

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN UNO STACKO UNTUK PENGUASAAN KOSAKATA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG LEVEL DASAR

Dina Ainis Syifa'

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
dinasyifa16020104060@mhs.unesa.ac.id

Dra. Parastuti, M.Pd., M.Ed.

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

Abstract

The purpose of this study are: 1) describe the steps in the application of Japanese vocabulary learning using Uno Stacko media, 2) describe the advantages and 3) describe the weaknesses of Uno Stacko game media when applied in Japanese learning. The method used in this research is library research. Data collection techniques used in this study are documentation techniques with the study of literature that is gathering information from a variety of reference sources in the form of scientific literature relating the variables in this study. Data analysis techniques using secondary data analysis methods through the results of previous research in the form of theses, articles, and papers based on the theme of this study. The results of this study can be seen that the application of learning by using Uno Stacko Japanese vocabulary media games is done with the following short steps: 1) Division of groups. 2) Explanation of the rules and how to play Uno Stacko game media. 3) Students start doing learning activities according to the rules of the game and instructions from the teacher. 4) The teacher as a time controller and student activities so that the activities run according to the learning scenario and students remain conducive to follow the course of activities properly and correctly. The advantages of Uno Stacko game media are that it can increase student motivation, improve students' cognitive abilities or knowledge, encourage students to be more active in learning activities, and improve social skills. While the weaknesses they have are that the classroom atmosphere is poorly controlled, the making of it consumes a considerable amount of time, energy, and cost, and allows students to become less focused with the learning objectives.

Keywords: learning media, Uno Stacko game, vocabulary mastery

要旨

この研究の目的は、1) ウノスタック・メディアを使用した日本語語彙学習の適用の手順を説明し、2) 長所を説明し、3) 日本語学習に適用した場合のウノスタック・ゲーム・メディアの弱点を説明する。この研究で使用される方法は、図書館研究である。この研究で使用されるデータ収集手法は、この研究の変数に関連する科学文献の形でさまざまな参照ソースから情報を収集している文献の研究を伴う文書化手法である。本研究をテーマに、これまでの研究成果を論文・論文・論文という形で二次データ分析手法を用いたデータ分析手法である。この研究の結果は、ウノスタック日本語ボキャブラリー・メディア・ゲームを使用した学習の適用が、次の短いステップで行われていることがわかる。1) グループの分割、2) ルールの説明とウノスタック・メディアの再生方法、3) 生徒はゲームのルールと教師からの指示に従って学習活動を開始して、4) アクティビティを学習シナリオに従って実行し、生徒がアクティビティのコースを適切かつ正確にたどることができるように、タイムコントローラーとしての教師と生徒のアクティビティである。ウノスタック・ゲーム・メディアの利点は、学生のモチベーションを高め、学生の認知能力や知識を向上させ、学生の学習活動を活発にし、社会的スキルを向上させることができることである。それらが持っている弱点は、教室の雰囲気が十分に制御されていないことですが、それを作ることはかなりの時間、エネルギー、およびコストを消費し、学生が学習目的に集中することができなくなる。

キーワード: 学習メディア、ウノスタックゲーム、語彙の習得

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan saat ini terdapat perubahan paradigma proses kegiatan pembelajaran yang semula berpusat pada pengajar kemudian berorientasi pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa, guru dituntut untuk dapat menyesuaikan ketepatan strategi pembelajaran yang akan diterapkan pada pembelajaran. Menurut Fanani (2017) strategi pembelajaran adalah segala metode dan prosedur yang mengutamakan proses pembelajaran guna mencapai tujuan tertentu dengan memperhatikan unsur kejelasan tujuan dan perencanaan, menuntut adanya tindakan, keterlibatan materi pembelajaran, serta memiliki langkah-langkah atau prosedur yang harus dikerjakan secara teratur.

Bahasa Jepang sendiri merupakan mata pelajaran yang pada umumnya termasuk dalam mata pelajaran baru pada jenjang pendidikan tertentu, terutama di jenjang SMA. Sebagai pemelajar bahasa Jepang level dasar, sebelumnya mereka belum mempunyai pengetahuan dasar yang cukup mengenai bahasa Jepang sehingga bahasa Jepang masih dianggap sulit. Berangkat dari hal tersebut, peran guru sebagai fasilitator dalam memberikan kemudahan dan penyediaan sarana belajar yang dibutuhkan siswa guna meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jepang perlu ditekankan.

Namun dalam praktiknya, kegiatan pembelajaran saat ini masih sering terdapat kecenderungan di mana proses kegiatan pembelajaran hanya berpusat pada guru. Dengan kata lain pembelajaran masih didominasi oleh peran guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan. Hal tersebut dapat berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal karena seringkali muncul kesulitan yang dialami siswa saat kegiatan pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Hal tersebut dapat diketahui melalui hasil observasi dan wawancara pra-penelitian dengan guru bahasa Jepang salah satu SMA di wilayah Sidoarjo ditemukan permasalahan bahwa siswa masih kesulitan dalam pembelajaran bahasa Jepang, terutama dalam menghafal kosakata. Siswa masih kesulitan dalam menyebutkan atau lupa dengan kosakata yang sudah diajarkan. Jika dilihat berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan siswa, dari 30 siswa sebanyak 63% mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata bahasa Jepang. Sebanyak 70% kesulitan siswa terletak ketika menulis atau membaca kosakata dalam huruf Hiragana atau Katakana. Selain itu, guru juga menuturkan bahwa seringkali dalam penyampaian materi hanya dengan metode ceramah. Media pembelajaran yang sering digunakan pun hanya melalui papan tulis dan buku teks. Dari hasil pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa kurangnya variasi guru

dalam menerapkan model pembelajaran mengakibatkan siswa menjadi cepat bosan sehingga dalam menyerap atau memahami materi pembelajaran menjadi kurang maksimal.

Menurut Sutedi (2019:62) kesulitan yang ditemui dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang yang dapat dijadikan sebagai tolok ukur penguasaan kosakata bahasa Jepang adalah 1) kesulitan dalam membaca atau menulis huruf Jepang, 2) kesulitan dalam memahami makna kata terutama pada kata yang bermakna lebih dari satu, 3) kesulitan dalam membedakan makna kata dengan kata lain yang bersinonim, dan 4) kesulitan dalam menggunakan kata ke dalam konteks kalimat yang benar. Sebagai solusi untuk mengatasi berbagai kesulitan pada siswa tersebut, maka diperlukan penggunaan media pembelajaran yang efektif dengan menyesuaikan kebutuhan siswa. Dilihat dari hasil analisis angket kebutuhan siswa bahwa sebanyak 97% siswa menjawab “setuju” bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Menurut Iskandarwassid dan Sunendar (2009:24-25) keberhasilan suatu program pembelajaran bergantung pada keefektifan dan ketepatan pemilihan media yang digunakan oleh pengajar, bukan bergantung dari canggih atau tidaknya media yang digunakan. Melalui pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk memenuhi kebutuhan siswa juga akan membantu memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa secara maksimal, efektif, dan efisien.

