

**EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN *TABOO*
DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN
KOSAKATA BAHASA JEPANG
SISWA KELAS XI SMA TRISOKO JAKARTA**



*Building
Future
Leaders*

**SARASWATI RATNA MUTIAH
2915086717**

Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**JURUSAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
JULI 2015**

ABSTRAK

Saraswati Ratna Mutiah. Efektivitas Teknik Permainan *Taboo* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang. Skripsi. Jakarta: Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Jakarta. Juni. 2015.

Penelitian ini dilakukan karena fenomena-fenomena pembelajaran yang terjadi di sebagian besar sekolah yang pernah peneliti sambangi. Berdasarkan pengamatan, mayoritas siswa mengalami kejenuhan saat pembelajaran bahasa Jepang berlangsung karena metode pengajaran yang digunakan masih berupa metode konvensional yang monoton. Permainan merupakan salah satu cara yang menyenangkan untuk memperoleh pembelajaran. Permainan *taboo* adalah permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran khususnya kosakata bahasa Jepang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan teknik permainan *taboo* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI SMA Trisoko Jakarta, penguasaan (ternasuk kemampuan membaca, menulis, serta mengerti artinya) sebelum dan setelah menggunakan teknik permainan *taboo* pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang, serta kesan dan tanggapan siswa terhadap permainan *taboo*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true-experimental* dengan desain penelitian *pretest-posttest control group design*. Setelah dilakukan perhitungan uji hipotesis, diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 4,61. Sedangkan t_{tabel} , dengan $db=53$ dan taraf signifikansi 1% maka diperoleh hasil t_{tabel} sebesar 2,77. Dengan demikian dapat diketahui bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Dengan kata lain hipotesis kerja dapat diterima dan hipotesis nol ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat efektivitas teknik permainan *taboo* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI SMA Trisoko Jakarta. Hal ini dapat dibuktikan pada kelas eksperimen yang mempelajari kosakata bahasa Jepang menggunakan permainan *taboo* memperoleh nilai tertinggi 98 dan nilai terendah 63, dengan rata-rata 81,63. Sedangkan kelas kontrol yang belajar hanya dengan metode ceramah biasa diperoleh nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 40, dengan rata-rata 65,81. Hasil rata-rata pada kedua kelas tersebut menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen terpaut jauh lebih tinggi dengan rata-rata kelas kontrol. Dapat dikatakan bahwa teknik permainan *taboo* dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang memberikan dampak yang positif bagi peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Berdasarkan hasil angket yang telah disebar, permainan *taboo* mendapat respon yang positif dari sebagian besar siswa pada kelas eksperimen setelah diterapkan pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Hampir seluruhnya siswa setuju bahwa permainan ini cocok digunakan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Kata kunci: Efektivitas, Kosakata, Teknik, Permainan *Taboo*.

ジャカルタトリソコ高等学校の二年生の日本語の語彙の能力を 高めるためのタブーゲームの技術の効果

ジャカルタ国立大学
Saraswati Ratna Mutiah
sarasmutih@gmail.com

概要

A. はじめに

語彙は言葉を使用するには一番大切なものである。Tarigan (1985 : 2) によると語彙は多ければ多いほど言葉を使用することが上手になる。しかし、実際に特に日本語の語彙、語彙を理解することを難し感じる学生が多く、日本語を学ぶ時の興味も不足している。それは教師が日本語を教える時に面白いメソッドを使わないからである。学生が学習を喜び、やる気を出すため、教師には色々な教授法が必要である。

面白い学習についての回答者の意見に対する調査の結果にもとづくと、ほとんどがゲームと答える。Hamzah と Nurdin (2011 : 2) によると、ゲームは面白いし、効果的だし、創造的だし、アクティブ 学習のメソッドの一つである。

それで、筆者は日本語の語彙の学習においてタブーゲームを深く研究しようと考えたのである。

タブーゲームとは 禁句を話すことや演じることを禁じ パートナーが所有のカードの単語を推測することが出来るように パートナーに 口頭で指示説明して プレイされるゲームである。

Nina Salbiyah によると、タブー ゲームは第 10, 11 クラスの日本語語彙の名詞の獲得数を高めることができた。

問題提起は：

1. タブーゲームの技能を用いた日本語の語彙学習のプロセス。
2. 日本語学生の語彙の習得を高めるためのタブーゲーム技能の効果。

3. タブーゲームを使って日本語の語彙を学んだ時の学生の反応。

本研究の目的は：

1. タブーゲームの技術を使った日本語の語彙学習のプロセスを知るためである。
2. 日本語学生の語彙を高めるためのタブーゲーム技術の結果を知るためである。
3. タブーゲームを使って日本語の語彙を学んだ時の学生の反応を知るためである。

B. 研究方法

本研究は純粋な実験法 "*true experimental design*" であり、使用した研究デザインは "*pretest-posttest control group design*" というデザインである。データの収集技法はテストとアンケートが用いられた。

C. 研究結果と分析

本研究は2014年10月28日から2014年11月20日までジャカルタトリソコ高等学校で行った。用いたサンプルはIPAの二年生を実験グループとして、IPSの二年生は統制グループとしてである。クラスの人数はそれぞれ二十七人である。実験のクラスで先生はサクラ第1巻の教科書の日本語の授業に練習にタブーゲームを適用する。

研究に必要なデータを取得するために、研究者はテストやアンケートを用いた。テストは2つのグループに対して行なわれ、アンケートは実験グループに与えられた。2つのグループにテストを行う前に妥当性と信頼性を試した。妥当性と信頼性は YPK-KESATUAN 高等学校の40人の会計科の二年生において試した。

問題の妥当性の試みの結果、40ある用意された出題から、妥当ではなく、破棄されるべき問題はない。集計の結果、実行された集計機能の信頼性は了承された。次は集計の結果による出題の難易度の研究である。計算結果に従って、困

難な問題に含まれる問題は十六あって、まあまあという問題に含まれる問題は十あって、おおよび簡単な問題に含まれるのは十四あった。ところが、区別する問題の分析に間する計算はよくないという問題に含まれるのは九つあって、かなりいい問題に含まれるのが十二あって、良い問題に含まれるのが十三あって、非常に良い問題に含まれるのが六つあって、おおよびネガティブの問題に含まれるのがひとつあった。

試験データの分析の結果では $d b 5 3$ の $t_{表}$ は 2、05 で、は 5% である。計算した結果に基づいて、 $t_{数} > t_{表}$ 、すなわち $4, 61 > 2, 05$ である。ということで、 H_0 はされた、 H_1 はけける。さらに、データのものでは $d b 5 3$ の $t_{表}$ が 2、77 で、は 1% である。計算した結果に基づいて、 $t_{数} > t_{表}$ すなわち、 $4, 61 > 2, 77$ である。ということで、 H_0 はされたで、 H_1 はけける。X と Y のののがあるというである。つまり、ジャカルタトリソコ高等学校の二年生における日本語の語彙の能力を高めるためのタブーゲームの技術の効果があつた。

アンケートデータ の分析が 3 つあり、次のようである。

1. タブーゲームは日本語の語彙を学ぶ適用された後、ほとんど実験グループの学生の反応は肯定的な印象を持っている。
2. 大多数の学生はグループで勉強する方法が好きでタブーのゲームの技術によって日本語の勉強が簡単になって。
3. ほとんどの学生 によると、タブーゲームの技術を使ったことによって日本語の語彙を勉強するのに適して学習成果を向上させるし、興味深い学習活動にもなるということである。

本研究の結果からいくつかの欠点と限界があつた。それは次の通りである。

1. 時間、労力、所有資金の制限があるので、研究は二年生の IPA 実験グループとしておおよび二年生の IPS 統制グループとして制限されている。各グループは、四回の指示を与えた。タブーゲームの技術と他の学習メソ

ッドを比較して一般化するすることである。研究の実施は、研究成果の客観性が明らかになるように、その後の三年生に進めることが必要だと思う。

2. タブー単語の使い方は遊ばれている単語を推測するの中に学生を簡単にするまたわ非常に学生を難しくする。
3. 上手な学生にだけグループを集中する。たいてい、あまりじょうずじゃない学生は答えるための勇気もってない。
4. 手がかりのために使われる単語の宣言が足りない。多いグループは友達に手がかりを上げるためにほかのグループに使った単語をつかう。
5. 盛んすぎる。点をもらうグループはうれしいすぎるから叫ぶとかジャンプとか机をたたく。それで学生の集中を集まるとか状態が少しい難しいになった。
6. 賛成された規則に学生の理解が足りない。それで1グループとほかのグループで違い意見がよくおこる。
7. 1グループに学生はほかのグループに手がかりや答えを助けてあげる。それで遊んでいるグループは集中がうしなう。

D. おわりに

研究をした後、筆者は結論したことが3つあり、次のようである。

1. ジャカルタトリソコ高等学校における日本語の語彙の能力を高めるためのタブーゲームの技術は非常に効果である。それは H_0 が拒否された一方、 H_1 が受け付けるという仮説によって証明した。
2. 実験グループにおける、*Posttest* の平均点が81、63である。ところで統制グループにおける、*Posttest* の平均点が65、81である。ここから、ジャカルタトリソコ高等学校の二年生の日本語の語彙の能力が不成績であるということがわかった。
3. タブーゲームの技術に対する学生の反応は肯定的な印象を持っている。ほとんどの学生によると、学習は楽しくて日本語の語彙の能力が改善できるとのことである。

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang maha Esa yang telah memberikan berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Skripsi ini diberi judul “*Efektivitas Teknik Permainan Taboo Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMA Trisoko Jakarta*”.

Dalam pembuatan skripsi ini banyak pihak yang telah membimbing dan membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Aceng Rahmat, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta;
2. Ibu Yuniarsih, M.Hum., M.Ed. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta;
3. Bapak Drs. H. Sudjianto, M.Hum. selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan motivasi kepada penulis;
4. Ibu Viana Meilani Prasetyo, S.S. selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan saran kepada penulis;
5. Ibu Tia Ristiawati, M.Hum. selaku Dosen Pembimbing Akademik kelas nonreguler angkatan 2008 Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta yang selalu memberikan motivasi dan nasihat kepada penulis;
6. Seluruh dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta;
7. Orang tua penulis, Ibu Kasipah yang tanpa lelah mendoakan, memberi semangat, dukungan, kasih sayang, dan kepercayaan kepada penulis;
8. Suami tercinta, Dede Sulaeman yang selalu mendukung dan menyemangati saat senang maupun sedih. Buah hatiku tercinta, Ahmad Salim Afandi yang memberikan warna dalam kehidupan penulis;
9. Keluarga besar Trisoko Jakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut;
10. Siswa dan siswi SMA Trisoko Jakarta khususnya kelas XI IPA dan IPS yang telah bersedia membantu penulis demi terlaksananya penelitian ini;

11. Keluarga kedua: Putri Dwi Ganesha, Fitria Legistiani, Dyah Utami, Anisya Septiana Mahrusy, Nita Prasetyo Siwi, Fidya Avicena, Okhe Puji Pratiwi, Miftahul Khaqiq, Rahmatia Ramadhani, Fitria Rahmawati, Khalisa Hilmia Nisa, Sri Lestari Romadhoni, Rianita Kurniawati, Dinda Mastuti, Nita Lestiani, Viti Alfatiah, dan Arif Setyanto, terima kasih untuk semua pengalaman indah yang telah kalian berikan selama ini;

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT dan semoga apa yang telah diteliti dapat bermanfaat bagi pembaca dan mahasiswa Jurusan Bahasa Jepang. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis merasa bahwa masih banyak terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kemajuan dan perbaikan dalam penulisan skripsi ini.

Jakarta, Mei 2015

Peneliti,

SRM

DAFTAR ISI

	halaman
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PUBLIKASI AKADEMIS	iii
ABSTRAK	iv
概要.....	v
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	7
E. Kegunaan Penelitian	7
1. Kegunaan Teoritis	8
2. Kegunaan Praktis	8
BAB II KERANGKA TEORI	
A. Deskripsi Teoretis	10
1. Teknik Permainan	10
2. Permainan <i>Taboo</i>	12
3. Media Pembelajaran	20
4. Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang	24
5. Pengajaran Kosakata Bahasa Jepang Dengan Permainan <i>Taboo</i>	32
B. Penelitian yang Relevan	34
C. Kerangka Berpikir	35
D. Hipotesis Penelitian	38

BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	
A.	Tujuan Penelitian	39
B.	Lingkup Penelitian	39
C.	Waktu dan Tempat	40
1.	Waktu Penelitian	40
2.	Tempat Penelitian	40
D.	Metode dan Desain	40
1.	Metode	40
2.	Desain	41
E.	Populasi dan Sampel	42
1.	Populasi	42
2.	Sampel	43
F.	Variabel-variabel	44
G.	Definisi Konseptual	45
H.	Definisi Operasioal	46
I.	Instrumen Penelitian	47
1.	Tes	48
2.	Nontes	48
J.	Validitas dan Reliabilitas	49
1.	Validitas	49
2.	Reliabilitas	50
K.	Teknik Analisis Data	51
1.	Analisis Intrumen Penelitian	51
2.	Analisis Data Test	52
3.	Analisis Data Angket	56
4.	Analisis Pengolahan Nilai Efektivitas Pembelajaran	57
BAB IV	HASIL PENELITIAN	
A.	Deskripsi Data	59
1.	Praeksperimen	59
2.	Tahap Eksperimen	60
3.	Pasca Eksperimen	61

B. Hasil Pengujian Hipotesis	62
1. Pengolahan Data Tes	62
2. Pengolahan data angket	67
C. Keterbatasan Penelitian	82
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	84
B. Implikasi	85
C. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	90

DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 3.1 <i>Pretest-Posttest Control Group Design</i>	42
Tabel 3.2 Besarnya Koefisien Korelasi	51
Tabel 3.3 Penafsiran Tingkat Kesukaran	52
Tabel 3.4 Penafsiran Daya Pembeda	52
Tabel 3.5 Tabel Persiapan	53
Tabel 3.6 Tabel Penafsiran Angket	57
Tabel 4.1 Jadwal Tatap Muka Penelitian di SMA Trisoko	60
Tabel 4.2 Perhitungan Data <i>Pretest</i> Variabel X (Kelas Eksperimen) dan Y (Kelas Kontrol)	62
Tabel 4.3 Perolehan Hasil Analisis Data <i>Pretest</i>	63
Tabel 4.4 Perhitungan Data <i>Posttest</i> Variabel X (Kelas Eksperimen) dan Y (Kelas Kontrol)	63
Tabel 4.5 Perolehan Hasil Analisis Data <i>Posttest</i>	65
Tabel 4.6 Rentang Klasifikasi Pertanyaan 1	67
Tabel 4.7 Rentang Klasifikasi Pertanyaan 2	68
Tabel 4.8 Rentang Klasifikasi Pertanyaan 3	69
Tabel 4.9 Rentang Klasifikasi Pertanyaan 4	69
Tabel 4.10 Rentang Klasifikasi Pertanyaan 5	70
Tabel 4.11 Rentang Klasifikasi Pertanyaan 6	71
Tabel 4.12 Rentang Klasifikasi Pertanyaan 7	72
Tabel 4.13 Rentang Klasifikasi Pertanyaan 8	73
Tabel 4.14 Rentang Klasifikasi Pertanyaan 9	73
Tabel 4.15 Rentang Klasifikasi Pertanyaan 10	74
Tabel 4.16 Rentang Klasifikasi Pertanyaan 11	76
Tabel 4.17 Rentang Klasifikasi Pertanyaan 12	77
Tabel 4.18 Rentang Klasifikasi Pertanyaan 13	78
Tabel 4.19 Rentang Klasifikasi Pertanyaan 14	79
Tabel 4.20 Rentang Klasifikasi Pertanyaan 15	80

DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 2.1 Contoh Kartu <i>Taboo</i>	34
Gambar 3.1 Hubungan Antara Variabel Bebas dan Variabel Terikat.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran 1. Angket Penelitian Awal.....	90
Lampiran 2. Naskah Tes untuk <i>Try Out</i>	92
Lampiran 3. Hasil Pengujian Validitas dan Reliabilitas Angket Penelitian Awal.	96
Lampiran 4. Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Angket Penelitian Awal	99
Lampiran 5. RPP Kelas Eksperimen.....	101
Lampiran 6. RPP Kelas Kontrol.....	123
Lampiran 7. Naskah Soal <i>Pretest</i>	140
Lampiran 8. Perhitungan Hasil <i>Pretest</i>	144
Lampiran 9. Naskah Soal <i>Posttest</i>	147
Lampiran 10. Perhitungan Hasil <i>Posttest</i>	152
Lampiran 11. Angket Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang dengan Permainan <i>Taboo</i>	155

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk sosial, oleh karena itu manusia melakukan interaksi, bekerja sama, dan menjalin kontak sosial di dalam masyarakat. Dalam melakukan hal tersebut manusia membutuhkan sebuah alat komunikasi yang berupa bahasa. Menurut Chaer (1994: 45), bahasa adalah system lambang bunyi arbitrer yang digunakan oleh anggota kelompok sosial untuk bekerjasama, berkomunikasi dan mengidentifikasi diri. Dengan bahasa kita bisa saling bekerjasama dalam menjalani kehidupan di dunia meskipun dengan segala perbedaan yang ada. Sebagai buktinya adalah bangsa kita banyak bekerjasama dengan bangsa lain yang sangat berbeda kebudayaannya termasuk di dalamnya berbeda bahasa.

