

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Dalam mempelajari suatu bahasa terdapat empat aspek kemampuan bahasa yang harus dikuasai oleh pembelajar. Empat aspek kemampuan tersebut adalah berbicara, menyimak, menulis, dan membaca. Namun untuk menguasai kemampuan tersebut bukan hal yang mudah dan tidak jarang terdapat hambatan yang dialami oleh pembelajar. Hambatan yang terjadi dalam pembelajaran bahasa Jepang berasal dari dua faktor, yaitu faktor kebahasaan dan non kebahasaan. Faktor kebahasaan adalah faktor yang berupa penguasaan huruf, perbedaan struktur bahasa dan sebagainya. Sedangkan faktor non kebahasaan adalah faktor yang berupa takut salah dan kecemasan.

Salah satu faktor penyebab kurang maksimalnya penguasaan kemampuan berbicara adalah pembelajar merasa takut salah dalam struktur bahasa yang mana hal itu termasuk ke dalam kecemasan berbahasa. Menurut Gardner, dkk (1994:285) kecemasan berbahasa adalah perasaan takut yang berkaitan dengan bahasa kedua, baik dalam berbicara maupun mendengarkan. Kecemasan berbahasa asing adalah jenis kecemasan yang berhubungan dengan penggunaan bahasa asing. Faktor penyebab kecemasan berbahasa asing adalah ketakutan berkomunikasi, kecemasan akan tes, takut akan evaluasi negatif, serta kecemasan dalam kegiatan kelas.

Kecemasan tersebut juga dialami oleh siswa pembelajar Bahasa Jepang. Berdasarkan pengalaman penulis sebagai pengajar saat mengajar di LPK Megumi Center Indonesia, saat siswa menjalani ujian berbicara menyatakan

bahwa mereka merasa takut saat berbicara bahasa Jepang. Dampaknya hasil penilaian ujian berbicara siswa menjadi kurang baik dibandingkan dengan nilai ujian kebahasaan lainnya seperti ujian tata bahasa, menyimak, dan membaca.

Untuk mengatasi masalah tersebut perlu diterapkan sebuah variasi dalam proses pembelajaran. Salah satu variasi pembelajaran yang dapat diterapkan adalah pembelajaran melalui permainan. Berdasarkan pendapat Sujiono (2010:36) pembelajaran melalui bermain dapat mengembangkan berbagai potensi pada siswa tidak hanya fisik saja tetapi kognitif, bahasa, sosial emosi, kreativitas, dan juga prestasi akademik. Bermain tidak hanya membuat siswa merasa senang tapi juga dapat mengembangkan kemampuan bahasa, kemampuan sosial, dan kreativitas.

Salah satu permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah permainan petak umpet. Permainan petak umpet merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak yang dapat dimainkan dengan cara mencari teman-temannya yang bersembunyi. Permainan ini merupakan permainan yang sangat dikenal oleh masyarakat dunia dengan nama yang bermacam-macam sesuai dengan daerah atau negaranya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Winda Rustam pada tahun 2019, yang berjudul *Improving Students Speaking Ability Through Hide and Seek Games for Students at X of Grade SMAN 2 Luwu Timur* menunjukkan bahwa setelah diterapkannya permainan petak umpet dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk mendeskripsikan suatu benda menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara dan juga minat siswa kelas X di SMAN 2

Luwu Timur. Dengan demikian penulis berasumsi permainan petak umpet dapat dimodifikasi dan diterapkan untuk melatih kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Oleh karena itu, penulis bermaksud membuat makalah yang berjudul *Penggunaan Permainan Petak Umpet untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Jepang*. Penggunaan permainan petak umpet dalam pembelajaran bahasa Jepang, diasumsikan dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa dan mengurangi kecemasan berbicara siswa saat proses belajar mengajar berlangsung.

2. Rumusan Masalah

Bagaimanakah cara menerapkan pembelajaran menggunakan permainan petak umpet untuk kemampuan berbicara dalam pembelajaran bahasa Jepang?

