

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam kehidupan berbahasa, kosakata bukan merupakan sesuatu yang asing. Proses komunikasi yang dilakukan setiap individu dalam kehidupannya tentulah dengan menggunakan kosakata, karena kosakata adalah sumber utama bahasa yang dapat membentuk bahasa itu sendiri. Sehubungan dengan hal tersebut, dalam pembelajaran bahasa asing kosakata merupakan bagian terpenting dalam berkomunikasi.

Kemampuan penguasaan kosakata, baik bahasa ibu maupun bahasa asing mutlak untuk dipelajari dan dihapal. Walaupun tidak mengerti tata bahasanya, jika mempunyai banyak perbendaharaan kata, kita masih dapat melakukan komunikasi sederhana dengan orang-orang.

Seperti diungkapkan oleh Nurgiantoro (1988: 196), kosakata merupakan alat utama yang harus dimiliki seseorang yang akan belajar bahasa, sebab kosakata berfungsi untuk membentuk kalimat dan mengutarakan isi pikiran serta perasaan dengan sempurna baik secara lisan maupun tulisan. Lebih lanjut Nurgiantoro (1988:154) menyatakan bahwa untuk dapat melakukan kegiatan komunikasi dengan bahasa diperlukan penguasaan kosakata dalam jumlah yang cukup atau memadai. Penguasaan kosakata yang lebih banyak memungkinkan kita untuk menerima dan menyampaikan informasi yang lebih luas dan kompleks.

Dalam bahasa Jepang kosakata adalah *goi*. Sudjianto (2009:98) menyatakan bahwa *goi* adalah kosakata yaitu kumpulan kata yang berhubungan dengan suatu bahasa atau dengan bidang tertentu dalam bahasa itu, misalnya *gairaigo*. *Gairaigo* adalah salah satu jenis kosakata bahasa Jepang yang berasal dari bahasa asing yang telah disesuaikan dengan aturan-aturan yang ada dalam bahasa Jepang, contoh dari *gairaigo* adalah *hansamu*, *masukomi*, dan *miruku*. Istilah *goi* sering disamakan dengan istilah *tango*, padahal kedua istilah itu masing-masing memiliki konsep yang berbeda. Shinmura dalam Sudjianto (2009:97) menyatakan bahwa *Tango* adalah satuan terkecil dari bahasa yang memiliki arti dan fungsi secara gramatikal.

Pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada tingkat dasar sangat penting untuk menjadi dasar yang kuat penguasaan kosakata pada tingkat selanjutnya dan meningkatkan kemampuan dalam membuat kalimat. Sebagaimana tujuan dari pengajaran kosakata menurut Asano (1981:12) ,

語彙指導の目的は写えられた文の中の一つ一つの語を正しく理解し、次にその語を適切な場面において使うことができる能力を養うことである。

(Tujuan pengajaran kosakata adalah untuk meningkatkan kemampuan memahami dengan benar kata perkata yang ada dalam kalimat, dan selanjutnya kemampuan untuk menggunakan kata tersebut pada kondisi yang tepat.)

Jumlah kosakata yang perlu dikuasai oleh orang asing yang ingin menguasai bahasa Jepang sebagai bahasa asing berbeda-beda tergantung pada tingkat pengajarannya. Menurut Ishida dalam Sudjianto (2009: 113),

kosakata yang harus dikuasai pembelajar bahasa Jepang adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1
Peningkatan Penguasaan Jumlah Kosakata yang Dipelajari Oleh Pembelajar Bahasa Jepang

Tingkat Dasar	Kira-kira 1500-2000 kata
Tingkat Terampil	Kira-kira 5000-7000 kata
Tingkat Mahir	Lebih dari 7000 kata

Sedangkan jumlah kosakata bahasa Jepang yang harus dikuasai untuk setiap level bagi pembelajar bahasa Jepang yang ingin mengikuti *Nihongo no Nouryoku Shiken* (Tes Kemampuan Bahasa Jepang) berdasarkan sistem lama adalah sebagai berikut.

Tabel 1.2
Jumlah Kosakata yang Dikuasai Oleh Orang Pembelajar Bahasa Jepang yang mengikuti *Nihongo no Nouryoku Shiken* (Tes Kemampuan Bahasa Jepang).

No.	Level	Jumlah Kosakata
1	1	10.000 kata
2	2	6.000 kata
3	3	1500 kata
4	4	800 kata

(http://en.wikipedia.org/wiki/Japanese_Language_Proficiency_Test)

Penguasaan kosakata bahasa Jepang juga tergantung pada keadaan khusus seperti lamanya waktu belajar, lingkungan, dan sebagainya. Dalam buku pelajaran *New Approach Japanese Pre-Advanced Course* dijelaskan bahwa jumlah kosakata yang harus dikuasai mahasiswa Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta adalah sebagai berikut.

Tabel 1.3
Jumlah Kosakata yang Harus dikuasai Mahasiswa Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta

Tingkatan Pembelajar	Jumlah Kosakata Baru
Semester 1 dan 2	2000-2300 kata
Semester 3 dan 4	1500 kata
Semester 5 dan 6	1900 kata

Melihat jumlah kosakata yang harus dikuasai tersebut tentunya pembelajar bahasa Jepang khususnya pembelajar di Universitas Negeri Jakarta akan mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata bahasa Jepang, terutama pembelajar yang masih berada di tingkat dasar.

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan terhadap 20 orang sampel mahasiswa Universitas Negeri Jakarta semester 1, kendala yang dialami dalam mempelajari kosakata adalah sebagai berikut.

- Pembelajar diharuskan untuk menghafal kurang lebih sebanyak 50 kosakata baru setiap minggunya.
- Pembelajar mempelajari kosakata menggunakan huruf hiragana dan katakana yang belum terlalu lama dipelajari sehingga tidak jarang pembelajar salah mengartikan kosakata tersebut. Seperti dalam menghafal kata おきます yang berarti ‘bangun’ menjadi あきます yang berarti ‘terbuka’ dikarenakan kesalahan membaca huruf hiragana.
- Pembelajar cenderung dapat mengingat kosakata baru dalam ingatan jangka pendek karena dihapalkan hanya untuk keperluan *goi tesuto* (Tes kosakata).

- Tidak terdapat metode atau media khusus yang digunakan untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang.
- Pembelajar terbiasa melihat kamus atau daftar kosakata yang ada dalam buku sehingga mengalami kesulitan saat mengerjakan tes.
- Dalam pelajaran tertentu seperti *bunpou* (tata bahasa) dan *kaiwa* (percakapan) pembelajar merasakan pentingnya penguasaan kosakata bahasa Jepang dikarenakan pembelajar harus memahami teks atau pertanyaan yang ada dan juga harus membuat kalimat dalam bahasa Jepang.

Melihat permasalahan para pembelajar bahasa Jepang dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang di atas, maka diperlukan suatu cara yang efektif untuk membantu pembelajar bahasa Jepang khususnya di tingkat dasar untuk mengatasi permasalahan tersebut. Peran guru sebagai pengajar amatlah penting untuk menemukan model pembelajaran kosakata yang tepat. Mizutani dalam Sudjianto (2010:24) mengibaratkan hubungan guru dengan pembelajar seperti hubungan seorang dokter dengan pasiennya. Memang pembelajar itu tidak sakit secara fisik, tetapi ia ingin meloloskan dirinya dari keadaannya sekarang, maksudnya ia mengharapkan perubahan dari keadaannya sekarang yang tidak mempunyai pengetahuan dan keterampilan berbahasa Jepang. Untuk ini guru sama seperti dokter harus mencari cara yang terbaik untuk memenuhi keinginan pembelajarnya dan harus menunjukkan jalan atau langkah-langkah terbaik yang harus dilakukan oleh pembelajar .

Banyak hal yang dapat dilakukan pengajar dalam memberikan variasi pengajaran, seperti pemakaian media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang sering dipakai untuk pembelajaran bahasa Jepang di antaranya adalah gambar, foto, video, *tape recorder*, kartu kana (hiragana & katakana), dan sebagainya. Media pembelajaran lain yang cukup menarik adalah media permainan.

Hidayat (1990:24) menyatakan bahwa permainan dapat mengembangkan motivasi siswa untuk belajar aktif karena permainan mampu menembus kebosanan, permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira dan dapat menimbulkan semangat kooperatif yang sehat serta membantu siswa yang lamban dan kurang motivasi. Latuheru (1988:10) mengungkapkan bahwa permainan sebagai media pembelajaran dapat membantu membuat suasana lingkungan belajar menjadi senang, bahagia, santai namun tetap memiliki kondisi yang kondusif.

Takdiroatun (2008:22) menyatakan bahwa menurut pandangan konstruktivistik (pernyataan umum untuk menjelaskan kenyataan mengenai belajar), proses belajar haruslah menyenangkan bagi anak dan memungkinkan anak berinteraksi secara aktif dengan lingkungannya. Dengan media permainan, lingkungan belajar akan menjadi menyenangkan sehingga memungkinkan siswa dapat menyerap pelajaran dengan baik. Dengan bermain pula siswa tidak hanya menyerap informasi tapi juga bekerja dengan informasi tersebut, sehingga ketika informasi

tersebut diterima berulang kali maka dapat menjadi ingatan jangka panjang. Misalnya dalam pembelajaran kosakata, siswa tidak hanya menghafal kosakata dengan cara membaca buku atau diberitahukan oleh guru saja, tapi siswa secara aktif mempergunakan kosakata tersebut dalam permainan, sehingga secara tidak langsung siswa sudah berlatih untuk menghafal kosakata tersebut.

Salah satu jenis media permainan yang sering dijumpai adalah permainan kartu. Menurut Latuheru (1988:112) permainan kartu dapat mengajarkan fakta atau konsep secara tepat guna, meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, dan mendorong siswa untuk saling membantu (menyangkut ranah efektif). Keuntungan yang diperoleh dari media kartu adalah (Latuheru, 1988:41):

- Dapat menerjemahkan ide-ide abstrak ke dalam bentuk yang lebih realistik.
- Dapat dengan mudah ditemukan dalam buku-buku pelajaran, majalah, dan surat kabar di perpustakaan.
- Mudah digunakan.
- Dapat digunakan pada semua jenis dan jenjang pendidikan.
- Menghemat waktu dan tenaga guru.
- Biaya untuk latihan dapat dikurangi dengan adanya permainan.
- Menarik perhatian siswa.

Di Jepang sendiri terdapat permainan kartu yang cukup terkenal dan dapat dimainkan oleh segala tingkat usia. Permainan itu adalah

permainan *Karuta*. *Karuta* adalah permainan kartu Jepang, dimana pemainnya mengingat puisi klasik Jepang, peribahasa, atau ungkapan. Untuk memainkannya, pasangan atau grup pemain mendengarkan puisi yang dibacakan dengan keras, lalu mereka harus menemukan kartu yang cocok di antara kartu yang berserakan di arena permainan, biasanya di lantai. Pemain pertama yang menyentuh kartu memenangkannya, dan pemain yang mengumpulkan kartu terbanyak memenangkan permainan (Bull,1996).

Meskipun kartu dalam permainan *Karuta* berisi puisi Jepang, pepatah, maupun ungkapan, pada kenyataannya bermacam-macam jenis informasi dapat direpresentasikan ke dalam kartu pada permainan *Karuta*. Dapat berupa jenis bentuk, warna, kata, gambar, dsb yang kemudian digunakan anak pada tingkat SD, SMP, dan SMA sebagai latihan belajar. (<https://www.princeton.edu/~achaney/tmve/wiki100k/docs/Karuta.html>)

Penulis memilih permainan *Karuta* untuk penelitian karena *Karuta* sebagai permainan bertujuan tidak hanya untuk bersenang-senang saja, tapi juga dapat digunakan dalam pembelajaran yang berguna untuk melatih daya ingat, meningkatkan jiwa kompetitif yang dapat menumbuhkan motivasi belajar, serta menumbuhkan sikap kooperatif dan bermain adil dalam diri siswa.

Pada penelitian ini penulis bermaksud menggunakan media permainan *Karuta* untuk diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Penulis akan memodifikasi kartu dalam permainan *Karuta*

menggunakan kosakata bahasa Jepang yang dipelajari dan dengan cara penggunaan yang mudah.

Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud mengajukan sebuah penelitian yang berjudul “Efektivitas Media Permainan *Karuta* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang” terhadap mahasiswa semester 1 tahun ajaran 2012/2013 Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat identifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Faktor-faktor kesulitan apa saja yang dialami mahasiswa dalam mempelajari kosakata?
2. Bagaimana cara pembelajaran kosakata bahasa Jepang?
3. Bagaimana cara mengatasi masalah dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang?
4. Bagaimana cara menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang?
5. Apakah permainan *Karuta* dapat dijadikan media dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang?
6. Bagaimanakah efektivitas penggunaan media permainan *Karuta* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, Agar pembahasan lebih efektif dan terarah maka masalah dibatasi pada:

1. Penelitian ini hanya meneliti efektivitas permainan *Karuta* pada kosakata bahasa Jepang dimana media dan aturan permainannya dibuat sendiri oleh peneliti.
2. Kosakata bahasa Jepang yang akan digunakan baik dalam kegiatan pembelajaran maupun dalam pembuatan tes untuk penelitian ini adalah kosakata yang merupakan materi ajar mahasiswa semester 1 tahun ajaran 2012/2013 Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta yang bersumber dari buku Minna No Nihongo I dari bab 23-26.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimanakah efektivitas media permainan *Karuta* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang terhadap mahasiswa?
2. Bagaimanakah kesan dan pendapat mahasiswa terhadap penggunaan media permainan *Karuta* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui efektivitas media permainan *Karuta* terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang mahasiswa semester 1 tahun ajaran 2012/2013 Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta. Tujuan khusus dari penelitian ini dijabarkan lagi sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media permainan *Karuta* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
2. Untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan media permainan *Karuta* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang Lingkup penelitian dalam penelitian ini adalah :

1. Ruang Lingkup Materi

Materi yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah penggunaan media permainan *Karuta* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang merupakan penelitian eksperimen terhadap mahasiswa semester 1 tahun ajaran 2012/2013 Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta. Dengan menggunakan materi kosakata bahasa Jepang yang bersumber dari buku *Minna No Nihongo* dari bab 23 sampai bab 26. Bahan pelajaran untuk mahasiswa semester 1 hanya sampai bab 25 buku *Minna No Nihongo I*, akan tetapi untuk kepentingan penelitian peneliti

menggunakan materi kosakata bahasa Jepang hingga bab 26 buku *Minna No Nihongo II*.

