

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE PERMAINAN KOMUNIKATA TERHADAP
KETERAMPILAN MENULIS HURUF HIRAGANA SISWA KELAS X-8 SMA TRIMURTI
SURABAYA**

スラバヤトリムルティ高校の「X-8」年生クラスのひらがなを書く能力に対してのコムニカタというゲームを使用する影響

Novita Ardyani

Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Hp. 085246799904, email: novythachan@gmail.com

Amira Agustin

Dosen S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode permainan Komunikata dan respon siswa tentang penggunaan metode permainan Komunikata terhadap keterampilan menulis huruf hiragana siswa kelas X-8 SMA Trimurti Surabaya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen murni dan diolah secara kuantitatif. Peneliti mengambil populasi siswa kelas X SMA Trimurti Surabaya, sedangkan untuk penentuan sampelnya peneliti mengambil kelas X-8 sebagai kelas eksperimen dan X-7 sebagai kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh kesimpulan yaitu metode permainan Komunikata tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis huruf hiragana siswa kelas X-8 SMA Trimurti Surabaya dan respon siswa menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan Komunikata menarik, menyenangkan, memotivasi siswa dan siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas.

Kata Kunci: Metode Permainan, permainan Komunikata, keterampilan menulis huruf hiragana

要旨

研究目標はひらがなを書く能力に対してコムニカタというゲームを使用し、ひらがなを書く難し工を解決することである”。本研究で使用されている研究の種類は、True Eksperimental Design 「真の実現というデザイン」で、定量的な方法で処理する。研究の対象はスラバヤトリムルティ高校の「X」年生クラスである。サンプルは実験クラスの「X-8」と管理クラスの「X-7」である。データ分析の結果に基づいて、以下のことを主張することができる：1) スラバヤトリムルティ高校の「X-8」年生クラスのひらがなを書く能力に対してのコムニカタというゲームを使用する影響がない、2) アンケート調査より、コムニカタというゲームの使用は、学習者の学習結果を有効的に高め、やる気と関心を持たせる。

キーワード:コムニカタというゲーム、ひらがな書く能力

PENDAHULUAN

Dalam mempelajari bahasa Jepang, keterampilan menulis huruf hiragana merupakan aspek yang sangat penting, karena huruf hiragana harus dipelajari oleh pembelajar awal dalam belajar bahasa Jepang, misalnya siswa kelas X di Sekolah Menengah Atas (SMA). Namun sebagai pembelajar awal, masih banyak siswa yang kesulitan dalam menguasai huruf hiragana. Hal ini dialami pula oleh siswa kelas X SMA Trimurti Surabaya. Berdasarkan angket prapenelitian yang telah disebarluaskan kepada 43 siswa kelas X SMA Trimurti Surabaya, diketahui bahwa hanya 6 siswa yang sudah menguasai semua huruf hiragana あ～ん, sedangkan 34 siswa masih sedikit menguasai huruf hiragana, dan 3 siswa sama sekali belum menguasai huruf hiragana. 53% dari 43 responden

menyatakan bahwa mereka mendapatkan banyak kesulitan dalam mempelajari huruf hiragana. Kesulitan yang dialami diantaranya menghafal urutan penulisan huruf hiragana dengan benar (58%), melafalkan huruf hiragana (21%), karena ada huruf hiragana yang bentuknya hampir sama (16%), dan kesulitan menulis huruf hiragana(5%).

Menurut hasil wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Trimurti Surabaya, selama ini pembelajaran bahasa Jepang hanya menggunakan metode konvensional berupa ceramah. Dengan menggunakan metode pengajaran yang monoton mengakibatkan siswa tidak termotivasi dalam belajar sehingga hasil belajar siswa tidak memuaskan. Peneliti mengujicobakan metode baru berupa metode permainan Komunikata dalam pembelajaran huruf hiragana siswa

kelas X SMA Trimurti Surabaya. Diharapkan dengan adanya metode permainan Komunikata tersebut dapat memotivasi siswa sehingga siswa menjadi lebih aktif dikelas dan hasil belajar siswa meningkat. Hal ini berdasarkan pada pendapat Sapani (1997:17) bahwa teknik permainan bahasa (*language games*) adalah mengajarkan berbagai keterampilan dan komponen bahasa melalui berbagai permainan yang menarik minat dan partisipasi siswa.

