

## PENGARUH MEDIA PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS X-6 SMA NEGERI SIDAYU GRESIK TAHUN AJARAN 2012/2013

Fahimatul Ula

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa Asing, Universitas Negeri Surabaya, [Famous\\_artigal@yahoo.com](mailto:Famous_artigal@yahoo.com)

Amira Agustin K, S.Pd.,M.Pd.

Dosen S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa Asing, Universitas Negeri Surabaya

### Abstrak

Media permainan *puzzle* digunakan untuk mengatasi kesulitan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X-6 di SMAN 1 Sidayu yang bertujuan untuk mencari pengaruh penggunaan media permainan *puzzle* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang dan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media permainan *puzzle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Siswa kelas X SMAN 1 Sidayu sebagai populasi sedangkan yang menjadi sampel adalah Kelas X-5 sebagai kelas kontrol dan kelas X-6 sebagai kelas Eksperimen. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen menggunakan rancangan eksperimen murni (*True Experiment Design*). Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil t-test baik pada kelas kontrol (8,27) dan maupun pada kelas eksperimen (26,18) sama-sama lebih besar daripada nilai t-tabel (2,46). Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai t-test kelas eksperimen dengan menggunakan media permainan *puzzle* lebih besar daripada nilai t-test kelas kontrol dengan menggunakan media gambar. Berdasarkan hasil angket dari 32 siswa, disimpulkan bahwa siswa tertarik dengan media permainan *puzzle* karena dapat membantu siswa dalam memahami dan menghafal kosakata bahasa Jepang.

**Kata kunci:** Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang, Media Permainan *Puzzle*

### 要旨

本研究には、X-6 クラス SMAN1 Sidayu の日本語の語彙力の難しさを知るためである。*Puzzle* を研究の教具として取り上げる。研究の目的は二つあり、いわゆる *Puzzle* を使ってそれからその *Puzzle* を使うことに語彙を学習するときに対してどんな影響があるか、どんな学生の反応があるか。本研究は、Kontrol クラスと Eksperimen クラスを使用する。Kontrol クラスは X-5 と Eksperimen クラスは X-6 である。本研究は定量的な研究で実験の *True Experiment Design* を使用した。t-test で分析した結果によって Eksperimen クラスと Kontrol クラスの成績が上がった。Kontrol クラスの t-test の結果と (8,27), Eksperimen クラスの t-test の結果は (26,18), 両方の t-tabel の結果 (2,46) よりも大きい。これは、Eksperimen クラス *Puzzle* のゲームを使用して、t-test の結果は絵のカードを使用して、Kontrol クラスと t-test の結果より大きいことを示している。本研究にはアンケートも使われた。アンケートは Eksperimen クラスの学生にどのような反応を表現するのか調べるためである。32 学生の学生アンケートの結果によって、*Puzzle* を使うと日本語の語彙力がつき、語彙も覚えられやすくて、学生は *Puzzle* を使うのは興味があるそうである。

キーワード: 語彙力, *Puzzle*

### PENDAHULUAN

Bahasa Jepang merupakan bahasa asing yang sudah banyak dijadikan sebagai salah satu pelajaran di SMA (sekolah menengah atas) baik sebagai muatan lokal maupun kegiatan ekstra. Pada umumnya tujuan belajar bahasa Jepang pada SMA untuk mengetahui tentang Jepang, bukan menggunakannya sebagai alat untuk berhubungan dengan orang-orang Jepang (Muneo, 1988:43).

Pada prinsipnya tujuan pengajaran bahasa adalah agar siswa terampil berbahasa, yaitu terampil menyimak, terampil berbicara, terampil membaca, dan terampil menulis. Pada pengajaran bahasa siswa harus menguasai keempat keterampilan tersebut karena jika salah satu dari keempat keterampilan tidak dikuasai maka akan terjadi pembelajaran yang kurang efektif. Kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung kepada kuantitas yaitu jumlah banyaknya seseorang menguasai kosakata

bahasa tersebut dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Kualitas kosakata lebih pada penerapan kosakata dalam suatu konteks. Semakin kaya kosakata yang dimiliki oleh seseorang maka semakin besar pula kemungkinan terampil dalam berbahasa (Tarigan, 1984:2).