2. Ruang Lingkup Subjek

Subjek penelitian adalah sesuatu yang menjadi kajian pokok dalam penelitian. Subjek yang menjadi pokok dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester 1 angkatan 2012 jurusan bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.

3. Ruang Lingkup Lokasi

Lokasi adalah tempat sesuatu berada, dalam hal ini adalah tempat di mana subjek berada. Lokasi penelitian ini adalah Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka Jakarta Timur.

4. Ruang Lingkup Waktu

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil (097), tahun ajaran 2012/2013 sejak November sampai dengan Desember 2012.

G. Waktu dan Tempat

1. Waktu

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil (097) tahun ajaran 2012/2013, dari November sampai dengan Desember 2012. Pengambilan data dilakukan sebanyak delapan kali (empat kali pada kelas eksperimen dan empat kali pada kelas kontrol).

2. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka Jakarta Timur.

H. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi semua pihak khususnya bagi pembelajar dan pengajar bahasa Jepang. Diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran bahasa Jepang pada umumnya dan media pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada khususnya.

2. Kegunaan Praktis

a. Kegunaan bagi pengajar :

- 1) Diharapkan dapat memberikan variasi media pembelajaran yang menarik yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
- 2) Diharapkan pengajar dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

b. Kegunaan bagi pembelajar :

- 1) Diharapkan dapat meningkatkan frekuensi latihan para pembelajar dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang dikarenakan permainan ini dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas.
 - 2) Diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat mengatasi kesulitan pembelajar dalam menguasai kosakata bahasa Jepang.
- c. Kegunaan bagi pembelajaran bahasa Jepang :
- 1) Diharapkan dengan penelitian ini, pembelajaran bahasa Jepang menjadi lebih kaya dengan berbagai media pembelajaran yang menarik, karena proses dan hasilnya telah teruji di dalam sebuah penelitian.
 - 2) Diharapkan dengan menggunakan media yang bervariasi, proses pembelajaran bahasa Jepang dapat menjadi pembelajaran yang menyenangkan untuk dipelajari.

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Deskripsi Teoritis

1. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran menurut Winkel dalam Siregar (2007 : 16). adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstern yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa. Menurut Miarso pembelajaran adalah usaha yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali (Siregar, 2007 : 12). Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidikan untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar (Isjoni, 2010).

Dari beberapa definisi pembelajaran menurut para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha yang sengaja dirancang sedemikian rupa untuk membantu siswa dalam proses belajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Gagne dalam Siregar (2007:15) mengemukakan sembilan prinsip yang dapat dilakukan guru dalam melaksanakan pembelajaran, sebagai berikut:

1. Menarik perhatian (*gaining attention*): hal yang menimbulkan minat siswa dengan mengemukakan sesuatu yang baru, aneh, kontradiksi atau kompleks.
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran (*informing learner of the objectives*): memberitahukan kemampuan yang harus dikuasai siswa setelah selesai mengikuti pelajaran.
3. Mengingatnkan konsep/prinsip yang telah dipelajari (*stimulating recall or prior learning*): merangsang ingatan tentang pengetahuan yang telah dipelajari yang menjadi prasyarat untuk mempelajari materi yang baru.
4. Menyampaikan materi pelajaran (*presenting the stimulus*): menyampaikan materi yang telah direncanakan.
5. Memberikan bimbingan belajar (*providing learner guidance*): memberikan pertanyaan-pertanyaan yang membimbing proses/alur berpikir siswa agar memiliki pemahaman yang lebih baik.
6. Memperoleh kinerja/penampilan siswa (*eliciting performance*): siswa diminta untuk menunjukkan apa yang telah dipelajari atau penguasaannya terhadap materi.
7. Memberikan balikan (*providing feedback*): memberitahu seberapa jauh ketepatan performance siswa.

8. Menilai hasil belajar (*assessing performance*): memberikan tes/tugas untuk mengetahui seberapa jauh siswa menguasai tujuan pembelajaran.
9. Memperkuat retensi dan transfer belajar (*enhancing retention dan transfer*): merangsang kemampuan mengingat-ingat dan mentransfer dengan memberikan rangkuman, mengadakan review atau mempraktekkan apa yang telah dipelajari.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Briggs (Sadiman, dkk, 2007:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Sementara Gagne (Sadiman, dkk, 2007:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Kobayashi (1998:97) menyatakan bahwa,

教具とは教室活動を支え、円滑に行われるのを助けるための道具。たとえば、黒板、絵教材、テープレコーダ、ビデオデッキなど

(Media pembelajaran adalah alat-alat untuk membantu kelancaran kegiatan pembelajaran dikelas. Contohnya, papan tulis, gambar, tape recorder, pemutar video, dsb.)

Latuheru (1988: 14) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar

dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Sedangkan menurut Djamarah dan Zain (2006: 121), media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

Dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang digunakan sebagai bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan penyampaian materi kepada siswa dan dapat merangsang siswa untuk belajar.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjianto (2010: 86) menyatakan bahwa secara garis besar, manfaat dari media pembelajaran adalah memberikan rangsangan atau motivasi bagi pembelajar agar dapat berfikir, menaruh perhatian, atau menaruh minat yang lebih dalam terhadap materi yang sedang dipelajarinya. Bagi guru media pembelajaran merupakan piranti yang sangat ampuh agar proses transformasi pengetahuan yang diselenggarakannya berjalan lebih mudah dan lebih baik.

Sadiman (2007 : 17-18) menambahkan bahwa manfaat lain dari pemakaian media dalam suatu program pembelajaran secara lebih rinci dapat kita lihat sebagai berikut :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya :
 - a. objek yang terlalu besar – bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model ;

- b. objek yang kecil – dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar ;
 - c. gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography* ;
 - d. kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal ;
 - e. objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan
 - f. konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
3. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk :
- a. menimbulkan kegairahan belajar.
 - b. memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - c. memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
4. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Apalagi bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuan dalam :
- a. memberikan perangsang yang sama.
 - b. mempersamakan pengalaman.
 - c. menimbulkan persepsi yang sama.

c. Karakteristik dan Jenis-jenis Media Pembelajaran

Karakteristik atau ciri-ciri khas suatu media berbeda-beda menurut tujuan atau maksud pengelompokannya. Karakteristik media sebagaimana diungkapkan oleh Kemp dalam Sadiman, dkk (2007: 28) merupakan dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar tertentu.

Dapat dikemukakan ciri-ciri umum yang terkandung dalam media pendidikan:

- Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.

- Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- Penekanan pada media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam rangka proses pembelajaran.
- Media pendidikan dapat digunakan secara massal.
- Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

(Arsyad, 2010: 7)

Sees dan Glasgow dalam Arsyad (2010: 34) membagi media berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu media dengan teknologi tradisional dan media dengan teknologi muktahir.

Media dengan teknologi tradisional meliputi:

- a. Visual diam yang diproyeksikan berupa proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, slides, filmstrips;
- b. Visual yang tidak diproyeksikan berupa gambar, poster foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info;
- c. Audio terdiri dari rekaman piring dan pita kaset;

- d. Penyajian multimedia dibedakan menjadi *slide plus* suara dan *multi image*;
- e. *Visual dinamis* yang diproyeksikan berupa film, televisi, video
- f. Media cetak seperti buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, makalah, dan *hand out*;
- g. Permainan diantaranya teka-teki, simulasi, permainan papan;
- h. Realita dapat berupa model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, miniatur, boneka)

Sedangkan media dengan teknologi muktahir dibedakan menjadi:

- a. Media berbasis telekomunikasi diantaranya adalah *teleconference* dan *distance learning*;
- b. Media berbasis *microprosesor* terdiri dari CAI (*Computer Assisted Instruction*), *games*, *hypermedia*, *compact disc* (CD), dan pembelajaran berbasis web (*Web Based Learning*).

3. Media Permainan dalam Pembelajaran

Sadiman, dkk (2007: 75) mendefinisikan permainan sebagai setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Takamizawa (1997: 34) mengungkapkan bahwa:

“授業の中にゲームの要素を取り入れると、言語学習に伴う緊張や苦痛が抑えられ、楽しい 養育気の中で言語の使用経験を積ませることができる。”

(Dengan memasukkan unsur permainan dalam pelajaran, ketegangan dan kesulitan dalam pembelajaran bahasa dapat ditekan, dapat menambah pengalaman dalam penggunaan bahasa dalam suasana yang menyenangkan.)

Suyatno (2003: 12) menyatakan bahwa bermain adalah salah satu teknik yang dapat membantu siswa merumuskan pemahaman tentang suatu konsep; kaidah-kaidah asas (prinsip), unsur-unsur pokok, proses, hasil dan dampak.

Abt (1987: 6) dalam bukunya yang berjudul "*Serious Game*" menyatakan, "*A game is an activity among two or more independent decision-makers seeking to achieve their objectives in some limiting context.*" yang berarti bahwa permainan adalah kegiatan diantara dua orang atau lebih (Pembuat keputusan) untuk mencapai tujuan mereka dalam suatu konteks yang terbatas.

Heat dalam Takdiroatun (2008:14) mengatakan bahwa bermain juga menyediakan konteks yang aman dan memotivasi anak untuk belajar bahasa kedua. Hal tersebut dikarenakan ketika bermain anak mempraktikkan serpihan-serpihan bahasa lain dan memberikan dampak kebanggaan, anak-anak semakin terpacu untuk menambah kosakata kedua bahasa tersebut.

Dari definisi-definisi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa permainan dapat diterapkan dalam pembelajaran dikarenakan melalui bermain siswa dilibatkan secara aktif dalam kegiatan belajar. Dalam permainan siswa terdorong untuk melihat, bertanya, menemukan dan menguji suatu permasalahan hingga pada akhirnya menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar.

Bredekamp & Copple (1999:110) menyebutkan beberapa permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan aspek perkembangan bahasa adalah :

- Bermain peran; Anak memainkan peran tertentu, seperti pohon yang ditebangi, daun yang sedih karena rontok, anak yang patuh, atau anak yang tersesat. Kata-kata yang digunakan tidak terlalu panjang, berwujud pengulangan-pengulangan, dan memungkinkan anak berimprovisasi dengan gerak-gerak yang termaknai anak.
- Kuis kata, tebak kata, tebak huruf; Anak mencari kata-kata yang sesuai, mengidentifikasi kata-kata yang tidak hadir, atau mengidentifikasi huruf-huruf yang disembunyikan.
- Cocok kata, cocok huruf; Anak-anak mencocokkan kata dengan gambar, huruf awal dengan gambar, menata huruf hingga membentuk kata, mencocokkan huruf artifisial (dari daun misalnya) dengan lambang huruf yang sebenarnya.
- Tirukan-laksanakan; Anak-anak menyimak cerita pendek yang berisi perintah yang harus dilaksanakan anak. Misal, sang raja tertawa..ha..ha.. “Ambilkan tiga buah balok warna apa saja”.
(permainan ini merangsang keterampilan menyimak anak)

a. Komponen Utama dalam Permainan

Sadiman, dkk (2007: 76) menyebutkan bahwa setiap permainan harus mempunyai 4 komponen utama, yaitu:

- a. Adanya pemain (pemain-pemain);
- b. Adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi;
- c. Adanya aturan-aturan main, dan
- d. Adanya tujuan –tujuan tertentu yang ingin dicapai.

b. Kelebihan dan Kekurangan dalam Media Permainan

Sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan seperti berikut ini.

Kelebihan Media Permainan (Sadiman, dkk, 2007: 78-80):

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur. Permainan menjadi menarik sebab di dalamnya terdapat unsur kompetisi sehingga memunculkan motivasi untuk menang.
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Permainan mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam proses belajar secara aktif. Dalam kegiatan belajar yang menggunakan permainan, peranan guru atau tutor tidak kelihatan tetapi interaksi antara siswa atau warga belajar menjadi lebih menonjol.
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Tujuannya adalah untuk memungkinkan proses belajar jadi lebih efektif.
- 4) Permainan bersifat luwes. Salah satu sifat permainan yang menonjol adalah keluwesannya. Permainan dapat dipakai untuk

berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit-sedikit alat, aturan maupun persoalannya.

- 5) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Kekurangan Media Permainan, diantaranya (Sadiman, dkk, 2007: 81):

- 1) Karena terlalu menikmati permainan, pemain sering kali tidak mempedulikan mengenai aturan atau teknis pelaksanaannya.
- 2) Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja padahal keterlibatan seluruh siswa/warga belajar amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.

4. Kosakata

a. Pengertian Kosakata

Sudjianto (2009: 97) menyatakan bahwa kosakata merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun dalam ragam tulisan. Kosakata dalam bahasa Jepang disebut '*goi*'. Istilah *goi* dalam bahasa Inggris dikenal dengan *vocabulary*. Sudjianto dan Dahidi (2009: 98) mengartikan bahwa *goi* adalah kosakata, yaitu kumpulan kata yang berhubungan dengan suatu bahasa atau dengan bidang tertentu dalam bahasa itu. Matsumura (1988: 845) dalam *Kokugo Daijiten* menyebutkan bahwa:

“語彙 は単語の集まり、類集したものの意味、言語の有する単語の 総体、ある人の有する単語の総体、ある作品に用いられた単語の総体、ある領域で、又はある観点から類集された単語の総体などをいう。”

(Kosakata adalah kumpulan kata, arti dari kumpulan kata yang sejenis, keseluruhan kata yang dimiliki bahasa, seluruh kata yang dimiliki seseorang, keseluruhan kata yang digunakan dalam suatu karya, keseluruhan kata yang dikelompokkan sejenis dari suatu sudut pandang atau di suatu daerah tertentu.)

Sedangkan menurut Shinjiro (1999:77), kosakata adalah:

“ 語彙には単語の集合という意味です。日本語の語彙とは、日本語として話したり書いたりするという言語活動の中で使われる単語の総体をさす。”

(Kosakata mempunyai arti kumpulan kata. Yang dimaksud dengan kosakata dalam bahasa Jepang yaitu keseluruhan kata yang dipakai dalam aktivitas berbahasa seperti berbicara dan menulis dalam bahasa Jepang)

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah kumpulan kata-kata yang diketahui oleh seseorang dan dapat digunakan untuk berkomunikasi baik lisan maupun tulisan.

b. Klasifikasi kata dalam bahasa Jepang

Sudjianto dan Dahidi (2009: 149-183) mengklasifikasikan *goi* terhadap beberapa hal, yaitu:

1. *Dooshi* (Verba). *Dooshi* merupakan kelas kata yang menyatakan perbuatan, aktivitas, keberadaan, atau adanya keadaan seseorang/sesuatu. Contoh : *Yomu*, *Iku*, dan sebagainya.
2. *Keiyooshi* (Adjectiva i). *Keiyooshi* merupakan kelas kata yang menyatakan sifat atau keadaan seseorang/sesuatu dengan ciri suku kata akhirnya i. Dengan sendirinya dapat menjadi

predikat dan dapat mengalami perubahan bentuk Contoh : *Utsukushii, Omoi*, dan sebagainya.