3. Tujuan

Mengetahui cara menerapkan pembelajaran menggunakan permainan petak umpet untuk kemampuan berbicara dalam pembelajaran bahasa Jepang.

B. ISI

1. Landasan Teoritis

1.1. Pembelajaran Bahasa Jepang

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang banyak dipelajari oleh berbagai negara di dunia. Saat ini ada sekitar 142 negara yang mengadakan pendidikan bahasa Jepang termasuk negara Indonesia. Hal ini berdasarkan survei oleh *Japan Foundation* pada tahun 2019 jumlah pelajar bahasa Jepang di Indonesia sebanyak 706.603 orang. Meskipun terdapat penurunan sebanyak 38.552 dari survei sebelumnya di tahun 2015 namun negara Indonesia masih menduduki peringkat kedua terbanyak setelah negara Cina.

Pembelajaran bahasa Jepang dari segi pembelajarannya terbagi menjadi dua jenis yaitu; *kokugo kyooiku* dan *nihongo kyooiku*. Menurut Sudjianto (2010:13) *kokugo kyooiku* merupakan pendidikan bahasa Jepang sebagai bahasa nasional yang diikuti oleh orang Jepang sebagai orang yang memakai bahasa Jepang sebagai bahasa ibunya, sedangkan *nihongo kyooiku* merupakan pendidikan bahasa Jepang sebagai bahasa asing yang diselenggarakan untuk orang asing. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia termasuk pada pembelajaran bahasa Jepang *nihongo kyooiku*.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang terdapat tingkatan-tingkatan pembelajaran. Sudjianto (2010:75) juga menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa Jepang, dibagi menjadi beberapa tingkatan,

yakni : (1) tingkat dasar (*shokyuu reberu*); (2) tingkat terampil (*chuukyuu reberu*); dan (3) tingkat mahir (*jookyuu reberu*).

Tujuan dari pembelajaran bahasa Jepang di luar negara Jepang (*nihongo kyooiku*) berdasarkan pendapat Ishida Toshiko (1991, 37-38) bahwa Pembelajaran bahasa Jepang pada tingkat dasar (*shokyuu reberu*) memerlukan waktu kira-kira 200-300 jam dan memiliki pengetahuan tentang pola kalimat dasar serta memiliki pengetahuan kira-kira 1500-2000 kosakata dan kira-kira 500 huruf kanji. Dengan pengetahuannya ini para pembelajar diharapkan terampil atau menguasai keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar biasanya mengutamakan latihan-latihan untuk menunjang keterampilan dengar-ucap (ragam lisan).

Pada tingkat terampil (*chuukyuu reberu*) pembelajar memerlukan pengetahuan kira-kira 5000-7000 kosakata dan kira-kira 1000-1500 huruf kanji. Pada pembelajaran diharapkan lebih banyak menguasai atau memahami bahan-bahan bacaan pada tingkat keterampilan ini. Pembelajar diberi materi bacaan bacaan orang Jepang (*nama kyoozai*). Latihan pola kalimat (*bunkei renshuu*) pada tingkat terampil dilakukan dengan cara memahami bermacam-macam ungkapan, idiom, dan sebagainya.

Kemudian pada tingkat mahir (*jookyuu reberu*) diharapkan para pembelajar dapat mencapai tujuan tertentu yang ingin diraihinya dengan

cara menguasai bahasa Jepang. Oleh karena itu pembelajar perlu menguasai kira-kira 7000 kosakata dan sekitar 2000-2500 huruf kanji termasuk *jooyoo* kanji (huruf-huruf kanji yang sering dipakai pada kehidupan sehari-hari di Jepang). Pada tingkat mahir pembelajar banyak diberi bahan-bahan pembelajaran yang dibuat untuk orang-orang Jepang (*nama kyoozai*), dan pembelajar mulai dibimbing cara-cara menulis skripsi, laporan, dan sebagainya.