Komunikasi dilakukan agar dapat melakukan percakapan sehari-hari dan untuk berinteraksi dengan seseorang. Oleh karena itu agar komunikasi dapat terjalin dengan lancar maka penting untuk mempelajari bahasa. Salah satunya adalah bahasa Jepang. Komunikasi adalah unsur penting dalam proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Jepang sering sekali terjadi masalah dalam komunikasi yang disebabkan oleh kurangnya penguasaan kosakata.

Proses belajar mengajar merupakan salah satu bentuk komunikasi yang dilakukan oleh guru dan siswa sehingga proses komunikasi juga menemukan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari bahasa tanpa mengalami kesulitan (Sadiman, 2007:11). Tingkat keberhasilan pembelajaran akan tercapai jika terjalin

komunikasi yang saling dimengerti antara guru dan siswa. Permasalahan yang biasa dialami oleh pembelajar bahasa Jepang adalah komunikasi. Penguasaan kosakata yang lemah menyebabkan proses pengajaran tidak dapat terlaksana dengan baik.

Menurut Slameto (2010:98) guru hendaknya mampu membantu setiap siswa untuk secara efektif dapat mempergunakan berbagai kesempatan belajar dan berbagai sumber serta media belajar. Hal ini berarti guru hendaknya dapat mengubah pola pikir siswa terhadap pembelajaran yang disampaikan, agar pembelajaran tersebut dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyebarkan angket pra penelitian terhadap siswa kelas X SMAN 1 Sidayu tentang pengajaran bahasa Jepang dan kesulitan-kesulitan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Berdasarkan dari hasil angket pra penelitian, 80% siswa kelas X SMAN 1 Sidayu mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata bahasa Jepang. Selain itu, 70% siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran bahasa Jepang saat ini karena menurut siswa, guru bahasa Jepang di SMAN 1 Sidayu jarang menggunakan media dalam proses belajar mengajar yang mengakibatkan siswa merasa bosan dan kurang antusias dalam pembelajaran bahasa Jepang. Oleh karena itu, peneliti menggunakan media permainan *puzzle* untuk mengatasi kesulitan pembelajaran bahasa Jepang yang dialami oleh siswa dan memberikan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa antusias dan tertarik terhadap pembelajaran bahasa Jepang. Media *puzzle* ini menekankan pada penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Dalam penelitian ini terdapat dua kelas sebagai sampel penelitian yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pengambilan sampel menggunakan metode *random sampling* yang dilakukan undian oleh guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMAN 1 Sidayu.

Menurut Suyatno (2005:53-54), *puzzle* merupakan salah satu bentuk permainan yang dilakukan dengan cara merangkai atau menggabungkan potongan-potongan gambar hingga terbentuk gambar yang utuh. Permainan *puzzle* bermanfaat untuk melatih otak. Dalam pembelajaran menggunakan permainan *puzzle*, dapat memberikan manfaat bagi siswa untuk berpikir melalui permainan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran yang masih dipelajari. Selain itu media permainan *puzzle* dapat merangsang keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.

Media permainan *puzzle* pada umumnya hanya menekankan pada ketepatan dalam penyusunan gambar dan dilakukan secara individual. Sedangkan dalam media permainan *puzzle* ini bukan sebatas siswa harus dapat menyusun *puzzle* tapi siswa dituntut untuk menguasai kosakata bahasa Jepang. Media permainan *puzzle* dilakukan secara berkelompok dan menggunakan sistem kompetisi. Sistem kompetisi menjadikan siswa termotivasi dan bersemangat untuk menjadi yang terbaik. Setiap kelompok terdiri antara 4-5 orang siswa. Setiap kelompok mendapat *puzzle* yang berisi tentang kosakata bahasa Jepang dalam buku Nihongo1 pada tema 3 anak tema 1 tentang barang-barang seperti pensil, kamus, buku,