Media Pembelajaran

Menurut Briggs (dalam Sadiman dkk., 2014:6) media adalah seluruh bentuk media fisik untuk menyampaikan materi serta dapat memotivasi siswa untuk belajar. Sedangkan menurut Munadi (2008:8) media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan sebagai distributor pesan dari sumber belajar kepada siswa yang dirancang untuk menumbuhkan suasana belajar sehingga siswa dapat berpartisipasi secara efektif dan efisien dalam kegiatan belajar mereka. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu sarana menciptakan lingkungan belajar sehingga pesan dari sumber belajar dapat disampaikan kepada siswa untuk mendorong mereka berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran secara aktif dan efisien..

Arsyad (2016:29) berpendapat bahwa penggunaan media memiliki manfaat praktis yaitu: 1) media pembelajaran bisa memudahkan penyampaian pesan dan informasi sehingga mampu memperoleh peningkatan pada proses dan hasil belajar. 2) media pembelajaran mampu menumbuhkan minat belajar, menciptakan hubungan secara langsung antara siswa dan lingkungan,

serta memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minat yang dimiliki, dan 3) media pembelajaran mampu menjadi solusi dari keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Permainan Uno Stacko

Menurut Sadiman dkk. (2014:76) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan karena elemen kompetitifnya sehingga terjadi keterlibatan secara aktif pada peserta didik dalam belajar. Dengan demikian, diperlukan suatu cara untuk mengkolaborasikan suatu permainan dengan unsur pembelajaran agar dapat dimanfaatkan sebagai media atau alat peraga pembelajaran. Hal tersebut sependapat dengan Ismail (2009:113) bahwa permainan yang bersifat edukatif adalah suatu permainan yang dimainkan dengan tujuan untuk mencari kesenangan dan kepuasan serta mampu mendidik dan meningkatkan kecakapan berbahasa, berpikir, dan sosialisasi siswa terhadap lingkungannya.

Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan siswa, sebanyak 93% siswa menjawab “setuju” bahwa media permainan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Jepang. Sebanyak 90% siswa menjawab “setuju” bahwa dengan menggunakan media permainan, berlatih menghafal kosakata bahasa Jepang akan menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik belajar menggunakan media permainan.

Jenis permainan yang populer dan dianggap banyak diminati oleh semua lapisan masyarakat adalah permainan dalam bentuk papan atau bisa disebut dengan istilah *board game*. Permainan dalam bentuk papan misalnya ular tangga, monopoli, *scrabble*, dan lain sebagainya. Salah satu jenis permainan unik yang dapat dikembangkan untuk dijadikan alat peraga pembelajaran adalah permainan Uno Stacko.

Menurut Augustyn (2012:57-58) Uno Stacko adalah salah satu jenis berupa balok susun yang merupakan kombinasi permainan kartu Uno dan Jenga yang mana dapat dimainkan oleh dua sampai sepuluh orang pemain usia 7 tahun ke atas. Permainan Jenga adalah sebuah permainan berbentuk bangunan dengan mengambil satu persatu balok kemudian meletakkannya kembali ke susunan paling atas tanpa meruntuhkan susunan balok. Balok-balok tersebut standarnya terdiri dari 54 balok yang ditumpuk sebanyak masing-masing 3 balok secara menyilang pada tiap tingkatannya. Sedangkan kartu Uno menurut Augustyn (2012:117) adalah permainan yang terdiri dari 108 kartu berangka dan bersimbol dengan terdiri dari 5 macam warna berbeda. Cara memainkannya adalah menyamakan angka ataupun warna pada kartu yang didapat dengan kartu yang diberikan oleh pemain sebelumnya.

Dari pengertian tersebut, disimpulkan bahwa permainan Uno Stacko merupakan permainan yang terdapat balok-balok yang disusun secara vertikal dengan setiap tingkatan terdiri dari 3 balok yang ditumpuk menyilang dengan tingkatan di atas dan di bawahnya. Tujuan dari permainan ini adalah mengambil satu persatu balok dan meletakkannya ke susunan paling atas dan mempertahankannya agar susunan balok tidak roboh karena seiring berjalannya permainan susunan balok akan semakin tinggi, tidak stabil, dan akhirnya roboh.

Media permainan Uno Stacko dapat dikembangkan dengan cara mengkolaborasikan permainan Uno Stacko dan pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menyisipkan pertanyaan atau soal yang dapat melatih siswa untuk berlatih membaca atau melafalkan kosakata, menulis, mengartikan, dan membuat kalimat dari kata-kata tersebut. Dengan diterapkannya media permainan Uno Stacko untuk belajar bahasa Jepang diharapkan menjadi sarana melatih daya ingat siswa guna meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang melalui media permainan yang inovatif dan menarik.

Penguasaan Kosakata

Menurut Asano Yuriko (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009:97) menyatakan bahwa tujuan belajar bahasa Jepang adalah untuk menyampaikan dan menerima gagasan baik secara tertulis maupun lisan melalui kemampuan berbahasa Jepang yang dimiliki, salah satu aspek penunjangnya adalah penguasaan kosakata atau dalam bahasa Jepang disebut *goi*.

Menurut Sutedi (2019:62) terdapat empat hal dapat dijadikan sebagai tolok ukur penguasaan kosakata bahasa Jepang, yaitu 1) mampu membaca atau menulis huruf Jepang, 2) mampu memahami makna kata, 3) dapat membedakan makna kata dengan kata lain yang bersinonim, dan 4) mampu menggunakan kata ke dalam konteks kalimat yang benar.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Djiwandono (2008:126) bahwa penguasaan kosakata dibedakan menjadi penguasaan secara aktif-produktif dan penguasaan secara pasif-reseptif. Penguasaan kosakata secara aktif-produktif yaitu penguasaan kosakata yang dipakai oleh penutur bahasa sebagaimana mestinya dengan tidak mengalami banyak kendala dalam kegiatan berbahasa seperti dalam kegiatan berbicara dan menulis. Kemudian penguasaan kosakata secara pasif-reseptif yaitu penguasaan kosakata yang digunakan oleh pemakai bahasa guna mengetahui penuturan bahasa target, tetapi tidak dapat menggunakannya sendiri sebagaimana mestinya pada kegiatan berbahasa. Sedangkan penguasaan penulisan merupakan penyempurna dari penguasaan kosakata secara produktif dan reseptif. Seseorang dapat dikatakan sempurna dalam penguasaan

kosakata apabila ia juga mampu menguasai penulisan kosakata dengan benar dan sesuai aturan, selain dapat menggunakannya untuk merangkai kalimat.