1.2. Kemampuan Berbicara

Manusia memerlukan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari karena tanpa komunikasi kehidupan tidak bermakna. Pada umumnya, komunikasi dilakukan secara verbal. Komunikasi verbal berupa lisan dan tulisan. Salah satu contoh komunikasi lisan adalah dengan berbicara. Rahman (2019:55) menyatakan bahwa setiap individu dapat berkomunikasi berdasarkan yang dikehendaki dengan cara berbicara. Oleh karena itu, berbicara termasuk keterampilan yang harus dimiliki setiap individu untuk menunjang kegiatan komunikasi.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Tarigan (1981:15) yang menyatakan bahwa berbicara merupakan kemampuan dalam mengekspresikan, menyatakan dan menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan dalam bentuk ucapan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata.

Rahman (2019:56) juga berpendapat bahwa berbicara berperan sebagai salah satu sarana dalam mengekspresikan, menyatakan,

menyampaikan, atau mengomunikasikan pikiran, ide, atau perasaan, bukan hanya pengucapan kata atau bunyi.

Tujuan dari keterampilan berbicara siswa tingkat dasar menurut Rahman (2019:57-58) adalah siswa mampu memperkenalkan diri sendiri, menyapa, mendeskripsikan benda-benda disekitar, melakukan percakapan sederhana, serta mampu menyampaikan rasa suka atau tidak suka tentang suatu hal atau kegiatan dengan alasan yang sederhana.

Sedangkan keterampilan berbicara siswa tingkat tinggi, pembelajaran berbicara bertujuan untuk siswa mampu berbicara monolog seperti pidato atau pemandu acara. Oleh karena itu pada tingkat tinggi siswa diharapkan mampu berbicara menggunakan kalimat yang digunakan pada situasi formal dan juga menggunakan kalimat yang kompleks.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara terbagi menjadi dua tingkatan yaitu tingkat dasar dan tingkat tinggi. Pada tingkat dasar diharapkan siswa memiliki kemampuan berbicara secara sederhana dan sopan pada percakapan sehari-hari. Sedangkan pada tingkat tinggi siswa diharapkan memiliki kemampuan berbicara pada situasi formal dengan bahasa yang lebih rumit.

1.3. Kecemasan Berbicara

Dalam penguasaan keterampilan berbicara terdapat beberapa hambatan yang dialami oleh siswa, salah satunya adalah kecemasan berbicara. Gardner, dkk (1994 : 285) mengemukakan bahwa kecemasan adalah perasaan takut yang berhubungan khususnya dengan konteks bahasa kedua baik berbicara maupun mendengarkan. Bahasa kedua yang dimaksud adalah bahasa asing yang dipelajari selain dari bahasa Ibu.

Selain Gardner, dkk, Horwitz, dkk (1986 : 128) juga berpendapat bahwa kecemasan berbahasa asing adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan psikis seperti persepsi, keyakinan, perasaan, dan sikap setiap orang yang bersifat kompleks terkait dengan pembelajaran bahasa di dalam kelas.

Jenis – jenis kecemasan berbahasa asing menurut MacIntry (1989 : 259) diklasifikasikan ke dalam dua jenis, yaitu *trait anxiety* dan *state anxiety*. *Trait anxiety* merupakan kecenderungan seseorang merasa gugup atau cemas walaupun berada di dalam situasi yang dikehendaki dan hal itu merupakan bagian dari karakter seseorang sehingga sulit untuk dihilangkan. Sebagai contoh perasaan gelisah atau gugup seseorang pada pelajaran yang sudah dikuasai. *State anxiety* merupakan kecemasan yang berasal dari situasi tertentu dan bersifat sementara. Hal itu biasanya ditunjukkan dengan kegugupan dan ketegangan atas stimulus yang berasal dari eksternal. Sebagai contoh

kegugupan siswa saat diminta untuk menjawab pertanyaan di depan kelas.

Dari pendapat yang sudah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor penyebab kecemasan berbicara yaitu kecemasan yang disebabkan faktor internal dan kecemasan yang disebabkan oleh faktor eksternal. Faktor internal akan lebih sulit diatasi dikarenakan merupakan karakter dari seseorang, sedangkan faktor eksternal dapat diatasi dengan lebih mudah.