dan lain-lain. Pada media *puzzle* terdapat gambar dan kosakata bahasa Jepang. Gambar dan Kosakata tersebut dipisah menjadi potongan-potongan gambar dan huruf. Kemudian siswa harus menyusun potongan-potongan *puzzle* menjadi suatu bentuk *puzzle* yang utuh. Setelah itu, setiap kelompok yang selesai harus berteriak sesuai dengan nama kelompok masing-masing kelompok. Kelompok yang menang mendapatkan hadiah berupa alat tulis siswa dan kelompok yang kalah mendapatkan hukuman yaitu harus membuat kalimat tentang kosakata pada tema 3 anak tema 1 tentang barang-barang. Setiap permainan diberi waktu tiga menit. Contoh gambar media permainan *puzzle* disajikan dalam bentuk gambar berikut.



Gambar 1. Contoh Media Permainan *Puzzle*

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Krisdianto (2012) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Domino Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 4 Surabaya Tahun Ajaran 2010/2011” media yang dilakukan dalam penelitian tersebut adalah media permainan domino yang bertujuan untuk penguasaan kosakata bahasa Jepang. Penelitian terdahulu menekan pada media permainan domino yang cara permainannya dilakukan secara berkelompok. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan media yang berbeda yaitu media permainan *puzzle* tetapi cara permainannya sama dilakukan secara berkelompok.

Penelitian menggunakan media *puzzle* pernah dilaksanakan sebelumnya oleh Wati (2008) yang berjudul “Peningkatan Pembelajaran Memahami Wawancara Melalui Metode Partisipatori Bermedia *Puzzle* Siswa Kelas VII C SMPN 3 Krian Tahun Ajaran 2007/2008”. Dari penelitian tersebut media *puzzle* yang disampaikan menggunakan metode partisipatori. Dalam pembelajaran partisipatori siswa dituntut untuk berperan aktif dalam menggunakan media yang ada sebagai alat untuk memahami wawancara. Sedangkan peran fasilitator lebih untuk menyimpulkan hasil-hasil yang dicapai. Pada

penelitian ini sama-sama menggunakan media *puzzle* sedangkan perbedaannya adalah aturan permainan dalam media permainan *puzzle*. Media permainan *puzzle* pada penelitian ini dilakukan secara berkelompok dan menggunakan sistem kompetisi. Dengan menggunakan sistem kompetisi menjadikan siswa menjadi termotivasi, bersemangat dan berperan aktif dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Jepang. Oleh karena itu peneliti menggunakan media permainan *puzzle* untuk merangsang otak siswa agar dapat berpikir kritis dan melatih kemampuan siswa terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Karena media permainan *puzzle* dilakukan secara berkelompok secara tidak langsung maka siswa dituntut untuk bekerja sama dan bertanggung jawab. Penggunaan media permainan *puzzle* diharapkan dapat mengatasi lemahnya penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X-6 SMAN 1 Sidayu.

Rumusan masalah pertama pada penelitian ini adalah bagaimana pengaruh media permainan *puzzle* terhadap penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Jepang siswa kelas X-6 SMA Negeri 1 Sidayu Gresik Tahun Ajaran 2012/2013.

Serta bagaimanakah respon siswa terhadap media permainan *puzzle* dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X-6 SMA Negeri 1 Sidayu Gresik Tahun Ajaran 2012/2013.

Sedangkan tujuan penelitian adalah mendeskripsikan penggunaan media permainan *puzzle* terhadap penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Jepang siswa kelas X-6 SMA Negeri 1 Sidayu Gresik Tahun Ajaran 2012/2013.

Dan untuk mengetahui respon siswa terhadap media permainan *puzzle* dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X-6 SMA Negeri 1 Sidayu Gresik Tahun Ajaran 2012/2013.