Dengan demikian, penguasaan kosakata merupakan salah satu aspek penting dalam bahasa untuk membantu kelancaran dalam kemampuan berbahasa Jepang. Dengan kata lain tingkat penguasaan kosakata pemelajar bahasa Jepang dapat mempengaruhi keterampilan berbahasa mereka. Penguasaan kosakata yang baik akan mempermudah komunikasi menggunakan bahasa Jepang baik secara aktif maupun pasif, atau secara lisan maupun tulisan.

Kosakata Bahasa Jepang

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2009: 98), 語彙 (*goi*) atau kosakata adalah himpunan kata yang memiliki hubungan dengan bahasa tertentu atau dalam bidang bahasa tertentu. Menurut asal-usulnya, menurut Sudjianto dan Dahidi (2009: 99) kosakata Bahasa Jepang dibedakan menjadi 和語 (*wago*: kata-kata bahasa Jepang asli), 漢語 (*kango*: kata yang mengadopsi dari Cina), 外来語 (*gairaigo*: kata yang mengadopsi dari bahasa asing) dan 混種語 (*konshugo*: kombinasi dari *wago*, *kango*, dan *gairaigo*).

Menurut Sutedi (2019:63-64) kosakata yang digunakan dalam bahan ajar bahasa Jepang, secara umum dapat dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan kategori sintaksisnya, yaitu : 1) 名詞 (*meishi*: nomina), 2) 形容詞 (*keiyoushi*: ajektiva-i dan ajektiva-na) dengan menyesuaikan tingkatannya, 3) 動詞 (*doushi*: verba) dalam penggunaan sehari-hari, 4) 助詞 (*joshi*: partikel), 5) 接續詞 (*setsuzokushi*: konjungsi atau kata sambung), dan 6) 副詞 (*fukushi*: kata keterangan). Masing-masing kategori diajarkan secara bertahap.

Mengingat pentingnya penguasaan kosakata dalam bahasa Jepang seperti yang diuraikan sebelumnya, maka uraian di atas mendasari tibumblunya asumsi mengenai perlunya menerapkan variasi model pembelajaran dalam meningkatkan keinginan belajar siswa. Salah satunya menggunakan media permainan Uno Stacko. Kegiatan belajar bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan Uno Stacko akan merangsang siswa untuk belajar memecahkan masalah secara mandiri bersama kelompoknya. Siswa akan mentransformasikan gagasannya, mendiskusikannya untuk mendapatkan jawaban yang tepat berdasarkan hasil diskusi bersama kelompoknya.

Dari penjelasan di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu: 1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media Uno Stacko, dan 2) mendeskripsikan kelebihan, dan 3) mendeskripsikan

kelemahan media permainan Uno Stacko jika diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Dengan adanya kajian mengenai konsep permainan Uno Stacko sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi pengajar bahasa Jepang untuk mengembangkan media Uno Stacko sebagai salah satu media pembelajaran alternatif yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan pembelajaran siswa level dasar tentang penguasaan kosakata bahasa Jepang.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan (*library research*). Menurut Zed (2014:3) studi kepustakaan adalah susunan aktivitas yang berhubungan dengan mengumpulkan data pustaka, membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian tanpa penelitian lapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik dokumentasi dengan studi literatur yaitu mengumpulkan informasi dari berbagai macam sumber referensi berupa literatur-literatur ilmiah yang berhubungan dengan variabel atau tema penelitian ini.

Pada penelitian ini digunakan metode studi kepustakaan dengan mengkaji secara mendalam berbagai sumber referensi dari hasil penelitian skripsi, artikel, dan makalah yang relevan terkait penggunaan media permainan Uno Stacko dalam pembelajaran yang dipublikasikan dari tahun 2015-2020 baik jurnal nasional maupun internasional. Seluruh literatur kemudian diseleksi kembali disesuaikan dengan kriteria kelengkapan informasi yang ditulis mengenai langkah-langkah penerapan penggunaan media permainan Uno Stacko, kelebihan media permainan Uno Stacko dan kelemahan media permainan Uno Stacko jika diterapkan dalam pembelajaran.

Teknik analisis data menggunakan metode analisis data sekunder melalui hasil penelitian terdahulu berdasarkan tema penelitian ini. Kajian dari hasil penelitian tersebut diringkas kemudian dianalisis untuk mendapatkan informasi mengenai langkah-langkah penerapan penggunaan media permainan Uno Stacko, kelebihan media permainan Uno Stacko dan kelemahan media permainan Uno Stacko jika diterapkan dalam pembelajaran. Kemudian hasil analisis pustaka tersebut digunakan sebagai landasan guna menyusun kerangka konseptual penggunaan media permainan Uno Stacko untuk penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Jepang level dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Studi Pustaka

Berdasarkan hasil analisis dari 13 literatur yang memenuhi kriteria seleksi maka didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Virgadi (2018)

Dari hasil penelitian ini diketahui bahwa permainan Uno Stacko dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa dilihat dari hasil belajar siswa melalui rata-rata nilai post-test kelas eksperimen yaitu sebesar 80 lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu 62,5.

Kelebihan dari penggunaan media permainan Uno Stacko pada penelitian ini yaitu:

- Mampu meningkatkan daya ingat siswa pada kosakata yang sudah dipelajari karena siswa secara langsung berlatih menulis dan melafalkan kosakata dengan menjawab soal.
- Menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan karena belajar sambil bermain sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar.
- Siswa dapat secara langsung terlibat aktif untuk memainkan media permainan Uno Stacko.
- Melatih kerja sama siswa bersama kelompoknya dalam menjawab soal yang didapat.

Kelemahan dari permainan Uno Stacko jika diterapkan dalam pembelajaran pada penelitian ini yaitu keadaan kelas yang kurang terkontrol karena kurang pengawasan dari guru.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Fadlan (2015)

Dari hasil analisis tes wawancara pada penelitian ini dapat diketahui bahwa pembelajaran bermedia permainan Uno Stacko mampu membantu siswa untuk lebih aktif dalam penyampaian gagasan siswa dalam bahasa Jepang sehingga meningkatkan percaya diri siswa. Selain itu media permainan Uno Stacko menarik siswa lebih termotivasi untuk berlatih berbicara bahasa Jepang karena digunakan dalam pembelajaran.