Beberapa hal yang dapat dilakukan untuk mengurangi kecemasan berbahasa asing menurut Tanveer dalam Damayanti (2016:22-24) adalah sebagai berikut.

- Guru harus menyadari bahwa siswa dapat mengalami rasa cemas dan stres saat pembelajaran berlangsung, Guru dituntut dapat menerapkan strategi atau metode yang tepat dan efektif untuk membantu mereka mengatasi kecemasan berbahasa asing.
- Pendekatan komunikatif dalam pengajaran, bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa yang merasa memiliki kemampuan bahasa terbatas sehingga lebih banyak kesempatan untuk melatih kemampuan berbicara mereka.
- Menciptakan kondisi belajar yang ramah, dan mendukung untuk belajar, serta membantu dan bekerjasama dengan siswa, dapat menciptakan rasa nyaman bagi siswa ketika berbicara di kelas.
- Guru harus mampu mendorong siswa yang merasa takut membuat kesalahan agar dapat berkomunikasi tanpa

mengkhawatirkan kesalahan dengan tujuan meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa.

- Guru dapat berdiskusi di kelas tentang kecemasan siswa dalam belajar dan mencari langkah-langkah untuk dapat mengurangi persaingan di antara siswa.
- Guru dapat membimbing siswa mengenai bagaimana untuk mengarahkan perhatian mereka jauh dari kecemasan ketika mereka menggunakan bahasa asing.

1.4. Permainan dalam Pembelajaran

Bermain merupakan hal yang menyenangkan bagi anak-anak maupun orang dewasa. Menurut Usman (2015:88) permainan memiliki dua pengertian. Pengertian permainan yang pertama, permainan adalah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang dan kalah. Kemudian pengertian yang kedua adalah aktivitas bermain yang dilakukan dengan tujuan mencari kesenangan dan kepuasan yang ditandai dengan adanya pencarian menang dan kalah.

Achroni (2012:15-16) berpendapat bahwa sesungguhnya dalam bermain anak – anak tidak sekedar mendapatkan kegembiraan, tetapi juga mereka tengah belajar dan mempelajari pengetahuan. Dengan bermain, anak – anak tengah mengembangkan berbagai jenis kecerdasan dan menerapkan keterampilan hidup yang sangat berguna untuk kehidupan di masa depan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

permainan adalah aktivitas yang menyenangkan yang dapat mengembangkan kecerdasan dan keterampilan seseorang.

Oleh karena itu permainan dapat digunakan dalam pembelajaran termasuk pembelajaran bahasa. Melalui permainan yang menyenangkan siswa dapat belajar bahasa dalam kondisi yang menyenangkan. Oleh karena itu belajar melalui permainan tidak hanya bertujuan untuk menyenangkan siswa tapi juga dapat menjadi sarana untuk pembelajaran bahasa.

Gordon lewis dan Bedson dalam Usman(2015:96) menjabarkan jenis-jenis permainan sebagai berikut:

- 1) *Movement games*. Dalam permainan bergerak ini peserta harus bergerak aktif. Permainan bergerak umumnya bersifat merangsang dan harus diawasi dengan ketat.
- 2) *Card games*. Dalam permainan kartu, anak mengumpulkan, memberikan, menukar, Menyusun dan menghitung kartu. Kartu bisa memiliki arti atau nilai, atau hanya sekedar simbol untuk objek dan tindakan. Kartu seringkali merupakan komponen dari tipe permainan lain.
- 3) *Board games*. Permainan papan bisa diciptakan oleh para anak sebagai bagian dari kreatifitas kerajinan tangan yang menyenangkan.
- 4) *Dice games*. Permainan dadu sangat seba guna, ingatlah bahwa dadu tidak harus bersifat angka-angka, tapi bisa

berwarna-warna, huruf, simbol, atau apapun yang guru inginkan. Dadu juga tidak selalu bersisi. Ada juga dadu bersisi enam dan ada juga dadu bersisi dua belas dan tipe lainnya.