## METODE

Penelitian ini termasuk dalam *true experiment* atau eksperimen murni. Menurut Arikunto (2010:125) penelitian eksperimen adalah metode yang dengan sengaja mengusahakan timbulnya variabel dan selanjutnya dikontrol untuk dilihat pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa.

Menurut Arikunto (2010:161) variabel adalah objek penelitian, atau objek yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Pengujian hasil penelitian dilakukan melalui pendekatan kuantitatif menggunakan *t-test* untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau hubungan sebab akibat antar variabel bebas dan variabel terikat yang diambil dari dua kelompok sampel yang mewakili populasi. Dua kelompok tersebut adalah kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media permainan *puzzle*, sedangkan variabel terikatnya adalah penguasaan kosakata bahasa Jepang yang diukur melalui tes hasil belajar.

Pada penelitian ini digunakan dua kelas yaitu kelas X-5 sebagai kelas kontrol dan kelas X-6 sebagai kelas eksperimen. Pada kelas kontrol digunakan media kartu gambar dengan metode ceramah sedangkan pada kelas eksperimen digunakan media permainan *puzzle* dengan metode kooperatif. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif karena data yang diperoleh berupa angka dan pengolahan data. Data diperoleh melalui *pre test* dan *post test*.

Berikut adalah skema rancangan penelitian yang akan dilakukan dikelas X-5 sebagai kelas kontrol dan kelas X-6 sebagai kelas eksperimen SMAN 1 Sidayu Tahun Ajaran 2012/2013 :

$$\begin{array}{cc} E & O_1 & X_1 & O_2 \\ K & O_3 & X_2 & O_4 \end{array}$$

(Arikunto, 2010:125)

Keterangan :

K: Kelompok kelas kontrol

E: Kelompok kelas eksperimen

$X_1$  : Treatment pada kelas kontrol

$X_2$  : Treatment pada kelas eksperimen

$O_1$  : *Pre test* pada kelas kontrol

$O_2$  : *Post test* pada kelas kontrol

$O_3$  : *Pre test* pada kelas eksperimen

$O_4$  : *Post test* pada kelas eksperimen

Langkah-langkah kegiatan belajar mengajar dikelas kontrol dan kelas eksperimen, yaitu :

### 1. Pada kelas kontrol

- 1) Mengadakan *pre test* sebelum diberi pengajaran pada kelas kontrol yang ditandai dengan  $O_1$ .
- 2) Pemberian perlakuan pada kelas kontrol  $X_1$  dengan penerapan pengajaran secara ceramah sesuai dengan RPP.
- 3) Mengadakan *post test* pada kelas kontrol setelah diberi pengajaran yang ditandai  $O_2$ .

### 2. Pada kelas eksperimen

- 1) Mengadakan *pre test* sebelum diberi pengajaran pada kelas eksperimen yang ditandai dengan  $O_3$ .
- 2) Pemberian perlakuan pada kelas eksperimen  $X_2$  dengan penerapan media permainan *puzzle* sesuai dengan RPP.
- 3) Mengadakan *post test* pada kelas eksperimen setelah diberi pengajaran yang ditandai yang ditandai  $O_4$ .