Agar komunikasi dapat berjalan dengan lancar, maka pembelajaran bahasa asing dianggap sangat penting. Maka dari itu, di berbagai instansi pendidikan khususnya sekolah tingkat menengah, baik menengah pertama maupun atas, pelajaran bahasa asing, seperti bahasa Inggris, bahasa Arab, bahasa Jerman, bahasa Mandarin, dan bahasa Perancis, dan tidak terkecuali bahasa Jepang banyak dipelajari.

Dari berbagai bahasa asing yang diajarkan di berbagai instansi pendidikan, peneliti khususkan pada mata pelajaran bahasa Jepang. Pengajaran bahasa Jepang umumnya bertujuan agar para pembelajarnya

mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang. Ada dua tuntutan dalam berkomunikasi, yaitu mampu berkomunikasi secara lisan dan mampu berkomunikasi dengan menggunakan tulisan. Untuk itu, pembelajar bahasa Jepang dituntut untuk menguasai keempat keterampilan berbahasa mulai dari mendengar (*kiku ginou*), berbicara (*hanasu ginou*), membaca (*yomu ginou*), dan menulis (*kaku ginou*) (Sutedi, 2008: 39).

Kosakata merupakan komponen penting penunjang empat aspek keterampilan berbahasa tersebut. Bahasa asing apapun yang sedang dipelajari atau akan dipelajari, kosakata haruslah dikuasai dengan baik karena akan menunjang keberhasilan dalam mempelajarinya. Tanpa adanya penguasaan kosakata yang mencukupi maka tujuan dari pembelajaran bahasa tidak akan tercapai. Sebaliknya seseorang yang memiliki perbendaharaan kata yang tidak sedikit jumlahnya tidak akan merasa kesulitan saat ingin mengungkapkan sesuatu baik secara lisan maupun tulisan, karena semakin kaya kosakata seseorang maka komunikasi yang dilakukan akan menjadi lebih mudah. Hal ini senada dengan pendapat Tarigan, bahwa kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimiliki. Semakin banyak kosakata yang kita miliki semakin besar pula kemungkinan kita terampil dalam berbahasa. (Tarigan, 1985:2).

Namun pada kenyataannya justru banyak para siswa yang merasa kesulitan dalam menguasai kosakata, dalam hal ini kosakata bahasa Jepang. Berdasarkan hasil pantauan yang peneliti lakukan saat melakukan PPL di Sekolah Menengah Kejuruan YPK KESATUAN, para siswa di sekolah

tersebut baik kelas X, XI bahkan kelas XII banyak yang mengalami kendala saat menghafalkan kosakata yang diberikan. Biasanya para siswa cenderung dapat mengingat kosakata yang baru dikenalnya dalam *short term memory* atau ingatan jangka pendek. Sehingga para siswa cepat lupa dengan kosakata yang telah lama diterima atau bahkan kosakata yang baru diterimanya.

Penyebab lain para siswa sulit untuk menghafal kosakata adalah para siswa di SMK tersebut cenderung mengabaikan pelajaran bahasa Jepang, karena menurut mereka mata pelajaran bahasa Jepang bukanlah mata pelajaran yang harus benar-benar dipelajari. Mata pelajaran bahasa Jepang hanyalah bagian dari mulok saja. Oleh karena kurangnya antusiasme para siswa saat mengikuti pelajaran bahasa Jepang, akibatnya mereka mengalami kesulitan dalam menerima pokok-pokok pelajaran bahasa Jepang khususnya kosakata.

Untuk mengatasi semua persoalan tersebut maka para pengajar haruslah mencari berbagai teknik pengajaran yang inovatif dan menarik bagi para siswa sehingga pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang dianggap sulit menjadi menyenangkan untuk dipelajari. Menurut Freire dalam Hamid (2011: 28), pendidik memiliki peran yang sangat penting, sehingga ia harus bisa menciptakan proses belajar mengajar yang baik, dengan meletakkan dirinya sebagai seseorang yang terlibat secara langsung dalam proses tersebut. Selanjutnya menurut Hamid (2011: 28), keterlibatan pendidik dalam kegiatan belajar mengajar mencakup menyejajarkan dirinya dengan komunitas yang melakukan proses pendidikan itu sendiri secara total, yakni para siswa. Oleh karena itu pendidik tidak boleh konservatif dalam menjalankan proses

mengajarnya, melainkan harus memiliki sifat progresif dengan terus memperbaiki diri pada setiap penampilannya dalam proses belajar mengajar.

Namun pada kenyataannya para pengajar selain bersifat konservatif dalam mengajar juga menerapkan cara-cara pengajaran konvensional yang kurang bervariasi, sistem pengajaran cenderung instruktif, pengajar memegang kendali, dan siswa hanya duduk diam menerima informasi, ilmu pengetahuan dan keterampilan secara pasif. Padahal salah satu faktor keberhasilan siswa dalam belajar adalah kemampuan pengajar dalam menguasai dan menerapkan teknik pengajaran yang digunakan dalam menyajikan materi pembelajaran. Oleh sebab itu, pemilihan teknik pengajaran yang tepat yang dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, efektif, dan komunikatif sangat penting, dengan harapan dapat menarik minat siswa untuk belajar sehingga dapat mempengaruhi peningkatan pemahaman siswa terhadap kosakata bahasa Jepang. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan melalui permainan.

Permainan merupakan suatu metode pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) (Hamzah dan Nurdin, 2011:218). Hal ini sejalan dengan pernyataan Suparno yang dikutip oleh Asshofie yang memaparkan bahwa “permainan merupakan suatu aktifitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan” (Suparno, 1998:60).

Merujuk kepada kedua pendapat di atas, menurut hasil survey yang telah dilakukan terhadap beberapa responden mengenai pendapatnya tentang

pembelajaran yang menyenangkan sebagian besar menjawab adalah melalui permainan. Karena dengan bermain seseorang bisa memperoleh hiburan, kesenangan, pengalaman, bahkan pengetahuan. Permainan juga dapat membangkitkan semangat belajar siswa khususnya dalam menghafal serta memahami kosakata bahasa Jepang yang rumit, sehingga berimplikasi pada keberhasilan siswa dalam menguasai kosakata-kosakata bahasa Jepang.

Berdasarkan hasil survey tersebut, maka perlu meneliti tentang permainan yang dapat membantu siswa dalam meminimalisir kesulitan-kesulitan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang. Permainan yang diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan siswa terhadap kosakata bahasa Jepang adalah permainan *taboo*. *Taboo* dalam bahasa Indonesia berarti tabu untuk diucapkan maupun dilakukan. Setali tiga uang dengan maknanya, proses permainan *taboo* yang akan diterapkan nanti adalah siswa tidak diperbolehkan untuk menyebutkan kata-kata yang terlarang untuk disebutkan dan tidak diijinkan pula melakukan gerakan yang dapat menggambarkan kata-kata yang terlarang tersebut.

Permainan ini dimainkan secara berkelompok dengan mengandalkan kerjasama tim yang solid. Dengan berkelompok siswa akan secara aktif terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu permainan ini diharapkan dapat membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap kosakata bahasa Jepang.

Melalui penjabaran di atas, maka peneliti bermaksud untuk mengkaji lebih mendalam penggunaannya dalam pembelajaran bahasa Jepang di

Sekolah Menengah Atas Trisoko Jakarta dengan menganalisis efektivitas teknik permainan tersebut dalam penelitian eksperimen yang berjudul *“Efektivitas Teknik Permainan Taboo Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XI SMA Trisoko Jakarta”*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kendala apa yang dihadapi siswa dalam mempelajari bahasa asing khususnya bahasa Jepang?
2. Faktor apakah yang sangat mempengaruhi hasil belajar bahasa Jepang siswa?
3. Adakah teknik pengajaran yang dapat mempermudah siswa untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Jepang?
4. Apakah permainan dapat dijadikan sebagai alternatif teknik pengajaran yang dapat diterapkan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar?
5. Apakah permainan dapat memberikan efek yang signifikan dalam pembelajaran bahasa Jepang?
6. Apakah permainan dapat memberikan efek yang signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang?
7. Apakah permainan *taboo* memiliki efektivitas dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa?

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini menjadi lebih fokus dan tidak terlalu meluas, maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya akan meneliti tentang efektivitas teknik permainan *taboo* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Penguasaan kosakata dalam hal ini mencakup dapat membaca, dapat menuliskan, serta dapat mengerti arti kosakata bahasa Jepang.
2. Kosakata yang diteliti dalam penelitian ini terbatas hanya pada kosakata yang terdapat pada buku Sakura Jilid 1.

D. Perumusan Masalah

Setelah diidentifikasi dan dibatasi, terdapat beberapa masalah yang muncul yang akan dicarikan jalan pemecahannya. Permasalahan-permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *taboo*?
2. Bagaimanakah efektivitas teknik permainan *taboo* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa?
3. Bagaimanakah respon para siswa saat mempelajari kosakata bahasa Jepang menggunakan permainan *taboo*?

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini digolongkan menjadi dua, yaitu:

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah penelitian bahasa. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan pengembangan teori pembelajaran bahasa Jepang.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

a. Bagi peneliti

- 1) Mengetahui efektivitas teknik permainan *taboo* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.
- 2) Menambah pengetahuan tentang cara mengajarkan kosakata bahasa Jepang.
- 3) Dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya.

b. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan motivasi belajar bahasa Jepang siswa khususnya pada kosakata.
- 2) Meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.
- 3) Mempermudah siswa dalam mengikuti pelajaran bahasa Jepang.

c. Bagi guru

- 1) Menjadikan masukan bagi para pendidik dalam meningkatkan mutu pengajaran bahasa Jepang.
- 2) Menambah informasi tentang variasi teknik pengajaran yang dapat digunakan.

d. Bagi sekolah

Dapat dijadikan referensi bagi guru mata pelajaran lain untuk menerapkan proses pengajaran yang lebih menarik perhatian siswa, dan tidak monoton.

BAB II

KERANGKA TEORETIS

A. Deskripsi Teoretis

1. Teknik Permainan

Menurut Hamid, teknik adalah cara mengerjakan sesuatu (2011:20). Hamid menambahkan bahwa teknik pembelajaran adalah cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode pembelajaran secara spesifik (2011:23). Senada dengan yang dituturkan oleh Hamid, Ghazali (2010: 102) mengatakan bahwa teknik dalam bidang pengajaran diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan metode pengajaran di dalam kelas. Sedangkan menurut Subana dan Sunarti (2011:20-21), teknik mengandung pengertian berbagai cara dan alat yang digunakan guru dalam kelas. Teknik adalah daya upaya, usaha, cara yang digunakan guru dalam mencapai tujuan langsung dalam pelaksanaan pengajaran. Teknik ini merupakan kelanjutan dari metode, sedangkan arahnya harus sesuai dengan pendekatan (*approach*). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa teknik dalam pengajaran adalah cara, usaha, daya, dan upaya yang dilakukan guru dalam mengimplementasikan berbagai metode pengajaran untuk mencapai tujuan pelaksanaan pengajaran.

Pengertian permainan menurut Subana dan Sunarti adalah satu bentuk rekreasi yang harus memberikan kesenangan (*enjoyment*) kepada

pemainnya (2011:208). Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995:614) permainan diartikan sebagai kegiatan yang memiliki faedah besar bagi pembentukannya; melakukan sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak); melakukan perbuatan untuk bersenang-senang. Lain halnya dengan Bettelheim dalam Tedjasaputra (2011: 60) yang menuturkan bahwa permainan adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan. Dalam Kamus Nihongo Daijiten disebutkan bahwa 「ゲームルールを決めて、勝負を競遊び。遊戯。競技。試合」 (Kamus Nihon Daijiten, 1989:597). “Permainan adalah pertandingan. Bermain untuk mencari yang kalah dan yang menang dengan menentukan peraturannya”.

Dari beberapa pengertian permainan tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah kegiatan yang dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan mempunyai peraturan-peraturan yang disetujui bersama dan dapat memberikan faedah yang besar dalam pembentukan diri. Dengan demikian teknik permainan dalam pengajaran adalah suatu cara, usaha, atau alat yang dilakukan oleh guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

2. Permainan *Taboo*

a. Permainan dalam Pembelajaran Bahasa

Belajar tidak mungkin dipaksakan. Cara belajar yang baik salah satunya adalah dalam suasana tanpa tekanan dan paksaan. Tentunya cara belajar yang paling menyenangkan adalah sambil bermain. Melalui permainan, suasana kondusif dapat diciptakan, membangun konsentrasi anak untuk dapat berfikir, bertindak lebih baik dan lebih efektif. Sebab kegiatan akan terfokus dan dinamis. Terfokus dengan materi yang akan diberikan kemudian, sehingga anak merasa perlu belajar dalam suasana yang tidak menjemukan. Dinamis dalam mengikuti kegiatan belajar, tidak terpaksa karena kurang bergairah ataupun tidak berminat terhadap kegiatan belajar itu sendiri (Kurniawan, 2008:iii).

Subana (2011:207) juga menambahkan beberapa alasan mengapa permainan penting dalam pembelajaran bahasa, yaitu:

- 1) Permainan mampu menembus kebosanan.
- 2) Permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira.
- 3) Permainan menimbulkan semangat kooperatif dan kompetitif yang sehat.
- 4) Permainan dapat membantu siswa yang lamban dan kurang bermotivasi.
- 5) Permainan menggalakkan guru untuk kreatif.