3. *Keiyoodooshi* (Adjectiva na). *Keiyoodooshi* memiliki fungsi yang sama dengan *keiyooshi* yaitu menyatakan sifat atau keadaan seseorang, dengan sendirinya dapat membentuk bunsetsu, dapat berubah bentuknya (termasuk yoogen), dan bentuk shuushikei-nya. Suku akhir *keiyoodooshi* bukan i melainkan “da” atau “na”. Contoh : *Kireina, Fushigida*, dan sebagainya.
4. *Meishi* (Nomina). *Meishi* merupakan kelas kata yang tidak mengalami konjugasi atau deklinasi yang dapat digabungkan dengan *fuzokugo* (Partikel/Verba Bantu) sehingga membentuk sebuah bunsetsu, dan dapat dilanjutkan dengan *kakujoshi*. *Meishi* menyatakan nama suatu perkara, benda/barang, kejadian/peristiwa, dan keadaan. Contoh : *Mizu, Hon*, dan sebagainya.
5. *Fukushi* (Adverbia). *Fukushi* merupakan kelas kata yang tidak mengalami perubahan bentuk dan dengan sendirinya dapat menjadi keterangan bagi yoogen (*Dooshi, Keiyoushi, Keiyoudooshi*) walaupun tanpa mendapat bantuan dari kata-kata lain. Contoh : *Mattaku, Tottemo*, dan sebagainya.
6. *Rentaishi* (Prenomina). *Rentaishi* merupakan kelas kata yang termasuk kelompok jiritsugo yang tidak mengenal konjugasi

yang digunakan hanya untuk menerangkan *taigen (Meishi)*.

Contoh : *Kono, Konna*, dan sebagainya.

7. *Setsuzokushi* (Konjungsi). *Setsuzokushi* merupakan kelas kata yang termasuk kelompok *jiritsugo* yang tidak dapat mengalami perubahan, tidak dapat menjadi subjek, objek, predikat, ataupun kata yang menerangkan kata lain (*shuushokugo*). Berfungsi untuk menggabungkan kalimat dengan kalimat atau bagian-bagian kalimat. Contoh : *Sorede, Demo*, dan sebagainya.
8. *Kandooshi* (Interjeksi). *Kandooshi* merupakan kelas kata yang termasuk kelompok *jiritsugo* yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak dapat menjadi subjek, tidak dapat menjadi keterangan, dan tidak dapat menjadi konjungsi. *Kandooshi* dipergunakan untuk mengungkapkan perasaan, panggilan, jawaban atau persalaman. Contoh : *Maa, Aa*, dan sebagainya.
9. *Jodooshi* (Verba Bantu). *Jodooshi* merupakan kelas kata yang tidak dapat berdiri sendiri dan tidak memiliki arti bila tidak mengikuti kata lain yang termasuk *Jiritsugo (Dooshi, Keiyoushi, Keiyoudooshi, Meishi, Fukushi, Rentaishi, Setsuzokushi, Kandooshi)* namun dapat mengalami konjugasi/deklinasi. Contoh : *Desu, Masu* dan sebagainya.
10. *Joshi* (Partikel). *Joshi* merupakan kelas kata yang termasuk *fozokugo* yang dipakai setelah suatu kata untuk menunjukkan

hubungan antara kata tersebut dengan kata lain serta untuk menambah arti kata tersebut lebih jelas lagi. *Joshi* tidak dapat berdiri sendiri dan tidak memiliki arti bila tidak mengikuti kata lain yang termasuk *Jiritsugo* namun tidak dapat mengalami konjugasi/deklinasi. Contoh : *Wa, Ga*, dan sebagainya.

5. Permainan *Karuta*

a. Sejarah *Karuta*

Pada awalnya, permainan *Karuta* berasal dari permainan mencocokkan cangkang kerang berisi puisi pada zaman Heian. Sejumlah cangkang atas dan cangkang bawah dipisahkan, pada cangkang atas ditulis sebagian isi puisi, pada cangkang bawah ditulis lanjutannya, kemudian diacak lalu dicari pasangannya yang tepat. Permukaan cangkang kerang selain berisi puisi, juga dilukis dengan gambar-gambar agar lebih menarik untuk dimainkan. Permainan ini biasa dimainkan oleh kalangan bangsawan Jepang. (http://a_pollett.tripod.com/cards9a.htm)

Pada pertengahan abad ke 16, pelaut Portugis membawa dan memperkenalkan kartu ala barat ke Jepang. Permainan ini pada perkembangannya menggunakan kartu sebagai pengganti cangkang kerang sebagai materialnya. Ini adalah awal penggunaan nama *Karuta*, berasal dari *carta*, kosakata bahasa Portugis untuk surat, lembaran surat, atau kartu. Dengan kemajuan teknik percetakan cukil kayu pada

zaman Edo, harga kartu untuk bermain *Karuta* menjadi terjangkau oleh rakyat biasa yang mendorong kepopuleran *Karuta* sebagai permainan rakyat. Hingga saat ini *Karuta* menjadi permainan yang menjadi tradisi saat perayaan tahun baru di Jepang (Bull, 1996).



Gambar 2.1
Karuta dengan material cangkang kerang



Gambar 2.2
Karuta dengan material kartu

b. Aturan dan Jenis-jenis *Karuta*

Aturan dalam permainan *Karuta*:

- Di hadapan pemain, satu set *torifuda* dijajarkan di atas bidang rata (di atas tatami), agar mudah dilihat dan diambil pemain.
- Dua pemain atau lebih berusaha secepat-cepatnya untuk menemukan dan mengambil *torifuda* yang cocok.
- Kartu yang tepat ditepuk dengan telapak tangan sebelum diambil. Bergantung kepada jenis kartu yang dimainkan, kartu yang diambil adalah kartu yang berisi aksara kana (gambar) atau lanjutan tanka yang sedang dibacakan.

- Begitu seterusnya hingga semua *yomifuda* selesai dibacakan, dan semua *torifuda* terkumpul. Pemenang adalah pemain yang mengumpulkan kartu terbanyak.



Gambar 2.3
Tata cara permainan *Karuta*

Dua jenis *karuta* yang sering dimainkan adalah *uta garuta* (kartu puisi) dan *iroha-garuta* (kartu *iroha*).

- *Uta Garuta*

Satu set *uta garuta* terdiri dari 200 lembar kartu. Kartu *yomifuda* berisi *tanka* dari antologi puisi klasik *Hyakunin Isshu* dan gambar potret penyair yang menciptakannya. *Tanka* terdiri dari lima baris dengan pola mora 5-7-5-7-7. Bait bagian atas (5-7-5) disebut *kami-no-ku* dan bait bagian bawah (7-7) disebut *shimo-no-ku*. Sebuah *tanka* ditulis secara lengkap pada *yomifuda*, sementara *torifuda* hanya berisi bait bagian bawah dan tanpa gambar. *Tanka* pada masing-masing *yomifuda* dibacakan hingga ada pemain yang menemukan *torifuda* yang cocok.

- *Iroha Garuta*

Satu set *iroha garuta* terdiri dari 96 lembar kartu (*yomifuda* dan *torifuda*). Setiap aksara dalam susunan mengabjad bahasa Jepang (*gojūon*) memiliki sepasang kartu dalam bentuk *yomifuda* dan *torifuda*. Isi *yomifuda* adalah peribahasa, sementara *torifuda* berisi gambar yang cocok dengan isi peribahasa dalam *yomifuda* yang menjadi pasangannya. Pada *torifuda*, aksara pertama dari peribahasa ditulis dengan hiragana dalam ukuran besar yang mencolok. (en.wikipedia.org/wiki/karuta)



Gambar 2.4
Uta Garuta



Gambar 2.5
Iroha Garuta

c. Penggunaan permainan Karuta dalam pembelajaran

Selain sebagai salah satu permainan yang dijadikan tradisi dalam perayaan tahun baru Jepang, Permainan *Karuta* juga digunakan untuk pelajaran di tingkat SD, SMP, dan SMA di Jepang. Permainan ini mengandung unsur kecepatan, kompetitif, dan menyenangkan, sehingga memotivasi anak untuk bermain, sementara mereka

mempelajari tentang puisi klasik Jepang, pepatah, dan ungkapan. Mereka juga mengembangkan memori, sikap kooperatif, dan sikap seperti menghormati orang lain (Taynton & Yamada, 2012: 407)

Mizutani Osamu (2005: 913) menyatakan bahwa,

“カルタでは、机の並べ方、お手つきのルールなどが必要であり。こうしたルールのうえで多彩に展開される動き、やりとり、勝ち負けの過程はきわめて教育的な要素をもっている”

(Dalam *Karuta*, diperlukan aturan gerakan tangan, cara menderetkan meja. Dengan peraturan seperti itu, proses pergerakan yang dikembangkan secara bervariasi, secara berulang-ulang, dan penentuan menang kalah, sangat mengandung unsur kependidikan.)

Dalam permainan *Karuta* hanya dibutuhkan sedikit peralatan dan dapat disesuaikan dengan hampir semua jenis kartu; gambar, kata, dsb. (Takata, 2003: 20). Selain dari *iroha Karuta* yang biasa dijadikan latihan untuk anak-anak dalam mempelajari huruf hiragana, *Karuta* juga dibentuk menjadi “media pendidikan yang menyenangkan” yang merepresentasikan berbagai macam pelajaran seperti, geografi, sejarah, seni, dsb. *Karuta* juga dapat dibuat sendiri sebagai alat latihan belajar di sekolah. (<http://www.japan21.org/karuta/index.html>)



Gambar 2.6
Karuta dalam pelajaran ilmu sosial

Dalam penelitiannya yang berjudul " Development and Use of Vocabulary Learning Material for English Education at Elementary School", Nishigaki, Chujo, dan Komatsu (2009: 75), menyatakan bahwa:

“カルタを使って楽しみながら英語の語彙を覚えたことが確認された。カルタを使った活動をとおしてやる気が引き出され、英語の自信を高めたこと“

“Terbukti bahwa dengan menggunakan karuta, dapat mengingat kosakata bahasa Inggris dengan menyenangkan. Dengan kegiatan menggunakan karuta, menimbulkan keinginan belajar dan kepercayaan diri dalam belajar bahasa Inggris meningkat”.

Variasi *Karuta* dalam pembelajaran bahasa Inggris diantara lain *Karuta* yang berisi alfabet untuk pembelajaran bahasa Inggris paling dasar lalu *Karuta* berisi gambar untuk mempelajari kosakata. Untuk meningkatkan level pembelajaran akan diuji kemampuan mendengar dan membaca siswa. *Karuta* tidak hanya kartu alfabet atau gambar saja tapi juga berisi kosakata baru. Untuk mengetes kemampuan mendengar dapat dibaca langsung kosakatanya atau dibuat dalam bentuk kalimat.

(<http://everything2.com/title/karuta>)

Tidak hanya kartu dalam *Karuta* yang dibuat bervariasi tapi tata cara mainannya juga dapat dibuat bervariasi. Berikut adalah beberapa contoh variasi dalam permainan *Karuta*:

- *Running Karuta*

Permainan dibuat seperti perlombaan berlari dimana *Karuta* diletakkan pada garis finish. Saat kartu dibacakan pemain barisan depan berlomba untuk lebih dahulu mencapai garis finish untuk mencari kartu yang sesuai dengan pertanyaan.

- *Blind karuta*

Gunakan dua set kartu yang berpasangan, contohnya satu set kata dan satu set gambar atau satu set kartu ABC dan satu set kartu kata dengan awalan semua alfabet. Sebar dua set tersebut dalam ruangan yang berbeda. Saat kartu dibacakan pemain harus mencari kartu yang cocok, berikan pada instruktur lalu pindah keruangan selanjutnya untuk mencari pasangan kartu selanjutnya.

- *Kutsuku karuta*

Sebar kartu di atas meja terlebih dahulu. Tulis nomor dari kartu di papan tulis secara acak. Beri garis pemisah untuk memberi ruang bagi tiap nomor. Salah seorang pemain melempar cd atau bola pada nomor yang dituju sementara pemain lain (semua pemain) mencari kartu dengan nomor yang telah terpilih. Pemain yang mendapat kartu harus membuat kalimat dari kata yang terdapat dalam kartu. Bila tepat kartu dapat diambil oleh pemain tersebut.

(<http://www.stanford.edu/~kenro/llactivities/variatiions.html>)

B. Penelitian yang Relevan

Berikut ini adalah penelitian yang relevan, penelitian yang sudah pernah diteliti sebelumnya dan dapat dijadikan acuan dalam penelitian ini :

- Penelitian dengan judul “*Development and Use of Vocabulary Learning Material for English Education at Elementary School*”, yang ditulis oleh Chikako Nishigaki, Kiyomi Chujo, dan Sachiko Komatsu (2009).

Buku teks bahasa Inggris SMP dan SMA kekurangan kosakata kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran ini kami mengembangkan bahan-bahan untuk mengajarkan kosakata kehidupan sehari-hari di tingkat SMP. Kosakata kehidupan sehari-hari yang diajarkan menggunakan teknik (1)30 kamus bergambar bahasa Inggris, (2) CHILDES (Child Language Data Exchange System), (3) Data pembicaraan orang dewasa dari British National Corpus. Kami mengadopsi *karuta* (permainan kartu tradisional Jepang) untuk mengajarkan kosakata kehidupan sehari-hari kepada murid SMP. Versi yang diadopsi terdiri dari ‘*reading card*’ dan ‘*photo card*’. *Reading card* mencakup informasi tentang kata target, seperti bentuk, warna, dsb. Murid mendengarkan kata kunci yang tertulis dalam *reading card* lalu dengan cepat memilih jawaban dari *photo card* yang tersedia. *Karuta* yang telah dikembangkan ini digunakan di tingkat SMP dan telah teruji efektif melalui hasil tes. Kemudian hasil kuesioner menyatakan bahwa siswa menikmati aktivitas pembelajaran menggunakan *karuta*.