Pemberian *pre test* dan *post test* disesuaikan dengan tema yang sudah diberikan saat itu. Pencapaian perlakuan atau efektifitas  $X_1$  dapat dilihat dari  $X_1 = O_2 - O_1$ , sedangkan perlakuan atau efektifitas  $X_2$  dapat dilihat dari  $X_2 = O_4 - O_3$ . Berdasarkan pencapaian dari dan dapat ditunjukkan ada tidaknya pengaruh positif pengaruh penggunaan media permainan *puzzle* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X-6 SMAN 1 Sidayu Tahun Ajaran 2012/2013.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), peneliti menggunakan rencana pelaksanaan pengajaran (RPP) sebagai panduan dalam pengajaran bahasa Jepang. Rencana pelaksanaan pengajaran (RPP) disiapkan untuk merencanakan materi yang akan diajarkan selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menggunakan dua macam rencana pembelajaran yaitu: Rencana pembelajaran untuk kelas kontrol. Pembelajaran kosakata yang terdapat pada materi pelajaran buku Nihongo 1 pada tema 3 anak tema 1 tentang barang-barang seperti pensil, kamus, buku, dan lain-lain. Pembelajaran dilakukan dengan penerapan metode konvensional (ceramah). Rencana pembelajaran untuk kelas eksperimen. Pembelajaran kosakata yang terdapat pada materi pelajaran buku Nihongo 1 pada tema 3 anak tema 1 tentang barang-barang seperti pensil, kamus, buku, dan lain-lain. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media permainan *puzzle*.

Buku Pelajaran Nihongo 1 dan Buku Skenario Buku Pelajaran Nihongo 1.

Buku pelajaran ini digunakan sebagai alat bantu mengajar oleh guru dan sebagai pedoman dalam pembuatan RPP dan tes.

Serta media Permainan *Puzzle* sebagai alat bantu media dalam melakukan belajar mengajar.

Setelah itu dilakukan teknik analisis data. Teknik analisis data dilakukan setelah data terkumpul dari hasil pengumpulan data dengan menggunakan rumus-rumus yang sudah ditentukan (Arikunto, 2010:278).

Analisis dilakukan dengan menentukan uji normalitas. Penelitian ini menggunakan teknik statistik parametris. Sugiyono (2012:210) mengungkapkan statistik parametris digunakan untuk menguji parameter populasi melalui statistik, atau menguji ukuran populasi melalui data sampel.

Penggunaan statistik parametris mengharuskan data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Oleh karena itu, uji normalitas perlu dilakukan untuk menguji kelas kontrol dan eksperimen apakah berdistribusi normal atau tidak (Arikunto, 2010:357-363).

Setelah itu dilakukan *testing signifikansi*. Data berupa hasil tes dari kelas kontrol dan eksperimen dinilai dengan menggunakan rumus *t-test* untuk sampel random bebas, sehingga perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat diketahui.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan media permainan *puzzle* dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Jepang. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media permainan *puzzle* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X-6 SMA Negeri 1 Sidayu.

Sebelum peneliti menganalisis data untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media permainan *puzzle* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X-6 SMA Negeri 1 Sidayu, peneliti

melakukan uji normalitas terhadap nilai *post test* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setelah dilakukan uji normalitas dilanjutkan dengan *testing signifikansi* dengan menggunakan rumus *t-test* yang bertujuan untuk mengetahui efektifitas pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan melihat perbedaan mean *pre test* dan *post test*. Kemudian dilakukan dengan pengujian hipotesis dan analisis terhadap angket respon siswa untuk mengetahui respon siswa kelas X-6 SMAN 1 Sidayu terhadap media permainan *puzzle* dan dilakukan analisis terhadap lembar observasi guru kelas kontrol maupun kelas eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui kinerja guru selama proses belajar mengajar.

Setelah data diproses dan dianalisis, selanjutnya diperlukan pembahasan tentang aspek-aspek yang terkait dengan penelitian ini. Berikut merupakan aspek yang terkait dalam penelitian ini:

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis rancangan eksperimen murni (*True Eksperimental Design*) yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sidayu pada tanggal 6 April dan 13 April 2013 selama 4 kali pertemuan, 2 kali di kelas kontrol dan 2 kali di kelas eksperimen dengan waktu 90 menit setiap pertemuan. Pada kelas eksperimen menggunakan media permainan *puzzle* dengan metode kooperatif dan kelas kontrol menggunakan media kartu gambar dengan metode konvensional (ceramah dan tanya jawab) dalam proses pembelajaran bahasa Jepang.