Permainan komunikata sendiri merupakan permainan yang menuntut kerjasama dari anggota kelompok. Permainan ini biasanya dilakukan oleh lima sampai enam orang pemain. Cara bermainnya yaitu peserta yang berbaris paling belakang mendapatkan kata atau kalimat yang harus disampaikan kepada semua anggota kelompoknya dengan cara menuliskan kata atau kalimat tersebut di punggung teman didepannya. Begitu seterusnya sampai pada peserta paling depan menuliskan kembali kata atau kalimat tersebut di papan tulis. Kelompok yang lebih cepat dan tepat menulis kata atau kalimat tersebut yang dinyatakan menang (Grafura, 2011:33). Kerena penelitian ini tentang huruf hiragana maka kosakata yang digunakan adalah kosakata bahasa Jepang dalam huruf romaji. Namun ketika siswa menuliskan di punggung teman didepannya harus menggunakan huruf hiragana. Hal ini bertujuan untuk melatih daya ingat siswa terhadap huruf hiragana.

Keistimewaan dari permainan ini adalah dari cara permainannya yang cukup mudah serta hanya membutuhkan alat tulis dan kartu soal sebagai medianya. Dengan demikian permainan ini cocok diterapkan dalam pembelajaran huruf hiragana khususnya di kelas X SMA. Diharapkan melalui metode permainan Komunikata siswa semakin menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jepang dan dapat dengan mudah menghafalkan penulisan huruf hiragana. Seperti pernyataan dari Suyatno (2005:14) yang menyebutkan manfaat dari metode permainan adalah sebagai berikut:

1. Menyingkirkan “keseriusan” yang menghambat
2. Menghilangkan stres dalam lingkungan belajar
3. Mengajak orang lain terlibat penuh
4. Meningkatkan proses belajar
5. Membangun kreatifitas diri
6. Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran
7. Meraih makna belajar melalui pengalaman
8. Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar.

Dilatarbelakangi permasalahan di atas, rumusan masalah dan tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan metode permainan Komunikata dan mengetahui respon siswa kelas X-8 SMA Trimurti Surabaya terhadap pembelajaran menulis huruf hiragana dengan metode permainan Komunikata. Mengacu pada hal tersebut, peneliti tertarik

untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Komunikata Terhadap Keterampilan Menulis Huruf Hiragana Siswa Kelas X-8 SMA Trimurti Surabaya”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan studi eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan adalah *True Experimental Design* yaitu jenis eksperimen yang dianggap sudah baik karena sudah memenuhi persyaratan. Yang dimaksud persyaratan disini adalah adanya kelompok lain yang tidak dikenai eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan (Arikunto, 2010:125). Oleh karena itu penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen telah diberi perlakuan dengan menggunakan metode permainan Komunikata dalam proses belajar di kelas. Sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan metode konvensional berupa ceramah. Fungsi dari kelas kontrol adalah pembanding untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan terhadap hasil belajar dengan menggunakan metode permainan Komunikata maupun tidak menggunakan metode permainan Komunikata. Desain yang digunakan adalah *Control group pre-test post-test* dengan pola sebagai berikut:

$$\begin{array}{c} E \text{ } O_1 \text{ } X_1 \text{ } O_2 \\ \hline K \text{ } O_3 \text{ } X_2 \text{ } O_4 \end{array}$$

(Arikunto, 2010:125)

Berdasarkan desain tersebut kelas eksperimen (E) pertama kali diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa (O_1), kemudian diberikan perlakuan menggunakan metode permainan Komunikata terhadap pembelajaran huruf hiragana siswa (X_1), setelah itu dilakukan *post-test* untuk mengukur hasil pencapaian siswa setelah diberikan perlakuan (O_2). Begitu pula pada kelas kontrol (K) pertama kali diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa (O_3), kemudian diberikan perlakuan menggunakan metode konvensional berupa ceramah (X_2), setelah itu dilakukan *post-test* untuk mengukur hasil pencapaian siswa setelah diberi perlakuan (O_4).

