata’ terhadap kemampuan menulis kosakata *Katakana Meishi* siswa kelas X bahasa, sehingga dari hasil yang sudah dijabarkan di atas, perlu adanya diskusi penelitian untuk didiskusikan.

PENUTUP

Simpulan

Setelah penelitian dilaksanakan kemudian dianalisis, didapatkan implikasi sebagai berikut:

1. Hasil perhitungan *t-test* untuk melihat perbedaan (*Mean*) proses hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, didapatkan nilai *t-test* = -5,64, sehingga H_0 diterima dan H_1 tidak diterima karena $t-test = -5,64 < 1,67 < 2,39$. Maka kesimpulannya adalah pada proses hasil belajar di kelas kontrol dan di kelas eksperimen, tidak memiliki perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan menulis kosakata *Katakana Meishi*.
2. Hasil analisis angket respon siswa terhadap penggunaan media permainan Monopoli *Katakana* ‘MonoKata’, sebanyak 90% siswa yang menyatakan bahwa penggunaan media permainan Monopoli *Katakana* ‘MonoKata’ menarik dan menyenangkan, maka dari itu disimpulkan penggunaan media permainan Monopoli *Katakana* ‘MonoKata’ terhadap kemampuan menulis kosakata *Katakana Meishi*

Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata' terhadap Kemampuan Menulis Kosakata *Katakana Meishi*

mendapat respon yang baik atau positif.

Saran

1. Bagi pengajar, alangkah baiknya dalam proses pembelajaran digunakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, misalnya penggunaan media permainan yang telah dimodifikasi untuk tujuan kegiatan belajar. Jadi pada proses belajar tidak jenuh dan membuat motivasi siswa dalam belajar bahasa Jepang semakin meningkat.
2. Bagi peneliti selanjutnya, perlu adanya penelitian lebih lanjut lagi dalam mengetahui kemampuan menulis kosakata bahasa Jepang, Selain dari kosakata *Katakana* 普通名詞 (*Futsuu Meishi*), dan kosakata *Katakana* 固有名詞 (*Koyuu Meishi*), misalnya kosakata 数詞 (*Suushi*), 形式名詞 (*Keishiki Meishi*), dan kosakata 代名詞 (*Daimeishi*).



Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli *Katakana* 'MonoKata' terhadap Kemampuan Menulis Kosakata *Katakana Meishi*

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Cahyo. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kanan Kiri Anak*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dananjaya, Utomo. 2013. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Julaikah, Dwi Imroatil. 2017. " Menghadirkan Film dalam Pembelajaran Bahasa Jerman Sebagai Bahasa Asing (*Deutsch Als Fremdsprache*)". *Jurnal Paramasastra Online*. Vol.4No.1.Hal121. (<http://jurnal.unesa.ac.id/index.php/paramasastra>)
- Kurniawati, Afita. 2018. Pengembangan Media 'Monopoli' *Katakana* (Monokata) sebagai Media Pembelajaran Kosakata *Katakana Meishi* Siswa Kelas XI IBB 2 SMA Negeri 1 Bangil Tahun Ajaran 2017/2018. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Musfiqon. 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya
- Rusmiyati. 2016. Peningkatan Kemampuan Menulis (Sakubun) Mahasiswa Bahasa Jepang Angkatan 014 A Tahun Akademik 2015-2016 Melalui Penerapan Kolaborasi Membaca-Menulis dengan Teknik Peer Reading. *Jurnal Online Disajikan dalam ASA, Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pengajarannya*. Vol. 3, 2016. Surabaya
- Sasanti, Nise Samudra. 2015. "Filosofi Huruf Jepang dalam Pembelajaran Kanji". Dalam ASA, *Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pengajarannya*. Vol. II/ September 2015. Surabaya.
- Suciwati, Uyun. 2018. Analisis Kesalahan Menulis Kosakata *Katakana Meishi* pada Siswa Kelas XI bahasa SMA Negeri 1 Grati Pasuruan Tahun Ajaran 2017/2018. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya
- Sudjiyanto & Dahidi, Ahmad. 2014. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Soepardjo, Djodjok. 2012. *Linguistik Jepang*. Surabaya: Bintang
- Tarigan, Henry Guntur. 1994. *Menulis Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa
- Wiarso, Giri. 2016. *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksita