

# Efektivitas Penggunaan Media *Dress Up Game* Dalam Pembelajaran Kosakata Kata Benda Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XI APK 1 SMK PGRI 13 Surabaya Tahun Ajaran 2016/2017

Lely Ratnawati

lely.ratnawati@mhs.unesa.ac.id

Amira Agustin Kocimaheni, S.Pd., M.Pd  
Dosen Pembimbing Skripsi dan Jurnal  
[amiraagustin@unesa.ac.id](mailto:amiraagustin@unesa.ac.id)

## Abstract

In Japanese learning vocabulary mastery is an indispensable language ability. Media *Dress Up Game* in learning the noun material vocabulary *donna fuku o kite imasuka* was used in this study. The subject matter in the chapter *donna fuku o kite imasuka* is about clothes and accessories in Japanese.

The purpose of this study was to determine the effectiveness of media *Dress Up Game* in learning Japanese vocabulary and students' responses to the use of media *Dress Up Game*. This research includes quantitative research using true experiment design because it uses a control class as a comparison. The sample selection in this study used a random sampling technique. In this study the sample used as a control class is class XI APK 2 and as an experimental class is class XI APK 1.

Based on the results of analysis and research, the results obtained  $t$  count = 6.725 greater  $t$  table 1.676. The results of these calculations indicate that the media *Dress Up Game* has a significant influence in learning the vocabulary mastery of Japanese nouns. The results of the questionnaire analysis of student responses also showed very strong criteria that the media *Dress Up Game* was interesting and fun and helped students improve their vocabulary mastery skills in Japanese noun material for *donna fuku o kite imasuka*.

**Keywords:** *Dress Up Game* media, Noun Vocabulary (*Meishi*)

## 要旨

日本語学習では語彙の習得は必須の言語能力である。この研究では、名詞素材の語彙を学習するメディアドレスアップゲーム、どんな服を着ていますかを使用した。「どんな服を着ていますか」の章の主題は、日本語の服やアクセサリについてである。

この研究の目的は、メディアドレスアップゲームの使用に対する日本語の語彙と学生の反応を学習する際のメディアドレスアップゲームの有効性を判断することでした。この研究には、対照クラスを比較として使用するため、真の実験計画を使用した定量的研究が含まれる。この研究のサンプル選択では、ランダムサンプリング手法を使用した。この研究では、コントロールクラスとして使用されるサンプルはクラス XI APK 2 であり、実験クラスとして使用されるサンプルはクラス XI APK 1 である。分析と調査の結果に基づいて、得られた結果は  $t$  カウント = 6.725 大きい  $t$  表 1.676 である。これらの計算の結果は、メディアのドレスアップゲームが日本語の名詞の語彙習得を学習するのに大きな影響を与えていることを示している。学生の回答に関するアンケート分析の結果は、メディアのドレスアップゲームが面白くて楽しいものであり、学生が日本語の名詞素材の「どんな服を着ていますか」の語彙習得スキルを向上させるのに役立つ非常に強力な基準も示した。

**キーワード:** ドレスアップゲームメディア、名詞語彙（名詞）

## PENDAHULUAN

Saat mempelajari suatu bahasa salah satu aspek yang perlu dikuasai adalah penguasaan kosakata dari bahasa yang dipelajari tersebut. Jika pemelajar tidak menguasai kosakata dari bahasa yang dipelajari tentunya akan menghambat serta menyulitkan pemelajar memahami suatu bahasa. Tarigan (1993:3) mengungkapkan bahasa adalah alat komunikasi yang dipakai oleh manusia yang merupakan salah satu fungsi dari bahasa itu sendiri.

Pra penelitian berupa wawancara dengan guru dan beberapa siswa kelas XI SMK PGRI 13 Surabaya dilaksanakan pada tanggal 5 April 2016. Berdasarkan pra penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa didalam lingkungan sekolah tersebut minat siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang sangat tinggi, tetapi minat siswa tersebut tidak ditunjang dengan alat pembelajaran yang memadai, dan juga minat siswa tersebut masih mengalami hambatan dalam pembelajaran kosakata kata benda bahasa Jepang.

Pada pembelajaran kosakata kata benda bahasa Jepang siswa kesulitan mengingat kosakata yang telah dipelajari terutama pada materi *onna fuku o kite imasuka*. Salah satu alasan siswa sulit mengingat kosakata yang telah dipelajari karena saat pembelajaran siswa hanya mendapatkan model pembelajaran yang monoton dan kurang menarik.

Pada penelitian ini digunakan media Pembelajaran sebagai upaya guru dalam membantu siswa pada saat proses pembelajaran siswa mengalami hambatan. Pada saat pra penelitian siswa menyatakan sangat tertarik belajar dengan menggunakan sebuah media permainan dan juga buku pelajaran "SAKURA 1" dimana dalam buku tersebut terdapat materi yang digunakan peneliti dalam mengaplikasikan media permainan tersebut. Media *dress up game* digunakan dalam pembelajaran penguasaan kosakata kata benda

Media *dress up game* ini untuk materi pelajaran pakaian dan aksesoris dalam bahasa Jepang atau materi *onna fuku o kite imasuka*. Media *dress up game* ini dilengkapi dengan 15 kosakata dan 15 gambar dari kosakata tersebut serta 1 gambar untuk media intinya untuk membantu siswa memahami kosakata dan mengingat kosakata yang telah dipelajari.

Pada penelitian ini Media *dress up game* digunakan pada pembelajaran dikelas guna mengatasi kesulitan siswa XI APK SMK PGRI 13 Surabaya dalam penguasaan kosakata kata benda. Media *dress up game* ini diajarkan dengan cara dijadikan sebuah permainan dimana peneliti mempersiapkan 15 kartu kosakata kata benda dan 15 gambar sesuai dengan kosakata tersebut serta 1 gambar media orang yang ditempelkan di *styrofoam*. Dalam permainan ini siswa mengambil satu kartu dan satu gambar yang sama kemudian menempelkan di *styrofoam* dan membuat pernyataan sesuai dengan kosakata yang telah diambil.

Berdasarkan latar belakang diatas, ada dua rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: yang pertama ialah bagaimanakah efektivitas penggunaan

media *dress up game* untuk pembelajaran kosakata kata benda bahasa Jepang. Sedangkan rumusan masalah yang kedua ialah bagaimanakah siswa merespon pada saat pembelajaran dengan menggunakan media *dress up game*. Penelitian bertujuan tingkat keefektivitasan serta respon siswa terhadap penggunaan media *dress up game*.

Hasil akhir yang ingin dicapai dalam penelitian yang telah dilakukan ini adalah penggunaan media *dress up game* dapat membantu siswa dalam mempelajari kosakata kata benda bahasa Jepang serta memudahkan siswa mengingat kosakata yang telah dipelajari. Selain itu juga diharapkan dapat dijadikan acuan bagi guru bahasa Jepang yang menggunakan media pembelajaran dan mengaplikasikan media tersebut dikelas.

## METODE

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen jenis rancangan murni (*True Experiment Design*). *True Experiment Design*, yaitu jenis eksperimen yang sudah baik karena telah memenuhi persyaratan. Persyaratan yang dimaksud adalah adanya kelompok lain yang tidak dikenai eksperimen dan ikut mendapat pengamatan (Arikunto, 2013:125). Kelompok lain itu disebut kelompok pembanding atau kontrol, dengan adanya kelompok kontrol maka hasil perlakuan dapat dilihat.

Metode *sample random sampling* digunakan untuk menentukan sampel pada penelitian ini, sehingga didapatkan kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai sampel penelitian. Siregar (2014:57) *sample random sampling*, merupakan teknik pengambilan sampel tanpa memperhatikan strata yang terdapat dalam populasi, sehingga pengambilan sampel dilakukan secara acak dan semua subjek yang ada dipopulasi dianggap mempunyai kemampuan yang sama. Setelah dilakukan pengambilan sampel terdapat dua kelas yang akan dijadikan objek penelitian yaitu kelas XI APK 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI APK 2 sebagai kelas kontrol.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal dan angket. Soal terdiri dari soal *pre test* dan soal *post test*. soal *pre test* menurut Nurgiyantoro (2001:65) adalah kegiatan awal yang diberikan guna untuk mengetahui kemampuan awal sebelum dilakukan pembelajaran. *Pre-test* juga bisa dimanfaatkan untuk menentukan kebijakan dalam pembelajaran. Soal yang diberikan berjumlah 24 soal, terdiri dari 10 soal uraian tentang melengkapi pertikel, 5 soal mencocokkan gambar dengan kosakata yang benar, 5 soal isian, dan 4 soal tentang mencocokkan kalimat dengan gambar yang terdapat pada tema 20 "*onna fuku o kiite imasuka*" buku Sakura I.

Sedangkan soal *Post-test* merupakan tes yang dilakukan diakhir kegiatan pembelajaran yang

bertujuan untuk mengetahui pencapaian siswa setelah kegiatan belajar dilakukan. Pada penelitian ini digunakan media *dress up game* dikelas XI APK 1 sedangkan dikelas kontrol kelas XI APK 2 digunakan media *powerpoint* dan media kartu. Soal yang diberikan berjumlah 24 soal, terdiri dari 10 soal uraian tentang melengkapi pertikel, 5 soal mencocokkan gambar dengan kosakata yang benar, 5 soal isian, dan 4 soal tentang mencocokkan kalimat dengan gambar yang terdapat pada tema 20 “*donna fuku o kiite imasuka*” buku Sakura I.

Setelah kedua kelas mendapat soal *pre test* dan *post test*, peneliti memberikan angket dikelas eksperimen. Angket menurut Arikunto (2010:194) bahwa angket merupakan beberapa soal tertulis yang diberikan oleh peneliti untuk memperoleh informasi /respon dari responden, setelah responden melakukan suatu kegiatan. Sedangkan Menurut Subandi (2007:2), menyatakan jenis angket terbagi menjadi dua yaitu, jenis angket terbuka dan tertutup. Jenis angket terbuka adalah jenis angket yang bentuk pertanyaanya berupa esai yaitu jawaban memberikan penjelasan dan uraian. Sedangkan jenis angket tertutup adalah jenis angket yang bentuk pertanyaan tidak memerlukan jawaban uraian tetapi pengisi angket memberikan jawaban dengan memilih jawaban yang telah disediakan. Pada penelitian ini angket dilakukan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh hasil belajar siswa setelah diberikan media *dress up game*. Angket diberikan dikelas XI APK 1 selaku kelas eksperimen pada penelitian ini

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan instrumen. Seperti yang dikatakan Sugiyono (2013:92), instrumen dalam penelitian kuantitatif digunakan untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini digunakan dua macam instrumen yaitu tes tulis dan kuisioner (angket). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan urutan sebagai berikut: pertama dilakukan tes pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Tes berupa *pre-test* dan *post-test*. Langkah kedua yaitu penyebaran angket dikelas eksperimen.

Ketika data sudah terkumpul dilakukan analisis data. Analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan *software SPSS 17 For windows* dengan menggunakan metode Kolmogrov-Smirnov. Langkah berikutnya setelah diketahui data berdistribusi normal dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample t-test* dengan bantuan *software SPSS 17 for windows*. tahap terakhir yang dilakukan adalah melakukan uji t yang bertujuan untuk

mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Uji Normalitas

Untuk menjawab rumusan masalah yang pertama, uji normalitas dilakukan guna untuk mengetahui hasil tes awal. Untuk mengetahui normal atau tidaknya hasil tes pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan uji normalitas (Arikunto, 2013:357). Untuk menguji normalitas data digunakan *One-Sample Kolmogrov Smirnov*, data dikatakan berdistribusi normal jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan *software SPSS 17 for windows*. Menurut Siregar (2014:153), uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui hasil data tersebut apakah berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1

Kelas	Kolmogorov-Smirnov	
	Sig	Keterangan
Pre-Test Eksperimen	1,01	Data berdistribusi normal
Post-Test Eksperimen	0,11	Data berdistribusi normal
Pre-Test Kontrol	1,12	Data berdistribusi normal
Post-Test Kontrol	1,18	Data berdistribusi normal

Data dinyatakan berdistribusi normal jika *Asymtatic Sig* lebih besar dari 0,05.

### Uji Paired Sample t-test

Untuk mengetahui apakah media tersebut efektif atau tidak saat digunakan dikelas eksperimen yaitu kelas XI APK 1 dan kelas XI APK 2 sebagai kelas kontrol dilakukan Uji *paired sample t-test*. Uji *paired sample t-test* dilakukan dengan bantuan *software SPSS 17 for windows* dan disajikan ditabel 2 dan tabel 3.