Metode kooperatif adalah metode pembelajaran yang menekankan pada belajar dalam kelompok heterogen saling membantu satu sama lain, bekerjasama menyelesaikan masalah, dan menyatukan pendapat untuk memperoleh keberhasilan yang optimal (Suyatno, 2009:51).

Pengambilan sampel menggunakan metode *random sampling* yang dilakukan oleh guru mata pelajaran bahasa Jepang melalui undian yang akhirnya ditentukan kelas X-6 yang berjumlah 32 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas X-5 yang berjumlah 32 siswa sebagai kelas kontrol.

Analisis data menggunakan uji normalitas untuk menguji kelas kontrol dan eksperimen apakah berdistribusi normal atau tidak. Setelah melakukan uji normalitas kemudian uji t. dilakukan. Berdasarkan hasil uji normalitas pada kelas eksperimen, diperoleh bahwa distribusi frekuensi nilai *post test* kelas eksperimen tidak menyimpang dari distribusi normal atau berdistribusi normal dikarenakan hasil  $\chi^2$  hitung = 11,31 <  $\chi^2$  tabel (1%, 5) = 15,1. Sedangkan pada kelas kontrol diketahui bahwa distribusi frekuensi nilai *post test* kelas kontrol tidak menyimpang dari distribusi normal atau berdistribusi normal karena hasil  $\chi^2$  hitung = 12,70 < table (1%, 5) = 15,1. Setelah uji normalitas, dilakukan analisis data tes penguasaan kosakata kelas kontrol dan eksperimen.

Berdasarkan hasil analisis data tes penguasaan kosakata kelas kontrol diperoleh hasil bahwa nilai *t-test* kelas kontrol (8,27) lebih besar daripada nilai t-tabel (2,46) yang berarti bahwa secara signifikansi data atau fakta hasil penelitian terbukti ada perbedaan signifikansi

antara data *Mpre* dan *Mpost* pada kelas kontrol. Hasil analisis data tes penguasaan kosakata bahasa Jepang kelas eksperimen diperoleh hasil bahwa nilai *t-test* kelas eksperimen (26,18) lebih besar dari pada nilai *t-tabel* (2,46) yang berarti terbukti ada perbedaan yang signifikan antara *Mpre* dan *Mpost* pada kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil *Mpre* dan *Mpost* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Namun, hasil kelas eksperimen (26,18) lebih tinggi daripada hasil kelas kontrol (8,27). Dengan demikian, Ho ditolak. Hal ini dapat diartikan bahwa penggunaan media permainan *puzzle* dengan metode kooperatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada kelas eksperimen lebih baik daripada penggunaan media kartu gambar dengan metode konvensional pada kelas kontrol.

Berdasarkan hasil perhitungan perbedaan dua mean kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh  $1,67 < 2,39 < 13,36$  atau  $13,36 > 2,39 > 1,67$ .

Maka dapat disimpulkan bahwa media permainan *puzzle* mempunyai pengaruh terhadap kelas eksperimen yaitu kelas X-6 SMAN 1 Sidayu.

Setelah itu dilakukan analisis data angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media permainan *puzzle*.

Hasil analisis prosentase angket respon siswa disajikan dalam Tabel 1.

No	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
		4	3	2	1
1	Pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media permainan <i>puzzle</i> menarik dan menyenangkan bagi siswa	72% 23	28% 9	0% 0	0% 0
2	Media permainan <i>puzzle</i> mudah dipahami bagi siswa	37% 12	50% 14	13% 4	0% 0
3	Siswa dapat termotivasi dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan <i>puzzle</i>	44% 14	47% 15	9% 3	0% 0

4	Media permainan <i>puzzle</i> membantu siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang	35% 11	59% 19	6% 2	0% 0
5	Media permainan <i>puzzle</i> membantu siswa dalam menghafal kosakata bahasa Jepang	38% 12	56% 18	6% 2	0% 0
6	Media permainan <i>puzzle</i> dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang	40% 13	44% 14	16% 5	0% 0

Tabel 1. Analisis Jawaban Butir Soal Angket Respon Siswa

Soal angket butir ke satu menunjukkan pernyataan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media permainan *puzzle* menarik dan menyenangkan. Siswa kelas eksperimen terdiri dari 32 siswa, 23 (72%) siswa menyatakan sangat setuju, 9 siswa (28%) menyatakan setuju sedangkan yang menyatakan kurang setuju dan tidak setuju tidak ada (0%).