- Penelitian yang berjudul “ *Using A Japanese Card Game Karuta to Enhance Listening and Speaking Skills in Japanese Learners of English*” yang ditulis oleh Keith Taynton dan Masako Yamada (2012). Dengan menggunakan metodologi pengajaran bahasa Asing yang familiar, siswa mungkin lebih dapat termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Hasil penelitian menemukan bahwa salah satu permainan tradisional yang populer, yaitu *karuta* dapat digunakan dalam aktivitas mendengar dan berbicara pembelajaran bahasa Inggris. Menurut hasil kuesioner pada mahasiswa di tingkat pemula dan menengah menyatakan bahwa penggunaan *karuta* dalam aktivitas mendengar dan berbicara pembelajaran bahasa Inggris bermanfaat. Diketahui pula bahwa pembelajar di tingkat pemula dan menengah membutuhkan banyak bantuan untuk mengembangkan kemampuan berbicara dan mendengar bahasa Inggris.

C. Konsep

Gagne dalam Siregar (2007:15) mengungkapkan bahwa salah satu prinsip pembelajaran yang dapat dilakukan guru dalam melaksanakan pembelajaran adalah dengan menarik perhatian (*gaining attention*), yakni membuat suatu hal yang menimbulkan minat siswa dengan mengemukakan sesuatu yang baru, aneh, kontradiksi atau kompleks. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik Guru dapat mengarahkan

kreativitasnya sehingga siswa tidak merasa bosan meskipun pada dasarnya materi yang diajarkan merupakan hal yang sama.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media permainan. Hidayat (1990:24) menyatakan bahwa permainan dapat mengembangkan motivasi siswa untuk belajar aktif karena permainan mampu menembus kebosanan, permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira dan dapat menimbulkan semangat kooperatif yang sehat serta membantu siswa yang lamban dan kurang motivasi. Permainan dapat dipilih menjadi media pembelajaran yang menarik dikarenakan memiliki kelebihan-kelebihan, yaitu permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur. Permainan menjadi menarik sebab di dalamnya terdapat unsur kompetisi, ada keragu-raguan karena kita tak tahu sebelumnya siapa yang bakal menang dan kalah. Permainan juga memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Seperti kita ketahui, belajar yang baik adalah belajar yang aktif. Permainan bersifat luwes. Karenanya, permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit-sedikit alat, aturan maupun persoalannya. (Sadiman, dkk, 2007: 78).

Dalam mempelajari bahasa, terutama bahasa asing, kosakata merupakan salah satu unsur yang penting untuk dipelajari. Menurut Tarigan (1985: 2), kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimiliki. Semakin kaya

kosakata yang kita miliki semakin besar pula kemungkinan kita terampil dalam berbahasa.

Pada penelitian ini penulis akan menggunakan salah satu permainan tradisional Jepang yaitu permainan *Karuta* untuk diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Media permainan *Karuta* dapat disesuaikan dengan kebutuhan, cara mainannya pun mudah, dan dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun luar kelas dengan lebih dari tiga orang pemain. Berdasarkan hal tersebut, melalui permainan ini diharapkan siswa dapat mempelajari kosakata bahasa Jepang dengan lebih mudah dan dalam situasi yang menyenangkan. Dalam situasi demikian memungkinkan siswa untuk dapat menyerap pelajaran dengan baik sehingga meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Hipotesis Kerja (H_k) :

Terdapat efektivitas media permainan *Karuta* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada mahasiswa semester 1 tahun ajaran 2012/2013 Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.

2. Hipotesis Nol (H₀) :

Tidak terdapat efektivitas media permainan *Karuta* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada mahasiswa semester 1

tahun ajaran 2012/2013 Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.

D. Definisi Operasional

Penulis mendefinisikan judul dari penelitian ini agar tidak terdapat kesalahan pengertian. Definisi tersebut adalah :

a. Efektivitas

Efektivitas adalah ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya); manjur atau mujarab; dapat membawa hasil; berhasil guna (Tim Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008 : 352). Efektifitas dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media permainan *Karuta* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

b. Media Permainan *Karuta*

Menurut Djamarah dan Aswan Zain (2006: 121), media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

Sedangkan permainan *Karuta* adalah permainan kartu yang berasal dari Jepang. Dalam penelitian ini penulis memodifikasi kartu dalam permainan *Karuta* untuk dijadikan salah satu alternatif variasi media pembelajaran yang diharapkan mempermudah siswa dalam belajar dan menumbuhkan motivasi

siswa untuk belajar. Dalam penelitian ini khususnya adalah pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

c. Kosakata bahasa Jepang

Kosakata dalam bahasa Jepang adalah *goi*. Kosakata bahasa Jepang dalam penelitian ini adalah kosakata yang dipelajari mahasiswa semester 1 Jurusan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta yang terdapat dalam buku *Minna No Nihongo* bab 23-26.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Desain

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2011:4). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen murni (*true eksperiment*), yaitu metode yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek selidik.

Ciri khas dari penelitian eksperimen adalah adanya kegiatan pengontrolan terhadap variabel lain yang berpengaruh dan adanya pengamatan dan pengukuran terhadap efek atau pengaruh dari manipulasi terhadap variabel bebas (Sutedi, 2009 : 66).

Pengontrolan dalam penelitian eksperimen dilakukan dengan membagi mahasiswa yang sedang mempelajari materi yang sama dalam mata kuliah *bunpou* 1 menjadi dua kelas yang sama, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media permainan *Karuta* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media permainan *karuta* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*posttest only control design*” yaitu dengan membandingkan nilai *posttest* kelompok pertama yang diberi perlakuan (kelas eksperimen) dan kelompok kedua yang tidak mendapat perlakuan (kelas kontrol) (Sugiyono, 2011:84). Pada desain

penelitian ini hanya dilakukan *posttest* pada kedua kelas, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Fungsi kelas kontrol adalah sebagai kelas pembanding untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara kelas yang diberikan *treatment* dan yang tidak diberikan *treatment*.

Tabel 3.1
Pola Desain *Posttest Only Control Design*

Kelas (R)	Perlakuan (Treatment)	Post-test
Eksperimen	X	O ₂
Kontrol	-	O ₄

Keterangan:

X : Perlakuan atau pembelajaran kosakata dengan menggunakan media pembelajaran media permainan *karuta*

O₂ : *Post-test* kelas eksperimen

O₄ : *Post-test* kelas kontrol

(Sugiyono, 2011:112)

B. Populasi dan Sampel

Populasi

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 (Sugiyono, 2011: 117). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.

Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. (Sugiyono, 2011:118). Sampel dalam penelitian ini

adalah mahasiswa semester 1 Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta tahun ajaran 2012/2013. Sampel diambil dengan teknik *purposive sampling*, yaitu pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2011: 124). Peneliti memilih sampel mahasiswa semester 1 Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta tahun ajaran 2012/2013 dikarenakan peneliti melihat adanya persamaan antara materi yang diujikan dalam *treatment* yang akan digunakan dengan materi yang dipelajari dalam mata kuliah *bunpou* 1 di Universitas Negeri Jakarta. Selain itu, mahasiswa semester 1 merupakan pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar yang tentunya mengalami kesulitan dalam menghafal banyaknya jumlah kosakata baru.

C. Variabel-variabel

Menurut Sugiyono (2011: 60), variabel pendidikan pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulan.

Penelitian ini terdiri dari 2 variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

- a. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiono, 2011: 61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media permainan *Karuta*.

- b. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. (Sugiono, 2011:61). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian. (Sugiyono, 2011:148). Instrumen Penelitian dalam penelitian ini yaitu :

1. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok (Arikunto, 2006:150). Tes dalam penelitian ini berupa post-test. Yaitu tes yang diberikan setelah sampel mendapatkan *treatment*. Tes dalam penelitian ini berbentuk tes tertulis dengan skala penilaian tertinggi 100. Tes tersebut dimaksudkan untuk memperoleh data kuantitatif mengenai kemampuan mahasiswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Menurut Scarvia B. Anderson dalam Arikunto (2009: 65) disebutkan bahwa “*A test is valid if it measures what it purpose to measure*” yang berarti “Sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur”.

1. Uji Kelayakan Instrumen

Instrumen yang baik adalah instrumen yang memiliki validitas dan reliabilitas (Sutedi, 2009:181). Sebelum tes ini diujikan kepada sampel di kelas eksperimen dan control, peneliti melakukan uji kelayakan tes terlebih dahulu.

- Validitas

Sebuah test dikatakan valid jika dapat mengukur apa yang hendak diukur. Rumus yang digunakan untuk menghitung validitas dalam penelitian ini yaitu :

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

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara variable X dan variable Y,
dua variabel yang dikorelasikan

N = banyaknya siswa

X = soal bernomor ganjil yang dijawab siswa

Y = soal bernomor genap yang dijawab siswa

(Arikunto, 2009:93)

- Reliabilitas

Suatu tes dikatakan reliabilitas jika menghasilkan data yang sama meskipun digunakan berkali-kali. Rumus yang digunakan untuk menghitung reliabilitas dalam penelitian ini yaitu :

$$r_{xy} = \frac{2r_{\frac{1}{2}\frac{1}{2}}}{\left(1 + r_{\frac{1}{2}\frac{1}{2}}\right)}$$

Keterangan :

r_{11} : koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan

$r_{1/21/2}$: korelasi antara skor-skor setiap belahan tes

(Arikunto. 2009:93)

Tabel 3.2
Besarnya kofisiensi relasi

Koefisien relasi	Keterangan
0,00-0,20	Sangat rendah
0,20-0,40	Rendah
0,40-0,60	Cukup
0,60-0,80	Tinggi
0,80-1,00	sangat tinggi

(Arikunto. 2009:75)

2. Analisis Butir Soal

Analisis butir soal pada umumnya dimaksudkan untuk mengetahui besar kecilnya indeks tingkat kesukaran serta indeks daya pembeda.

- **Tingkat Kesukaran**

Rumus yang digunakan untuk mencari tingkat kesukaran yaitu :

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

Keterangan :

P = Indeks kesukaran

B = Jumlah siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

(Arikunto. 2009:208)

Tabel 3.3
Tabel Penafsiran Tingkat Kesukaran

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

(Arikunto. 2009:210)

- **Daya Pembeda**

Butir soal yang baik adalah yang bias membedakan kelompok atas dan kelompok bawah. Rumusnya sebagai berikut :

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

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
Tabel Penafsiran Daya pembeda

DP	Keterangan
0,00	0,25
0,26	0,75
0,76	1,00

(Arikunto. 2005:179)

Tabel 3.5
Kisi-kisi Tes

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Tipe Soal	No. Soal
Menulis huruf hiragana	Menulis huruf hiragana, memahami huruf hiragana, dan menulis bahasa Jepang yang tepat dari arti kosakata yang disediakan	Mengidentifikasi kosakata	1-15
Membaca huruf hiragana	Membaca huruf hiragana, memahami huruf hiragana dalam bentuk kosakata (yang menjadi pilihan), dan dipasangkan sesuai dengan	Menjodohkan kosakata	16-25
Membaca huruf hiragana	arti kosakata pada soal. Membaca huruf hiragana, memahami kalimat berbahasa Jepang dengan menggunakan huruf hiragana, melengkapi kalimat dengan jawaban yang tepat sesuai dengan kosakata yang disediakan	Mengisi kalimat rumpang	26-40

2. Angket

Angket merupakan daftar pernyataan tertulis yang disebarakan untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari responden (Sutedi, 2009:133). Angket yang digunakan adalah angket tertutup yaitu angket yang alternatif jawabannya sudah disediakan oleh peneliti sehingga responden tidak memiliki keleluasaan untuk menyampaikan jawaban dari pertanyaan yang diberikan kepadanya. Angket hanya diberikan kepada kelas eksperimen untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai media permainan *Karuta* yang digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Tabel 3.6
Kisi-kisi Angket

No.	Variabel Penelitian	Indikator Angket	No. Soal
1	Pembelajaran bahasa Jepang	- Menarik tidaknya bahasa Jepang - Sulit tidaknya bahasa Jepang - Perlu tidaknya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Jepang.	1,2,3
2	Kesan terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang	- Sulit tidaknya mempelajari kosakata bahasa Jepang - Bagaimana cara mempelajari kosakata bahasa Jepang.	4,5,6
3	Penggunaan media permainan <i>karuta</i> dalam pembelajaran kosakata bahasa	- Menarik tidaknya media permainan <i>karuta</i> - Peningkatan kemampuan dalam menghafal kosakata bahasa	7,8,9 dan 10

	Jepang.	Jepang - Penggunaan media permainan <i>karuta</i> dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang	
--	---------	--	--

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis pada penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah berikut :

1. Teknik Analisis Data Tes

Setelah diberikan *posttest* pada kedua kelas baik kelas kontrol dan kelas eksperimen, hasilnya diolah dengan menggunakan uji *t-test*. (Sutedi, 2009:193).

Dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Mencari rata-rata (mean) dari kedua variabel dengan menggunakan

rumus :

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

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

Keterangan :

M_x = rata-rata variabel X

$\sum x$ = jumlah variabel X

N_1 = jumlah anggota variabel X

M_y = rata-rata variabel Y

$\sum y$ = jumlah variabel Y

N_2 = jumlah anggota variabel Y

(Sutedi, 2009:195)

2. Mencari standar deviasi dari variabel X dan Y dengan menggunakan rumus :

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

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

Keterangan :

Sdx = standar deviasi variabel X

Sdy = standar deviasi 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, 2009:195)

3. Mencari standar error mean kedua variabel tersebut dengan menggunakan rumus :

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

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

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, 2009:195)

4. Mencari standar error perbedaan mean X dan Y dengan

menggunakan rumus :

$$SEM_{x-y} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2}$$

Keterangan :

SEM_{x-y} = standar error perbedaan mean X dan Y

SEM_x = standar error variabel X

SEM_y = standar error variabel Y

(Sutedi,2009:195)

5. Mencari nilai t hitung dengan menggunakan rumus :

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

Keterangan:

t_0 = t hitung

M_x = Mean variabel X

M_y = Mean variabel Y

SEM_{x-y} = standar error perbedaan mean X dan Y

(Sutedi, 2009:195)

6. Uji Hipotesis

Pengujian Hipotesis pada penelitian ini adalah dengan :

1. Merumuskan Hipotesis Kerja (HK) : terdapat perbedaan signifikan antara variabel X dan variabel Y.
 2. Merumuskan Hipotesis Kerja (HK) : tidak terdapat perbedaan signifikan antara variabel X dan variabel Y.
7. 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} ($t_{hitung} \leq t_{tabel}$) maka H_0 diterima dan H_K ditolak, dengan kata lain tidak ada pengaruh yang signifikan antara variabel X dan variabel Y. Dan apabila nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($t_{hitung} \geq t_{tabel}$) maka H_0 ditolak dan H_K diterima, dengan kata lain terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara variabel X dan variabel Y.