Tabel 2

Data	T	Df	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan

Nilai <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> kelas kontrol	6,321	27	0,000	Terdapat perbedaan
--	-------	----	-------	--------------------

Berdasarkan tabel diatas dihasilkan t hitung 6,321 sedangkan t tabel 1,703. Berdasarkan hasil diatas dapat ditarik kesimpulan  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara *Mpre* dan *Mpost* dikelas kontrol

Tabel 3

Data	T	Df	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Nilai <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> kelas eksperimen	7,274	27	0,000	Terdapat perbedaan

Berdasarkan tabel diatas dihasilkan t hitung 7,247 sedangkan t tabel 1,703. Berdasarkan hasil diatas dapat ditarik kesimpulan  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara *Mpre* dan *Mpost* dikelas eksperimen.

Diagram 1 Angket Pernyataan 1

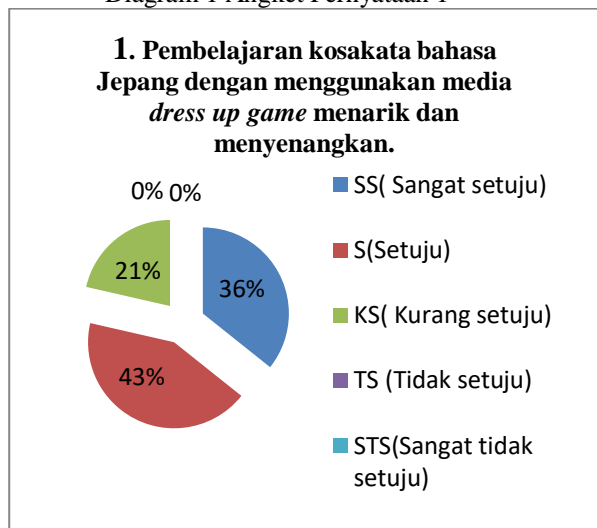


Diagram 2 Angket Pernyataan 2

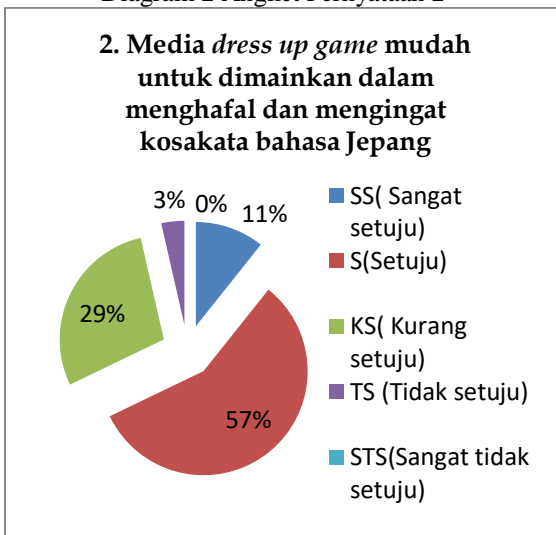


Diagram 3 Angket Pernyataan 3

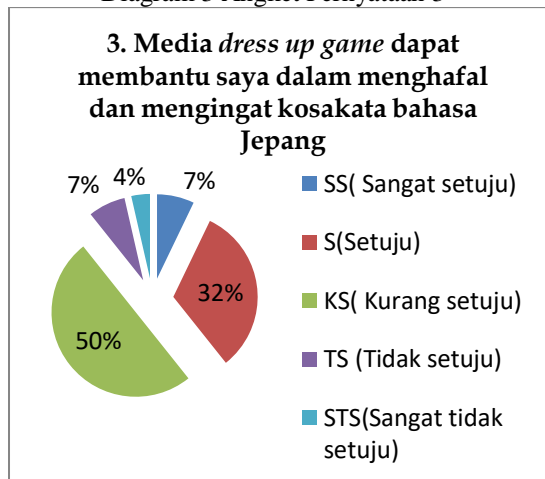


Diagram 4 Angket Pernyataan 4

**4. Media *dress up game* lebih efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang**

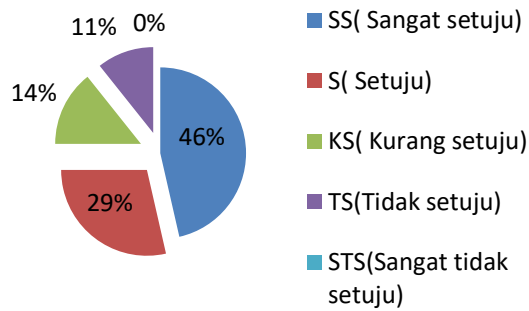


Diagram 5 Angket Pernyataan 5

**5. Media *dress up game* dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk menghafal kosakata bahasa Jepang**

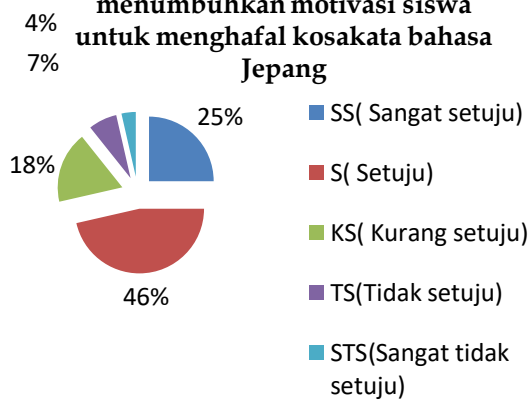


Diagram 7 Angket Pernyataan 7