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Trimurti Surabaya, dengan populasi adalah seluruh siswa kelas X SMA Trimurti Surabaya, sedangkan sampelnya diambil dari kelas X-7 sebagai kelas kontrol dan X-8 sebagai kelas eksperimen. Penentuan pengambilan sampel berdasarkan *random sampling* yaitu teknik yang cara pengambilan sampelnya dengan cara mencampur subjek-

subjek di dalam populasi sehingga semua subjek dianggap sama (Arikunto, 2010:177).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan tes, angket, dan lembar observasi. Tes yang digunakan adalah tes tulis dan aspek yang dinilai adalah aspek kognitif dalam kemampuan berfikir. Soal tes terdiri dari soal *pre-test* dan *post-test*. Sedangkan angket yang digunakan adalah angket respon siswa untuk mengetahui sejauh mana respon siswa terhadap permainan Komunikata. Lembar observasi digunakan untuk mengamati proses belajar mengajar yang dilakukan oleh peneliti di kelas kontrol dan kelas eksperimen serta mengamati perilaku siswa di dalam kelas. Maka diperlukan orang yang mengamati kegiatan tersebut (observator). Observator dalam penelitian ini adalah guru bahasa Jepang di SMA Trimurti Surabaya. Langkah-langkah dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut

1. Berkonsultasi kepada guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Trimurti Surabaya
2. Meminta izin kepada kepala sekolah untuk melakukan penelitian di SMA trimurti Surabaya
3. Melakukan studi pustaka untuk mencari teori-teori yang dibutuhkan dalam penelitian.
4. Menyusun RPP kelas kontrol dan kelas eksperimen
5. Menyiapkan instrumen penelitian berupa soal tes, angket, dan lembar observasi.
6. Validasi instrumen

Teknik analisis data yang digunakan untuk pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan rumus *t-signifikansi* untuk mengetahui efektifitas masing-masing pengajaran di kelas kontrol maupun eksperimen. Rumus *t-singnifikasi* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum X_d^2}{N(N-1)}}}$$

(Arikunto, 2010:349)

Keterangan:

M_d : mean dari perbedaan *pre-test* dan *post-test* ($post-test - pre-test$).

X_d : deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum X_d^2$: jumlah kuadrat deviasi

N : subjek pada sampel

d.b : ditentukan dengan $N-1$.

Sedangkan untuk mengetahui perbedaan hasil proses belajar mengajar yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen maka dilakukan uji *t-test* perbedaan dua mean. Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2}{N_x} + \frac{\sum y^2}{N_y}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

(Arikunto, 2010:354)

Keterangan:

M_x : nilai rata-rata kelompok kontrol

M_y : nilai rata-rata kelompok eksperimen

Σx^2 : standar deviasi (standar kesalahan) rata-rata kelompok kontrol

Σy^2 : standar deviasi (standar kesalahan) rata-rata kelompok eksperimen

N_x : banyaknya subjek pada kelas kontrol

N_y : banyaknya subjek pada kelas eksperimen

x_1 : hasil *pre-test* kelas kontrol

x_2 : hasil *post-test* kelas kontrol

y_1 : hasil *pre-test* kelas eksperimen

y_2 : hasil *post-test* kelas eksperimen

X : deviasi setiap nilai x_2 dan x_1 ($x_2 - x_1$)

Y : deviasi setiap nilai y_2 dan y_1 ($y_2 - y_1$)

Sebelum melakukan *t-signifikansi* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak sehingga hasil dari penelitian tersebut dapat digeneralisasikan (Arikunto, 2010:356-357). Langkah-langkah perhitungan uji normalitas adalah sebagai berikut:

- a. Membuat tabel distribusi frekuensi nilai *post-test*.
- b. Membandingkan mean nilai *post-test*.
- c. Menghitung Standar Deviasi (SD) nilai *post-test*.
- d. Membuat tabel uji normalitas.
- e. Menentukan batas nyata tiap kelas interval.
- f. Menghitung *z-score*.
- g. Mencari batas luar daerah dengan menggunakan batas nyata pada tabel “luas daerah dibawah lengkungan normal standar dari 0 ke Z”
- h. Menghitung luas daerah yaitu selidih antara kedua batasnya.
- i. Menghitung frekuensi harapan.
- j. Membuat tabel penolong uji normalitas dengan rumus *chi kuadrat* (χ^2).
- k. Menghitung *chi kuadrat* (χ^2).
- l. Menentukan taraf signifikansi.
- m. Menentukan kriteria pengujian χ^2 hitung yaitu jika χ^2 hitung < χ^2 tabel maka data berdistribusi normal.
- n. Menyimpulkan hasil

Data angket menggunakan skala Likert yang terdiri dari pernyataan Sangat Setuju (SS)mendapat nilai 4, Setuju (S) mendapat nilai 3, Kurang Setuju (KS) mendapat nilai 2, dan Tidak Setuju (TS) mendapat nilai