Kelebihan dari penggunaan media permainan Uno Stacko dalam penelitian ini yaitu:

- Dapat meningkatkan kepercayaan diri pada siswa dalam penyampaian gagasannya sehingga siswa menjadi lebih aktif.
- Dapat memotivasi siswa dalam belajar karena media menarik.
- Meningkatkan rasa tanggung jawab dengan temannya untuk menyelesaikan masalah dalam menjawab soal.

Kelemahan dari permainan Uno Stacko jika diterapkan dalam pembelajaran pada penelitian ini yaitu kelas yang memiliki cukup banyak siswa membuat kondisi kelas menjadi kurang kondusif.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Anggraini (2019)

Dari hasil penelitian ini diketahui bahwa kelas eksperimen rata-rata nilai post-testnya mengalami peningkatan yaitu 89,63 lebih tinggi dari rata-rata nilai pre-testnya yaitu 72,38. Perbandingan dengan kelas kontrol hasil uji-t sebesar 0,023 dan 0,24 lebih rendah dari tingkat signifikansi yaitu sebesar 0,05 sehingga hipotesis diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat penguasaan kosakata siswa yang ditreatment dengan media permainan Uno Stacko dengan siswa yang tidak ditreatment dengan media permainan Uno Stacko.

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan Uno Stacko dalam penelitian tersebut yaitu:

- 1) Pembagian kelas menjadi 8 kelompok.
- 2) Siswa bergiliran bermain dengan mengambil balok yang berwarna atau berlabel sama dengan balok yang diambil oleh pemain sebelumnya.
- 3) Pada setiap balok terdapat gambar dan kata beserta arti dan cara pelafalannya kemudian ditulis di kertas oleh kelompoknya.

Kelebihan dari penggunaan media permainan Uno Stacko dalam penelitian ini yaitu:

- Dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata siswa.
- Siswa menjadi lebih aktif dan saling bekerja sama dengan kelompoknya untuk bersaing mendapatkan kosakata sebanyak mungkin.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Angelina (2019)

Dari hasil observasi dan wawancara pada penelitian ini, siswa merasa senang dan antusias saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan Uno Stacko karena mereka dapat bermain sambil belajar dan suasana kelas tidak membosankan.

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan Uno Stacko dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Pembagian kelas menjadi dua kelompok.
- 2) Guru menjelaskan tentang peraturan beserta cara bermain Uno Stacko.
- 3) Peraturannya yaitu pemain tidak boleh mengambil balok di tingkat 1-3 teratas, hanya boleh mengambil balok yang berada di tingkat tengah ke bawah.
- 4) Setelah mengambil balok, pemain mengambil kartu soal kemudian menjawab soal tersebut.
- 5) Pemain yang berhasil menjawab soal akan mendapatkan penghargaan, tetapi jika tidak akan mendapatkan hukuman yang sudah ditentukan di dalam permainan Uno Stacko.

6) Pemain selanjutnya harus mengambil balok yang berwarna atau berlabel sama dengan balok yang diambil oleh pemain sebelumnya.

7) Kelompok dari pemain yang pemainnya merobohkan susunan balok dinyatakan kalah.

Kelebihan dari penggunaan media permainan Uno Stacko dalam penelitian ini yaitu:

- Dapat mengembangkan daya pikir siswa melalui soal-soal yang terdapat dalam permainan
- Siswa menjadi antusias dan tertarik dalam belajar sehingga suasana kelas menjadi aktif.

Kelemahan dari permainan Uno Stacko jika diterapkan dalam pembelajaran pada penelitian ini yaitu:

- Pembuatannya menghabiskan cukup banyak biaya sehingga peneliti hanya bisa membuat 1 unit media Uno Stacko untuk satu kelas.
- Kurang efisien jika digunakan di kelas yang memiliki banyak siswa dan dengan jam pelajaran terbatas.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Hendaryati (2019)

Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa respon siswa sangat positif dilihat dari antusias sehingga membuat siswa aktif saat pembelajaran dengan media Uno Stacko. Terdapat perbedaan nilai rata-rata ketuntasan siswa kelas eksperimen yaitu sebesar 75,52 lebih besar dari kelas kontrol yaitu sebesar 54,22.

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan Uno Stacko dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Kelas dibagi menjadi 4 orang pada setiap kelompok.
- 2) Pemain mendapatkan soal yang harus dijawab dengan mencari jawabannya pada setiap balok susunan Uno Stacko. Jumlah jawaban pada setiap balok dibuat lebih banyak dari soal untuk dijadikan sebagai pengecoh jawaban.
- 3) Jika jawaban benar maka balok disimpan sebagai tanda keberhasilan pemain, tetapi jika salah balok harus diletakkan kembali di atas susunan balok.
- 4) Permainan dinyatakan berakhir jika semua soal sudah terjawab.

Kelebihan dari penggunaan media permainan Uno Stacko dalam penelitian ini adalah siswa menjadi antusias untuk berdiskusi dalam pemecahan masalah yang dilakukan sehingga dapat meningkatkan kerja sama antar siswa anggota kelompok.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Gustiasih (2016)

Dari hasil penelitian ini diketahui bahwa terdapat pengaruh pada pembelajaran konstruktivisme dengan media Uno Stacko untuk pengenalan lambang bilangan.

Kelebihan dari penggunaan media permainan Uno Stacko dalam penelitian ini yaitu:

- Membuat siswa lebih aktif karena berorientasi pada siswa sebagai pusat pembelajaran dan mengembangkan kreativitas siswa.
- Dapat meningkatkan pengetahuan dan cara berpikir siswa secara konkret sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Rizkillah (2017)

Dari hasil penelitian ini diketahui bahwa hasil evaluasi dari siswa diperoleh persentase sebesar 86,7% sehingga diambil kesimpulan bahwa media permainan Uno Stacko menurut siswa dikatakan sangat baik.

Kelebihan dari penggunaan media permainan Uno Stacko dalam penelitian ini adalah memotivasi dan mendorong siswa untuk aktif saat pembelajaran. Sedangkan kendala yang dialami peneliti adalah adanya keterbatasan biaya untuk pembuatan media.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari dan Purwandari (2018)

Dari hasil analisis respon siswa pada penelitian ini diketahui bahwa total siswa yang menjawab “senang” adalah sebesar 100%, sehingga diambil kesimpulan bahwa pembelajaran melalui penerapan permainan Uno Stacko dapat disenangi oleh siswa.

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan Uno Stacko dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Permainan dilakukan secara berkelompok
- 2) Pemain pertama mengambil balok kemudian balok tersebut diletakkan di tingkat teratas satu-persatu.
- 3) Pemain selanjutnya harus mengambil balok yang berwarna atau berangka sama dengan pemain sebelumnya dengan tetap mempertahankan susunan balok agar tidak roboh.
- 4) Pemain yang merobohkan balok dinyatakan kalah.