2. Teknik Analisis Data Angket

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

1. Menjumlahkan setiap jawaban kuesioner.
2. Menyusun frekuensi jawaban.

3. Membuat tabel frekuensi.
4. Menghitung prosentase frekuensi dari setiap jawaban dengan menggunakan rumus :

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

Keterangan :

P = prosentase frekuensi dari setiap jawaban responden

f = frekuensi dari setiap jawaban responden

n = jumlah responden

5. Menafsirkan hasil kuesioner dengan berpedoman pada tabel data berikut ini :

Tabel 3.7
Tabel Penafsiran Data Angket

Prosentase	Jumlah Responden
0%	Tidak ada seorang pun
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

(Supardi, 1986: 20)

6. Menafsirkan keseluruhan jawaban angket.
7. Membuat kesimpulan dari tafsiran keseluruhan jawaban angket.

F. Rancangan Ekperimen

Sebelum memulai eksperimen penulis harus menyiapkan peralatan yang diperlukan dalam penelitian, yaitu:

- Media permainan karuta berupa kartu yang bertuliskan kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan huruf hiragana.
- Peralatan dalam melaksanakan permainan, berupa pluit dan papan skor.
- Soal-soal untuk post-test.
- Angket.

Eksperimen dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Dalam penelitian eksperimen dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok kelas eksperimen yaitu kelas B yang terdiri dari 16 orang yang mendapatkan pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan *karuta*. Dan kelompok kelas kontrol yaitu kelas A yang terdiri dari 16 orang yang tidak mendapatkan pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan *karuta*.

1. Kelas Eksperimen

a. Pertemuan pertama

pembelajaran kosakata bahasa Jepang bab 23 buku *minna no nihongo 1*

1. Indikator Pembelajaran

- Mahasiswa dapat memahami arti dari kosakata yang sedang dipelajari.

- Mahasiswa dapat mengingat kosakata yang sedang dipelajari.
- Mahasiswa dapat mengucapkan dengan benar kosakata yang sedang dipelajari.

2. Daftar kosakata bab 23 buku *minna no nihongo 1*

ききます:	Bertanya
まわします:	Berputar
ひきます:	Menarik
かえます:	Mengubah
さわります:	Mengetuk
でます:	keluar
うごきます:	berputar/bergerak
あるきます:	berjalan kaki
わたります:	menyeberang
きをつけます:	berhati-hati
ひっこしします:	pindah rumah
サイズ:	ukuran
おと:	bunyi, suara
きかい:	mesin
ちゅうしゃじょう	: tempat parkir
お弁当	: bekal makanan
ははのひ:	hari ibu
おしょうがつ:	Tahun baru
はし:	jembatan
でんきや:	tukang alat listrik atau elektronik

3. Alur pembelajaran menggunakan media permainan *Karuta* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang

Modifikasi permainan *Karuta* (*Grabing Karuta*)

1. Guru menyampaikan materi pelajaran berupa kosakata bahasa Jepang yang dipelajari beserta artinya selama 20 menit atau sesuai kebutuhan.
2. Memulai persiapan permainan *Karuta*. Mahasiswa dibagi menjadi tim yang terdiri dari 3-4 orang. Disiapkan 4 pak

Karuta lalu kelas dibagi menjadi enam medan permainan. Tiap anggota tim akan dipisahkan melawan tim lain dalam bidang permainan yang berbeda. *Torifuda* (Kartu untuk diambil) adalah kosakata bahasa Jepang yang ditulis dengan huruf hiragana atau katakana. Lalu *yomifuda* (Kartu untuk dibaca) adalah arti dari kosakata tersebut.

3. Lalu kartu-kartu berisi kosakata bahasa Jepang sesuai tema yang dipelajari di sebarakan diatas bidang permainan (dalam permainan ini lantai), lalu pemain dipersilahkan duduk melingkari kartu-kartu tersebut. Pemain dapat mempelajari letak-letak kartu sementara guru menjelaskan aturan permainan.
4. Aturan umumnya adalah siswa harus berusaha secepat-cepatnya untuk menemukan dan mengambil *torifuda* (kartu yang diambil) yang cocok.
5. Kartu yang tepat ditepuk dengan telapak tangan sebelum diambil. Lalu harus disebutkan kartu apa yang diambil. Bila jawaban dan cara membaca tepat maka kartu dapat diambil. Akan tetapi bila jawaban yang diambil tepat namun tidak dapat membaca dengan tepat, maka dianggap tidak sah dan kartu harus dikembalikan ke dalam bidang permainan.
6. Pada beberapa kosakata tertentu yang diambil, pemain yang mendapatkan *torifuda* diharuskan membuat kalimat

berdasarkan kosakata yang didapat dalam bahasa Jepang yang disebutkan oleh guru.

7. Tiap kartu yang didapat bernilai 10 poin dan tiap kalimat yang dibuat akan mendapat 10 poin.
8. Kelompok yang pemainnya mengumpulkan poin terbanyak adalah pemenangnya.
9. Pada akhir pembelajaran, mahasiswa diberikan latihan soal yang berhubungan dengan kosakata bahasa Jepang yang dipelajari untuk melihat perkembangan kemampuan mahasiswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang setiap minggunya.

b. Pertemuan kedua

Pembelajaran kosakata bahasa Jepang bab 24 buku *minna no nihongo 1*

1. Indikator Pembelajaran

- Mahasiswa dapat memahami arti dari kosakata yang sedang dipelajari.
- Mahasiswa dapat mengingat kosakata yang sedang dipelajari.
- Mahasiswa dapat mengucapkan dengan benar kosakata yang sedang dipelajari.

2. Daftar kosakata bab 24 buku *minna no nihongo 1*

くれます:	memberi (kepada saya)
つれていきます:	membawa, mengajak pergi
つれてきます:	membawa, mengajak datang
おくります:	mengantar
しょうかいします:	memperkenalkan
あんないします:	mengantarkan untuk melihat-lihat
せつめいします:	menjelaskan
いれます:	membuat, memasak
おじいさん:	kakek
おばあさん:	nenek
じゅんび:	persiapan
いみ:	arti
おかし:	kue
ぜんぶ:	semua
じぶんで:	diri sendiri
つまみ:	tombol
こしょう:	kerusakan
みち:	jalan
こうさてん:	simpang jalan
しんごう:	lampu lalu lintas

3. Alur pembelajaran menggunakan media permainan *Karuta* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang

Modifikasi permainan *Karuta* (*Grabing Karuta*)

1. Guru menyampaikan materi pelajaran berupa kosakata bahasa Jepang yang dipelajari beserta artinya selama 20 menit atau sesuai kebutuhan.
2. Memulai persiapan permainan *Karuta*. Mahasiswa dibagi menjadi tim yang terdiri dari 3-4 orang. Disiapkan 4 pak *Karuta* lalu kelas dibagi menjadi enam medan permainan. Tiap anggota tim akan dipisahkan melawan tim lain dalam bidang permainan yang berbeda. *Torifuda* (Kartu untuk diambil) adalah arti kosakata

bahasa Jepang yang dipelajari. Lalu *yomifuda* (Kartu untuk dibaca) adalah kosakata bahasa Jepang yang dipelajari.

3. Lalu kartu-kartu berisi arti kosakata bahasa Jepang sesuai tema yang dipelajari di sebarakan diatas bidang permainan (dalam permainan ini lantai), lalu pemain dipersilahkan duduk melingkari kartu-kartu tersebut. Pemain dapat mempelajari letak-letak kartu sementara guru menjelaskan aturan permainan.
4. Aturan umumnya adalah siswa harus berusaha secepat-cepatnya untuk menemukan dan mengambil *torifuda* (kartu yang diambil) yang cocok.
5. Kartu yang tepat ditepuk dengan telapak tangan sebelum diambil. Lalu harus disebutkan kartu apa yang diambil. Bila jawaban dan cara membaca tepat maka kartu dapat diambil. Akan tetapi bila jawaban yang diambil tepat namun tidak dapat membaca dengan tepat, maka dianggap tidak sah dan kartu harus dikembalikan ke dalam bidang permainan.
6. Pada beberapa kosakata tertentu yang diambil, Guru akan mengucapkan kalimat dalam bahasa Jepang sesuai pola kalimat yang dipelajari, pemain yang mendapatkan *torifuda* yang paling cepat menerjemahkan kalimat tersebut akan mendapatkan 10 poin.
7. Tiap kartu yang didapat bernilai 10 poin dan tiap kalimat yang berhasil diterjemahkan akan mendapat 10 poin.

8. Kelompok yang pemainnya mengumpulkan poin terbanyak adalah pemenangnya
9. Pada akhir pembelajaran, mahasiswa diberikan latihan soal yang berhubungan dengan kosakata bahasa Jepang yang dipelajari untuk melihat perkembangan kemampuan mahasiswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang setiap minggunya.

c. Pertemuan ketiga

Pembelajaran kosakata bahasa Jepang bab 25 buku *minna no nihongo 1*

1. Indikator Pembelajaran

- Mahasiswa dapat memahami arti dari kosakata yang sedang dipelajari.
- Mahasiswa dapat mengingat kosakata yang sedang dipelajari.
- Mahasiswa dapat mengucapkan dengan benar kosakata yang sedang dipelajari.

2. Daftar kosakata bab 25 buku *minna no nihongo 1*

かんがえます:	memikirkan
つきます:	tiba, sampai
りゅうがくします:	belajardiluar negeri
としをとります:	menjadi tua
てんきんします:	Pindah kerja
がんばります:	berusaha
いなか:	kampung halaman
たいしかん:	kedutaan besar
グループ:	rombongan, kelompok, grup
チャンス:	kesempatan
おく:	ratusan juta
もし:	kalah~
いくら:	berapa~pun, bagaimana~juga
みます:	melihat, memeriksa

おくれます:	terlambat
つごうがいい:	tidak ada halangan (waktu)
つごうがわるい:	ada halangan (waktu)
でんしメール	: email
きぶんがいい:	kondisi badan baik
きぶんがわるい:	tidak enak badan

3. Alur pembelajaran menggunakan media permainan *Karuta* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang

Modifikasi permainan *Karuta* (*Running Karuta*)

1. Guru menyampaikan materi pelajaran berupa kosakata bahasa Jepang yang dipelajari beserta artinya selama 20 menit atau sesuai kebutuhan.
2. Mahasiswa dibagi menjadi tim yang terdiri dari 4-5 orang. Hanya terdapat 1 pak kartu dalam babak ini.
3. Pemain harus berbaris sesuai dengan timnya masing-masing. *Torifuda* (Kartu untuk diambil) yang berisi kosakata bahasa Jepang yang dipelajari akan diletakkan ditempat yang jauh dari jangkauan semua tim.
4. Pertama-tama guru akan meminta siswa membuat kalimat dalam bahasa Jepang sesuai dengan pola kalimat yang telah dipelajari. Tim yang berhasil membuat kalimat dalam bahasa Jepang yang paling cepat akan mendapatkan 10 poin.
5. Lalu guru akan menyebutkan arti kosakata bahasa Jepang yang dipelajari, para pemain barisan depan akan berlari secepatnya mengambil *Torifuda* (Kartu untuk diambil) yang bertuliskan kosakata bahasa Jepang yang sedang dipelajari.

6. Setiap torifuda yang diambil bernilai 10 poin, lalu tiap tim yang berhasil membuat kalimat dalam bahasa Jepang mendapatkan tambahan 10 poin.
7. Tim yang mendapatkan poin terbanyak memenangkan permainan ini.
8. Pada akhir pembelajaran, mahasiswa diberikan latihan soal yang berhubungan dengan kosakata bahasa Jepang yang dipelajari untuk melihat perkembangan kemampuan mahasiswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang setiap minggunya.

d. Pertemuan keempat

Pembelajaran kosakata bahasa Jepang bab 26 buku *minna no nihongo 2*

1. Indikator Pembelajaran

- Mahasiswa dapat memahami arti dari kosakata yang sedang dipelajari.
- Mahasiswa dapat mengingat kosakata yang sedang dipelajari.
- Mahasiswa dapat mengucapkan dengan benar kosakata yang sedang dipelajari.