- 5) *Drawing games*. Permainan menggambar melibatkan berbagai fungsi otak sekaligus permainan menggambar sangat berguna bagi anak yang pemalu dan cenderung pendiam.
- 6) *Guessing games*. Permainan menebak, tujuan utamanya adalah menebak jawaban atas sebuah pertanyaan.
- 7) *Role-play games*. Permainan peran, bisa merupakan aktivitas drama yang sederhana dan terencana. Input bahasa yang digunakan bisa sangat kaku atau sangat terbuka, tergantung tingkat kemampuan anak. Permainan ini merangsang imajinasi anak.
- 8) *Singing and chanting games*. Permainan ini seringkali melibatkan Gerakan (semacam tarian sederhana). Musik mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran.
- 9) *Teams games*. Permainan tim membutuhkan kerjasama tim.
- 10) *Word games*. Permainan kata biasanya melibatkan keterampilan membaca dan menulis.

Berdasarkan paparan di atas, terdapat beragam jenis permainan yang dapat diterapkan untuk mengembangkan kecerdasan dan keterampilan sehingga dapat menjadi sarana pembelajaran.

1.5. Permainan Petak Umpet

Menurut Achroni (2012:67) pada prinsipnya, permainan petak umpet adalah permainan yang dimainkan dengan tujuan menemukan teman yang bersembunyi. Achroni (2012:69) juga memaparkan manfaat dari permainan petak umpet adalah memberikan kegembiraan, melatih kemampuan di bidang kognitif, mengembangkan kemampuan motorik kasar, melatih ingatan anak, melatih kesabaran dan sportivitas, serta mengasah ketelitian. Sehingga dapat disimpulkan permainan petak umpet memiliki banyak manfaat bagi siswa.

Berdasarkan penelitian oleh Winda Rustam tahun 2019 yang berjudul *Improving Students Speaking Ability Through Hide and Seek Games for Students at X of Grade SMAN 2 Luwu Timur* menunjukkan bahwa setelah diterapkannya permainan petak umpet dalam pembelajaran bahasa Inggris mengenai mendeskripsikan suatu benda terhadap siswa kelas X di SMAN 2 Luwu Timur. Hasil penelitian tersebut menyatakan proses kegiatan pembelajaran di kelas siswa menjadi aktif, hasil belajar siswa menjadi meningkat, dan meningkatnya pengetahuan kosakata dan pelafalan dalam bahasa Inggris. Penelitian tersebut membuktikan bahwa adanya peningkatan

kemampuan berbicara dan juga minat siswa kelas X di SMAN 2 Luwu Timur.

Selain itu penelitian Annisa Usman tahun 2017 yang berjudul *Penggunaan Media Petak Umpet Kosakata dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas X Bahasa MAN Bangkalan* menunjukkan bahwa petak umpet merupakan alat yang efisien yang dapat digunakan pada pembelajaran kosakata serta memberikan pengaruh positif dalam menguasai kosakata bahasa Jerman sehingga siswa lebih aktif dan antusias dalam pelajaran bahasa Jerman.

Pada penelitian Yulieda (2016:89) menyimpulkan bahwa permainan petak umpet pada pembelajaran bahasa mendukung dalam pembelajaran yang komunikatif dan menciptakan proses belajar mengajar menyenangkan. Hal tersebut memperkuat bahwa permainan petak umpet dapat digunakan pada pembelajaran bahasa asing termasuk bahasa Jepang, baik untuk pembelajaran berbicara maupun pembelajaran kosakata.

2. Pembahasan

2.1. Permainan Petak Umpet dalam Pembelajaran Bahasa Jepang

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka diperlukannya pembelajaran yang dapat mengurangi kecemasan siswa dan mendukung meningkatkan kemampuan berbicara dalam pembelajaran bahasa Jepang. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat menciptakan

suasana belajar menyenangkan sehingga mengurangi kecemasan siswa saat berlatih berbicara bahasa Jepang.