Kelebihan dari penggunaan media permainan Uno Stacko dalam penelitian ini yaitu:

- Mampu meningkatkan pengetahuan siswa untuk berpikir kritis terkait pembelajaran yang sudah dipelajari.
- Dapat meningkatkan motivasi siswa karena media permainan Uno Stacko disenangi oleh siswa dalam pembelajaran.
- Dapat melatih kerja sama siswa karena permainan dilakukan dengan cara berkelompok.

9. Penelitian yang dilakukan oleh Prayogo (2015)

Dari hasil perhitungan persentase jumlah skor penilaian siswa secara keseluruhan terhadap media permainan Jenga pada penelitian ini adalah 99% dan dikategorikan “Baik”. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara diketahui bahwa siswa merasa

senang dan tertarik terhadap media Jenga dan tanpa mengalami kebosanan pada waktu kegiatan pembelajaran.

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan Uno Stacko atau juga disebut dengan Jenga dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Kelas dibagi dalam kelompok yang terdiri dari 2-4 orang
- 2) Pemain pertama mengambil balok bebas tetapi tidak diperbolehkan mengambil balok di tingkatan teratas.
- 3) Setelah itu, pemain akan mendapatkan perintah yang tertera pada kartu sesuai dengan warna balok yang diambil.
- 4) Setelah menjalankan perintah, pemain menaruh kembali balok yang diambilnya ke tingkat paling atas balok.
- 5) Pemain akan mendapatkan poin 10 apabila berhasil dalam melaksanakan perintah dengan benar. Tetapi pengurangan 5 poin apabila tidak berhasil dalam melaksanakan perintah. Sedangkan pengurangan 10 poin apabila merobohkan susunan Jenga,.
- 6) Pemain dinyatakan menang jika mampu mencapai skor 500.

Kelebihan dari penggunaan media permainan Uno Stacko dalam penelitian ini yaitu:

- Dapat meningkatkan kemampuan ingatan siswa dengan cara mengingat serta memahami materi yang disediakan di kartu pengetahuan kemudian menjawab soal yang ada di kartu soal.
- Dapat meningkatkan keaktifan siswa karena media Jenga membuat siswa turut berpartisipasi langsung saat kegiatan pembelajaran serta siswa sangat antusias dalam memainkan media permainan Jenga.

Kelemahan dari permainan Uno Stacko jika diterapkan dalam pembelajaran pada penelitian ini yaitu karena media Jenga termasuk dalam media yang relatif baru, dibutuhkan penjelasan sejelas-jelasnya mengenai peraturan dan cara bermain.

10. Penelitian yang dilakukan oleh Sahathevan dan Yamat (2020)

Dari hasil penelitian ini diketahui bahwa perhitungan nilai rata-rata pre-test dan post-test siswa meningkat dengan jumlah kenaikan tertinggi sebesar 65 sedangkan kenaikan terendah sebesar 20. Hal tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar siswa meningkat signifikan setelah belajar dengan media permainan Jenga.

Kelebihan dari penggunaan media permainan Jenga dalam penelitian ini yaitu:

- Menjadikan siswa termotivasi melalui media yang menyenangkan dan menarik untuk membantu meningkatkan penguasaan kosakata siswa.
- Membantu siswa dalam memahami dan mengingat pola kalimat serta aturan tata bahasa.

11. Penelitian yang dilakukan oleh Abidin (2016)

Pada penelitian ini diketahui bahwa permainan Jenga memiliki manfaat untuk memberikan kesempatan bagi siswa dalam berlatih keterampilan berbicara bahasa Mandarin melalui berbagai perintah untuk berdialog, menggunakan ungkapan dan cara meresponnya, menjelaskan gambar, serta memperkenalkan anggota keluarga menggunakan ungkapan lisan sederhana.

Kelebihan dari penggunaan media permainan Jenga dalam penelitian ini yaitu dapat memotivasi siswa untuk berlatih keterampilan berbicara bahasa Mandarin melalui media yang menarik dan menantang.

Kelemahan dari permainan Jenga jika diterapkan dalam pembelajaran pada penelitian ini yaitu permainan Jenga hanya dapat digunakan oleh maksimal 4 orang, sehingga jika digunakan di dalam kelas membutuhkan cukup banyak unit agar dapat digunakan secara efisien.

12. Penelitian yang dilakukan oleh Sholihah (2017)

Dari hasil angket respon siswa pada penelitian ini diketahui bahwa sebanyak 87,5% siswa memiliki antusias yang tinggi saat pembelajaran bermedia Jenga, 62,5% siswa menjadi termotivasi dalam belajar bahasa Mandarin, 62,5% siswa mengalami peningkatan dalam menggunakan tata bahasa dengan baik, 87,5% siswa mengalami peningkatan dalam menggunakan kosakata dengan baik, dan 85,8% siswa mengalami peningkatan keberanian untuk lebih aktif.

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan Jenga dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Pembagian kelas menjadi beberapa kelompok.
- 2) Guru memanggil siswa untuk mengambil balok Jenga secara acak.
- 3) Jika siswa berhasil menyusun balok maka mendapat kartu pertanyaan sesuai dengan angka pada balok yang diambil.
- 4) Namun jika siswa merobohkan susunan balok, siswa mendapat hukuman yaitu mengulang jawaban dari perintah yang sudah dilaksanakan kelompok sebelumnya tanpa mendapat poin.
- 5) Permainan dinyatakan berakhir apabila permainan sudah berlangsung selama 60 menit.

Kelebihan dari penggunaan media permainan Jenga dalam penelitian ini yaitu

- Menumbuhkan rasa kepercayaan diri pada siswa untuk meningkatkan kemampuannya dalam berbicara.
- Memotivasi siswa untuk belajar lebih baik lagi dilihat dari hasil belajar yang membaik dari sebelumnya.

13. Penelitian yang dilakukan oleh Susanti dan Yusuf (2019)

Dari hasil observasi penerapan media permainan Block-C dalam penelitian ini dapat diketahui bahwa para siswa berinteraksi dengan siswa lain dengan baik dan saling bekerja sama ketika memilih kata kerja yang tepat dalam permainan. Saat bermain siswa antusias dan menikmati kegiatan pembelajaran. Media permainan ini dapat membantu siswa menghindari kebosanan saat kegiatan pembelajaran serta membuat para siswa lebih aktif dalam belajar.