2. Daftar kosakata bab 26 buku *minna no nihongo 2*

さがします: mencari
まにあいます: tepat waktu
やります: melakukan/mengerjakan
さんかします: turut serta
もうしこみます: mendaftar
れんらくします: menghubungi
しんぶんしゃ: perusahaan surat kabar
じゅうどう: judo (olahraga tradisional Jepang)

うんどうかい:	pesta olahraga
ばしょ:	tempat
ボランティア:	sukarelawan
こんど:	lain kali
ずいぶん:	cukup (lebih dari perkiraan)
ちよくせつ:	langsung
いつでも:	kapanpun
どこでも:	dimanapun
だれでも:	siapapun
なんでも:	apapun
こわい	: takut
かいしゃ:	perusahaan

3. Alur pembelajaran menggunakan media permainan *Karuta* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang

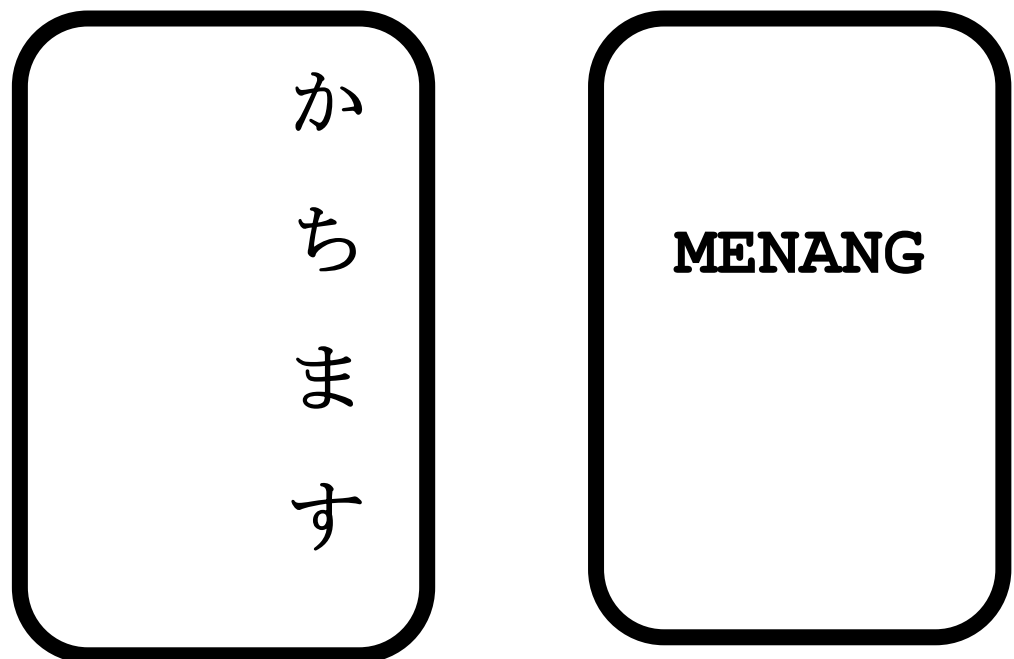
Modifikasi permainan *Karuta* (*Running Karuta*)

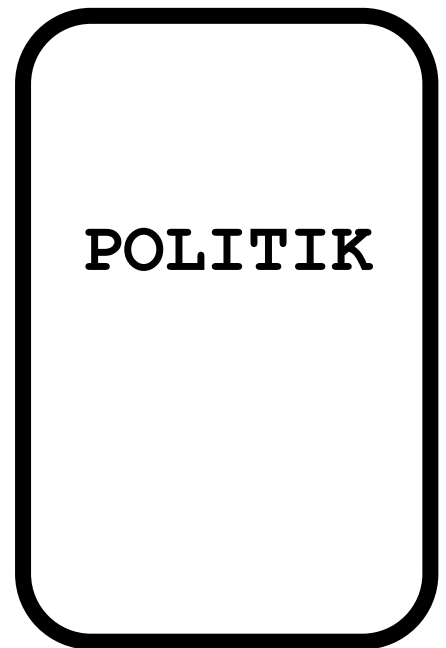
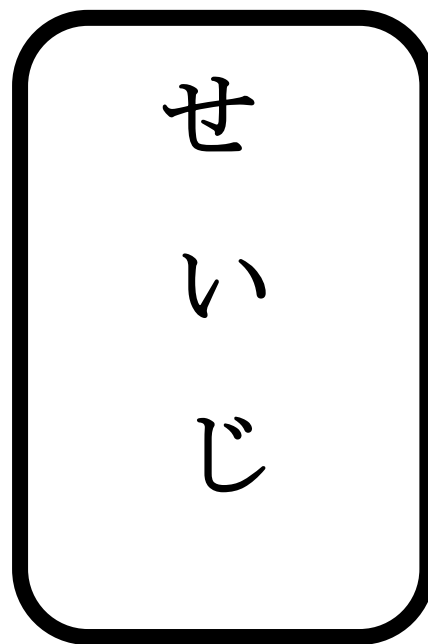
1. Guru menyampaikan materi pelajaran selama 30 menit atau sesuai kebutuhan.
2. Mahasiswa dibagi menjadi tim yang terdiri dari 4-5 orang. Hanya terdapat 1 pak kartu dalam babak ini.
3. Pemain harus berbaris sesuai dengan timnya masing-masing. *Torifuda* (Kartu untuk diambil) yang berisi arti dari kosakata bahasa Jepang yang dipelajari akan diletakkan ditempat yang jauh dari jangkauan semua tim.
4. Pertama-tama guru akan mengucapkan kalimat dalam bahasa Jepang. Contoh: “私は元気ですから、心配しないでください” . Tim yang berhasil menerjemahkan kalimat tersebut paling cepat akan mendapatkan 10 poin.
5. Lalu guru akan menyebutkan kosakata bahasa Jepang yang dipelajari, para pemain barisan depan akan berlari secepatnya

mengambil *Torifuda* (Kartu untuk diambil) yang bertuliskan arti dari kosakata bahasa Jepang yang sedang dipelajari.

6. Setiap torifuda yang diambil bernilai 10 poin, lalu tiap tim yang berhasil menterjemahkan kalimat bahasa Jepang mendapatkan tambahan 10 poin.
7. Tim yang mendapatkan poin terbanyak memenangkan permainan ini.
8. Pada akhir pembelajaran, mahasiswa diberikan post test yang berhubungan dengan kosakata bahasa Jepang yang dipelajari dari awal sampai akhir untuk melihat perkembangan kemampuan mahasiswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Gambar 3.1
Contoh *torifuda* dan *yomifuda*





2. Kelas Kontrol

a. Pertemuan pertama

Pertemuan pertama pembelajaran kosakata bahasa Jepang bab 23
buku *minna no nihongo* 1

1. Indikator Pembelajaran

- Mahasiswa dapat memahami arti dari kosakata yang sedang dipelajari.
- Mahasiswa dapat mengingat kosakata yang sedang dipelajari.
- Mahasiswa dapat mengucapkan dengan benar kosakata yang sedang dipelajari.

2. Alur pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada kelas kontrol

1. Guru menyampaikan materi pelajaran berupa kosakata bahasa Jepang yang dipelajari beserta artinya selama 20 menit atau sesuai kebutuhan dengan menggunakan media *flash card*.
2. Sebagai latihan, Guru men-drill tiap siswa menanyakan arti kosakata bahasa Jepang yang sudah dipelajari selama 15 menit atau sesuai kebutuhan.
3. Pada akhir pembelajaran, mahasiswa diberikan latihan soal yang berhubungan dengan kosakata bahasa Jepang yang dipelajari untuk melihat perkembangan kemampuan mahasiswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang setiap minggunya.

b. Pertemuan kedua

Pembelajaran kosakata bahasa Jepang bab 24 buku *minna no nihongo*

1

1. Indikator Pembelajaran

- Mahasiswa dapat memahami arti dari kosakata yang sedang dipelajari.
- Mahasiswa dapat mengingat kosakata yang sedang dipelajari.
- Mahasiswa dapat mengucapkan dengan benar kosakata yang sedang dipelajari.

2. Alur pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada kelas kontrol

1. Guru menyampaikan materi pelajaran berupa kosakata bahasa Jepang yang dipelajari beserta artinya selama 20 menit atau sesuai kebutuhan dengan menggunakan media *flash card*.
2. Untuk latihan, Guru men-drill tiap siswa menanyakan arti kosakata bahasa Jepang yang sudah dipelajari selama 15 menit atau sesuai kebutuhan.
3. Pada akhir pembelajaran, mahasiswa diberikan latihan soal yang berhubungan dengan kosakata bahasa Jepang yang dipelajari untuk melihat perkembangan kemampuan mahasiswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang setiap minggunya.

c. Pertemuan ketiga

Pembelajaran kosakata bahasa Jepang bab 25 buku *minna no nihongo*

1

1. Indikator Pembelajaran

- Mahasiswa dapat memahami arti dari kosakata yang sedang dipelajari.
- Mahasiswa dapat mengingat kosakata yang sedang dipelajari.
- Mahasiswa dapat mengucapkan dengan benar kosakata yang sedang dipelajari.

2. Alur pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada kelas kontrol

1. Guru menyampaikan materi pelajaran berupa kosakata bahasa Jepang yang dipelajari beserta artinya selama 20 menit atau sesuai kebutuhan dengan menggunakan media *flash card*.
2. Untuk latihan, Guru men-drill tiap siswa menanyakan arti kosakata bahasa Jepang yang sudah dipelajari selama 15 menit atau sesuai kebutuhan.
3. Pada akhir pembelajaran, mahasiswa diberikan latihan soal yang berhubungan dengan kosakata bahasa Jepang yang dipelajari untuk melihat perkembangan kemampuan mahasiswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang setiap minggunya.

d. Pertemuan keempat

Pembelajaran kosakata bahasa Jepang bab 26 buku *minna no nihongo*

2

1. Indikator Pembelajaran

- Mahasiswa dapat memahami arti dari kosakata yang sedang dipelajari.
- Mahasiswa dapat mengingat kosakata yang sedang dipelajari.
- Mahasiswa dapat mengucapkan dengan benar kosakata yang sedang dipelajari.

2. Alur pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada kelas kontrol

1. Guru menyampaikan materi pelajaran berupa kosakata bahasa Jepang yang dipelajari beserta artinya selama 20 menit atau sesuai kebutuhan dengan menggunakan media *flash card*.
2. Untuk latihan, Guru men-drill tiap siswa menanyakan arti kosakata bahasa Jepang yang sudah dipelajari selama 15 menit atau sesuai kebutuhan.
3. Pada akhir pembelajaran, mahasiswa diberikan *posttest* yang berhubungan dengan kosakata bahasa Jepang yang dipelajari dari awal sampai akhir untuk melihat perkembangan kemampuan mahasiswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2012/2013. Pengumpulan data dimulai dari tanggal 28 November 2012 sampai 10 Desember 2012 dan dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan untuk masing-masing kelas. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan di Universitas Negeri Jakarta yang berlokasi di Jalan Rawamangun Muka, Jakarta Timur. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester 1 (097) sebanyak 32 orang. Penelitian ini dilaksanakan di luar kelas, oleh karena itu peneliti membuat kelas khusus yang terdiri dari 2 kelas, yaitu 16 orang siswa yang diambil dari kelas regular B sebagai kelompok kelas eksperimen dan 16 orang siswa yang diambil dari kelas regular A sebagai kelompok kelas kontrol.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini diambil dari hasil instrumen tes dan angket. Tes berupa *post-test* yang diberikan pada pertemuan keempat pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada kelas eksperimen yang menggunakan media permainan *karuta* dan pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media permainan *karuta*. Angket diberikan kepada siswa kelas eksperimen untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan *karuta*.

Tahap-tahap pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan *karuta* pada kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

Kegiatan awal berlangsung selama 10 menit. Adapun pelaksanaannya sebagai berikut :

- 1) Menyapa mahasiswa, mengecek kehadiran siswa, dan memotivasi siswa.
- 2) Guru menjelaskan mengenai teknik permainan *karuta* beserta aturan mainnya.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilaksanakan selama 45 menit. Adapun pelaksanaannya sebagai berikut :

- 1) Pengajar menjelaskan kosakata bahasa Jepang baru beserta artinya.
- 2) Pengajar menjelaskan pola kalimat baru.
- 3) Pengajar mempersiapkan permainan *karuta* sebagai latihan siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang dan pola kalimat yang baru dipelajari.
- 4) Membagi siswa menjadi kelompok yang terdiri dari 4 orang, serta membagikan set kartu yang digunakan dalam permainan *karuta*.

- 5) Pengajar memulai permainan *karuta* dengan mengucapkan kosakata bahasa Jepang atau arti kosakata tersebut sementara mahasiswa berusaha secepatnya menemukan arti kosakata atau kosakata bahasa Jepang yang diucapkan oleh pengajar pada set kartu yang telah dibagikan perkelompok.
- 6) Tiap kartu yang didapat bernilai 10 poin. Siswa yang mendapat kartu jawabannya diharuskan membuat kalimat dalam bahasa Jepang sesuai pola kalimat yang dipelajari atau menterjemahkan kalimat dalam bahasa Jepang yang diucapkan oleh pengajar untuk memperoleh tambahan poin.
- 7) Guru memberikan hadiah bagi kelompok yang terbanyak mendapat poin.

c. Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir dilaksanakan selama 15 menit. Ada pun pelaksanaannya sebagai berikut :

- 1) Guru memberikan soal latihan yang merupakan soal *posttest* terkait dengan kosakata bahasa Jepang dan pola kalimat yang dipelajari.
- 2) Guru menyimpulkan pelajaran yang dipelajari hari ini dan menutup pelajaran dengan memberi salam.

Berikut ini adalah deskripsi proses jalannya pembelajaran kosakata bahasa Jepang selama 4 kali pertemuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media permainan *karuta* :

- a. Pada pertemuan pertama, peneliti sebagai guru memulai pelajaran dengan perkenalan diri antara guru dan murid dengan tujuan untuk lebih mengakrabkan diri sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Untuk menjelaskan kosakata dan pola kalimat baru menggunakan metode ceramah bervariasi dan untuk latihannya menggunakan media permainan *karuta*. Saat pertama kalinya siswa diperkenalkan dengan media permainan *karuta*, pengajar menjelaskan aturan permainan dengan jelas agar siswa dapat mengerti dan dapat menggunakan permainan *karuta* sebagai latihan dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang. Permainan *karuta* yang digunakan dalam pertemuan ini adalah teknik permainan “*Grabing karuta*”, dimana siswa sebanyak 4 orang duduk melingkari kartu berisi kosakata bahasa Jepang yang ditulis dengan huruf hiragana atau katakana yang telah disebar di medan permainan (pada permainan ini adalah lantai), lalu guru membacakan arti dari kosakata tersebut sementara siswa berusaha secepatnya mendapatkan kartu pasangan berupa kosakata bahasa Jepang. Kendala yang terjadi adalah ada beberapa siswa yang belum mampu mengikuti permainan dikarenakan tempo permainan yang cepat sementara siswa baru saja diperkenalkan dengan kosakata yang baru selama kurang lebih 10 menit. Akan tetapi siswa tersebut

mulai dapat mengikuti alur permainan kira-kira saat kosakata ke 5 dari 20 kosakata dibacakan. Siswa juga masih mengalami kesulitan saat diminta membuat kalimat dalam bahasa Jepang menggunakan pola yang dipelajari. Siswa masih meminta bantuan teman bahkan peneliti sebagai gurunya. Hal ini kemungkinan terjadi dikarenakan pada pertemuan pertama waktu cukup banyak terpakai untuk perkenalan diri sehingga waktu untuk menjelaskan pelajaran menjadi lebih sedikit sehingga peneliti sebagai guru hanya meminta siswa untuk membuat kalimat sederhana asalkan siswa memahami maksud penggunaan pola kalimat tersebut. Setelah melihat hasil nilai latihan soal pertemuan pertama terlihat bahwa sebenarnya sebagian besar siswa dapat menghafal kosakata yang dipelajari dengan cukup baik walaupun masih ada kesalahan dalam penulisan hiragana atau katakannya.