1(Riduwan, 2008:89). Untuk menganalisis data angket digunakan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\text{Nilai perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

(Riduwan, 2008:89)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Analisis Data

Setelah data terkumpul maka dilakukan analisis data. Terlebih dahulu disajikan hasil *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Data tersebut disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas Kontrol dan kelas eksperimen

No.	Kontrol			Eksperimen		
	No.absen	Pre-test	Post-test	No.absen	Pre-test	Post-test
1	1	56	76	1	44	76
2	2	64	88	2	44	88
3	5	38	92	4	28	72
4	6	70	92	5	32	72
5	7	64	72	6	40	64
6	8	86	92	7	50	80
7	9	28	56	8	48	84
8	10	18	56	10	68	100
9	11	20	48	11	60	92
10	12	72	84	12	40	92
11	13	44	76	13	44	96
12	14	56	92	14	48	92
13	15	64	96	15	36	78
14	16	44	60	16	20	68
15	17	68	92	17	76	92
16	18	76	92	18	52	92
17	19	54	84	20	56	88
18	20	74	80	21	36	84
19	21	44	88	22	28	64
20	22	80	92	23	52	78
21	23	8	68	24	64	80
22	24	82	96	25	44	84
23	25	52	76	26	50	72
24	27	32	84	27	56	76
25	28	36	68	28	56	68
26	29	46	76	29	32	72
27	30	64	88	30	30	84
28	31	64	96	31	48	80
29	32	32	60	32	36	60
30	33	32	52	33	42	100
31	34	50	72	34	46	84
32	35	30	84	35	56	78
33	36	40	68	36	44	88
34	37	72	84	37	58	96
35	38	50	76	38	76	96
36	39	48	80	39	68	88
37	40	64	96	40	32	72
38	41	32	88	41	20	76
39	42	30	80	42	56	80

40	43	60	80	43	56	60
----	----	----	----	----	----	----

Setelah data nilai *pre-test* dan *post-test* masing-masing kelas diperoleh, kemudian dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Langkah-langkah uji normalitas seperti yang telah dijelaskan. Kemudian diperoleh hasil *chi kuadrat* (χ^2) untuk kelas kontrol adalah 8,45 dan hasil *chi kuadrat* (χ^2) untuk kelas eksperimen adalah 4,34. Pada penelitian ini dipilih taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikansi 5%. Setelah dicari dalam tabel harga kritis *chi kuadrat* diketahui χ^2 tabel (5%,5)=11,1. Karena hasil χ^2 hitung kelas kontrol (8,45) dan hasil χ^2 hitung kelas eksperimen (4,34) lebih kecil dari χ^2 tabel maka dapat disimpulkan bahwa data di kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal sehingga analisis data dengan menggunakan rumus *t-signifikansi* dan *t-test* perbedaan dua mean dapat dilakukan.

Setelah diperoleh hasil bahwa baik data di kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal kemudian dilanjutkan dengan perhitungan *t-signifikansi* pada masing-masing kelas. Terlebih dahulu merumuskan hipotesis H_0 dan H_a sebagai berikut:

H_0 : tidak ada perbedaan yang signifikan antara M_{pre} dan M_{post} pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen.

H_a : ada perbedaan yang signifikan antara M_{pre} dan M_{post} pada kelas kontrol mupun kelas eksperimen.

Pada taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikansi 5% diperoleh nilai t (0,05db)= $t(0,05, 39)=2,023$. sehingga untuk kriteria diterima atau ditolaknya H_0 adalah sebagai berikut:

H_0 diterima jika $t\text{-signifikansi} \leq 2,023$

H_0 ditolak jika $t\text{-signifikansi} \geq 2,023$

Setelah dilakukan perhitungan *t-signifikansi* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen didapatkan hasil *t-signifikansi* kelas kontrol adalah 12,79 dan *t-signifikansi* kelas eksperimen adalah 16,84. Berdasarkan perhitungan tersebut maka hasil *t-signifikansi* dari kedua kelas tersebut lebih besar dari pada t tabel (2,023) sehingga H_0 ditolak dan H_a . Hal ini berarti bahwa ada perbedaan yang signifikan antara M_{pre} dan M_{post} pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen.