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan Uno Stacko atau dalam penelitian ini disebut dengan Block-C yaitu

- 1) Pemain selanjutnya mengambil balok dengan nomor yang sama dengan balok yang diambil pemain sebelumnya.
- 2) Pemain membacakan kalimat yang terdapat pada balok kemudian pemain harus melengkapi kalimat dengan kata kerja yang tersedia pada balok.
- 3) Pemain kemudian mengambil kartu dengan warna yang sama dengan blok) dan melakukan instruksi yang tertera dalam kartu.
- 4) Permainan dilakukan secara bergantian antara dua kelompok.
- 5) Jika pemain menjawab pertanyaan dari kartu dengan benar mendapatkan 10 poin.
- 6) Permainan akan berakhir jika susunan balok runtuh.
- 7) Pemenangnya adalah kelompok yang mendapatkan poin paling banyak.

Kelebihan dari penggunaan media permainan Uno Stacko dalam penelitian ini yaitu

- Dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama karena permainan ini dimainkan secara berkelompok.
- Siswa dapat antusias dalam belajar bahasa Inggris dengan permainan di kelas sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.
- Media permainan ini dapat membantu menghindari kebosanan saat proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan motivasi dalam belajar.

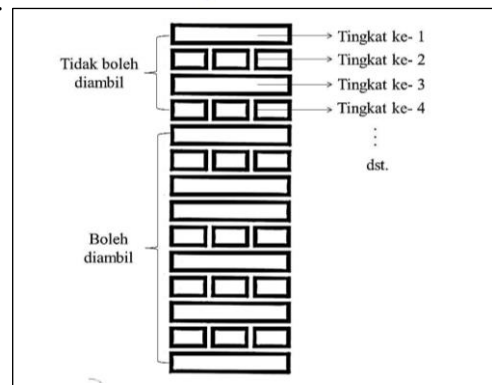
Pembahasan

Tujuan pembelajaran dengan menggunakan media permainan Uno Stacko adalah untuk melatih daya ingat siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang yang pernah diajarkan dengan cara menerjemahkan, membaca, melafalkan, dan menuliskan kosakata. Sehingga penggunaan media permainan Uno Stacko berorientasi kepada upaya untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Dari hasil analisis pustaka di atas maka dapat disusun konsep-konsep pembelajaran dengan menggunakan media permainan Uno Stacko untuk penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Jepang yang meliputi langkah-langkah penerapan penggunaan media permainan Uno Stacko untuk penguasaan kosakata bahasa Jepang, kelebihan media permainan Uno Stacko dan kelemahan media permainan Uno Stacko jika diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Langkah-Langkah Penerapan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Permainan Uno Stacko

Berdasarkan langkah-langkah penerapan penggunaan Uno Stacko dalam pembelajaran yang dikemukakan oleh Anggraini (2019), Angelina (2019), Hendaryati (2019), Lestari dan Purwandari (2018), Prayogo (2015), Sholihah (2017), dan Susanti dan Yusuf (2019) dapat disusun langkah-langkah penerapan pembelajaran dengan menggunakan media permainan Uno Stacko kosakata dalam pembelajaran bahasa Jepang sebagai berikut:

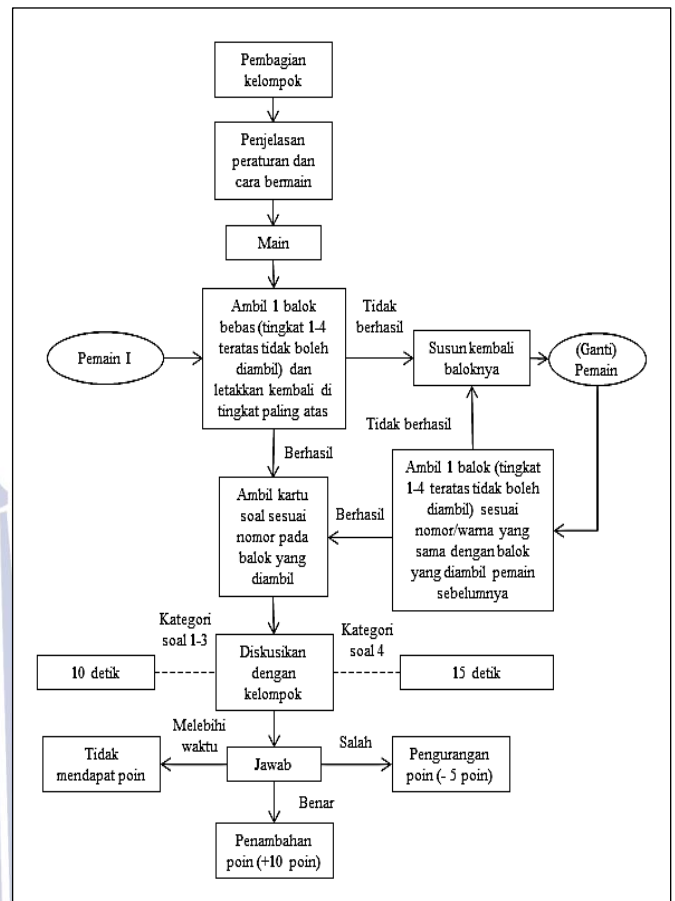
- 1) Guru membagi kelas menjadi 4 kelompok. Tiap kelompok tersebut dibagi lagi menjadi 2 tim sehingga totalnya ada 8 tim.
- 2) Guru menginstruksikan siswa untuk duduk bersama kelompoknya sesuai nomor hitung. Untuk pembagian kelompok menjadi 2 tim sesuai kesepakatan dari anggota kelompok masing-masing.
- 3) Guru menjelaskan cara bermain dan peraturan permainan Uno Stacko.
- 4) Permainan dilakukan secara bergantian antara dua tim.
- 5) Pemain pertama boleh mengambil balok manapun, tetapi tidak boleh mengambil balok di tingkat ke 1-4 teratas.