Permainan petak umpet merupakan permainan mencari dan bersembunyi. Permainan ini merupakan permainan yang sangat umum dimainkan dan dikenal oleh berbagai negara. Permainan ini dapat dimodifikasikan sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

Untuk menerapkan permainan petak umpet untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam pembelajaran bahasa Jepang tersebut, dibutuhkan langkah-langkah dari awal hingga akhir, sehingga guru dan siswa memahami apa yang harus dilakukan. Berikut langkah-langkah permainan petak umpet yang sudah dimodifikasi untuk pembelajaran berbicara bahasa Jepang mengenai letak benda.

Langkah-langkah serta peraturan dalam permainan petak umpet ini dimodifikasikan sebagai berikut.

a. Langkah-langkah dalam mempelajari materi letak benda bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan petak umpet.

1) Persiapan

- Guru menentukan materi pelajaran yang akan dijadikan bahan dalam kegiatan pembelajaran
- Guru menyiapkan benda-benda yang akan digunakan sebagai objek yang akan disembunyikan oleh siswa
- Guru menyiapkan area yang akan digunakan sebagai tempat bermain

Berikut merupakan contoh percakapan dalam permainan.

Tim A sebagai penyembunyi, menyembunyikan pensil dibawah meja.

Tim A: *"Enpitsu wa doko desuka?"*

Tim B mencari dan menjawab pertanyaan tersebut dalam bahasa Jepang

Tim B: *"Enpitsu wa tsukue no shita desu"*

Gambar 2. 1 Contoh Percakapan dalam permainan

2) Tahap pelaksanaan

- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang berisikan 4-5 orang.
- Siswa dibagikan benda-benda yang sudah dipelajari kosakatanya. Setiap siswa masing-masing memegang satu benda. (Gambar 2.2)



Gambar 2. 2 tim penyembunyi diberikan benda untuk permainan

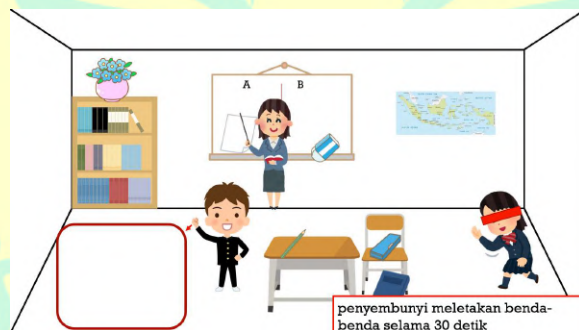
- Guru menjelaskan cara bermain dan aturan permainan
- Siswa kelompok diminta satu orang perwakilan untuk menentukan siapa yang akan main pertama dengan diundi.

- Kedua kelompok yang bermain sesi pertama memasuki area permainan.
- Kelompok suit menentukan penyembunyi dan pencari.
- Kelompok pencari menutup mata(gambar 2.3)



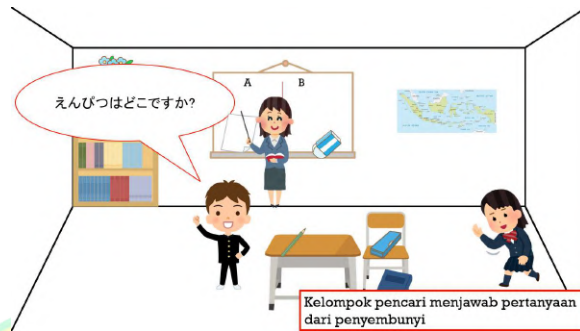
Gambar 2. 3 tim pencari menutup mata

- Kelompok penyembunyi meletakkan benda-benda sesuai posisi yang mereka inginkan selama 30 detik. (gambar 2.4)



Gambar 2. 4 Tim penyembunyi menyembunyikan benda

- Kelompok pencari membuka mata.
- Kelompok penyembunyi memberikan pertanyaan keberadaan benda-benda satu persatu(gambar 2.5)



Gambar 2. 5 Tim Penyembunyi menanyakan keberadaan benda

- Setiap pertanyaan diberikan waktu 1 menit untuk pencari menjawab pertanyaan yang telah diberikan(gambar 2.6)