- b. Pada pertemuan kedua, peneliti sebagai guru menggunakan metode ceramah bervariasi untuk menjelaskan kosakata dan pola kalimat baru akan tetapi pada pertemuan kali ini baik kosakata baru maupun pola kalimat peneliti tuliskan di dalam *flash card* agar siswa tidak hanya mendengar penjelasan saja tapi juga dapat melihat bentuk tulisan kosakata dan pola kalimat tersebut. Untuk latihannya peneliti sebagai peneliti sebagai guru masih menggunakan permainan *karuta* dengan teknik permainan “*Grabing karuta*”, namun kali ini kartu yang dibacakan adalah kosakata bahasa Jepangnya sementara kartu yang harus didapatkan oleh siswa adalah arti dari kosakata tersebut.

Sebagian besar siswa sudah memahami aturan permainan *karuta* dengan baik, namun merasa kesulitan di awal permainan karena sebagian besar siswa berpendapat bahwa lebih mudah untuk menghafal kosakata dari bahasa Indonesia ke bahasa Jepang daripada dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia. Pada saat membacakan kosakata bahasa Jepang peneliti sebagai guru berusaha untuk mengucapkan dengan baik dan benar agar siswa tidak salah lagi dalam mengingat kosakata yang sudah ada seperti yang terjadi dalam pertemuan sebelumnya, ユーモア menjadi ユモー dan だいとうりょう menjadi だいとりょう. Pada pertemuan kali ini siswa diharuskan menterjemahkan kalimat dalam bahasa Jepang yang diucapkan oleh guru. Pada awalnya guru hanya membuat kalimat-kalimat pendek dan sederhana lalu semakin panjang dan kompleks. Setelah melihat hasil nilai latihan soal pertemuan kedua terlihat bahwa sebagian besar siswa dapat menghafal kosakata yang dipelajari dengan cukup baik dan kesalahan dalam penulisan hiragana atau katakannya sudah semakin berkurang.

- c. Pada pertemuan ketiga, peneliti sebagai guru menggunakan metode ceramah bervariasi untuk menjelaskan kosakata dan pola kalimat baru dengan media *flash card*. Untuk latihannya peneliti sebagai guru membuat modifikasi dari permainan *karuta* agar siswa tidak merasa bosan. Teknik permainan *karuta* yang digunakan adalah “*Running karuta*”, dimana siswa dibuat kelompok yang terdiri dari 4 orang, lalu

tiap siswa berbaris sesuai kelompoknya. Kartu berisi kosakata bahasa Jepang yang ditulis dengan huruf hiragana atau katakana diletakkan jauh dari jangkauan semua tim, lalu guru membacakan arti dari kosakata tersebut sementara siswa yang berbaris paling depan berusaha secepatnya mendapatkan kartu pasangan berupa kosakata bahasa Jepang. Setelah mendapatkan kartu, guru akan meminta membuat kalimat dalam bahasa Jepang sesuai pola yang dipelajari, hanya kelompok yang dapat membuat kalimat yang baik dan benar yang mendapat tambahan poin. Pada pertemuan ini, suasana pembelajaran menjadi lebih ramai daripada dua pertemuan sebelumnya. Siswa lebih terpacu untuk mendapatkan kartu hingga terjadi peristiwa tarik menarik antar siswa sehingga beberapa kartu yang ada menjadi rusak dan sedikit sobek. Setelah melihat hasil nilai latihan soal pertemuan ketiga, walaupun terdapat sedikit penurunan dari hasil nilai latihan soal kedua namun terlihat bahwa sebagian besar siswa dapat menghafal kosakata yang dipelajari dengan cukup baik. Peneliti berpikir bahwa penurunan hasil nilai latihan soal siswa pada pertemuan kali ini dikarenakan pada permainan ini siswa cenderung lebih bersemangat dan lebih banyak bergerak sehingga konsentrasi untuk menghafal kosakata yang dipelajari sedikit berkurang.

- d. Pada pertemuan keempat, peneliti sebagai guru menggunakan metode ceramah bervariasi untuk menjelaskan kosakata dan pola kalimat baru dengan media *flash card*. Untuk latihannya peneliti masih

menggunakan Permainan *karuta* dengan teknik “*Running karuta*”, dikarenakan sebagian besar siswa berpendapat bahwa “*Running karuta*” lebih seru dibandingkan dengan “*Grabing karuta*”. namun kali ini kartu yang dibacakan adalah kosakata bahasa Jepangnya sementara kartu yang harus didapatkan oleh siswa adalah arti dari kosakata tersebut. Setelah mendapatkan kartu, guru akan mengucapkan kalimat dalam bahasa Jepang dan meminta siswa untuk menterjemahkannya, hanya kelompok yang paling cepat menjawab dengan baik dan benar yang mendapat tambahan poin. Pada pertemuan ini, suasana pembelajaran menjadi masih ramai seperti pertemuan sebelumnya. Namun guru menjadi lebih tegas, bila ada siswa yang saling tarik menarik kartu atau membuat kartu yang ada rusak akan mendapat pengurangan poin. Setelah melihat hasil *posttest* yang dilaksanakan di pertemuan keempat, nilai yang diperoleh siswa cukup baik dan terlihat bahwa siswa masih menguasai kosakata bahasa Jepang yang dipelajari dari pertemuan pertama. Dengan menggunakan permainan *karuta*, siswa juga terlihat lebih menikmati proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Berdasarkan dengan hasil pertemuan yang telah terjadi sebanyak empat kali, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jepang berjalan dengan baik dan lancar. Seperti yang terjadi di kelas kontrol, pada pertemuan pertama respon siswa kurang saat diterangkan mengenai kosakata dan pola kalimat baru. Oleh karena itu peneliti

sebagai guru mencoba untuk menggunakan metode dan media yang lebih bervariasi untuk menarik perhatian siswa. Sebagai latihan pembelajaran guru sebagai peneliti menggunakan permainan *karuta* untuk mengetahui apakah media tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Dilihat dari hasil belajar siswa yang didapat setelah menggunakan media permainan *karuta* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dapat disimpulkan bahwa media permainan *karuta* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Sesuai dengan Sardiman (2001:98) yang menyatakan bahwa belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktifitas, baik aktifitas fisik maupun psikis. Aktifitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Siswa yang memiliki aktifitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran. Hidayat (1990:24) menyatakan bahwa permainan dapat mengembangkan motivasi siswa untuk belajar aktif karena permainan mampu menembus kebosanan, permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira dan dapat menimbulkan semangat kooperatif yang sehat serta membantu siswa yang lamban dan kurang motivasi. Dalam penelitiannya yang berjudul " Development and Use of Vocabulary Learning Material for English Education at Elementary School", Nishigaki, Chujo, dan Komatsu (2009: 75), menyatakan bahwa

Terbukti bahwa dengan menggunakan karuta, dapat mengingat kosakata bahasa Inggris dengan menyenangkan. Dengan kegiatan menggunakan karuta, menimbulkan keinginan belajar dan kepercayaan diri dalam belajar bahasa Inggris meningkat. Setelah peneliti melakukan penelitian, terbukti bahwa media permainan *karuta* tidak hanya dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris tapi juga dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Berikut adalah data hasil perolehan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol .

Tabel 4.1
Nilai *post-test* kelas eksperimen

NO	Nama	Nilai <i>Posttest</i>
1	A	9,38
2	B	9,38
3	C	8,88
4	D	9,00
5	E	9,50
6	F	9,25
7	G	8,88
8	H	9,63
9	J	9,63
10	K	8,63
11	L	9,38
12	M	9,13
13	N	9,38
14	O	8,25
15	P	9,00
16	Q	9,25
	Rata-rata	9,16

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa hasil nilai posttest siswa yang telah mempelajari kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan *karuta* baik dengan nilai rata-rata sebesar 9.16, dengan nilai tertinggi 9.63 dan nilai terendah 8.88.

Hasil ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media permainan *karuta* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk dapat menghafal kosakata baru dengan baik.

Tabel 4.2
Nilai *post-test* kelas kontrol

NO	Nama	Nilai <i>Posttest</i>
1	A	7,00
2	B	8,38
3	C	7,25
4	D	9,25
5	E	9,25
6	F	8,88
7	G	8,75
8	H	7,75
9	J	8,38
10	K	8,13
11	L	7,00
12	M	8,88
13	N	8,25
14	O	8,63
15	P	9,25
16	Q	8,00
	Rata-rata	8,31

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa hasil nilai posttest siswa yang telah mempelajari kosakata bahasa Jepang tanpa menggunakan media

permainan *karuta* cukup baik dengan nilai rata-rata sebesar 8.31, dengan nilai tertinggi 9.25 dan nilai terendah 7.00.

Hasil ini menunjukkan bahwa pada dasarnya siswa tidak mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang yang baru, terbukti dengan nilai yang diperoleh siswa kelas kontrol dapat dikatakan sudah cukup baik, namun tidak sebaik nilai siswa pada kelas eksperimen. Oleh karena itu diperlukan variasi media pembelajaran dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang agar kemampuan siswa dalam menghafal kosakata baru meningkat.

B. Hasil Pengujian

Berikut merupakan deskripsi hasil pengolahan data nilai post-test dan pengolahan data angket:

1. Pengolahan Data Post-test

Tabel 4.3
Perhitungan Data Nilai Rata-rata Post-test variabel X dan Y

NO	X	Y	X	y	x^2	y^2
1	9,38	7	0,220625	-1,314375	0,0486753	1,7275816
2	9,38	8,38	0,220625	0,065625	0,0486753	0,0043066
3	8,88	7,25	-0,279375	-1,064375	0,0780503	1,1328941
4	9	9,25	-0,159375	0,935625	0,0254003	0,8753941
5	9,5	9,25	0,340625	0,935625	0,1160253	0,8753941
6	9,25	8,88	0,090625	0,565625	0,0082128	0,3199316
7	8,88	8,75	-0,279375	0,435625	0,0780503	0,1897691
8	9,63	7,75	0,470625	-0,564375	0,2214878	0,3185191
9	9,63	8,38	0,470625	0,065625	0,2214878	0,0043066
10	8,63	8,13	-0,529375	-0,184375	0,2802378	0,0339941
11	9,38	7	0,220625	-1,314375	0,0486753	1,7275816

12	9,13	8,88	-0,029375	0,565625	0,0008628	0,3199316
13	9,38	8,25	0,220625	-0,064375	0,0486753	0,0041441
14	8,25	8,63	-0,909375	0,315625	0,8269628	0,0996191
15	9	9,25	-0,159375	0,935625	0,0254003	0,8753941
16	9,25	8	0,090625	-0,314375	0,0082128	0,0988316
Σ	146,55	133,03	0	0	2,0850923	8,6075931
M	9,159375	8,314375				

Keterangan:

M : Mean

X : Kelas eksperimen

Y : Kelas kontrol

x : Deviasi skor X

y : Deviasi skor Y

ΣX : Total nilai kelas eksperimen

ΣY : Total nilai kelas kontrol

Σx^2 : Total kuadrat deviasi

Σy^2 : Total kuadrat deviasi

Berdasarkan data nilai di atas maka pengolahan data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menghitung rata-rata (mean) X dan Y

$$\Sigma X = 146.55$$

$$M_X = \frac{\Sigma x}{N_1} = \frac{146.55}{16} = 9.159375 = 9.16$$

$$\Sigma Y = 105.92$$

$$M_Y = \frac{\Sigma Y}{N_2} = \frac{133.03}{16} = 8.314375 = 8.31$$

2. Menghitung standar deviasi

$$\begin{aligned}
 Sdx &= \sqrt{\frac{\Sigma X^2}{N_1}} \\
 &= \sqrt{\frac{2.0850923}{16}} \\
 &= \sqrt{0.1303182}
 \end{aligned}$$

$$= 0.3609961$$

$$= 0.36$$

$$\begin{aligned} Sdy &= \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}} \\ &= \sqrt{\frac{8.6075931}{16}} \\ &= \sqrt{0.5379745} \\ &= 0.7334674 \\ &= 0.73 \end{aligned}$$

3. Menghitung standar error x dan y

$$SEM_x = \frac{Sd_x}{\sqrt{N_1-1}} = \frac{0.36}{\sqrt{16-1}} = \frac{0.36}{\sqrt{15}} = \frac{0.36}{3.87} = 0.0930232 = 0.09$$

$$SEM_y = \frac{Sdy}{\sqrt{N_2-1}} = \frac{0.73}{\sqrt{16-1}} = \frac{0.73}{\sqrt{15}} = \frac{0.73}{3.87} = 0.1886304 = 0.19$$

4. Menghitung standar error perbedaan mean x dan y

$$\begin{aligned} SEM_{xy} &= \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2} \\ &= \sqrt{0.0930232^2 + 0.1886304^2} \\ &= \sqrt{0.0086533 + 0.0355814} \\ &= \sqrt{0.0442347} \\ &= 0.2103204 = 0.21 \end{aligned}$$

5. Mencari nilai *t hitung* dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}} = \frac{9.159375 - 8.314375}{0.2103204} = \frac{0.845}{0.2103204} = 4.0176796 = 4.02$$

6. Uji Hipotesis

- Langkah pertama sebelum menguji hipotesis adalah merumuskan Hipotesis eksperimen (H_k) yaitu terdapat efektivitas antara variabel X dan Y; merumuskan Hipotesis nol (H_o) yaitu tidak terdapat efektivitas antara variabel X dan Y.

- Uji hipotesis dilakukan dengan menguji kebenaran hipotesis dengan membandingkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} sebagai berikut:

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

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

- Untuk mengetahui nilai t_{tabel} maka terlebih dahulu dicari derajat keberhasilan (db) sebagai berikut:

$$db = (n_1 + n_2) - 2$$

$$db = (16 + 16) - 2$$

$$= 32 - 2$$

$$= 30$$

- Nilai t_{tabel} untuk db sebesar 30 adalah sebagai berikut :

$$\text{-Pada taraf signifikansi 5 \% } = 2,04$$

$$\text{-Pada taraf signifikansi 1 \% } = 2,75$$

- Berdasarkan penjabaran diatas dapat diketahui bahwa t_{hitung} sebesar 4.02 dan t_{tabel} sebesar 2.04 (Pada taraf signifikansi 5%). Dapat disimpulkan bahwa t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($4.02 > 2.04$) maka Hipotesis

eksperimen (H_k) diterima, sedangkan Hipotesis nol (H_0) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas dalam penggunaan media permainan *karuta* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Pengaruh dalam hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan mean variabel X dan Y, yaitu nilai rata-rata hasil belajar kosakata bahasa Jepang kelas eksperimen lebih besar daripada nilai rata-rata kelas kontrol.