Gambar 2. Ketentuan Letak Pengambilan Balok

- 6) Pemain selanjutnya harus mengambil balok yang berwarna atau bernomor sama dengan balok yang diambil oleh pemain sebelumnya, misalnya pemain pertama mengambil balok warna hijau dengan nomor 1, maka pemain selanjutnya harus mengambil balok warna hijau atau juga boleh mengambil balok dengan nomor 1. Begitu seterusnya hingga pemain terakhir.
- 7) Setelah berhasil mengambil balok dan meletakkannya di tingkatan paling atas sesuai urutan posisinya, setiap pemain harus mengambil kartu soal sesuai nomor balok yang diambil kemudian menjawab soal yang disajikan di kartu soal tersebut. Misalnya, pemain tersebut mengambil balok nomor 1, maka kartu yang diambil juga kartu soal kategori 1. Untuk kartu jawabannya dipegang oleh tim lawan digunakan untuk mengoreksi apakah jawaban pemain tersebut benar atau salah.
- 8) Antar anggota tim boleh berdiskusi untuk menjawab soal tersebut, tetapi yang mewakili untuk menjawab tetap si pemain. Dalam berdiskusi dan menjawab soal harus diberi durasi waktu agar waktu permainan berjalan dengan baik, misalnya untuk pemain yang mendapatkan kartu soal kategori nomor 1-3 diberi waktu selama 10 detik untuk menjawab karena hanya menyebutkan dan melafalkan kosakata. Sedangkan untuk kartu soal kategori nomor 4 diberi waktu 15 detik karena menuliskan kosakata di lembar jawaban sehingga membutuhkan waktu lebih lama.
- 9) Jika jawaban benar, tim pemain tersebut mendapatkan poin, jika salah atau melebihi batas waktu untuk menjawab soal dapat dilakukan pengurangan poin. Misalnya, jika jawaban benar mendapat kan poin 10. Sedangkan jika salah atau melebihi batas waktu dikurangi 5 poin. Antar tim saling menilai dan menghitung perolehan poin dari tim lawan. Perhitungan poin dapat dicatat di papan tulis.
- 10) Pemenang ditentukan di akhir kegiatan.dilihat dari total poin tertinggi yang telah diperoleh.
- 11) Guru tetap mengontrol waktu dan aktivitas siswa agar kegiatan berjalan sesuai skenario belajar serta siswa tetap kondusif mengikuti jalannya kegiatan dengan baik dan benar

Peraturan dan cara bermain Uno Stacko kosakata bahasa Jepang dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut:



Gambar 3. Alur pembelajaran dengan menggunakan Uno Stacko

Kelebihan Media Permainan Uno Stacko dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang

Penggunaan media permainan Uno Stacko untuk media penguasaan kosakata bahasa memiliki kelebihan sebagai berikut:

- 1) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dengan menggunakan media permainan Uno Stacko siswa akan tertantang dengan desain media yang menarik sehingga suasana belajar akan menjadi menyenangkan dikarenakan siswa menganggap belajar akan terasa menyenangkan jika dengan permainan serta dapat mengurangi kebosanan. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Virgadi (2018), Fadlan (2015), Angelina (2019), Rizkillah (2017), Lestari dan Purwandari (2018), Sahathevan dan Yamat (2020), Abidin (2016), Sholihah (2017), serta Susanti dan Yusuf (2019) yang dapat diambil kesimpulan yang sama bahwa penggunaan permainan Uno Stacko dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

- 2) Dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan pengetahuan siswa.

Dengan menggunakan media permainan Uno Stacko dalam pembelajaran dapat melatih siswa berpikir kritis untuk memecahkan masalah dengan mencari jawaban yang tepat, serta melatih daya ingat terhadap kosakata bahasa Jepang yang sudah dipelajari. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Virgadi (2018), Fadlan (2015), Anggraini (2019), Angelina (2019), Gustiasih (2016), Lestari dan Purwandari (2018), Prayogo (2015), serta Sahathevan dan Yamat (2020) yang dapat diambil kesimpulan yang sama bahwa penggunaan permainan Uno Stacko dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif atau pengetahuan siswa.

- 3) Mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Unsur kompetisi dalam permainan Uno Stacko memungkinkan adanya keterlibatan secara aktif dari siswa untuk belajar. Siswa dapat memperoleh pengalaman belajar secara langsung untuk belajar sambil bermain serta menyalurkan kreativitasnya dalam memilih strategi atau taktik dalam menyusun balok Uno Stacko. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Virgadi (2018), Fadlan (2015), Anggraini (2019), Gustiasih (2016), Rizkillah (2017), Prayogo (2015), Sholihah (2017), serta Susanti dan Yusuf (2019) yang dapat diambil kesimpulan yang sama bahwa penggunaan permainan Uno Stacko dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

- 4) Meningkatkan kemampuan bersosialisasi.

Dalam pelaksanaan permainannya dibutuhkan kerjasama antar anggota kelompok untuk memecahkan masalah dalam menjawab soal yang disajikan dalam permainan tersebut, serta dapat melatih tanggung jawab siswa dalam menjalankan permainan dan saling menilai antar teman dalam menjawab soal yang disajikan dalam permainan Uno Stacko kosakata. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Virgadi (2018), Anggraini (2019), Hendaryati (2019), Lestari dan Purwandari (2018), serta Susanti dan Yusuf (2019) yang dapat diambil kesimpulan yang sama bahwa penggunaan permainan Uno Stacko dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi dengan saling berinteraksi dan bekerja sama dengan antar siswa.

Kelemahan Media Permainan Uno Stacko dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang

Di samping kelebihan-kelebihan di atas, media permainan Uno Stacko juga terdapat kelemahan jika diterapkan pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Suasana kelas kurang terkontrol.

Jika jumlah siswa yang terlalu banyak memungkinkan keterbatasan pengawasan dari guru saat kegiatan pembelajaran. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Virgadi (2018), Fadlan (2015), dan Angelina (2019) yang dapat diambil kesimpulan yang sama bahwa kelas dengan jumlah siswa yang cukup banyak membuat keadaan kelas menjadi tidak kondusif jika diterapkan media permainan Uno Stacko.

- 2) Pembuatannya menghabiskan cukup banyak waktu dan biaya.

Media permainan Uno Stacko merupakan media buatan tangan serta bahan dasarnya dibutuhkan kualitas terbaik agar tahan lama dan mudah digunakan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fadlan (2015), Angelina (2019), Rizkillah (2017), dan Abidin (2016) yang dapat diambil kesimpulan yang sama bahwa kendala yang dialami adalah adanya keterbatasan dana dan waktu dalam pembuatan media Uno Stacko

- 3) Memungkinkan siswa menjadi tidak terlalu fokus dengan tujuan pembelajaran

Siswa terlalu larut memikirkan strategi untuk menyusun balok dan terganggu dengan runtuh atau robohnya balok sehingga memakan waktu untuk menyusunnya kembali. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Angelina (2019) bahwa kurang efisien jika digunakan di kelas dengan waktu yang terbatas.