Soal angket butir ke dua menunjukkan media permainan *puzzle* mudah dipahami. Jumlah siswa kelas eksperimen terdiri dari 32 siswa, yang menyatakan sangat setuju 12 siswa (37%), yang menyatakan setuju 14 siswa (50%), siswa yang menyatakan kurang setuju 4 siswa (13%), sedangkan tidak ada (%) yang menyatakan tidak setuju.

Soal angket butir ke 3 yang menyatakan siswa dapat termotivasi dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan *puzzle*. Jumlah siswa yang diteliti adalah 32 siswa, yang menyatakan sangat setuju adalah 14 siswa (44%), yang menyatakan setuju adalah 15 siswa (47%), siswa yang menyatakan kurang setuju adalah 3 siswa (9%), dan tidak ada (0%) siswa yang menyatakan tidak setuju.

Soal angket butir ke 4 menunjukkan dari 32 siswa yang menyatakan setuju dengan pernyataan media permainan *puzzle* membantu siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang adalah 11 siswa (35%), yang menyatakan setuju adalah 19 siswa (59%), 2 siswa (6%) yang menyatakan kurang setuju dan yang menyatakan tidak setuju tidak ada (0%).

Soal angket butir ke lima menunjukkan media permainan *puzzle* membantu siswa dalam menghafal kosakata bahasa Jepang. Dari 32 siswa, yang menyatakan sangat setuju adalah 12 siswa (38%), 18 siswa (56%) yang menyatakan setuju, 2 siswa (6%) yang menyatakan kurang setuju, sedangkan yang menyatakan tidak setuju tidak ada (0%).

Soal angket butir ke enam menunjukkan bahwa media permainan *puzzle* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Siswa kelas eksperimen terdiri dari 32 siswa, yang menyatakan sangat setuju adalah 13

siswa (40%), yang menyatakan setuju adalah 14 siswa (44%), siswa yang menyatakan kurang setuju adalah 5 siswa (16%), sedangkan tidak ada siswa (0%) yang menyatakan tidak setuju.

Berdasarkan angket respon siswa yang telah diisi oleh siswa kelas X-6 sebagai kelas eksperimen dapat disimpulkan bahwa siswa tertarik terhadap media permainan *puzzle* karena dapat membantu siswa dalam memahami dan menghafal kosakata bahasa Jepang sehingga mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sadiman (2007: 206) yang menyatakan bahwa peranan media dalam proses belajar-mengajar sudah tidak diragukan lagi karena dapat menghemat waktu belajar, memudahkan pemahaman siswa, meningkatkan perhatian siswa, meningkatkan aktivitas dan kemampuan siswa, dan dapat mempertinggi daya ingat siswa.

Sedangkan berdasarkan lembar observasi terhadap guru pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan *puzzle* dapat membuat siswa antusias dan aktif karena pada dasarnya siswa menyukai jika belajar sambil bermain sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan. Hal itu sesuai dengan pernyataan Suyatno (2005:7) bahwa salah satu cara yang di gunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menggembirakan yaitu melalui pembelajaran yang dikemas ke dalam permainan. Permainan tersebut tentunya dirancang sesuai dengan karakter siswa, mengandung pendidikan, dan bertujuan untuk meningkatkan prestasi siswa.

Inti pembahasan memberikan gambaran secara keseluruhan proses penelitian eksperimen yang dilakukan peneliti telah sesuai dengan prosedur penelitian maupun kerangka berpikir. Hasil pelaksanaan penelitian eksperimen di kelas kontrol terbukti efektif begitu pula di kelas eksperimen. Hasil analisis data *post test* di kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan adanya perbedaan positif yang signifikan.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *puzzle* memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Jepang siswa kelas X-6 SMA Negeri 1 Sidayu Tahun Ajaran 2012/2013.