Dalam pembelajaran bahasa terdapat teknik pembelajaran khusus yaitu dengan permainan. Jenis-jenis permainan bahasa menurut N.F. Maskey dalam Subana (2011: 209):

- 1) Permainan mendengarkan (*listening games*), contohnya antara lain bisik berantai (*the grape vine*), dan temukan objek (*find the object*).
- 2) Permainan berbicara (*speaking games*), contohnya antara lain tunjuk-sebut (*point and say*), permainan Kim (*Kim's game*), ambil-ambilan (*getting your own back*), anda terka (*charades*), permainan menerka (*guessing games*), dan permainan mengarang lisan (*oral composition*).
- 3) Permainan membaca (*reading games*), contohnya antara lain permainan mengenal (*recognition games*), seperti mencocokkan kartu (*matching games*) dan cari kata itu (*find the word*), permainan pengertian (*comprehension games*), seperti cari kalimat (*find the sentences*) dan baca dan perbuat (*read and do*).
- 4) Permainan menulis (*writing games*), contohnya antara lain silang datar (*across and down*), *category bingo*, dan *spelling bee*.

Subana menambahkan (2011: 209), dalam mencapai keberhasilan permainan bahasa terdapat beberapa persyaratan yang harus diperhatikan, yaitu:

- 1) Permainan merupakan cara pendekatan untuk mencapai tujuan belajar mengajar.

- 2) Permainan memiliki peraturan yang jelas/tegas sehingga tidak meresahkan peserta.
- 3) Tiap regu harus seimbang dalam jumlah dan kekuatannya.
- 4) Pilihlah permainan yang melibatkan banyak siswa.
- 5) Pilihlah permainan yang sesuai dengan kemampuan berbahasa siswa.
- 6) Jangan melaksanakan permainan pada awal pelajaran pada siswa dalam keadaan segar.
- 7) Guru betul-betul bertindak sebagai pengelola permainan: yaitu bersikap riang, lincah, tegas, dan tidak memihak.
- 8) Hentikan permainan pada saat siswa masih ingin melanjutkannya.

Memang pembelajaran tidak selalu membutuhkan permainan, dan permainan sendiri tidak selalu mempercepat pembelajaran. Akan tetapi, permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah variasi, semangat, dan minat pada sebagian program pembelajaran. Seperti semua teknik belajar, permainan bukanlah tujuan itu sendiri, melainkan sarana untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan pembelajaran. Permainan belajar, jika dimanfaatkan secara bijaksana dapat (Suyatno, 2005:14):

- 1) Menyingkirkan “keseriusan” yang menghambat
- 2) Menghilangkan stress dalam lingkungan belajar
- 3) Mengajak orang terlibat penuh
- 4) Meningkatkan proses belajar

- 5) Membangun kreativitas diri
- 6) Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran
- 7) Meraih makna belajar melalui pengalaman
- 8) Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar

b. Pengertian Permainan *Taboo*

Kata *taboo* diambil dari bahasa Inggris yang berarti tabu. Dalam bahasa Indonesia tabu berarti yang dianggap suci (tidak boleh disentuh, diucapkan, dsb); pantangan; larangan. Permainan *taboo* adalah permainan yang dimainkan dengan cara menjelaskan petunjuk-petunjuk secara verbal kepada pasangannya dengan harapan pasangannya dapat menebak kata pada kartu kepunyaannya tanpa menyebutkan kata-kata yang terlarang untuk diucapkan atau diperagakan. Permainan ini pertama kali diterbitkan oleh Hasbro, sebuah perusahaan mainan terbesar di Amerika bahkan di dunia pada tahun 1989, dan untuk pertama kalinya dimainkan pada tahun 2002 dalam acara televisi berjudul “Game Show” yang ditayangkan di TNN (*The Nashville Network*).

Permainan ini terdiri dari beberapa pemain, mulai dari empat sampai sepuluh orang yang duduk membuat lingkaran. Satu dari mereka harus berperan sebagai “pemberi” yang menempatkan rekan sesama timnya untuk sebanyak-banyaknya menebak kata dari kata kunci yang diberikan sepanjang waktu yang telah dialokasikan.

Bagaimanapun, setiap kata mempunyai kata-kata yang tabu (dilarang) untuk diucapkan. Misalnya, sang pemberi mengharuskan timnya untuk menebak kata “*baseball*” tanpa menyebutkan kata-kata seperti “*sport*”, “*game*”, “*pastime*”, “*hitter*”, “*pitcher*”, atau “*baseball*” itu sendiri sebagai petunjuk. Pemberi pun tidak diperbolehkan untuk menyebutkan bagian kata dari kata yang tabu tersebut, misalnya “*base*” dari kata “*baseball*”.

Pemberi hanya diperbolehkan untuk menyebutkan kata-kata pada timnya, sedangkan gerakan tubuh, isyarat suara, atau menggambar tidak diijinkan. Apabila timnya dapat menebak kata-kata yang tertulis di kartu secara tepat, maka sang pemberi dapat melanjutkan ke kata selanjutnya dan mencoba mendapatkan sebanyak-banyaknya kata pada waktu yang telah ditentukan. Ketika waktu habis, permainan berlanjut pada kelompok yang lain. Poin akan didapat apabila dapat menebak kata yang terdapat dalam kartu secara tepat, dan pinalti akan didapat apabila menyebutkan kata-kata tabu yang tertera pada kartu. ([http://en.wikipedia.org/wiki/Taboo_\(game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Taboo_(game))), diakses pada Juni 2013)

c. Karakteristik Permainan *Taboo*

Permainan *taboo* adalah jenis permainan pemikiran sederhana yang cara bermainnya hampir sama dengan permainan tebak kata biasa. Perbedaannya hanya pada kata-kata yang “*taboo*” yang tidak boleh

diucapkan atau dilakukan dengan gerakan. Tujuan permainan ini adalah siswa dapat menebak kata yang ada pada kartu bergambar melalui penjelasan temannya. Akan tetapi ada peraturan-peraturan khusus dalam melakukan permainan ini, diantaranya:

- 1) Tidak boleh menyebutkan dan memperagakan kata-kata yang tidak boleh disebutkan atau diperagakan.
- 2) Kata-kata yang disebutkan haruslah kata-kata yang dapat menjelaskan kata yang ditunjukkan.
- 3) Salah satu pemain harus menyebutkan *clue* secara verbal kepada pasangannya atau kelompoknya dan pasangannya atau kelompoknya menebak kata yang dimaksud.
- 4) Permainan ini dapat dimainkan secara berpasangan maupun kelompok.

([http://en.wikipedia.org/wiki/Taboo_\(game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Taboo_(game)), diakses pada Juni 2013)

d. Langkah-langkah Permainan *Taboo*

Dewasa ini sudah banyak teknik pengajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil dari pembelajaran. Salah satu teknik pengajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran adalah dengan permainan (Triharso, 2013:viii). *Taboo* dalam bahasa Indonesia berarti tabu. Dapat membuat pasangan untuk menebak kata tanpa perlu menjelaskan kata-kata yang tabu adalah inti dari permainan

ini. Pada permainan *taboo* biasanya menggunakan sebuah kartu yang di dalamnya terdapat kosakata yang harus ditebak dan kata-kata yang tabu untuk diucapkan dan diperagakan.

Adapun langkah-langkah permainan *taboo* pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada kelas XI SMA Trisoko adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Agar efektif, dalam penelitian ini siswa dibagi menjadi 5 kelompok, masing-masing kelompok berisi 6 siswa.
- 2) Setiap kelompok mempunyai satu perwakilan yang harus terpisah dari kelompoknya dan berada di depan kelas.
- 3) Siswa yang menjadi perwakilan, bertugas untuk menebak kata yang dimaksud dari petunjuk-petunjuk temannya mengenai kata yang tertera pada kartu *taboo*.
- 4) Sedangkan rekan-rekan satu timnya bertugas untuk memberikan petunjuk-petunjuk mengenai kata yang tertera pada kartu *taboo*, namun dilarang untuk menyebutkan kata-kata yang tabu untuk diucapkan atau diperagakan yang juga tertera pada kartu *taboo*.
- 5) Jika salah satu rekan dalam satu timnya mengucapkan atau memperagakan kata-kata yang tabu, maka kelompok tersebut tidak akan memperoleh poin, melainkan mendapatkan pinalti berupa pengurangan poin.

- 6) Guru menunjuk dua orang perwakilan dari kelompok lain untuk bertugas sebagai penghitung waktu dan sebagai pemegang kartu *taboo* untuk diperlihatkan kepada kelompok yang sedang bermain.
- 7) Waktu yang diberikan untuk menebak kata hanya tiga menit.
- 8) Jika rentang waktu yang sudah dialokasikan habis, maka permainan berlanjut pada kelompok berikutnya.
- 9) Kelompok yang paling banyak mendapatkan poin adalah pemenangnya.

Waktu yang diperlukan untuk bermain permainan *taboo* sekitar 20 menit sampai 30 menit. Setelah permainan selesai guru bersama dengan siswa melakukan *review* terhadap permainan yang baru selesai dilakukan. Kemudian guru mengumumkan kelompok yang unggul pada permainan hari itu.

e. Kelebihan dan Kekurangan Permainan *Taboo*

Nina Salbiyah dalam penelitiannya yang berjudul *Pembelajaran Kosakata Nomina Bahasa Jepang Menggunakan Permainan Taboo*, memaparkan beberapa karakteristik yang sekaligus dapat menjadi kelebihan dan juga kekurangan dari permainan *taboo*, yaitu:

- 1) Kelebihan:
 - a) Melatih sportifitas siswa.
 - b) Memupuk kerjasama antarsiswa.

- c) Menciptakan suasana belajar yang aktif dan menantang.
 - d) Melatih kecepatan spontanitas siswa.
 - e) Mengembangkan kreativitas siswa.
 - f) Melatih kepercayaan diri siswa.
 - g) Mendorong siswa agar dapat membuat hubungan yang bermakna dengan kosakata yang dipelajari.
 - h) Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Kekurangan:
- a) Perlu menentukan batas waktu agar siswa tidak terlalu banyak bermain-main.
 - b) Guru perlu mempersiapkan sendiri alat dan bahan kegiatan.
 - c) Membuat daftar kosakata yang belum tentu tepat, bisa terlalu sulit atau terlalu mudah.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Djamarah dan Zain, (2006:136), media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Kemudian Djamarah (2006:137) menambahkan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Menurut Arsyad (2011:3), media

dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Sedangkan menurut Sukiman (2012:29), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Dengan demikian pengertian media dalam pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan (guru) kepada penerima pesan (murid) agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif.

b. Kelompok-kelompok Media Pembelajaran

Susilana (2007:13-22) mengelompokkan jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Kelompok 1,
 - a) Media grafis, seperti: grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, papan, flanel, *bulletin board*.
 - b) Media bahan cetak, seperti: buku tulis, modul, bahan pengajaran terprogram.
 - c) Media gambar diam, seperti: foto.
- 2) Kelompok 2, Media Proyeksi Diam

- a) Media OHP dan OHT.
 - b) Media *opaque projector*.
 - c) Media *slide*.
 - d) Media *film strip*.
- 3) Kelompok 3, Media Audio
- a) Media radio.
 - b) Media alat perekam pita magnetik.
- 4) Kelompok 4, Media Audio Visual Diam
- a) Media *sound slide*.
 - b) Media *film strip* bersuara.
 - c) Media halaman bersuara.
- 5) Kelompok 5, Film (*motion pictures*)
- a) Film bisu.
 - b) Film bersuara.
 - c) Film gelang yang ujungnya saling bersambungan dan proyeksinya tak memerlukan pengggelapan ruangan.
- 6) Kelompok 6, Media Televisi
- a) Media televisi terbuka.
 - b) Televisi siaran terbatas.
 - c) *Video cassette recorder*.
- 7) Kelompok 7, Multimedia
- a) Media objek.
 - b) Media interaktif.

c. Manfaat Media

Susilana mengemukakan manfaat media adalah sebagai berikut (2007:9-10):

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, tenaga, waktu, tenaga daya indera.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- 6) Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 7) Media pembelajaran adalah salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- 8) Mempercepat proses belajar.
- 9) Meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.
- 10) Membuat konkret konsep-konsep yang abstrak.
- 11) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar.
- 12) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil.

13) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

4. Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang

a. Pengertian Kosakata

Menurut Alwi, dkk (2003:17), kata adalah satuan bentuk terkecil (dari kalimat) yang dapat berdiri sendiri dan mempunyai makna. Kata sebagai bentuk terkecil memakai tolok ukur kalimat karena gabungan kata dapat membentuk kalimat. Menurut Tarigan (2011:38), kata adalah suatu bunyi atau kelompok bunyi yang mengandung makna dan merupakan kesatuan ujaran yang dapat berdiri sendiri. Sedikit berbeda dengan kosakata, kosakata adalah perbendaharaan kata atau kekayaan kata yang dipakai (Subana, 2011:252). Pendapat lain mengatakan bahwa kosakata adalah semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa (Chaer, 2007:252). Kosakata menurut Alwi, dkk (2003:17) adalah kumpulan unsur bahasa yang terdiri dari perangkat bunyi dan huruf yang dibentuk ke dalam kata dan digunakan untuk mengacu ke barang, perbuatan, sifat atau gagasan apa saja yang bertalian dengan kehidupan. Pengertian kosakata yang lebih rinci dijelaskan oleh Soejito (1992:1), yaitu:

Kosakata, (kumpulan kata) dapat diartikan sebagai berikut: semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa; kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis; kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan; dan daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat.

Kosakata biasa disebut dengan *goi* dalam bahasa Jepang. Menurut Sudjianto dan Dahidi istilah *goi* sering disamakan dengan

tango, padahal keduanya memiliki masing-masing konsep yang berbeda. Menurut Shinmura dalam Sudjianto dan Dahidi (2009:97), *tango* adalah satuan terkecil dari bahasa yang memiliki arti dan fungsi secara gramatikal. *Tango* merupakan unsur kalimat, misalnya *hana* ‘bunga’, *ga* ‘partikel ga’, *saku* ‘mekar/berkembang’ dalam kalimat *hana ga saku* ‘bunga berkembang’. Sementara *goi* (*vocabulary*) adalah keseluruhan kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya (Shinmura dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009:97).

b. Jenis Kosakata Bahasa Jepang

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2009:109) kosakata dalam bahasa Jepang terbagi dalam 2 jenis, yaitu *kihon goi* (*fundamental vocabulary*) dan *kiso goi* (*basic vocabulary*). *Kihon goi* adalah kelompok *goi* yang dipilih untuk tujuan tertentu, namun menunjukkan *goi* yang berdasarkan pada penelitian *goi* secara objektif. *Kihon goi* dipilih dengan mempertimbangkan (secara subjektif) ruang lingkup pemakaiannya dan dengan meneliti (secara objektif) frekuensi pemakaiannya berdasarkan tujuan, seperti *kihon goi* yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari atau *kihon goi* yang diperlukan dalam bidang pendidikan.

Sedangkan *Kiso goi* adalah jenis *goi* yang memilih kata-kata pokok dalam jumlah tertentu dari dalam bahasa tertentu. *Kiso goi*

bahasa Jepang merupakan *goi* yang dipilih berdasarkan tujuan agar dapat melaksanakan aktifitas pengungkapan pada umumnya (terutama percakapan sehari-hari) dengan cara menggabungkan kata-kata yang terbatas ada jumlah tertentu.