Kemudian dilakukan *t-test* perbedaan dua mean untuk mengetahui perbedaan hasil belajar mengajar yang disebabkan oleh dua perlakuan yang berbeda, yaitu dengan menggunakan metode permainan Komunikata dan dengan metode konvensional. Langkah-langkahnya adalah terlebih dahulu merumuskan H_0 dan H_a sebagai berikut:

H_0 : tidak ada pengaruh positif yang signifikan terhadap penggunaan metode permainan Komunikata di kelas eksperimen

H_a

: ada pengaruh positif yang signifikan terhadap penggunaan metode permainan Komunikata di kelas eksperimen

Pada taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikansi 5% diperoleh nilai t ($0,05db$) = $t(0,05, 78)=1,99$. Sehingga untuk kriteria diterima atau ditolaknya H_o adalah sebagai berikut:

$$H_o \text{ diterima jika } t\text{-test} \leq 1,99$$

$$H_o \text{ ditolak jika } t\text{-test} \geq 1,99$$

Setelah dilakukan perhitungan $t\text{-test}$ dengan rumus yang telah ditentukan maka diperoleh hasil $t\text{-test}$ adalah 1,97, dimana hasil $t\text{-test}$ tersebut lebih kecil dari pada t -tabel ($0,05db$) = 1,99. Maka H_o diterima dan H_a , yang berarti bahwa tidak ada pengaruh positif yang signifikan terhadap penggunaan metode permainan Komunikata di Kelas eksperimen.

Untuk mengetahui respon siswa terhadap permainan Komunikata maka diberikan angket respon kepada kelas yang telah diberikan perlakuan berupa metode permainan Komunikata yaitu kelas X-8. Responden berjumlah 40 siswa. Hasil dari angket respon siswa disajikan dalam tabel 2, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Angket Respon Siswa

Aspek dan Indikator	Respon Siswa	Jumlah	%
Pemahaman siswa			
1. Menulis huruf hiragana sulit	Sangat Setuju	19	47,50
	Setuju	17	42,50
	Kurang Setuju	2	5,00
	Tidak Setuju	2	5,00
Proses Pembelajaran			
2. Proses pembelajaran huruf hiragana dengan menggunakan metode permainan Komunikata menarik dan menyenangkan.	Sangat Setuju	21	52,50
	Setuju	19	47,50
	Kurang Setuju	0	0,00
	Tidak Setuju	0	0,00
3. Proses pembelajaran huruf hiragana dengan menggunakan metode permainan Komunikata dapat menciptakan suasana belajar yang aktif	Sangat Setuju	24	60,00
	Setuju	15	37,50
	Kurang Setuju	1	2,50
	Tidak Setuju	0	0,00
4. Penggunaan metode permainan Komunikata dapat membantu dalam memahami materi tentang penulisan huruf hiragana	Sangat Setuju	8	20,00
	Setuju	28	70,00
	Kurang Setuju	4	10,00
	Tidak Setuju	0	0,00
Efektifitas Pembelajaran			
5. Penggunaan metode permainan Komunikata dapat meningkatkan kemampuan menulis huruf hiragana	Sangat Setuju	7	17,50
	Setuju	31	77,50
	Kurang Setuju	2	5,00
	Tidak Setuju	0	0,00

Berdasarkan hasil analisis respon siswa, terdapat tiga aspek tentang penggunaan metode permainan Komunikata dalam pembelajaran huruf hiragana, yaitu:

1. Aspek pemahaman siswa, tentang kesulitan dalam penguasaan huruf hiragana terdapat pada butir soal nomor 1. Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh dengan rumus perhitungan angket, maka 83,125%

siswa masih mengalami kesulitan dalam penguasaan huruf hiragana.

2. Aspek proses pembelajaran, tentang manfaat metode permainan Komunikata dalam proses pembelajaran terdapat pada butir soal nomor 2, 3, dan 4. Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh dengan rumus perhitungan angket, maka 85% siswa menyatakan bahwa dengan adanya metode permainan Komunikata yang menarik dan menyenangkan menciptakan suasana belajar yang aktif dan dapat membantu siswa dalam kesulitan menulis huruf hiragana.
3. Aspek efektivitas pembelajaran, tentang pengaruh metode permainan Komunikata dalam pembelajaran huruf hiragana terdapat pada butir soal nomor 5. Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh dengan rumus perhitungan angket, maka 78,125% siswa menyatakan bahwa metode permainan Komunikata dapat meningkatkan kemampuan menulis huruf hiragana siswa.