**7. Penggunaan media *dress up game* dapat membantu siswa memahami kosakata bahasa Jepang dengan lebih mudah**

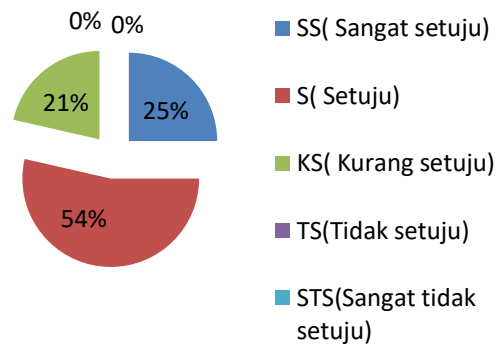
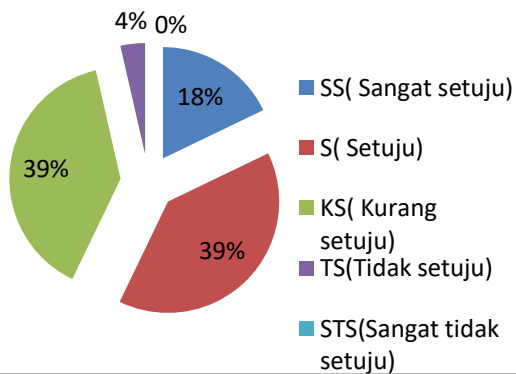


Diagram 6 Angket Pernyataan 6

**6. Media *dress up game* dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang**



Setelah semua jawaban siswa dihitung dan dianalisis dihasilkan rata-rata butir pernyataan pertama tentang pembelajaran kosakata kata benda dengan menggunakan media *dress up game* menghasilkan presentase sebesar 82,85% dengan kriteria sangat kuat. Pernyataan kedua tentang media *dress up game* mudah dimainkan sehingga memudahkan siswa dalam menghafal dan mengingat kosakata kata benda menghasilkan presentase sebesar 75% dengan kriteria kuat. Pernyataan ketiga tentang media *dress up game* dapat membantu dalam menghafal kosakata menghasilkan presentase sebesar 66,42% dengan kriteria kuat. Pernyataan keempat tentang media *dress up game* lebih efektif dipakai saat pembelajaran menghasilkan presentase sebesar 81,42% dengan kriteria sangat kuat. Pernyataan kelima tentang media *dress up game* bisa menumbuhkan motivasi siswa dalam menghafal kosakata kata benda menghasilkan presentase 74,28% dengan kriteria kuat. Pernyataan keenam tentang media *dress up game* dapat meningkatkan kemampuan

penguasaan kosakata kata benda menghasilkan presentase 72,85% dengan kriteria kuat. Pernyataan ketuju tentang penggunaan media *dress up game* dapat membantu siswa memahami kosakata kata benda menghasilkan presentase 79,28% dengan kriteria kuat.