Melihat dari kosakata yang terdapat dalam buku Sakura 1, kosakata yang akan digunakan dalam penelitian ini termasuk *kiso goi* (*basic vocabulary*) atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan kosakata dasar. Untuk lebih jelasnya berikut adalah penjelasan dari kosakata dasar (*basic vocabulary*) menurut Tarigan (2011:3) mengungkapkan bahwa, kosakata dasar adalah kumpulan kata-kata yang tidak mudah berubah atau sedikit sekali kemungkinannya dipungut dari bahasa lain. Kosakata dasar terdiri atas:

- 1) Istilah kekerabatan; misalnya: ayah, ibu, anak, adik, kakak, nenek, kakek, paman, bibi, menantu, mertua.
- 2) Nama-nama bagian tubuh; misalnya: kepala, rambut, mata, telinga, hidung, mulut, bibir, gigi, lidah, pipi, leher, dagu, bahu, tangan, jari, dada, perut, pinggang, paha, kaki, betis, telapak, punggung, darah, napas.
- 3) Kata ganti (diri, penunjuk); misalnya: saya, kamu, dia, kami, kita, mereka, ini, itu, sini, situ, sana.
- 4) Kata bilangan pokok; misalnya: satu, dua, tiga, empat, lima, enam, tujuh, delapan, sembilan, sepuluh, dua puluh, sebelas, dua belas, seratus, dua ratus, seribu, dua ribu, sejuta, dua juta.

- 5) Kata kerja pokok; misalnya: makan, minum, tidur, bangun, berbicara, melihat, mendengar, menggigit, berjalan, bekerja, mengambil, menangkap, lari.
- 6) Kata keadaan pokok; misalnya: suka, duka, senang, susah, lapar, kenyang, haus, sakit, sehat, bersih, kotor, jauh, dekat, cepat, lambat, besar, kecil, banyak, sedikit, terang, gelap, siang, malam, rajin, malas, kaya, miskin, tua, muda, hidup, mati.
- 7) Benda-benda universal; misalnya: tanah, air, api, udara, langit, bulan, bintang, matahari, binatang, tumbuh-tumbuhan.

c. **Klasifikasi Kosakata Bahasa Jepang**

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2009:98), kosakata dalam bahasa Jepang diklasifikasikan berdasarkan pada cara-cara, standar, atau sudut pandang apa kita melihatnya. Berdasarkan karakteristik gramatikalnya terdapat kata-kata yang tergolong *dooshi* (verba), *i-keiyoushi* (ajektiva-i), *na-keiyoushi* (ajektiva-na), *meishi* (nomina), *rentaishi* (prenomina), *fukushi* (adverbia), *kandooshi* (interjeksi), *setsuzokushi* (konjungsi), *jodooshi* (verba bantu), dan *joshi* (partikel).

Berdasarkan dari penuturnya terdapat kosakata yang tergolong *jidoogo* atau *yoojigo* (bahasa anak-anak), *wakamono kotoba* (bahasa anak muda/remaja), *roojingo* (bahasa orangtua), *joseigo* atau *onna kotoba* (ragam bahasa wanita), *danseigo* atau *otoko kotoba* (ragam

bahasa pria), *gakusei yoogo* atau *gakuseigo* (bahasa mahasiswa), dan sebagainya.

Terdapat juga klasifikasi kosakata berdasarkan pekerjaan atau bidang keahliannya. Ada pula yang mengklasifikasikan kosakata berdasarkan zaman dan wilayah penuturnya, sehingga ada kata-kata yang tergolong pada bahasa klasik, bahasa modern, dialek Hiroshima, dialek Kansai, dialek Tokyo, dan sebagainya. Bahkan ada juga yang mengklasifikasikan kosakata pada *hyoogen goi* atau *shiyoo goi*, *rikai goi*, *kihon goi*, *kiso goi*, *doo'on igigo*, *ruigigo*, *keigo* yang didalamnya mencakup kosakata *sonkeigo*, *kenjoogo* atau *kensoogo*, *teineigo* atau *teichoogo*, dan sebagainya.

Berdasarkan asal-usulnya, kosakata bahasa Jepang dapat dibagi menjadi tiga macam, yaitu *wago*, *kango*, dan *gairaigo*. Ada pula yang disebut dengan *konshugo*, yaitu kata-kata yang merupakan gabungan dari beberapa kata dari sumber yang berbeda misalnya gabungan *wago* dengan *kango*, *wago* dengan *gairaigo*, atau *kango* dengan *gairaigo*.

- 1) *Wago*, menurut Tanimitsu (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009:99) adalah kata-kata bahasa Jepang asli yang sudah ada sebelum *kango* dan *gaikokugo* (bahasa asing) masuk ke Jepang. Semua *joshi* dan *jodooshi*, dan sebagian besar ajektiva, konjungsi, dan interjeksi adalah *wago*. *Wago* memiliki karakteristik sebagai berikut:
 - a) Banyak kata yang terdiri dari satu atau dua mora.

- b) Terlihat adanya perubahan bunyi pada kata yang digabungkan, seperti:
- ❖ *ame* → *amagasa*
 - ❖ *ki* → *kodachi*
 - ❖ *sake* → *sakamori*
- c) Tidak ada kata yang memiliki silabel *dakuon* dan *ragyoo'on* (bunyi silabel ra, ri, ru, re, ro) pada awal katanya.
- d) Banyak kata-kata yang secara simbolik mengambil tiruan bunyi terutama *gitaigo* seperti *ussura*, *honnori*, *daraari*, dan sebagainya.
- e) Tersebar pada semua kelas kata, terutama kelas kata verba sebagian besar *wago*.
- f) Banyak kata-kata yang menyatakan hujan, tumbuhan, binatang, serangga, dan sebagainya.
- g) Merupakan kata-kata yang biasa dipakai sehari-hari.
- h) Tidak mempunyai kekuatan untuk menyatakan sesuatu secara tepat.
- 2) *Kango*, menurut Sudjianto dan Dahidi (2009: 101), merupakan kata-kata yang menyerap secara mendalam di dalam kehidupan orang Jepang dengan melewati waktu yang panjang. Karakteristik *kango* menurut Toshiko dalam Sudjianto dan Dahidi (2009:103):
- a) *Kango* adalah kata-kata yang dibaca dengan cara *onyomi* yang terdiri dari satu buah huruf kanji atau yang merupakan

gabungan dua huruf kanji atau lebih, kata-kata seperti 森, 青空, dan 雨傘 bukan *kango*.

- b) Terdapat berbagai macam cara membaca *onyomi*, yaitu *go'on*, *kan'on*, dan *too'on*.
 - c) Pada awal kata banyak yang memakai silabel *daku'on*, namun tidak ada yang memakai silabel *handaku'on*.
 - d) Banyak bunyi *yoo'on* dan *cho'on*.
 - e) Dapat membuat kata-kata panjang dengan cara menggabungkan berbagai *kango*.
 - f) Banyak kelas kata nomina terutama kata-kata mengenai aktifitas manusia dan nomina abstrak.
 - g) Bersifat *bunshoogo*'bahasa tulisan/sastra.
 - h) Dipakai secara rinci atau detail berdasarkan objek, misalnya 入館, 入国, 入学, 入室, 入団.
 - i) Banyak *doo'ongo* dan *ruigigo*.
 - j) Bertambah secara drastis setelah zaman Meiji.
- 3) *Gairaigo*, menurut Sudjianto dan Dahidi (2009:104), adalah salah satu jenis kosakata bahasa Jepang yang berasal dari bahasa asing yang telah disesuaikan dengan aturan-aturan yang ada di dalam bahasa Jepang. Karakteristik *gairaigo*:
- a) *Gairaigo* ditulis dengan huruf katakana.

- b) Terlihat kecenderungan pemakaian *gairaigo* pada bidang dan lapisan masyarakat yang cukup terbatas, frekuensi pemakaiannya juga rendah.
 - c) Nomina konkret relatif banyak.
 - d) Ada juga *gairaigo* buatan Jepang.
 - e) Banyak kata yang dimulai dengan bunyi *dakuon*.
 - f) Pemendekan *gairaigo*, misalnya *konekushon* menjadi *kone*.
 - g) Perubahan kelas kata pada *gairaigo*, misalnya *demo + ru* menjadi *demoru*.
 - h) Penambahan sufiks *na* pada *gairaigo* kelas kata ajektiva, misalnya *hansamu* menjadi *hansamuna*.
 - i) Pergeseran makna pada *gairaigo*.
- 4) *Konshugo*, adalah kelompok kosakata yang terbentuk sebagai gabungan dari dua buah kata yang memiliki asal-usul yang berbeda seperti gabungan *kango* dengan *wago*; misalnya *nimotsu*, *bangumi*, *miai kekkon*, *honbako*, dsb, *kango* dengan *gairaigo*; misalnya *ikamera*, *gyaku koosu*, *taunshi*, *mikisaasha*, dsb, atau *wago* dengan *gairaigo*; misalnya *uchigeba*, *oogata purojekuto*, *janbo takarakuji*, dsb.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan di atas, kosakata yang termasuk dalam penelitian ini adalah merupakan bagian dari *wago*, seperti kata-kata *omoshiroi*, *tsumaranai*, *kantan*, *muzukashii*, *ichi-ji*, *ni-ji*, *san-ji*, *yo-ji*, *go-ji*, *roku-ji*, *shichi-ji*, *hachi-ji*, *ku-ji*, *juu-ji*, *juuichi-ji*, *juuni-*

ji, go-fun, jup-pun, juugo-fun, nijup-pun, nijuugo-fun, sanjup-pun/han, sanjuugo-fun, yonjup-pun, yonjuugo-fun, gojup-pun, gojuugo-fun, ji, pun/fun, nan-ji, nan-pun, yasumi, kara, made, dou, demo, gozen dan gogo. Gairaigo seperti kata-kata *supiichikontesuto, tesuto, Shingapōru, Chūgoku, Amerika, Firipin, Indoneshia, Tai, dan Ōsutoraria. Konshuugo* seperti kata-kata *nichi-youbi, getsu-youbi, ka-youbi, sui-youbi, moku-youbi, kin-youbi, do-youbi, nan-youbi, ichi-gakki, dan ni-gakki.*

5. Pengajaran Kosakata Bahasa Jepang Dengan Permainan *Taboo*

Permainan *taboo* merupakan permainan tebak kata yang dilakukan secara berkelompok. Dalam permainan ini siswa diminta untuk menebak kata yang terdapat pada kartu indeks *taboo* melalui penjelasan dari rekan satu timnya. Kosakata yang terdapat pada kartu indeks *taboo* dalam penelitian ini merupakan kosakata yang telah dipelajari. Kosakata-kosakata tersebut diambil dari buku Sakura jilid satu bab 11, 12, 13, dan 14. Kosakata-kosakata tersebut antara lain:

- Bab 11, antara lain: *nichi-youbi, getsu-youbi, ka-youbi, sui-youbi, moku-youbi, kin-youbi, do-youbi, nan-youbi, kon-shuu, raishuu, supiichikontesuto, tesuto, jugyou, bunkasai, dan chourei.*
- Bab 12, antara lain: *Shingapōru, Chūgoku, Nihon, Amerika, Firipin, Indoneshia, Kankoku, Tai, Ōsutoraria, ichi-gakki, ni-gakki, yasumi, kara, dan made.*

- Bab 13, antara lain: *ichi-ji, ni-ji, san-ji, yo-ji, go-ji, roku-ji, shichi-ji, hachi-ji, ku-ji, juu-ji, juuichi-ji, juuni-ji, go-fun, jup-pun, juugo-fun, nijup-pun, nijuugo-fun, sanjup-pun/han, sanjuugo-fun, yonjup-pun, yonjuugo-fun, gojup-pun, gojuugo-fun, ji, pun/fun, nan-ji, nan-pun, gozen* dan *gogo*.
- Bab 14, antara lain: *shuukyuu, suugaku, rekishi, taiiku, hiragana, katakana, kanji, omoshiroi, tsumaranai, kantan, muzukashii, dou* dan *demo*.

Untuk dapat menguasai dalam artian dapat membaca, dapat menuliskan, serta dapat mengerti arti kosakata bahasa Jepang yang banyak jumlahnya bagi pembelajar tingkat dasar tidaklah mudah. Untuk itu diperlukan suatu cara yang menarik agar dapat menghilangkan “tekanan” pada siswa. Penggunaan permainan *taboo* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dirasa cukup untuk memenuhi kebutuhan siswa agar dapat dengan mudah menguasai kosakata-kosakata yang wajib dikuasai selama pembelajaran bahasa Jepang di sekolah.

Diharapkan dengan menggunakan permainan *taboo* siswa dapat memaksimalkan daya ingat dan mengatasi masalah-masalah dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang sehingga efektif untuk membantu siswa dalam menguasai kosakata-kosakata bahasa Jepang yang berimplikasi pada peningkatan hasil belajar kosakata bahasa Jepang.

Gambar 2.1
Contoh Kartu *Taboo*



B. Penelitian yang Relevan

Dalam suatu penelitian yang dilakukan oleh Nina Salbiyah, jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS Universitas Pendidikan Indonesia, tentang efektivitas permainan *taboo* yang terdapat dalam skripsinya yang berjudul *Pembelajaran Kosakata Nomina Bahasa Jepang Menggunakan Permainan Taboo*, dapat dinyatakan bahwa penggunaan permainan *taboo* dapat meningkatkan penguasaan kosakata nomina bahasa Jepang siswa kelas X dan XI yang tergabung dalam *Japanese Club SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung*. Hal ini dapat diketahui melalui hasil *post-test* yang jauh lebih baik dibandingkan dengan hasil *pre-test*.

Dengan merujuk pada hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di atas, teknik permainan *taboo* ini memiliki kemungkinan untuk diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Tidak terbatas hanya pada kosakata nomina saja, tetapi pada seluruh kosakata bahasa Jepang yang terdapat pada buku Sakura jilid 1 bab 11, 12, 13, dan 14.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Dalam konteks ini, siswa belajar sambil bermain, karena dengan bermain mereka memperoleh pengetahuan, pemahaman, pengalaman serta dapat mengembangkan keterampilan dengan cara yang menyenangkan. Seperti yang diungkapkan oleh Triharso bahwa (2013: 1), bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.

Permainan *taboo* merupakan teknik mengajar yang kreatif dan menyenangkan yang prinsip pengajarannya mengandalkan keaktifan siswa bukan kepasifan siswa. Dalam teknik pengajaran ini para siswa akan disuguhkan pembelajaran lewat permainan. Para siswa akan belajar bagaimana cara menjelaskan yang tepat dan juga belajar bagaimana menangkap penjelasan yang diberikan dengan cepat. Diharapkan teknik ini dapat berpengaruh kepada peningkatan hasil belajar karena secara rasional bahwa

beberapa hal yang dapat menunjang kepada peningkatan hasil belajar yaitu salah satunya dengan pengajaran yang menarik.

Maria Montessori, seorang tokoh dalam dunia pendidikan, menekankan bahwa ketika anak bermain, dia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungannya. Dia menyatakan pula bahwa lingkungan atau alam sekitar yang mengundang anak untuk menyenangi pembelajarannya. Bermain dengan media permainan yang telah dipersiapkan pun menjadi penting seperti yang diungkapkan oleh Mayke dalam Triharso (2013: 3), yaitu bahwa belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktikkan, dan mendapat bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung jumlahnya. Disinilah proses pembelajaran terjadi. Mereka mengambil keputusan, memilih, menentukan, mencipta, memasang, membongkar, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat dan memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerjasama dengan teman, dan mengalami berbagai macam perasaan.

Pembelajaran itu akan lebih bermakna jika siswa “mengalami sendiri apa yang dipelajarinya” bukan “mengetahui” dari informasi yang disampaikan guru, sebagaimana yang dikemukakan Nurhadi bahwa siswa akan belajar dengan baik apabila yang mereka pelajari berhubungan dengan apa yang telah mereka ketahui, serta proses belajar akan produktif jika siswa terlibat aktif dalam proses belajar di sekolah. Pentingnya keterlibatan langsung dalam belajar dikemukakan oleh John Dewey dengan "learning by doing"-nya.

Belajar sebaiknya dialami melalui perbuatan langsung dan harus dilakukan oleh siswa secara aktif. Hal ini menunjukkan bahwa jika guru mengajar dengan banyak ceramah, maka peserta didik akan mengingat hanya 20% karena mereka hanya mendengarkan. Sebaliknya, jika guru meminta peserta didik untuk melakukan sesuatu dan melaporkannya, maka mereka akan mengingat sebanyak 90%.