Pengaruh positif ditunjukkan pada hasil analisis data tes penguasaan kosakata kelas kontrol diperoleh hasil bahwa nilai *t-test* kelas kontrol (8,27) lebih besar daripada nilai *t-tabel* (2,46) dan nilai *t-test* kelas eksperimen (26,18) lebih besar dari pada nilai *t-tabel* (2,46) yang berarti bahwa secara signifikansi data atau fakta hasil penelitian terbukti ada perbedaan signifikansi antara *Mpre* dan *Mpost* pada kelas eksperimen. Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dan dapat diartikan bahwa penggunaan media permainan *puzzle* dengan metode kooperatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada kelas eksperimen lebih baik daripada

penggunaan media kartu gambar dengan metode konvensional pada kelas kontrol.

Perbedaan penguasaan kosakata bahasa Jepang ditunjukkan pada hasil perhitungan perbedaan dua mean kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh  $t$  (*kelas kontrol*) < 1,67 <  $t$ (*tabel*) 2,39 <  $t$ (*kelas eksperimen*) 13,36 atau  $t$ (*kelas eksperimen*) 13,36 >  $t$ (*tabel*) 2,39 >  $t$  (*kelas kontrol*) < 1,67. Maka dapat disimpulkan bahwa media permainan *puzzle* mempunyai pengaruh terhadap kelas eksperimen yaitu kelas X-6 SMAN 1 Sidayu.

Penggunaan media permainan *puzzle* juga mendapatkan respon positif dari siswa kelas X-6 SMA Negeri 1 Sidayu Tahun Ajaran 2012/2013.

Respon positif ditunjukkan oleh siswa yaitu siswa tertarik terhadap media permainan *puzzle* karena dapat membantu siswa dalam memahami dan menghafal kosakata bahasa Jepang sehingga dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.

## Saran

1. Media permainan *puzzle* lebih baik dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan sistem kompetisi karena dapat menjadikan siswa termotivasi dan bersemangat untuk menjadi yang terbaik.
2. Penjelasan tentang aturan media permainan *puzzle* harus dijelaskan dengan baik, sehingga ketika permainan berlangsung siswa tidak bertanya ulang tentang aturan permainan.
3. Media permainan *puzzle* pada penelitian ini hanya sebatas kata benda, dan dapat dikembangkan menjadi *puzzle* berupa kata kerja maupun kata sifat oleh peneliti berikutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hayashi, Ookii. 1990. *Nihongo Kyouiku Handobukku*. Tokyo: Daishukan.
- Krisdianto, Taufiq. 2012. *Pengaruh Penggunaan Media Domino Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI-IPA SMA Muhammadiyah 4 Surabaya Tahun Ajaran 2010/2011*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Surabaya: JBA FBS Unesa.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Muneo, Kimura. 1988. *Dasar-Dasar Metodologi Pengajaran Bahasa Jepang*. Tokyo: Bonjinsha.
- Riduan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabet.
- Sadiman. 2007. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjianto dan Dahidi. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyatno. 2009. *Menjelajahi Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmmedia Buana Pustaka.
- Suyatno. 2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: PT Gramedia Indonesia.
- Tarigan, Henry. 1984. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- The Japan Foundation Japanese Language Institute. 1992. *外国人教師のための日本語教授法*. 埼玉県: アサヒ印刷株式会社.
- Tim Penyusun. 2006. *Panduan Penulisan Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Unesa.
- Wati, Erna Ratna. 2010. *Peningkatan Pembelajaran Memahami Wawancara Melalui Metode Partisipatori Bermedia Puzzle Siswa Kelas Siswa Kelas VII C SMPN 3 Krian Tahun Ajaran 2007/2008*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Surabaya: JBSI FBS Unesa.