2. Pembahasan

Setelah data diperoleh dan dianalisis maka selanjutnya diperlukan pembahasan mengenai aspek-aspek yang terkait dalam penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Trimurti Surabaya selama empat kali pertemuan, dua kali pertemuan di kelas kontrol dengan alokasi waktu 2x80 menit dan dua kali pertemuan dikelas eksperimen dengan alokasi waktu 2x90 menit. Penelitian ini dimulai pada tanggal 2 April 2013 sampai dengan 12 April 2013.

Dalam penelitian ini, kelas X-7 sebagai kelas kontrol dengan jumlah sampel adalah 40 siswa. Kelas eksperimen di ambil dari kelas X-8 dengan jumlah sampel adalah 40 siswa. Kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan materi huruf hiragana yang sama, yang berbeda hanya metode yang digunakan dalam menyampaikan pembelajarannya saja. Metode pembelajaran yang digunakan di kelas kontrol adalah metode konvensional berupa ceramah, sedangkan pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode permainan Komunikata.

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas, diketahui bahwa baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal. Sehingga analisis data dengan menggunakan statistik parametrik dapat dilaksanakan dan hasilnya dapat digeneralisasikan. Maksud generalisasi disini adalah kesimpulan dari hasil analisis nantinya merupakan simpulan umum untuk populasi kelas X SMA Trimurti Surabaya.

Untuk mengetahui efektifitas pembelajaran di kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan t -signifikansi dengan membandingkan nilai $pre-test$ dan $post-test$ pada masing-masing kelas. Hasil t -signifikansi

pada kelas kontrol adalah 12,79 dan hasil *t-signifikansi* pada kelas eksperimen adalah 16,84, dimana hasil tersebut lebih besar dari t-tabel (2,023) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa secara signifikansi data atau fakta hasil penelitian terbukti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan hasil *post-test* baik di kelas kontrol maupun di kelas eksperimen. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan pada masing-masing kelas. Namun hasil *t-signifikansi* kelas eksperimen (16,84) lebih besar dari *t-signifikansi* kelas kontrol (12,79). Perbedaan tersebut diharapkan karena pemberian metode pengajaran yang berbeda dari kedua kelas tersebut.

Untuk menguji signifikansi perbedaan hasil belajar dikelas kontrol dan kelas eksperimen serta menjawab rumusan masalah pertama, dilakukan kembali pengujian *t-test* perbedaan dua mean. Dari hasil analisis tersebut diperoleh nilai *t-test* (1,97) lebih kecil dari dari pada t-tabel (1,99) sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal ini berarti tidak ada pengaruh positif yang signifikan terhadap penggunaan metode permainan Komunikata di kelas eksperimen. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa metode permainan Komunikata tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis huruf hiragana siswa kelas X-8 SMA Trimurti Surabaya. Penggunaan metode permainan Komunikata tidak berpengaruh di kelas eksperimen dikarenakan tidak efektifnya pembelajaran di kelas eksperimen karena pengelolaan waktu yang kurang baik dan penjelasan pemberian tugas oleh peneliti kurang jelas sehingga siswa kesulitan dalam melaksanakan permainan Komunikata. Hal ini berdasarkan pada lembar observasi yang telah diamati guru bahasa Jepang di SMA Trimurti Surabaya.

Meskipun tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, namun berdasarkan hasil analisis butir soal angket respon siswa, 60% siswa menyatakan sangat setuju dan 37,5% siswa menyatakan setuju bahwa metode permainan Komunikata dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan semua siswa (52,50% sangat setuju dan 47,50% setuju) merasa permainan Komunikata menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Penyampaian pembelajaran bahasa Jepang dengan metode konvensional membuat siswa merasa jemu dan tidak termotivasi dalam proses belajar mengajar dikelas. Dengan adanya metode baru berupa permainan Komunikata dapat menciptakan suasana belajar yang baru, menarik dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini

sesuai dengan pernyataan Suyatno (2005:14) yang menyebutkan salah satu manfaat dari metode permainan yaitu menghilangkan stres dalam lingkungan belajar dan membangun kreatifitas diri.