Pelaksanaan dalam pembelajarannya dengan membagi sejumlah siswa kedalam beberapa kelompok. Jumlah kelompok disesuaikan dengan jumlah keseluruhan siswa dalam kelas. Kemudian setiap kelompok mempunyai perwakilan yang bertugas untuk menjawab kata-kata yang harus ditebak tanpa mengucapkan kata-kata yang terlarang (tabu).

Teknik permainan *taboo* merupakan salah satu teknik pengajaran yang seyogyanya mendapatkan perhatian dan pilihan bagi para guru dalam memberikan pengajaran suatu pokok bahasan. Karena teknik permainan ini dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti mencoba dengan menggunakan teknik permainan *taboo* yang dapat dijadikan pilihan dalam meningkatkan penguasaan kosakata dasar siswa SMA. Selain membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, penggunaan teknik permainan ini juga dapat memberikan pengalaman pada siswa untuk bekerjasama dalam satu tim.

D. Hipotesis Penelitian

Rumusan hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang terdapat dalam sebuah penelitian. Disebut sementara karena hanya berdasarkan teori-teori relevan yang ada, bukan berdasarkan fakta-fakta yang terdapat di lapangan. Berdasarkan pemaparan di atas diperoleh hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis Kerja (H_k)

Terdapat efektivitas pada teknik permainan *taboo* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

2. Hipotesis Nol (H₀)

Tidak terdapat efektivitas pada teknik permainan *taboo* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *taboo*.
2. Untuk mengetahui efektivitas teknik permainan *taboo* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.
3. Untuk mengetahui respon para siswa saat mempelajari kosakata bahasa Jepang menggunakan permainan *taboo*.

B. Lingkup Penelitian

Penelitian ini berada pada ruang lingkup pendidikan dan pengajaran bahasa Jepang. Namun agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami penelitian ini, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Ruang Lingkup Materi

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian mengenai sebuah teknik permainan sebagai salah satu teknik pengajaran alternatif untuk mengajar selain metode konvensional yang sering diajarkan di sekolah. Teknik permainan yang dimaksud adalah teknik permainan *taboo*. Sedangkan yang akan diteliti pada penelitian ini adalah tentang efektivitasnya dalam

meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah materi yang bersumber pada buku “SAKURA” Jilid 1 Bab 11 (Tesuto wa Nan Youbi Desuka), Bab 12 (*Gakkou wa Nan Gtasu Kara Desuka*), Bab 13 (*Nan Ji Desuka*), dan Bab 14 (*Nihongo no Jugyou wa Dou Desuka*).

2. Ruang Lingkup Subjek

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Trisoko Jakarta. Adapun yang dijadikan kelas eksperimen adalah kelas XI IPA, dan yang dijadikan sebagai kelas kontrol adalah kelas XI IPS.

C. Waktu dan Tempat

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2014/2015 sejak tanggal 28 Oktober sampai 20 November 2014.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas Trisoko Jakarta yang berada di jalan Kampung Dukuh, Jakarta Timur.

D. Metode dan Desain

1. Metode

Terdapat berbagai macam metode dalam penelitian yang dapat digunakan untuk menjawab sebuah ketimpangan yang terjadi dan mencari

jalan keluar dari permasalahan yang ada. Dari beragam metode yang ada, dalam penelitian ini diputuskan untuk menggunakan metode eksperimen murni. Menurut Yatim Rianto (1996:28-40), penelitian eksperimen merupakan penelitian yang sistematis, logis, dan teliti di dalam melakukan kontrol terhadap kondisi. Menurut Sugiyono (2010:107), penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan. Dalam pengertian lain, penelitian eksperimen adalah penelitian dengan melakukan percobaan terhadap kelompok eksperimen, dan pada tiap kelompok eksperimen diberikan perlakuan-perlakuan tertentu dengan kondisi yang dapat dikontrol. Pada penelitian ini, peneliti mengamati objek terhadap pengaruh yang diakibatkan oleh rangsangan, perlakuan atau kondisi eksperimental yang diberikan.

Hal yang melatarbelakangi digunakannya metode eksperimen dalam penelitian ini adalah penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan teknik permainan *taboo* memiliki efektivitas dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

2. Desain

Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *pretest-posttest control group design* yang bersumber pada Sugiyono (2010:112). Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R). Kelompok pertama diberi

perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. Pengaruh adanya perlakuan (*treatment*) adalah ($O_1 : O_2$). Masing-masing kelas diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* yang baik adalah apabila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Desain penelitian disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1
Pretest-Posttest Control Group Design

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen (R)	O ₁	X	O ₂
Kontrol (R)	O ₃	-	O ₄

(Sugiyono, 2010:112)

Keterangan:

- R : kelas yang dipilih secara acak
- R : kelas yang dipilih secara acak
- X : perlakuan (pembelajaran dengan teknik permainan *taboo*)
- O₁ : hasil *pretest* kelas eksperimen
- O₂ : hasil *posttest* kelas eksperimen
- O₃ : hasil *pretest* kelas kontrol
- O₄ : hasil *posttest* kelas kontrol
- : pembelajaran tanpa teknik permainan *taboo*

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Babbie dalam Sukardi (2009:53) menyatakan bahwa populasi adalah elemen pendidikan yang hidup dan tinggal bersama-sama dan secara teoritis menjadi target penelitian. Sedangkan menurut Sugiyono (2010:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek

atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Arikunto menjelaskan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (2006:130). Dalam penelitian ini peneliti menjadikan siswa kelas XI SMA Trisoko sebagai populasi penelitian. Hal yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan populasi tersebut adalah siswa kelas XI Trisoko memiliki jam pelajaran Bahasa Jepang yang banyak, yaitu 4 jam pelajaran dalam satu minggu. Oleh karena itu, untuk mengurangi kejenuhan saat mempelajari bahasa Jepang maka diputuskan untuk menerapkan permainan *taboo* ini pada pembelajaran bahasa Jepang di kelas XI.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2010:118). Arikunto menjelaskan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang dimiliki (2006:131). Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling* yaitu pengambilan anggota sampel berdasarkan adanya tujuan tertentu (Arikunto, 2006:139). Sampel penelitian ini adalah kelas XI IPS dan XI IPA. Kelas XI IPS terpilih sebagai kelas kontrol yang tetap diberikan materi pelajaran kosakata bahasa Jepang tanpa diberikan *treatment*, dan kelas XI IPA terpilih sebagai kelas eksperimen yang diberikan materi pelajaran kosakata bahasa Jepang dengan diberikan *treatment*.

F. Variabel-variabel

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010:61). Variabel dalam sebuah penelitian menurut Sugiyono (2010:61) terbagi menjadi dua, yaitu:

1. Variabel bebas atau variabel independen.

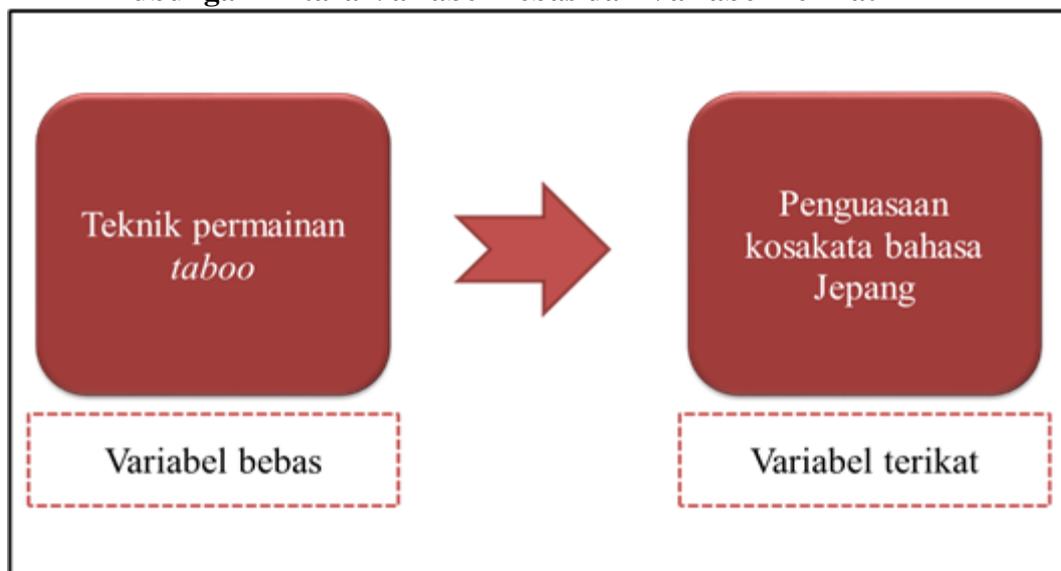
Variabel bebas atau variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (variabel dependen). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah teknik permainan *taboo* yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan pada variabel terikat.

2. Variabel terikat atau variabel dependen.

Variabel terikat atau variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah penguasaan kosakata bahasa Jepang yang nilainya dipengaruhi oleh karena adanya variabel bebas.

Hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat ditunjukkan dalam bagan berikut ini:

Gambar 3.1
Hubungan Antara Variabel Bebas dan Variabel Terikat



G. Definisi Konseptual

Berdasarkan uraian deskripsi teoretis sebagaimana diungkapkan pada Bab II di muka selanjutnya dalam rangka menyamakan persepsi terhadap bahasan peneliti dengan judul Efektivitas Teknik Permainan *Taboo* dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI perlu untuk meramu batasan konsep yang meliputi:

1. Efektivitas berasal dari kata efektif yang mempunyai arti “...ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya); manjur atau mujarab (tentang obat); dapat membawa hasil; berhasil guna (tentang usaha, tindakan); mangkus; mulai berlaku (tentang undang-undang, peraturan)” (KBBI, 2008: 352).
2. Teknik pembelajaran adalah segala cara, daya, usaha dan upaya yang digunakan untuk mengimplementasikan metode di dalam kelas. (Ghazali, 2010:102).

3. Permainan *Taboo* dalam penelitian ini adalah permainan *taboo* yang dimainkan dengan cara menjelaskan petunjuk-petunjuk secara verbal kepada pasangannya tanpa menyebutkan kata-kata yang terlarang untuk diucapkan atau diperagakan dengan harapan pasangannya dapat menebak kata pada kartu kepunyaannya ([http://en.wikipedia.org/wiki/Taboo_\(game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Taboo_(game))). Maksud dari kata tabu hanya terbatas pada kata-kata tabu yang terdapat dalam kartu *taboo* yang digunakan dalam penelitian ini.
4. Penguasaan kosakata adalah merupakan ukuran pemahaman seseorang terhadap kosakata suatu bahasa dan kemampuannya menggunakan kosakata tersebut baik secara lisan maupun tertulis. (Purwo dalam Aris Yunisah, 2007:11)

H. Definisi Operasional

Penjabaran lebih lanjut dari konseptual menjadi operasional sebagai acuan pada penelitian ini agar lebih terfokus. Yang dimaksud dengan efektivitas teknik permainan *taboo* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada penelitian ini adalah, pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *taboo* agar tidak terjadi kejenuhan peserta didik dalam menerima materi-materi pelajaran dengan indikator suasana kelas yang nyaman, kondusif, dan efektif. Dalam teknik permainan ini siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Masing-masing kelompok mempunyai seorang

perwakilan yang bertugas untuk menjawab kata yang dimaksud berdasarkan *clue* dari teman-teman sekelompoknya.

Penerapan teknik permainan *taboo* bertujuan agar dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang yang dapat berdampak pada hasil belajar bahasa Jepang. Penguasaan kosakata bahasa Jepang pada penelitian ini adalah skor terhadap perubahan sikap atau tingkah laku siswa dengan indikator keterampilan dalam membaca, menulis, serta dapat mengerti arti kosakata bahasa Jepang.

Jadi dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan efektivitas teknik permainan *taboo* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang adalah upaya untuk melakukan perubahan kemampuan dan keterampilan berbahasa Jepang dari yang sebelumnya melalui penerapan cara pembelajaran yang berbeda dari pengajaran biasanya, yaitu dengan menggunakan teknik permainan *taboo* dengan mengukur keterampilan dalam membaca, menulis, serta dapat mengerti arti kosakata bahasa Jepang.

I. Instrumen Penelitian

Sugiyono mengatakan bahwa pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran. Oleh karena itu harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (2010:148). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2006:150).

Dalam penelitian ini instrument tes yang digunakan adalah *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dilakukan pembelajaran. *Posttest* digunakan untuk mengukur kemampuan siswa setelah pembelajaran dilakukan.

Soal-soal yang akan diberikan untuk *pretest* dan *posttest* adalah tes tulis berupa soal esai sebanyak 40 soal. Soal untuk *pretest* adalah soal yang berisi materi yang belum dipelajari sebelumnya sebelum diterapkan teknik permainan *taboo*. Sedangkan soal *posttest* adalah soal yang berisi materi yang telah diajarkan setelah diterapkan teknik permainan *taboo*. Tes tulis untuk *pretest* bertujuan untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sedangkan tes tulis untuk *posttest* yang diberikan bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

2. Nontes

Instrumen nontes yang diberikan kepada responden adalah berupa angket. Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang

digunakan untuk memperoleh informasi dari responden (Arikunto, 2006:151). Angket ini diberikan pada akhir pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti memberikan suatu daftar pertanyaan yang harus dijawab siswa dan diserahkan kembali. Angket dalam penelitian ini hanya merupakan instrumen sekunder yang digunakan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai teknik permainan *taboo*.

J. Validitas dan Reliabilitas

Dari instrumen penelitian yang telah dipaparkan diatas, ditambahkan pula bahwa instrumen yang baik adalah instrumen yang memiliki kualitas baik. Instrumen dapat dikatakan berkualitas baik apabila mengukur apa yang hendak diukur dan instrumen tersebut harus sejajar dengan sasaran belajar yang ingin dicapai (Uno, 2008:95). Sementara itu prosedur penyusunan instrumen penilaian yang baik ialah melalui tahap uji coba (Arifin, 2009:91). Uji coba dilakukan dengan tujuan untuk meyakinkan siswa apakah dapat memahami apa yang telah dibaca dan dapat melaksanakan tugas-tugas yang dituliskan atau diperintahkan (Harjanto, 2006:292). Uji coba yang dilakukan adalah melalui uji validitas dan reliabilitas dari instrumen tersebut.