PENUTUP

Simpulan

Penerapan pembelajaran dengan menggunakan media permainan Uno Stacko kosakata bahasa Jepang dilakukan dengan langkah-langkah singkat sebagai berikut: 1) Pembagian kelompok. 2) Penjelasan peraturan dan cara bermain media permainan Uno Stacko. 3) Siswa mulai melakukan aktivitas pembelajaran sesuai peraturan permainan dan instruksi dari guru. 4) Guru sebagai pengontrol waktu dan aktivitas siswa agar kegiatan berjalan sesuai skenario belajar serta siswa tetap kondusif mengikuti jalannya kegiatan dengan baik dan benar. Kelebihan yang dimiliki media permainan Uno Stacko yang dapat memberikan manfaat dalam proses pembelajaran yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan kemampuan kognitif atau pengetahuan siswa, mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan meningkatkan kemampuan bersosialisasi. Sedangkan kelemahan yang dimiliki yaitu suasana kelas kurang terkontrol, pembuatannya menghabiskan cukup banyak waktu, tenaga, dan biaya, serta memungkinkan siswa menjadi tidak terlalu fokus dengan tujuan pembelajaran.

Saran

Bagi penelitian selanjutnya diharapkan adanya tindak lanjut berupa penelitian penerapan atau pengembangan mengenai rancangan bentuk media dan konsep pembelajaran dengan menggunakan media permainan Uno Stacko dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat menemukan strategi yang cukup efektif untuk mengontrol kelas agar kegiatan pembelajaran berjalan kondusif. Untuk mengatasi kendala waktu, tenaga, dan biaya diharapkan dapat ditemukan bahan dasar pembuatan media yang lebih ekonomis tetapi tetap menarik. Selain itu, susunan tingkatan balok Uno Stacko sebaiknya dibuat tidak terlalu tinggi dan permukaan balok dibuat agak lebar agar tidak terlalu sering roboh dan tidak terlalu menyulitkan penyusunan balok saat memainkannya, sehingga siswa lebih fokus pada tujuan pembelajaran dan lebih menekankan pada unsur pembelajarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Sindy Firda Fitri. 2016. *Pengembangan Media Permainan Shuo Jenga Untuk Melatih Keterampilan Berbicara Bahasa Mandarin Siswa SMA*, (Online), UM: The Learning University. (<http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/Mandarin/article/view>, diunduh tanggal 26 Mei 2020)
- Angelina, Mutiara. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Ta'bir Berbasis Permainan Uno Stacko pada Siswa MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta*, (Online), al Mahāra Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, Vol. 5, No. 2, Desember 2019. (<http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/index.php/almahara/article/view>, diunduh tanggal 26 Mei 2020).
- Anggraini, Dita Reni. 2019. *The Effectiveness of Uno Stacko Game to Improve Student's Mastery In Learning Vocabulary*, (Online), Digilib Unnes. (https://lib.unnes.ac.id/35807/1/220141414063_Optimized.pdf, diunduh tanggal 26 Mei 2020).
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Augustyn, Frederick J. 2012. *Dictionary of Toys and Games in American Popular Culture*. New York: Routledge.
- Djiwandono, M. Soenardi. 2008. *Tes Bahasa: Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: Indeks
- Fadlan, Shopia Wardah. 2015. *Efektivitas Teknik Permainan Uno Stacko Mission Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang*, (Online), Repository: Indonesia University of Education. (<http://repository.upi.edu/id/eprint/21700>, diunduh tanggal 26 Mei 2020)
- Fanani, Urip Zaenal. 2017. *Strategi Pembelajaran Chukyu Hyouki Ouyou di Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Unesa*, (Online), Jurnal Nihongo, Vol. 9, No.1, Maret 2017. (<https://adoc.tips/queue/jurnal-nihongo-vol-9-no1-maret-2017-issn-asosiasi-studi-pend.html>, diunduh tanggal 11 Mei 2020)
- Gustiasih, Festin. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Konstruktivistik Bermedia Uno Stacko Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelompok A*, (Online), Jurnal PAUD Teratai, Vol. 1, No.1. (<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/pa-ud-teratai>, diunduh tanggal 26 Mei 2020)
- Hendaryati, Neni. 2019. *Peningkatan Hasil Belajar Prakarya dan Kewirausahaan Melalui Team Games Tournament Learning (Uno Stacko Challenge)*, (Online), Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi, Vol.7, No.1 (2019). (ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/view, diunduh tanggal 26 Mei 2020).
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media.
- Iskandarwassid dan Sunendar, Dadang. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Lestari, Dani dan Purwandari. 2018. *Pengembangan Permainan Uno Staco Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa pada Materi Kalor Kelas XI TKR 1 SMKN 1 Jiwan*, (Online), Seminar Nasional Quantum#25. (<http://seminar.uad.ac.id/index.php/quantum>, diunduh tanggal 26 Mei 2020).
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Prayogo, Wahyu Aji. 2015. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Jenga Kartu Pintar (Jeng Katar) Untuk Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan Kelas V SD*, (Online), ePrints@UNY: Lumbung Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta. (eprints.uny.ac.id/27102/WahyuAjiParyogo_10105241029.pdf, diunduh tanggal 26 Mei 2020).
- Rizkillah, Akhmadi Wasis. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Uno Stacko pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Cara Membuat Komunikasi Tulis Kelas X APK 2 Di SMK Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo*, (Online), JPAP Vol.6, No.1 (2018). (<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view>, diunduh tanggal 26 Mei 2020)
- Sadiman dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sahathevan, Evie Nisha dan Yamat, Hamidah. 2020. *Learning Simple Sentence Construction Using Colourful Jenga Blocks*, (Online), International Journal of Academic Research in Progressive

Education and Development, Vol. 9(1) 2020, Pg. 1-14. (<http://dx.doi.org/10.6007/IJARPED/v9-i1/6824>, diunduh tanggal 26 Mei 2020).

Sholihah, Dyah Ayu Umi. 2017. *Pengaruh Penggunaan Permainan Jenga dan Reinforcement terhadap Kemampuan Pelafalan Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI APK 2 SMK PGRI 13 Surabaya*, (Online), Jurnal Mandarin Unesa, Vol. 2, No. 2 (2017). (<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/mandarin/article/download>, diunduh tanggal 26 Mei 2020).

Sudjianto dan Dahidi, Ahmad. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Susanti, Luluk dan Yusuf, Adi. 2019. *Modifying Blocks-C Game As Media For Teaching Simple Past*, (Online), Proceedings The 1st National Conference On Teaching Innovation 2019. (<https://osf.io/preprints/inarxiv/7dxwz>, diakses tanggal 26 Mei 2020)

Sutedi, Dedi. 2019. *Evaluasi Hasil Belajar Bahasa Jepang (Teori dan Praktik)*. Bandung: Humaniora & UPI Press

Virgadi, Fitriani. 2018. *Peningkatan Kosakata Bahasa Jepang Melalui Permainan Uno Stacko (Penelitian Eksperimen pada Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru)*, (Online), JOM FKIP Vol. 5, Edisi 1 Januari - Juni 2018, Universitas Riau. (<https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/download/20225>, diunduh tanggal 27 April 2020).

Zed, Mestika. 2014. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