Gambar 2. 6 Tim Pencari menjawab pertanyaan dalam bahasa Jepang

- Guru akan menilai jawaban siswa dan memberi nilai sesuai dengan rubrik penilaian berbicara.(gambar 2.7)



Gambar 2. 7 Guru menilai jawaban siswa

- Apabila siswa menjawab salah atau kurang tepat (gambar 2.8) guru akan memperbaiki jawaban siswa dan menilai sesuai dengan rubrik

penilaian berbicara. Kemudian melanjutkan pertanyaan selanjutnya hingga semua pertanyaan habis.



Gambar 2. 8 Bila jawaban salah guru akan memberitahu jawaban yang tepat

- Kemudian kedua kelompok bertukar peran
 - Mengembalikan kondisi kelas seperti semula ketika waktu permainan sudah habis.
 - Memberikan hadiah atau penghargaan untuk siswa yang mampu menjawab soal paling banyak.
 - Akhiri pembelajaran dengan meminta siswa menyimpulkan kembali materi.
- b. Peraturan Permainan
- Permainan dimainkan di area yang ditentukan.
 - Setiap siswa hanya boleh menjawab masing-masing satu pertanyaan.
 - Tim tidak boleh memberitahukan teman se-timnya jawaban.
 - Setiap siswa harus menjawab sampai batas waktu yang ditentukan.
 - Tidak boleh menjawab pertanyaan sebelum pertanyaan diberikan.
 - Jika benar mendapatkan poin, jika salah tidak mendapatkan poin.

Permainan petak umpet yang telah dimodifikasi merupakan permainan yang dapat diterapkan pada pembelajaran berbicara. Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya permainan petak umpet terbukti efektif untuk dijadikan media pembelajaran berbicara.



C. PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan petak umpet ini dapat diasumsikan dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa Jepang.

Langkah-langkah permainan petak umpet yaitu, menyiapkan benda-benda yang akan digunakan sebagai objek, membagi siswa menjadi dua kelompok, kemudian menentukan kelompok yang akan menjadi pencari dan penyembunyi. Kelompok penyembunyi bertugas untuk menyembunyikan benda dan menanyakan letak benda yang telah disembunyikan, sedangkan kelompok pencari bertugas untuk menjawab letak benda dalam bahasa Jepang. Apabila semua benda sudah ditemukan dan sudah terjawab, kedua kelompok bertukar peran dan kembali memainkan permainan dengan Langkah yang sama seperti sebelumnya.

Dalam penerapan permainan petak umpet ini dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang terdapat kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya.

Kelebihan dari permainan ini yaitu, permainan ini dapat digunakan untuk mengurangi kecemasan siswa pada saat pembelajaran berbicara, serta dapat meningkatkan keaktifan siswa dan antusias siswa pada saat pembelajaran sedang berlangsung.

Kekurangan dari permainan ini adalah guru perlu memberikan pengawasan lebih saat permainan berlangsung, sulitnya menjaga kondusifitas kelas, serta diperlukannya peraturan permainan yang terperinci.

2. Saran

Berdasarkan dari pembahasan dan kesimpulan dari makalah di atas, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

a. Bagi guru

Penerapan media permainan petak umpet untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Jepang sebaiknya dengan persiapan yang matang, agar saat penerapan permainan petak umpet dalam pembelajaran bahasa Jepang di kelas tidak menimbulkan kebingungan, serta tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

b. Bagi siswa

Penerapan media permainan petak umpet untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang bertujuan untuk mengurangi kecemasan siswa berbicara dalam bahasa Jepang. Oleh karena itu siswa sebaiknya memainkan permainan ini tanpa mengkhawatirkan penilaian.

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti yang akan meneliti mengenai penerapan permainan petak umpet dalam pembelajaran bahasa Jepang dapat meneliti mengenai efektivitas

permainan ini atau pun menerapkan permainan petak umpet dalam pembelajaran kosakata.