1. Validitas

Validitas sering diartikan dengan kesahihan. Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono, 2010:363). Seperti telah diulas sebelumnya, instrumen dapat dikatakan berkualitas baik

apabila mengukur apa yang hendak diukur (Uno, 2008:95), dan untuk mengukur validitas instrumen, peneliti menggunakan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan
 N = banyaknya siswa
 X = soal bernomor ganjil yang dijawab siswa
 Y = soal bernomor genap yang dijawab siswa

(Arikunto, 2010:213)

2. Reliabilitas

Arikunto mengatakan reliabilitas dapat diartikan bahwa sebuah instrumen dapat dipercaya dan dapat diandalkan sebagai alat pengumpul data karena instrumen itu sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya (reliabel) akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga (2006:178). Untuk menguji reliabilitas pada penelitian ini digunakan rumus:

$$r_{11} = \frac{2r_{\frac{11}{22}}}{(1 + r_{\frac{11}{22}})}$$

Keterangan :

- r_{11} = reliabilitas instrumen

$r_{\frac{11}{22}}$ = r_{xy} yang disebutkan sebagai indeks korelasi antara dua belahan instrumen

(Arikunto, 2010:223)

Tabel 3.2
Besarnya Koefisien Korelasi

Koefisien Relasi	Keterangan
0,00-0,20	Sangat Rendah
0,20-0,40	Rendah
0,40-0,60	Cukup Tinggi
0,60-0,80	Tinggi
0,80-1,00	Sangat Tinggi

(Arikunto, 2010:75)

K. Teknik Analisis Data

Pengelolaan data yang digunakan adalah dengan cara teknik uji-t (t-tes). Setelah data yang berupa nilai didapat, kemudian data tersebut dianalisis dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis Instrumen Penelitian

a. Taraf Kesukaran

Untuk mencari tingkat kesukaran digunakan rumus :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

- P = Indeks kesukaran
 B = Jumlah siswa yang menjawab soal dengan benar
 JS = Jumlah siswa seluruh peserta tes

(Arikunto, 2010:208)

Tabel 3.3
Penafsiran Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran	Keterangan
0,01-0,30	Sukar
0,30-0,70	Sedang
0,70-1,00	Mudah

(Arikunto, 2010:210)

b. Daya Pembeda

Butir soal yang baik adalah yang dapat membedakan kelompok atas dan kelompok bawah. Rumus untuk daya pembeda adalah:

$$DP = \frac{BA - BB}{N}$$

Keterangan:

- DP = Daya pembeda
- BA = Jumlah jawaban yang benar kelompok atas
- BB = Jumlah jawaban yang benar kelompok bawah
- N = Jumlah sampel kelompok atas dan bawah

Tabel 3.4
Penafsiran Daya Pembeda

Daya Pembeda	Keterangan
0,00-0,25	Lemah
0,26-0,75	Sedang
0,76-1,00	Kuat

(Arikunto, 2010:179)

2. Analisis Data Test

- a. Membuat tabel persiapan untuk menghitung nilai t_{hitung}

Tabel 3.5
Tabel Persiapan

No (1)	X (2)	Y (3)	X (4)	Y (5)	x ² (6)	y ² (7)
1						
2						
3						
4						
....						
Σ (8)						
M	(9)	(10)				

Keterangan:

- 1) Kolom (1) diisi dengan nomor urut, sesuai dengan jumlah sampel
- 2) Kolom (2) diisi dengan skor yang diperoleh kelompok eksperimen
- 3) Kolom (3) diisi dengan skor yang diperoleh kelompok kontrol
- 4) Kolom (4) standar deviasi dari skor X
- 5) Kolom (5) standar deviasi dari skor Y
- 6) Kolom (6) diisi dengan hasil pengkuadratan angka-angka pada kolom (4)
- 7) Kolom (7) diisi dengan hasil pengkuadratan angka-angka pada kolom (5)
- 8) Kolom (8) diisi dengan sigma (jumlah) dari setiap kolom tersebut, untuk kolom (4) dan (5) jumlahnya harus nol
- 9) Kolom (9) diisi dengan M (mean) dari kolom (2) dan (3)

b. Mencari nilai rata-rata (mean) kedua variabel

Mencari nilai rata-rata (mean) hasil *posttest* kelompok eksperimen (x) dan kelompok kontrol (y) dengan rumus:

$$M_x = \frac{\sum X}{N_1}$$

$$M_y = \frac{\sum y}{N_2}$$

Keterangan:

- M_x = mean kelompok eksperimen
 M_y = mean kelompok kontrol
 $\sum x$ = jumlah seluruh nilai kelompok eksperimen
 $\sum y$ = jumlah seluruh nilai kelompok kontrol
 N_1 = jumlah sampel kelompok eksperimen

N_2 = jumlah sampel kelompok kontrol

(Sutedi, 2011:231)

- c. Mencari standar deviasi dari variabel X dan Y

Mencari standar deviasi dari variabel X dan Y dengan rumus:

$$Sdx = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N_1}}$$

$$Sdy = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}}$$

Keterangan:

Sdx = standar deviasi dari variabel X

Sdy = standar deviasi dari variabel Y

$\sum x$ = jumlah variabel X

N_1 = jumlah anggota variabel X

$\sum y$ = jumlah variabel Y

N_2 = jumlah anggota variabel Y

(Sutedi, 2011:231)

- d. Mencari standar *error* mean kedua variabel

Dengan rumus sebagai berikut:

$$SEM_x = \frac{Sdx}{\sqrt{N_1-1}}$$

$$SEM_y = \frac{Sdy}{\sqrt{N_2-1}}$$

Keterangan:

SEM_x = standar *error* variabel X

SEM_y = standar *error* variabel Y

Sd_x = standar deviasi variabel X

Sd_y = standar deviasi variabel Y

N_1 = jumlah anggota variabel X

N_2 = jumlah anggota variabel Y

(Sutedi, 2011:231)

- e. Mencari standar *error* perbedaan mean X dan Y

Dengan rumus sebagai berikut:

$$SEM_{xy} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2}$$

Keterangan:

SEM_{xy} = standar *error* perbedaan mean X dan Y
 SEM_x = standar *error* variabel X
 SEM_y = standar *error* variabel Y

(Sutedi, 2011:232)

f. Mencari nilai t hitung dengan menggunakan rumus :

$$t = \frac{M_x - M_y}{SEM_{x-y}}$$

Keterangan:

t = t hitung
 M_x = mean variabel X
 M_y = mean variabel Y
 SEM_{x-y} = standar *error* perbedaan mean X dan Y

(Sutedi, 2011:229)

g. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini adalah dengan:

- 1) Merumuskan hipotesis kerja (HK) : terdapat perbedaan signifikan antara variabel X dan Y
- 2) Merumuskan hipotesis nol (H0) : tidak terdapat perbedaan signifikan antara variabel X dan Y

h. Memberi interpretasi terhadap nilai t_{hitung}

Kebenaran dua hipotesis tersebut diuji dengan cara membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} , dengan terlebih dahulu menetapkan derajat kebebasan dengan menggunakan rumus:

$$df \text{ atau } db = (n_1+n_2)-2$$

Dengan menggunakan rumus tersebut, maka diperoleh t_{tabel} pada taraf signifikan 5% atau 1%. Apabila t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan t_{tabel} ($t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$) maka H_0 diterima dan H_K ditolak, dengan kata lain tidak ada pengaruh yang signifikan antara variabel X dan Y. Dan apabila nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$) maka H_0 ditolak dan H_K diterima, dengan kata lain terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan Y.

3. Analisis Data Angket

Pengolahan data angket pada penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menjumlahkan setiap jawaban kuesioner
- b. Menyusun frekuensi jawaban
- c. Membuat tabel frekuensi
- d. Menghitung prosentase frekuensi dari setiap jawaban dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

(Supardi, 1986:20)

Keterangan:

- P = prosentase frekuensi dari setiap jawaban responden
 f = frekuensi dari setiap jawaban responden
 n = jumlah responden

- e. Menafsirkan hasil kuesioner dengan berpedoman pada tabel berikut ini:

Tabel 3.6
Tabel Penafsiran Angket

Prosentase	Jumlah Responden
0%	Tidak ada seorangpun
1% - 5%	Hampir tidak ada
6% - 25%	Sebagian kecil
26% - 49%	Hampir setengahnya
50%	Setengahnya
51% - 75%	Lebih dari setengahnya
76% - 95%	Sebagian besar
96% - 99%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya

4. Analisis Pengolahan Nilai Efektivitas Pembelajaran

$$\text{Taraf serap} = \frac{X_n}{X_{nmaks}} \times 100\%$$

Keterangan:

X_n = skor yang diperoleh siswa
 X_{nmaks} = skor maksimum

Tingkat keberhasilan dibagi atas beberapa tingkatan atau taraf, yaitu:

- Istimewa: apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa (100%).
- Baik sekali: apabila hanya (76%-99%) bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa.

- c. Baik: apabila hanya (60%-75%) pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa.
- d. Kurang: apabila bahan pelajaran yang diajarkan itu kurang dari 60% dapat dikuasai oleh siswa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini merupakan penelitian *true experiment* yang dilakukan di SMA Trisoko Jakarta, bertempat di jalan Kampung Dukuh, Jakarta Timur pada tahun ajaran 2014/2015 sejak tanggal 28 Oktober sampai 20 November 2014. Banyaknya *treatment* yang dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan pada kelas eksperimen. Sampel penelitian yaitu kelas XI IPA yang berjumlah 27 orang. Pada kelas eksperimen pengajar menerapkan permainan *taboo* sebagai latihan pada pelajaran bahasa Jepang yang terdapat pada buku Sakura jilid 1 bab 11, 12, 13, dan 14.

Berbagai tahap dilakukan dalam penelitian ini, diantaranya adalah praeksperimen, eksperimen, dan pasca eksperimen. Berikut adalah penjelasan secara rinci pada tahap pelaksanaan penelitian, yaitu:

1. Praeksperimen

Tahap praeksperimen dimulai dari kegiatan mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam eksperimen, diantaranya adalah pembuatan RPP untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, persiapan bahan ajar untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, pembuatan soal *pretest* dan *posttest* serta angket, penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta pengujian validitas dan reliabilitas soal. Uji validitas soal dilaksanakan di SMK YPK-Kesatuan Jakarta pada kelas XI

Akuntansi. Penentuan kelas untuk menguji instrumen berdasarkan pengalaman pengajar ketika melakukan PPL di sekolah tersebut. Alasan dijadikannya kelas Akuntansi sebagai kelas untuk menguji instrumen adalah kemampuan dan semangat belajar siswa pada kelas tersebut paling tinggi dibanding dengan kelas-kelas lainnya.

2. Tahap Eksperimen

Kegiatan yang dilakukan pada tahap eksperimen adalah pemberian *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sampai dengan pemberian *posttest* pada kedua kelas tersebut. Pemberian *pretest* dilaksanakan di kelas kontrol terlebih dahulu pada tanggal 28 Oktober 2014, selanjutnya diberikan kegiatan belajar mengajar seperti biasa tanpa menggunakan *treatment*. Sedangkan pemberian *pretest* kelas eksperimen dilaksanakan pada tanggal 30 Oktober 2014, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang diakhiri dengan bermain *taboo* untuk melatih kosakata bahasa Jepang yang terdapat pada materi hari itu.

Tabel 4.1
Jadwal Tatap Muka Penelitian di SMA TRISOKO

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	Selasa, 28 Oktober 2014	<i>Pretest</i> berupa tes tertulis, selanjutnya materi tatap muka ke-1 <i>Tesuto wa Nan Youbi Desuka</i> tanpa diakhiri dengan <i>treatment</i> pada kelas kontrol
2	Kamis, 30 Oktober 2014	<i>Pretest</i> berupa tes tertulis, selanjutnya materi tatap muka ke-1 <i>Tesuto wa Nan Youbi Desuka</i> dan diakhiri dengan permainan <i>taboo</i> pada kelas eksperimen
3	Selasa, 4 November 2014	Materi Tatap Muka Ke-2 <i>Gakkou wa Nan Gatsu Kara Desuka</i>

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
		tanpa diakhiri dengan <i>treatment</i> pada kelas kontrol
4	Kamis, 6 November 2014	Materi Tatap Muka Ke-2 Gakkou wa Nan Gatsu Kara Desuka dan diakhiri dengan permainan <i>taboo</i> pada kelas eksperimen
5	Selasa, 11 November 2014	Materi Tatap Muka Ke-3 Nan Ji Desuka tanpa diakhiri dengan <i>treatment</i> pada kelas kontrol
6	Kamis, 13 November 2014	Materi Tatap Muka Ke-3 Nan Ji Desuka dan diakhiri dengan permainan <i>taboo</i> pada kelas eksperimen
7	Selasa, 18 November 2014	Materi Tatap Muka Ke-4 Nihon Go no Jugyou wa Dou Desuka tanpa diakhiri dengan <i>treatment</i> selanjutnya <i>posttest</i> berupa tes tertulis pada kelas kontrol
8	Kamis, 20 November 2014	Materi Tatap Muka Ke-4 Nihon Go no Jugyou wa Dou Desuka dan diakhiri dengan permainan <i>taboo</i> , selanjutnya <i>posttest</i> berupa tes tertulis dan pemberian angket pada kelas eksperimen

3. Pasca Eksperimen

Diakhir pembelajaran, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Selain *posttest*, siswa di kelas eksperimen diberikan angket untuk mengetahui pendapat siswa tentang permainan *taboo* yang diterapkan setelah akhir materi. Setelah seluruh tahapan eksperimen selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah tahap penyelesaian pada penelitian ini termasuk diantaranya menganalisis hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan perhitungan secara statistik. Hasil tersebut digunakan untuk mengetahui apakah hipotesis dapat diterima atau ditolak. Kemudian angket dianalisis untuk mengetahui tanggapan, kesan, serta pendapat siswa mengenai penelitian yang sudah dilaksanakan

sehingga dapat melengkapi hasil penelitian yang tidak dapat diungkap secara kuantitatif.

B. Hasil Pengujian Hipotesis

1. Pengolahan Data Tes

a. *Pretest*

Tabel 4.2
Perhitungan Data *Pretest* Variabel X (Kelas Eksperimen) dan Y (Kelas Kontrol)

No	Sampel	X	Y	$(X - \bar{x})$ (x)	$(Y - \bar{y})$ (y)	x^2	y^2	Xy
1	1	0.3	0.5	-1.01	-0.66	1.01	0.44	0.67
2	2	2.3	1	0.99	-0.16	0.99	0.03	-0.16
3	3	0.8	2.3	-0.51	1.14	0.26	1.29	-0.58
4	4	2.3	2.5	0.99	1.34	0.99	1.79	1.33
5	5	1	1.5	-0.31	0.34	0.09	0.11	-0.10
6	6	1.3	1	-0.01	-0.16	0.00	0.03	0.00
7	7	1.8	1	0.49	-0.16	0.24	0.03	-0.08
8	8	0.3	0.5	-1.01	-0.66	1.01	0.44	0.67
9	9	2	0	0.69	-1.16	0.48	1.35	-0.81
10	10	1.8	1.5	0.49	0.34	0.24	0.11	0.17
11	11	0.5	1	-0.81	-0.16	0.65	0.03	0.13
12	12	2.5	1	1.19	-0.16	1.42	0.03	-0.19
13	13	0	0.5	-1.31	-0.66	1.71	0.44	0.87
14	14	0.8	0	-0.51	-1.16	0.26	1.35	0.59
15	15	1.3	2.5	-0.01	1.34	0.00	1.79	-0.01
16	16	0.3	1	-1.01	-0.16	1.01	0.03	0.16
17	17	0.3	1	-1.01	-0.16	1.01	0.03	0.16
18	18	2.8	1	1.49	-0.16	2.23	0.03	-0.24
19	19	0.5	0.3	-0.81	-0.86	0.65	0.74	0.70
20	20	1.3	1.5	-0.01	0.34	0.00	0.11	0.00
21	21	0.5	1	-0.81	-0.16	0.65	0.03	0.13
22	22	2	2.5	0.69	1.34	0.48	1.79	0.93
23	23	2	2	0.69	0.84	0.48	0.70	0.58
24	24	1.5	1	0.19	-0.16	0.04	0.03	-0.03
25	25	2.8	1	1.49	-0.16	2.23	0.03	-0.24

No	Sampel	X	Y	$(X - \bar{x})$ (x)	$(Y - \bar{y})$ (y)	x^2	y^2	Xy
26	26	0.8	1	-0.51	-0.16	0.26	0.03	0.08
27	27	1.5	1.3	0.19	0.14	0.04	0.02	0.03
Σ		35.3	31.4	0.00	0.00	18.44	12.80	4.74
Rata-rata		1.31	1.16					
Sd		0.84	0.70					

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai *pretest* kelas eksperimen dengan nilai tertinggi 2,5 dan nilai terendah 0 dengan jumlah nilai sebesar 35,3, sedangkan nilai *pretest* kelas kontrol dengan nilai tertinggi 2,5 dan nilai terenda 0 dengan jumlah nilai sebesar 31,4. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh berbeda.