Berdasarkan hasil analisis butir soal angket respon siswa dan secara aspek-aspeknya, maka hipotesis kedua yang menyatakan bahwa penggunaan metode permainan Komunikata dapat menarik minat siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jepang siswa sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas dapat diterima berdasarkan hasil persentase yang diperoleh.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan baik pada kelas kontrol dengan metode konvensional maupun pada kelas eksperimen dengan metode permainan Komunikata, sehingga baik metode konvensional dan metode permainan Komunikata dapat meningkatkan keterampilan menulis huruf hiragana siswa. Meskipun hasil *t-signifikansi* kelas eksperimen (16,84) lebih besar dari *t-signifikansi* kelas kontrol (12,79), namun perbedaan tersebut tidak signifikan karena hasil *t-test* perbedaan dua mean antara hasil belajar kelas kontrol dan hasil belajar kelas eksperimen (1,97) lebih kecil dari pada t-tabel (1,99). Dengan kata lain metode permainan Komunikata tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis huruf hiragana siswa kelas X-8 SMA Trimurti Surabaya. Hal ini dikarenakan tidak efektifnya pembelajaran di kelas eksperimen karena pada saat proses pembelajaran berlangsung, peneliti tidak dapat mengelola waktu pembelajaran dengan sangat baik dan penjelasan mengenai pemberian tugas oleh peneliti tidak begitu jelas sehingga siswa kesulitan dalam melaksanakan permainan Komunikata.
2. Meskipun secara signifikan metode permainan Komunikata tidak berpengaruh terhadap keterampilan menulis huruf hiragana siswa kelas X-8 SMA Trimurti Surabaya, namun penggunaan metode permainan Komunikata dapat menarik minat siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jepang siswa sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini berdasarkan persentase 85% siswa menyatakan bahwa dengan adanya metode permainan Komunikata yang menarik dan menyenangkan menciptakan

suasana belajar yang aktif, sehingga dapat membantu siswa dalam kesulitan menulis huruf hiragana.

Saran

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi pengajar bahasa Jepang khususnya dalam pembelajaran huruf hiragana untuk menciptakan suasana belajar yang aktif. Dalam menggunakan metode permainan Komunikata untuk pembelajaran huruf hiragana ada baiknya dipertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

1. Metode permainan Komunikata lebih baik digunakan dalam kondisi kelas yang cukup luas dan jumlah siswa yang tidak terlalu banyak.
2. Guru sedapat mungkin menjelaskan aturan permainan Komunikata dengan jelas agar tidak terjadi kesalahpahaman siswa dalam melakukan permainan Komunikata.
3. Pada saat melakukan metode permainan Komunikata, guru sebagai juri harus benar-benar memantau siswa secara merata, agar dalam melakukan permainan siswa tidak bertindak curang, misalnya membisikkan jawaban kepada teman didepannya.
4. Dalam pembagian kelompok ada baiknya berdasarkan jenis kelamin sehingga siswa perempuan dikelompokkan dengan siswa perempuan dan siswa laki-laki dikelompokkan dengan siswa laki-laki. Hal ini dilakukan untuk menghindari ketidaknyamanan dalam permainan seperti ketika siswa laki-laki menulis di punggung siswi perempuan, siswi tersebut akan merasa risih sehingga permainan tidak berjalan dengan efektif.
5. Metode permainan Komunikata disarankan sebagai salah satu metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan memotivasi siswa dalam pembelajaran huruf hiragana.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, H.Abu dan Djaliel, Maman Abl. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Grafura, Lubis dan Wijayanti, Ari. 2011. *Permainan Edukatif untuk Pembelajaran Atraktif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Hayashi, Ooki. 1990. *Nihongo Kyouiku Hondobukku*. Tokyo: Taishukan Shoten
- Nasution, Mustafa Edwin dan Usman, Hardius. 2006. *Proses Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Lembaga Penerbit FEUI.
- Oogawa, Hodan. 1982. *Nihongo Kyouiku Jiten*. Tokyo: Taishukan Pub.com.

- Pora, Muchlis V. 2002. *Cara Mudah Belajar Bahasa Jepang*. Yogyakarta: Absolut.
- Riduwan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sapani, H. Suwardi.dkk. 1997. *Teori Pembelajaran Bahasa. Modul*. Jakarta: Depdikbud.
- Sudjianto dan Dahidi, Ahmad. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Supendi, Pepen dan Nurhidayat. 2007. *Fun Game 50 Permainan Menyenangkan di Indoor dan Outdoor*. Jakarta: Penebar Plus.
- Sutedi, Dedi. 2008. *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Suyatno. 2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Grasindo.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: PT. Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur dan Tarigan, Djago. 1990. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Badung: Angkasa.
- Unesa. 2000. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal*. Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.