2. Pengolahan Data Angket

Untuk mengetahui pendapat siswa mengenai media permainan *karuta* disebarkan angket kepada mahasiswa kelas eksperimen yang terdiri dari 10 pertanyaan tertutup. Data angket diolah dengan cara menghitung prosentase tiap jawaban per nomor soal lalu menginterpretasikannya. Data angket dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut ini :

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

Keterangan

P : prosentase

f : jumlah jawaban

n : jumlah responden

Dalam proses penelitian diketahui bahwa angket pada nomor 1 sampai dengan 3 tidak relevan dengan permasalahan penelitian yang ada sehingga

dalam pengolahan data angket ini tidak dianalisa oleh peneliti. Berikut adalah hasil pengolahan data angket nomor 4 sampai dengan nomor 7 :

4. Dalam mempelajari bahasa Jepang, apakah anda mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata bahasa Jepang?

Tabel 4. 4
Pendapat Siswa Mengenai Apakah Terdapat Kesulitan dalam
Mempelajari Kosakata Bahasa Jepang

Pilihan Jawaban	Frekuensi	%
Ya	11	68,75
Tidak	5	31,25
Jumlah	16	100

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa (68,75%) berpendapat bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata bahasa Jepang. Sedangkan sebagian kecil siswa (31,25%) berpendapat bahwa siswa tidak mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata bahasa Jepang.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan sebelumnya, banyaknya jumlah kosakata bahasa Jepang yang harus dikuasai dari tingkat dasar hingga tingkat terampil adalah lebih dari 7000 kata . Melihat jumlah kosakata yang harus dipelajari tersebut tentunya pembelajar bahasa Jepang khususnya pembelajar di Universitas Negeri Jakarta akan mengalami kesulitan dalam

menghapal kosakata bahasa Jepang, terutama pembelajar yang masih berada di tingkat dasar.

5. Apakah Anda belajar kosakata bahasa Jepang di luar jam perkuliahan?

Tabel 4. 5
Frekuensi Siswa dalam Mempelajari Kosakata Bahasa Jepang.

Pilihan Jawaban	Frekuensi	%
Sering	1	6,25
Kadang-kadang	14	87,5
Jarang	1	6,25
Tidak pernah	0	0
Jumlah	16	100

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hampir seluruh siswa (87,5%) kadang-kadang belajar kosakata bahasa Jepang diluar jam perkuliahan. Sedangkan sebagian kecil siswa (6,25%) sering belajar kosakata bahasa Jepang diluar jam perkuliahan, sebagian kecil siswa (6,25%) lainnya jarang belajar kosakata bahasa Jepang diluar jam perkuliahan, sementara tidak seorang pun siswa (0%) tidak pernah belajar kosakata bahasa Jepang diluar jam perkuliahan.

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan siswa sebelum peneliti memulai penelitian, dimana umumnya siswa hanya mempelajari kosakata bahasa Jepang untuk keperluan tes *goi* (tes kosakata), sehingga frekuensi siswa untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang sedikit.

6. Apakah anda belajar kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan buku pegangan (buku *minna no nihongo*)?

Tabel 4. 6

Mengetahui Apakah Siswa Menggunakan Buku Pegangan (buku *minna no nihongo*) dalam Mempelajari Kosakata Bahasa Jepang.

Pilihan Jawaban	Frekuensi	%
Sering	8	50
Kadang-kadang	5	31,25
Jarang	0	0
Tidak pernah	3	18,75
Jumlah	16	100

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa setengah dari jumlah siswa (87,5%) belajar kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan buku pegangan (buku *minna no nihongo*). Sedangkan sebagian kecil siswa (31,25%) kadang-kadang belajar kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan buku pegangan (buku *minna no nihongo*), sebagian kecil siswa (18,75%) lainnya tidak pernah belajar kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan buku pegangan (buku *minna no nihongo*), sementara tidak seorang pun siswa (0%) jarang belajar kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan buku pegangan (buku *minna no nihongo*).

Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa menggunakan media pembelajaran berupa buku pelajaran dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang. Siswa tidak

memiliki variasi media pembelajaran dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang.

7. Apakah menurut anda media permainan *karuta* menyenangkan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang?

Tabel 4. 7

Pendapat Siswa Mengenai Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Menggunakan Media Permainan *Karuta*

Pilihan Jawaban	Frekuensi	%
Sangat Menyenangkan	10	62,5
Menyenangkan	5	31,25
Tidak Menyenangkan	1	6,25
Sangat Tidak Menyenangkan	0	0
Jumlah	16	100

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa (62,5%) berpendapat bahwa media permainan *karuta* sangat menyenangkan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang belajar kosakata bahasa Jepang, hampir setengah siswa (31,25%) berpendapat bahwa media permainan *karuta* menyenangkan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Sedangkan seorang siswa (6,25%) berpendapat bahwa media permainan *karuta* tidak menyenangkan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang dan tidak seorang pun siswa berpendapat bahwa media permainan *karuta* sangat

tidak menyenangkan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Data tersebut sesuai dengan kondisi di lapangan pada saat dilakukan penelitian. Sebagian besar siswa terlihat aktif dan bersemangat mengikuti jalannya permainan.

Permainan sebagai media pembelajaran dapat membantu membuat suasana lingkungan belajar menjadi senang, bahagia, santai namun tetap memiliki kondisi yang kondusif. Permainan *Karuta* mengandung unsur kompetitif yang memotivasi siswa untuk bermain sambil mempelajari kosakata bahasa Jepang dengan aktif dan semangat.

8. Setelah mendapatkan pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media permainan *karuta*, apakah kemampuan anda dalam menghafal kosakata bahasa Jepang meningkat?

Tabel 4. 8
Pendapat Siswa Mengenai Peningkatan Kemampuan dalam
Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang setelah Menggunakan Media
Permainan *Karuta*

Pilihan Jawaban	Frekuensi	%
Ya, meningkat	11	68,75
Tidak begitu meningkat	4	25
Tidak meningkat	1	6,25
Jumlah	16	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa (68,75%) berpendapat bahwa setelah mendapatkan

pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media permainan *karuta*, kemampuan dalam menghafal kosakata bahasa Jepangnya meningkat, sebagian kecil siswa (25%) berpendapat bahwa setelah mendapatkan pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media permainan *karuta*, kemampuan dalam menghafal kosakata bahasa Jepangnya tidak begitu meningkat. Sedangkan seorang siswa (6,25%) berpendapat bahwa setelah mendapatkan pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media permainan *karuta*, kemampuan dalam menghafal kosakata bahasa Jepangnya tidak meningkat.

Meskipun ada sebagian siswa yang mengatakan bahwa kemampuan dalam menghafal kosakata bahasa Jepang mereka tidak begitu meningkat dan tidak meningkat, namun berdasarkan data nilai yang diperoleh nilai siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan. Meskipun ada sebagian mengalami peningkatan yang tidak begitu signifikan. Melalui permainan *karuta* menumbuhkan jiwa kompetensi siswa sehingga memotivasi siswa untuk belajar. Pada saat permainan dilakukan konsentrasi pemain akan fokus kepada kartu-kartu yang bertuliskan kosakata yang dipelajari sehingga pada saat arti dibacakan para pemain dapat berusaha secepatnya mengambil kartu jawabannya walaupun terkadang pemain

dengan konsentrasi lebih tinggi dan gerakan tangan lebih cepatlah yang mendapatkan lebih banyak kartu.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *karuta*, dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menghafal kosakata bahasa Jepang.

9. Apakah penggunaan media permainan *karuta* sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang?

Tabel 4. 9

Pendapat Siswa Mengenai Sesuai Tidaknya Media Permainan *Karuta* diterapkan dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang

Pilihan Jawaban	Frekuensi	%
Ya, sesuai	16	100
Tidak begitu sesuai	0	0
Tidak sesuai	0	100
Jumlah	16	100

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa seluruh siswa (100%) berpendapat bahwa penggunaan media permainan *karuta* sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, tidak seorangpun siswa (0%) berpendapat bahwa penggunaan media permainan *karuta* tidak begitu sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, dan tidak seorangpun siswa (0%) berpendapat bahwa penggunaan media permainan *karuta* tidak sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang setelah mendapatkan pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nishigaki, Chujo, dan Komatsu yang menyatakan bahwa dengan menggunakan permainan *karuta*, siswa dapat mengingat kosakata bahasa Inggris dengan menyenangkan. Dengan kegiatan menggunakan *karuta*, menimbulkan keinginan belajar dan kepercayaan diri dalam belajar bahasa Inggris meningkat. Dilihat dari hasil angket, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *karuta* juga sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

10. Apakah penggunaan media permainan *karuta* diperlukan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang?

Tabel 4. 10

Pendapat Siswa Mengenai Perlu Tidaknya Penggunaan Media Permainan *Karuta* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang

Pilihan Jawaban	Frekuensi	%
Ya	16	100
Tidak	0	0
Jumlah	16	100

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa (100%) berpendapat bahwa penggunaan media permainan *karuta* diperlukan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Dalam permainan *Karuta* hanya dibutuhkan sedikit peralatan dan dapat disesuaikan dengan hampir semua jenis

kartu; gambar, kata, dan sebagainya. Selain itu tata cara mainannya pun mudah dan dapat dimainkan dimanapun, selain itu permainan *karuta* dapat dijadikan variasi media pembelajaran dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang sehingga siswa tidak merasa bosan mempelajari kosakata bahasa Jepang dari buku pelajaran saja. Oleh karena itu media permainan *karuta* perlu diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang

Berdasarkan jawaban mahasiswa terhadap pertanyaan dalam angket dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Hal ini mungkin dikarenakan frekuensi siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang sedikit. Oleh karena itu peneliti memperkenalkan permainan *karuta* sebagai media pembelajaran untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang, dan menurut siswa pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan *karuta* menyenangkan. Hasil nilai siswa setelah belajar menggunakan media permainan *karuta* juga mengalami peningkatan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan *karuta* sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

C. Diskusi

Penelitian ini dilakukan sesuai dengan prosedur penelitian dan telah berhasil menguji hipotesis. Melalui penelitian ini peneliti menemukan adanya

kelebihan dan kekurangan pada penggunaan media permainan *karuta* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

1. Kelebihan dari media permainan Karuta:

- Siswa tidak hanya sekedar bermain, namun ada makna dalam permainan tersebut. Melalui permainan *karuta* dapat secara langsung belajar mengingat kosakakata bahasa Jepang yang dimainkan
- Menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar
- Melatih daya ingat siswa, khususnya dalam menghafal kosakata bahasa Jepang
- Memiliki aturan yang jelas sehingga menumbuhkan sikap adil dan kooperatif dalam diri siswa
- Siswa dapat bermain dengan aktif dan bersemangat
- Media permainan *Karuta* ini dapat digunakan di dalam maupun di luar kelas, sehingga pembelajar dapat memanfaatkannya untuk latihan dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang.

2. Kekurangan dari media permainan *Karuta*:

- *Karuta* merupakan permainan kompetitif yang menghasilkan satu pemenang sehingga menyebabkan pemain lain merasa menjadi pihak yang kalah atau gagal. Guru dapat membagi siswa menjadi beberapa kelompok sehingga pemenang tidak hanya satu orang saja.
- Permainan dapat menjadi sangat kompetitif sehingga ada beberapa pemain yang mencoba untuk bermain secara tidak sehat.

Guru sebagai pengawas harus dapat mengontrol dengan baik jalannya permainan.

- Pada saat permainan berlangsung terjadi perebutan kartu antar pemain yang cukup gaduh seperti tarik-menarik dan tidak mau mengalah sehingga suasana menjadi kurang kondusif. Diperlukan sanksi yang tegas agar suasana permainan tetap berjalan kondusif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai efektivitas media permainan *karuta* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang terhadap mahasiswa semester 1 (097) Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta tahun ajaran 2012/2013, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- Berdasarkan hasil analisis data tes, terlihat bahwa nilai rata-rata hasil *posttest* siswa kelas eksperimen setelah menggunakan media permainan *karuta* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang adalah 9,16 Sedangkan nilai rata-rata hasil *posttest* kelas kontrol yang tidak menggunakan media permainan *karuta* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang adalah 8,31. Diketahui nilai t_{hitung} hasil rata-rata *posttest* sebesar 4,02 dan berarti lebih besar daripada nilai signifikansi 2,04 pada taraf signifikansi 5 % dan 2,75 pada taraf signifikansi 1% pada derajat kebebasan (db) = 30. Sehingga t_{hitung} jauh lebih besar daripada t_{tabel} yaitu 4,02 maka H_0 diterima sedangkan H_a ditolak. Sehingga terdapat efektivitas dalam penggunaan media permainan *karuta* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

- Berdasarkan hasil analisis data angket yang telah disebarkan, Respon siswa terhadap penggunaan media permainan *karuta* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang positif. Seluruh siswa pada kelas eksperimen (100%) berpendapat bahwa media permainan *karuta* sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Dan seluruh siswa pada kelas eksperimen (100%) juga berpendapat bahwa media permainan *karuta* perlu digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Hal ini membuktikan bahwa media permainan *karuta* dapat membuat suasana pembelajaran kosakata bahasa Jepang menjadi menyenangkan sehingga menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar dan pada akhirnya meningkat kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat diketahui bahwa media permainan *karuta* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang sehingga dapat diimplikasikan ke dalam pengajaran bahasa Jepang, khususnya bagi para tenaga pengajar bahasa Jepang untuk menjadikan media ini sebagai media alternatif dalam mengajarkan kosakata bahasa Jepang.

Penggunaan media permainan *karuta* ini mungkin dapat diterapkan dalam berbagai pembelajaran bahasa lainnya seperti dalam

pembelajaran *bunpou* (tata bahasa), *kanji*, *sakubun* (mengarang), dan sebagainya. Media ini dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar dalam situasi pembelajaran yang menyenangkan.

C. Saran

Berdasarkan pembahasan penelitian, untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa, penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Pembelajar

Agar kemampuan kosakatanya terus meningkat, diharapkan dapat melanjutkan penggunaan media permainan *karuta* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

2. Bagi Pengajar

Telah terbukti keefektifan penggunaan media permainan *karuta* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, sehingga diharapkan dapat dijadikan media alternatif untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Media permainan *karuta* dapat digunakan pada berbagai mata pelajaran lain, oleh karena itu diharapkan, peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dalam ragam bidang studi lainnya yang membutuhkan variasi media pembelajaran.