Berikut ini hasil data *pretest* berupa *mean*, standar deviasi, standar *error*, dan standar *error* perbedaan *mean* X dan Y:

Tabel 4.3
Perolehan hasil analisis data *pretest*

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata	1,31	1,16
Standar Deviasi	0,84	0,70

b. Postest

Tabel 4.4
Perhitungan Data *Postest* Variabel X (Kelas Eksperimen) dan Y (Kelas Kontrol)

No	Sampel	X	Y	$(X - \bar{x})$ (x)	$(Y - \bar{y})$ (y)	x^2	y^2	Xy
1	1	88	50	6.37	-15.81	40.58	250.11	-100.75
2	2	83	73	1.37	7.19	1.88	51.63	9.85
3	3	88	80	6.37	14.19	40.58	201.22	90.36
4	4	90	83	8.37	17.19	70.06	295.33	143.85
5	5	80	80	-1.63	14.19	2.66	201.22	-23.12

No	Sampel	X	Y	$(X - \bar{x})$ (x)	$(Y - \bar{y})$ (y)	x^2	y^2	XY
6	6	65	70	-16.63	4.19	276.54	17.52	-69.60
7	7	63	70	-18.63	4.19	347.06	17.52	-77.97
8	8	90	80	8.37	14.19	70.06	201.22	118.74
9	9	68	80	-13.63	14.19	185.77	201.22	-193.34
10	10	75	70	-6.63	4.19	43.95	17.52	-27.75
11	11	73	50	-8.63	-15.81	74.47	250.11	136.48
12	12	98	40	16.37	-25.81	267.99	666.40	-422.60
13	13	93	40	11.37	-25.81	129.29	666.40	-293.52
14	14	85	55	3.37	-10.81	11.36	116.96	-36.45
15	15	90	75	8.37	9.19	70.06	84.37	76.88
16	16	78	45	-3.63	-20.81	13.17	433.26	75.55
17	17	70	65	-11.63	-0.81	135.25	0.66	9.48
18	18	83	50	1.37	-15.81	1.88	250.11	-21.67
19	19	85	50	3.37	-15.81	11.36	250.11	-53.30
20	20	93	83	11.37	17.19	129.29	295.33	195.40
21	21	75	60	-6.63	-5.81	43.95	33.81	38.55
22	22	90	95	8.37	29.19	70.06	851.78	244.29
23	23	85	65	3.37	-0.81	11.36	0.66	-2.75
24	24	73	65	-8.63	-0.81	74.47	0.66	7.03
25	25	73	55	-8.63	-10.81	74.47	116.96	93.33
26	26	90	73	8.37	7.19	70.06	51.63	60.14
27	27	80	75	-1.63	9.19	2.66	84.37	-14.97
Σ		2204	1777	0.00	0.00	2270.30	5608.07	-37.85
Rata-rata		81.63	65.81					
Sd		9.34	14.69					

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai *posttest* kelas eksperimen dengan nilai tertinggi 98 dan nilai terendah 63 dengan jumlah nilai sebesar 2204, sedangkan nilai *posttest* kelas kontrol dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 40 dengan jumlah nilai sebesar 1777.

Berikut ini hasil data *posttest* berupa *mean*, standar deviasi, standar *error*, dan standar *error* perbedaan *mean* X dan Y:

Tabel 4.5
Perolehan Hasil Analisis Data *Posttest*

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata	81,63	65,81
Standar Deviasi	9,34	14,69
Standar Error	1,84	2,89
SEM_{x-y}	3,43	

Berdasarkan tabel data perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata variabel X (kelas eksperimen) sebesar 81,63 dan rata-rata variabel Y (kelas kontrol) sebesar 65,81. Standar deviasi variabel X sebesar 9,34 dan standar deviasi variabel Y sebesar 14,69. Standar *error* variabel X sebesar dan standar *error* variabel Y sebesar. Standar *error* perbedaan *mean* kedua variabel (X dan Y) sebesar 3,43. Setelah diperoleh data perhitungan, maka didapatkan t_{hitung} dengan rumus sebagai berikut:

- 1) Mencari nilai t_{hitung} dengan rumus sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{Mx - My}{SEM_{x-y}} = \frac{81,63 - 65,81}{3,43} = \frac{15,82}{3,43} = 4,61$$

- 2) Memberikan interpretasi terhadap nilai t_{hitung}

Hipotesa Kerja (H_k):

Terdapat efektivitas penggunaan teknik permainan *taboo* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

- 3) Mencari signifikansi dengan derajat kebebasan (db)

$$db = (n_1 + n_2) - 1$$

$$db = (27 + 27) - 1$$

$$= 53$$

4) Memberikan interpretasi dengan menggunakan t_{tabel}

$t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}} : H_0$ diterima dan H_k ditolak

$t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}} : H_k$ diterima dan H_0 ditolak

Dengan derajat kebebasan sebesar 53 maka taraf signifikansinya adalah sebagai berikut:

- Pada taraf signifikansi 5%, $t_{\text{tabel}} = 2,05$
- Pada taraf signifikasni 1%, $t_{\text{tabel}} = 2,77$

Setelah melakukan perhitungan rumus tersebut, maka dapat diperoleh nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}} = 4,61 > 2,77$ dalam taraf signifikansi 1%.

Perhitungan di atas menunjukkan bahwa terdapat efektivitas penggunaan teknik permainan *taboo* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Selain itu nilai t_{hitung} yang lebih besar dari t_{tabel} menunjukkan hipotesis kerja atau H_k diterima. Pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *taboo* dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa dalam mempelajari pelajaran bahasa Jepang khususnya pada kosakata. Karena dengan melalui permainan yang memiliki nilai edukatif, pembelajaran dapat tersalurkan dengan baik dengan cara yang menyenangkan.

2. Pengolahan data angket

Angket yang telah dibuat hanya diberikan kepada kelompok yang mendapatkan *treatment* atau kelompok eksperimen. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai permainan *taboo* yang telah dilakukan selama pembelajaran bahasa Jepang. Pertanyaan pada angket ini terdiri dari lima belas pertanyaan dengan empat belas pertanyaan tertutup dan satu pertanyaan terbuka. Berikut adalah pertanyaan yang terdapat pada angket:

- a. Pertanyaan no. 1 Apakah anda menyukai bahasa Jepang?

Tabel 4.6
Rentang Klasifikasi Pertanyaan 1

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat menyukai	5	18,52%
b. Menyukai	17	62,96%
c. Tidak begitu menyukai	5	18,52%
d. Tidak menyukai	0	0%
Jumlah	27	100%

Penafsiran:

- ❖ Lebih dari setengah (62,96%) atau sebanyak 17 orang siswa menyatakan menyukai bahasa Jepang.
- ❖ Sebagian kecil (18,52%) atau sebanyak 5 orang siswa menyatakan sangat menyukai bahasa Jepang. Jumlah ini sama besar dengan siswa yang menyatakan tidak begitu menyukai bahasa Jepang.
- ❖ Tidak satu orangpun siswa (0%) yang menyatakan tidak menyukai bahasa Jepang.

Berdasarkan tabel di atas tentang ketertarikan siswa terhadap bahasa Jepang dapat disimpulkan bahwa bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang dapat diterima oleh siswa.

- b. Pertanyaan no. 2 Apakah bahasa Jepang sulit dipelajari?

Tabel 4.7
Rentang Klasifikasi Pertanyaan 2

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat sulit	1	3,7%
b. Sulit	7	25,93%
c. Tidak begitu sulit	19	70,37%
d. Tidak sulit	0	0%
Jumlah	27	100%

Penafsiran:

- ❖ Sebagian besar (70,37%) atau sebanyak 19 orang siswa menyatakan bahwa bahasa Jepang tidak begitu sulit.
- ❖ Hampir setengah (25,93%) atau sebanyak 7 orang siswa menyatakan bahwa bahasa Jepang sulit.
- ❖ Hanya satu orang (3,7%) yang menyatakan bahwa bahasa Jepang sangat sulit.
- ❖ Tidak satu orangpun siswa (0%) yang menyatakan bahwa bahasa Jepang tidak sulit.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pelajaran bahasa Jepang merupakan bahasa asing yang tidak mudah namun tidak begitu sulit pula untuk dipelajari.

- c. Pertanyaan no. 3 Apakah sebelumnya anda pernah mengetahui teknik pembelajaran?

Tabel 4.8
Rentang Klasifikasi Pertanyaan 3

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat mengetahui	1	3,7%
b. Mengetahui	3	11,11%
c. Tidak begitu mengetahui	10	37,04%
d. Tidak mengetahui	13	48,15%
Jumlah	27	100%

Penafsiran:

- ❖ Hampir setengah (48,15%) atau sebanyak 13 orang siswa menyatakan sama sekali tidak mengetahui teknik pembelajaran.
- ❖ Sebanyak 10 orang siswa (37,04%) menyatakan tidak begitu mengetahui tentang teknik pembelajaran.
- ❖ Sebagian kecil (11,11%) atau sebanyak 3 orang siswa saja yang menyatakan mengetahui tentang teknik pembelajaran.
- ❖ Tidak satu orangpun siswa (0%) yang menyatakan sangat mengetahui teknik pembelajaran.

Dari hasil tabel di atas dengan pertanyaan tentang teknik pembelajaran dapat disimpulkan bahwa hanya sedikit sekali siswa yang mengetahui adanya teknik pembelajaran. Hal ini dapat disebabkan karena para pengajar kurang mengadakan variasi pada setiap pembelajaran.

- d. Pertanyaan no. 4 Apakah perlu ada variasi teknik pengajaran dalam suatu program pembelajaran?

Tabel 4.9
Rentang Klasifikasi Pertanyaan 4

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat perlu	14	51,85%
b. Perlu	13	48,15%
c. Tidak begitu perlu	0	0%

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
d. Tidak perlu	0	0%
Jumlah	27	100%

Penafsiran:

- ❖ Sebagian besar (51,85%) atau sebanyak 14 orang siswa menyatakan sangat perlu adanya variasi teknik pengajaran dalam suatu program pembelajaran.
- ❖ Hampir setengah (48,15%) atau sebanyak 13 orang siswa menyatakan perlu adanya variasi teknik pengajaran dalam suatu program pembelajaran.
- ❖ Tidak satu orangpun siswa (0%) yang menyatakan tidak begitu perlu dan tidak perlu adanya variasi teknik pengajaran dalam suatu program pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa tidak hanya pengajar, siswa pun merasa perlu adanya variasi pengajaran dalam setiap pembelajaran agar situasi KBM di kelas tidak membosankan.

- e. Pertanyaan no. 5 Apakah perlu ada variasi teknik pengajaran dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang?

Tabel 4.10
Rentang Klasifikasi Pertanyaan 5

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat perlu	12	44,44
b. Perlu	15	55,56%
c. Tidak begitu perlu	0	0%
d. Tidak perlu	0	0%
Jumlah	27	100%

Penafsiran:

- ❖ Lebih dari setengah (55,56%) atau sebanyak 15 orang siswa menyatakan sangat perlu adanya variasi teknik pengajaran dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
- ❖ Hampir setengah (44,44%) atau sebanyak 12 orang siswa menyatakan perlu adanya variasi teknik pengajaran dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
- ❖ Tidak satu orangpun siswa (0%) yang menyatakan tidak begitu perlu dan tidak perlu adanya variasi teknik pengajaran dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Dari hasil tabel di atas dapat disimpulkan bahwa perlu adanya variasi teknik pengajaran dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang agar dapat mempermudah siswa menguasai kosakata bahasa Jepang.

- f. Pertanyaan no. 6 Apakah anda merasa kesulitan saat mempelajari kosakata bahasa Jepang?

Tabel 4.11
Rentang Klasifikasi Pertanyaan 6

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat kesulitan	5	18,52%
b. Kesulitan	14	51,85%
c. Tidak begitu kesulitan	7	25,93%
d. Mudah	1	3,7%
Jumlah	27	100%

Penafsiran:

- ❖ Sebagian besar (51,85%) atau sebanyak 17 orang siswa menyatakan bahwa kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang.

- ❖ Sebanyak 7 orang siswa atau sebesar 25,93% menyatakan bahwa tidak begitu kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang.
- ❖ Sebanyak 7 orang siswa atau sebesar 18,52% menyatakan bahwa sangat kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang.
- ❖ Hanya satu orang siswa (3,7%) yang menyatakan bahwa mudah dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang.

Berdasarkan hasil tersebut dapat dipastikan bahwa kosakata bahasa Jepang memang sulit untuk dipelajari. Untuk itu perlu diadakannya variasi dalam mengajarkan kosakata bahasa Jepang.

- g. Pertanyaan no. 7 Apakah anda pernah mengetahui teknik permainan *taboo*?

Tabel 4.12
Rentang Klasifikasi Pertanyaan 7

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat mengetahui	3	11,11%
b. Mengetahui	12	44,44%
c. Tidak begitu mengetahui	7	25,93%
d. Tidak mengetahui	5	18,52%
Jumlah	27	100%

Penafsiran:

- ❖ Hampir setengahnya (44,44%) atau sebanyak 12 orang siswa menyatakan mengetahui teknik permainan *taboo*.
- ❖ Sebanyak 7 orang siswa (25,93%) menyatakan tidak begitu mengetahui tentang tentang teknik permainan *taboo*.
- ❖ Sebanyak 5 orang siswa (18,52%) yang menyatakan tidak mengetahui teknik permainan *taboo*.

- ❖ Sebanyak 3 orang siswa (11,11%) yang menyatakan sangat mengetahui teknik permainan *taboo*.

Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan *taboo* belum begitu dikenal dikalangan siswa.

- h. Pertanyaan no. 8 Apakah teknik permainan *taboo* menarik?

Tabel 4.13
Rentang Klasifikasi Pertanyaan 8

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat menarik	11	40,74%
b. Menarik	11	40,74%
c. Tidak begitu menarik	5	18,52%
d. Tidak menarik	0	0%
Jumlah	27	100%

Penafsiran:

- ❖ Siswa yang menyatakan bahwa teknik permainan *taboo* sangat menarik berjumlah 11 orang siswa (40,74%). Sama besarnya dengan siswa yang menyatakan bahwa permainan *taboo* menarik.
 - ❖ Sebagian kecil (18,52%) atau sebanyak 5 orang siswa yang menyatakan bahwa permainan *taboo* tidak begitu menarik.
 - ❖ Tidak satu orangpun siswa (0%) yang menyatakan bahwa permainan *taboo* tidak menarik.
- i. Pertanyaan no. 9 Apakah pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *taboo* menarik?

Tabel 4.14
Rentang Klasifikasi Pertanyaan 9

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat menarik	9	33,33%
b. Menarik	14	51,86%
c. Tidak begitu menarik	3	11,11%
d. Tidak menarik	1	3,7%
Jumlah	27	100%

Penafsiran:

- ❖ Lebih dari setengahnya (51,86%) atau sebanyak 14 orang siswa menyatakan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *taboo* menarik.
- ❖ Hampir setengah (33,33%) atau sebanyak 9 orang siswa menyatakan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *taboo* sangat menarik.
- ❖ Sebagian kecil (11,11%) atau sebanyak 3 orang siswa menyatakan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *taboo* tidak begitu menarik.
- ❖ Hampir tidak ada (3,7%) atau sebanyak 1 orang siswa menyatakan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *taboo* tidak menarik.

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *taboo* menarik.