Setelah semua data yang telah dianalisis dan telah disajikan diatas dapat ditarik kesimpulan dalam penggunaan media *dress up game* hasil menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut berdampak positif bagi siswa. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dengan hasil rata-rata angket menunjukkan kriteria kuat dan sangat kuat

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Sesuai dengan pembahasan diatas disimpulkan beberapa poin yaitu:

1. Penggunaan media *dress up game* efektif digunakan dalam pembelajaran penguasaan kosakata kata benda bahasa Jepang, hal tersebut sudah menjawab rumusan masalah yang pertama. Hal ini dibuktikan setelah dilakukannya uji hipotesis yang menghasilkan hipotesis awal yang menyatakan penggunaan media *dress up game* efektif pada penguasaan kosakata kata benda bahasa Jepang diterima.
2. Hasil perhitungan angket siswa menunjukkan reaksi sangat positif hal tersebut sudah bisa menjawab rumusan masalah kedua. Pernyataan ini dibuktikan dengan hasil rata-rata angket berkriteria kuat (60%-80%) dan sangat kuat (81%-100%)

### **Saran**

Setelah selesai dilakukan penelitian yang dilakukan di SMK PGRI 13 Surabaya, peneliti memberikan masukan yaitu sebagai berikut:

#### **a. Bagi guru**

Penggunaan media *dress up game* bisa dijadikan salah satu media pembelajaran dalam suatu pembelajaran. Tetapi dalam penggunaan media ini sebaiknya guru lebih mengkondisikan kelas agar dalam proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif .

#### **b. Bagi siswa**

Permainan *dress up game* dapat dimainkan siswa didalam kelas maupun diluar kelas dan dalam pengawasan serta bimbingan dari guru teman sekelas maupun kakak kelas.

#### **c. Bagi peneliti lain**

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber atau pedoman untuk penelitian yang akan datang. Peneliti menyarankan untuk penelitian yang akan datang sebaiknya media ini diuji cobakan di sekolah SMA dengan materi yang sama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Nursalim dkk.2007. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa Universitas Press
- Rahayu, Resti Annisa. 2009. *Penggunaan Media Dress Up Game Dalam Penguasaan Huruf Hiragana dan Katagana Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMA 9 Semarang*.
- Retnani.2016. Bermain Peran Dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang. *Jurnal ASA*,(Online), Vol 3, (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view.2542> diakses pada 18 Juli 2018)
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rusmiyati. 2016. "Peningkatan Kemampuan Menulis (Sakubun) Mahasiswa Bahasa Jepang Angkatan 2014 A melalui Penerapan Kolaborasi Membaca-Menulis dengan Teknik *Peer Reading*". ASA. Vol 3: hal 100-124
- Siregar, Sofyan. 2014. *Statistik Parametrik untuk Pendekatan Kuantitatif*. Jakarta: Bumi
- Soepardjo, Djodjok. 2012. *Linguistik Jepang*. Surabaya: Bintang.
- Subandi.2007. "Pengelolaan dan Pengolahan Data Angket dalam Penelitian Bahasa". Makalah disajikan dalam *international symposium and workshop*, Unesa Surabaya,15-16 Desember
- Sugiyono.2013.*Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung:CV Alfabeta Aksara.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Tarigan, Henry Guntur. 1993. *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
- Pratita, Ina Ika. 2017. Pengembangan Model *Cooperative Integrated Reading And Composition* (Circ) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman (*Dokkai*) Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Negeri Surabaya.*Jurnal ASA*, (Online), Vol 4
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arselia, Ayu Devi. 2013. *Efektivitas Media Permainan Dress Up Game Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Prancis Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Klaten*. (Online), ([lib.unnes.ac.id](http://lib.unnes.ac.id),di akses pada tanggal 17 November 2017)
- Arsyad,Azhar.2009. *Media Pembelajaran* .Jakarta: Rajawali Pers.
- Dunne, Richard. 1996. *Pembelajaran Efektif* (terjemahan). Jakarta: Grasindo
- Fanani, Urip Zaenal. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Nijjukugo (Dua Pasang Kanji) dalam Novel Yukiguni (Daerah Salju) Karya Kawabata Yasunari*. *Jurnal Asa Universitas Negeri Surabaya*, Vol. 4 hal 111-128, (Online) (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2480/1596> diakses pada 6 Agustus 2018)
- KBBI Offline. 2016 Di akses pada tanggal 26 desember 2017 pukul 18.30 WIB
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran: (Sebuah Pendekatan Baru)*.Jakarta:Gaung Persada Jakarta Press.
- Musfiqon.2012.*Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka.

(<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2475/1591>, diakses pada tanggal 18 Maret 2019).