- j. Pertanyaan no. 10 Setelah mendapatkan pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *taboo*, kemampuan anda tentang kosakata bahasa Jepang bertambah?

Tabel 4.15
Rentang Klasifikasi Pertanyaan 10

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat bertambah	7	25,93%
b. Bertambah	17	62,96%
c. Tidak begitu bertambah	2	7,41%
d. Tidak bertambah	1	3,7%
Jumlah	27	100%

Penafsiran:

- ❖ Lebih dari setengah (62,96%) atau sebanyak 17 orang siswa menyatakan bahwa setelah mendapatkan pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *taboo*, kemampuan siswa tentang kosakata bahasa Jepang bertambah.
- ❖ Hampir setengah (25,93%) atau sebanyak 7 orang siswa menyatakan bahwa setelah mendapatkan pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *taboo*, kemampuan siswa tentang kosakata sangat bahasa Jepang bertambah.
- ❖ Sebagian kecil (7,41%) atau sebanyak 2 orang siswa menyatakan bahwa setelah mendapatkan pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *taboo*, kemampuan siswa tentang kosakata bahasa Jepang tidak begitu bertambah.
- ❖ Hampir tidak ada (3,7%) atau sebanyak 1 orang siswa menyatakan bahwa setelah mendapatkan pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *taboo*, kemampuan siswa tentang kosakata bahasa Jepang tidak bertambah.

Dapat disimpulkan bahwa setelah mendapatkan pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *taboo*, kemampuan siswa tentang kosakata bahasa Jepang bertambah.

- k. Pertanyaan no. 11 Apakah pembelajaran kosakata bahasa Jepang perlu menggunakan teknik permainan *taboo*?

Tabel 4.16
Rentang Klasifikasi Pertanyaan 11

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat perlu	7	25,93%
b. Perlu	14	51,85%
c. Tidak begitu perlu	6	22,22%
d. Tidak perlu	0	0%
Jumlah	27	100%

Penafsiran:

- ❖ Lebih dari setengah (51,85%) atau sebanyak 14 orang siswa menyatakan pembelajaran kosakata bahasa Jepang perlu menggunakan teknik permainan *taboo*.
- ❖ Hampir setengah (25,93%) atau sebanyak 7 orang siswa menyatakan pembelajaran kosakata bahasa Jepang sangat perlu menggunakan teknik permainan *taboo*.
- ❖ Sebagian kecil (22,22%) atau sebanyak 6 orang siswa yang menyatakan pembelajaran kosakata bahasa Jepang tidak begitu perlu menggunakan teknik permainan *taboo*.
- ❖ Tidak seorang pun (0%) siswa yang menyatakan pembelajaran kosakata bahasa Jepang tidak perlu menggunakan teknik permainan *taboo*.

Dapat disimpulkan bahwa permainan *taboo* dirasa cukup perlu dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang sebagai variasi teknik pengajaran agar siswa tidak merasa bosan.

1. Pertanyaan no. 12 Apakah teknik permainan *taboo* cocok diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang?

Tabel 4.17
Rentang Klasifikasi Pertanyaan 12

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat cocok	6	22,22%
b. Cocok	20	74,08%
c. Tidak begitu cocok	1	3,7%
d. Tidak cocok	0	0%
Jumlah	27	100%

Penafsiran:

- ❖ Hampir seluruhnya (74,08%) atau sebanyak 20 orang siswa menyatakan teknik permainan *taboo* cocok diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
- ❖ Hampir setengah (22,22%) atau sebanyak 6 orang siswa menyatakan teknik permainan *taboo* cocok diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
- ❖ Hampir tidak ada (3,7%) atau hanya 1 orang siswa yang menyatakan teknik permainan *taboo* tidak begitu cocok diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
- ❖ Tidak seorang pun (0%) siswa yang menyatakan teknik permainan *taboo* tidak cocok diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *taboo* cocok diterapkan pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

- m. Pertanyaan no. 13 Apakah latihan dengan menggunakan teknik permainan *taboo* yang telah diberikan dapat membantu anda dalam menghafalkan kosakata bahasa Jepang?

Tabel 4.18
Rentang Klasifikasi Pertanyaan 13

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat membantu	10	37,04%
b. Membantu	16	59,26%
c. Tidak begitu membantu	1	3,7%
d. Tidak membantu	0	0%
Jumlah	27	100%

Penafsiran:

- ❖ Lebih dari setengah (59,26%) atau sebanyak 16 orang siswa menyatakan latihan dengan menggunakan teknik permainan *taboo* yang telah diberikan dapat membantu siswa dalam menghafalkan kosakata bahasa Jepang.
- ❖ Hampir setengah (37,04%) atau sebanyak 10 orang siswa menyatakan latihan dengan menggunakan teknik permainan *taboo* yang telah diberikan sangat membantu siswa dalam menghafalkan kosakata bahasa Jepang.
- ❖ Hampir tidak ada (3,7%) atau hanya 1 orang siswa yang menyatakan latihan dengan menggunakan teknik permainan *taboo* yang telah diberikan tidak begitu membantu siswa dalam menghafalkan kosakata bahasa Jepang.
- ❖ Tidak seorang pun (0%) siswa yang menyatakan latihan dengan menggunakan teknik permainan *taboo* yang telah diberikan tidak membantu siswa dalam menghafalkan kosakata bahasa Jepang.

Hasil tabel di atas menyatakan bahwa sebagian besar siswa menjawab latihan dengan menggunakan teknik permainan *taboo* yang telah diberikan dapat membantu siswa dalam menghafalkan kosakata

bahasa Jepang. Itu artinya permainan *taboo* cukup dapat diterima oleh siswa untuk dapat membantu siswa dalam menghafalkan kosakata bahasa Jepang.

- n. Pertanyaan no.14 Apakah anda mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *taboo*?

Tabel 4.19
Rentang Klasifikasi Pertanyaan 14

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat kesulitan	1	3,7%
b. Kesulitan	3	11,11%
c. Tidak begitu kesulitan	22	81,49%
d. Tidak kesulitan	1	3,7%
Jumlah	27	100%

Penafsiran:

- ❖ Hampir seluruhnya (81,49%) atau sebanyak 22 orang siswa menyatakan tidak begitu mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *taboo*.
- ❖ Hanya sebagian kecil (11,11%) atau sebanyak 3 orang siswa menyatakan mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *taboo*.
- ❖ Hampir tidak ada (3,7%) atau hanya 1 orang siswa yang menyatakan mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *taboo*. Jumlah ini sama besarnya dengan siswa yang menyatakan tidak

mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *taboo*.

Berdasarkan hasil tabel di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *taboo* tidak begitu sulit untuk dimainkan.

- o. Pertanyaan no.15 Faktor apa yang menyebabkan kesulitan mempelajari kosakata bahasa Jepang?

Tabel 4.20
Rentang Klasifikasi Pertanyaan 15

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Kurangnya motivasi dalam mempelajari bahasa Jepang	6	22,22%
b. Kurangnya penjelasan guru	2	7,41%
c. Kurangnya variasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang	17	62,96%
d. Jawaban lainnya	2	7,41%
Jumlah	27	100%

Penafsiran:

- ❖ Lebih dari setengah (62,96%) atau sebanyak 17 orang siswa menyatakan bahwa yang menjadi faktor penyebab sulitnya mempelajari kosakata bahasa Jepang adalah kurangnya variasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
- ❖ Sebesar 22,22% atau sebanyak 6 orang siswa menyatakan bahwa yang menjadi faktor penyebab sulitnya mempelajari kosakata bahasa Jepang adalah kurangnya motivasi dalam mempelajari bahasa Jepang.
- ❖ Hanya sebagian kecil (7,41%) atau hanya 2 orang siswa yang menyatakan bahwa yang menjadi faktor penyebab sulitnya

mempelajari kosakata bahasa Jepang adalah kurangnya penjelasan dari guru.

- ❖ Dan sebagian kecil lagi (7,41%) atau hanya 2 orang siswa yang menyatakan jawaban lain, yaitu yang menjadi faktor penyebab sulitnya mempelajari kosakata bahasa Jepang adalah cara membaca kata yang sulit dan pengucapan kata yang belum familiar di telinga.

Berdasarkan hasil tabel di atas dapat disimpulkan bahwa faktor terbesar yang menyebabkan kesulitan mempelajari kosakata bahasa Jepang adalah kurangnya variasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Selain itu kurangnya motivasi serta cara membaca dan pengucapan yang masih terasa asing bagi pelajar pemula.

Dari berbagai pertanyaan yang jawabannya telah terangkum pada beberapa tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jepang cukup dirasa sulit bagi siswa. Oleh karena itu perlu diadakannya berbagai variasi teknik pengajaran agar siswa tidak merasa bosan dan termotivasi dalam mempelajari bahasa Jepang. Melalui permainan *taboo* ini pembelajaran kosakata bahasa Jepang dapat dengan mudah dan menyenangkan untuk dipelajari. Hal ini dapat menyebabkan bertambahnya kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang.

C. Keterbatasan Penelitian

Setelah melewati berbagai proses dan waktu yang cukup panjang, akhirnya penelitian ini dapat terselesaikan sesuai dengan prosedur penelitian. Pengujian hipotesis yang telah dilakukan memberikan hasil diterimanya hipotesis kerja (H_k) dan tidak diterimanya hipotesis nol (H_0). Namun segala sesuatu yang berhubungan dengan variasi pembelajaran pasti ada kekurangannya, tidak termasuk permainan *taboo* dalam penelitian ini. Berikut dijelaskan berbagai kekurangan yang terjadi selama penelitian berlangsung:

1. Pemakaian kata-kata *taboo* yang dapat memudahkan siswa atau dapat sangat menyulitkan siswa dalam menebak kata yang dimainkan.
2. Pemusatan kelompok hanya pada siswa yang pintar. Kebanyakan siswa yang tidak begitu pintar tidak memiliki keberanian untuk menjawab.
3. Kurangnya pembatasan kata-kata yang digunakan untuk *clue*. Banyak kelompok lain yang menggunakan kata-kata yang telah digunakan oleh kelompok lainnya untuk memberikan *clue* kepada temannya.
4. Terlampau antusias. Kelompok yang mendapatkan poin sering terlalu berapresiasi dengan berteriak, loncat, bahkan memukul meja. Sehingga sedikit sulit ketika akan kembali mengumpulkan konsentrasi siswa.
5. Kurangnya pemahaman siswa terhadap peraturan yang telah disepakati. Sehingga sering terjadi silang pendapat antara kelompok yang satu dengan yang lainnya.

Banyak siswa yang bergabung dalam kelompok lain justru memberikan *clue* dan jawaban, sehingga terjadi kehilangan konsentrasi pada kelompok yang sedang bermain.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada bab sebelumnya tentang efektivitas teknik permainan *taboo* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Diketahui penggunaan teknik permainan *taboo* dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang memberikan dampak yang positif bagi peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Berdasarkan hasil analisis data *posttest*, kelas eksperimen yang mempelajari kosakata bahasa Jepang menggunakan permainan *taboo* memperoleh nilai tertinggi 98 dan nilai terendah 63, dengan rata-rata 81,63. Sedangkan kelas kontrol yang belajar hanya dengan metode ceramah biasa diperoleh nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 40, dengan rata-rata 65,81. Hasil rata-rata pada kedua kelas tersebut menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen terpaut jauh lebih tinggi dengan rata-rata kelas kontrol.
2. Setelah dilakukan perhitungan uji hipotesis, diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 4,61. Sedangkan t_{tabel} , dengan $db=53$ dan taraf signifikansi 1% maka diperoleh hasil t_{tabel} sebesar 2,77. Dengan demikian dapat diketahui bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Dengan kata lain hipotesis kerja dapat diterima dan hipotesis nol ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat efektivitas

teknik permainan *taboo* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI SMA Trisoko Jakarta.

Berdasarkan hasil angket yang telah disebar, permainan *taboo* mendapat respon yang positif dari sebagian besar siswa pada kelas eksperimen setelah diterapkan pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Hampir seluruhnya siswa setuju bahwa permainan ini cocok digunakan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang karena dirasa lebih menarik sehingga dapat mempermudah siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang.

B. Implikasi

Kosakata merupakan komponen yang penting dalam setiap pembelajaran bahasa, begitu pula pada bahasa Jepang. Jika kosakata tidak dikuasai maka target pembelajaran bahasa pun tidak akan mungkin dapat tercapai. Untuk dapat menguasai kosakata dengan cara menghafal biasa dapat menimbulkan kebosanan pada siswa. Perlu suatu variasi pembelajaran yang menyenangkan agar kebosanan itu bisa hilang. Pembelajaran yang menyenangkan salah satunya melalui permainan. Permainan yang telah terbukti efektivitasnya untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang dalam penelitian ini adalah permainan *taboo*. Adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol menunjukkan bahwa permainan *taboo* ini dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan variasi pembelajaran kosakata, khususnya bahasa Jepang.

Pada dasarnya penelitian ini dapat diaplikasikan pada seluruh pembelajaran kosakata bahasa asing lainnya dan untuk semua usia anak didik. Dalam lingkup pembelajaran bahasa Jepang, permainan ini dapat diterapkan pada pelajaran *Kanji*, *Nihon-Shi*, dan *Nihon-Bunka*.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah diuraikan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran yang berhubungan dengan hasil penelitian, antara lain:

1. Bagi Pengajar

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa permainan *taboo* mempunyai efektivitas yang tinggi untuk membantu siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang. Sehingga diharapkan permainan ini dapat menjadi salah satu alternatif pengajaran yang dapat digunakan oleh pengajar bahasa Jepang dan pengajar mata pelajaran lainnya.

2. Bagi Siswa

Setelah menggunakan permainan ini, semangat siswa dalam mempelajari bahasa Jepang bertambah. Hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Jepang. Sehingga diharapkan permainan ini dapat diterapkan dalam pelajaran apapun di sekolah.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan sekolah dapat berkontribusi dalam kegiatan belajar mengajar dengan memberikan keleluasaan bagi pengajar untuk dapat menerapkan

berbagai macam variasi pengajaran agar pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik agar tidak monoton.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Merujuk pada hasil penelitian, peneliti menyarankan agar peneliti selanjutnya dapat membuat variasi yang lebih menarik lagi untuk permainan *taboo* ini. Dan diharapkan penggunaan permainan ini tidak hanya dikhususkan untuk kosakata saja, namun untuk semua pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, dkk.2003. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 1986. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka: Jakarta.
- Ghazali, Syukur. 2010. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif*. Bandung: Refika Adiatama.
- Gorys, Keraf. 2007. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hamid, Moh Soleh. 2011. *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press.
- Kurniaawan, Yudha. 2008. *Smart Games For Kid (Aneka Permainan Kecerdasan untuk Anak)*. Jakarta: Wahyu Media.
- Salbiyah, Nana. 2012. *Pembelajaran Kosakata Nomina Bahasa Jepang dengan Menggunakan Permainan Taboo*. Bandung: Skripsi.
- Samsunumiyati. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Soejito. 1992. *Kosakata Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Subana M dan Sunarti. 2011. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sudjiyanto, Ahmad Dahidi. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono.2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutedi, Dedi. 2008. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: UPI Press.
- Suyatno. 2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Grasindo.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2011. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.

Triharso, Agung. 2013. *Permainan Aktif dan Edukatif untuk Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Umesao, Tadao. 1989. *Nihongo Daijiten*. Tokyo: Kodansha.

Uno, Hamzah B dan Muhammad Nurdin. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.

Uno, Hamzah. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Taboo Game. [http://en.wikipedia.org/wiki/Taboo_\(game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Taboo_(game)), diakses pada Juni 2013

LAMPIRAN – LAMPIRAN

