

**PENGARUH PERMAINAN *WORD SQUARE*
TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
SISWA KELAS X SMA PANJURA MALANG
TAHUN ANGKATAN 2017/2018**

SKRIPSI

**OLEH:
RIZKI PUTRI WULANDARI
NIM. 135110601111022**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2017**

**PENGARUH PERMAINAN *WORD SQUARE* TERHADAP PENGUASAAN
KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS X SMA PANJURA
MALANG TAHUN ANGGARAN 2017/2018**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Brawijaya
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar *Sarjana Pendidikan***

**OLEH:
RIZKI PUTRI WULANDARI
NIM. 135110601111022**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SAstra
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2017**

LEMBAR PERSETUJUAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Rizki Putri Wulandari telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, 7 Desember 2017
Pembimbing



Ulfah Sutyarti, M.Pd
NIK. 201508 740319 2 001

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Rizki Putri Wulandari telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.



Retno Dewi Ambarastuti, M.Si, Penguji
NIK. 201309 770430 2 001



Ulfah Sutiyarti, M.Pd, Pembimbing
NIK. 201508 740319 2 001

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Jepang



Ulfah Sutiyarti, M.Pd
NIK. 201508 740319 2 001

Menyetujui,
Wakil Dekan I
Bidang Akademik



Syariful Muttaqin, M.A.
NIP. 19751101 200312 1 001

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan *Word Square* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas X SMA Panjura Malang Tahun Angkatan 2017/2018” dengan lancar sebagai persyaratan dalam mendapatkan gelar Sarjana S1 Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya.

Keberhasilan penulis dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyelesaian skripsi ini. Ucapan terimakasih ditujukan kepada:

1. Bapak Prof. Ir. Ratya Anindita, M.S., Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya dan Bapak Syariful Muttaqin, M.A. selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik yang telah memberikan fasilitas penunjang untuk penelitian skripsi.
2. Ibu Ulfah Sutiyarti, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang dan sekaligus selaku dosen pembimbing yang telah membimbing serta mengarahkan penulis dengan memberikan kritik saran dan masukan sehingga penulis berhasil menyusun skripsi ini.
3. Ibu Retno Dewi Ambarastuti, M.Si selaku dosen penguji yang telah memberikan saran, masukan dan arahan yang bermanfaat bagi perbaikan skripsi ini.
4. Seluruh dosen Pendidikan Bahasa Jepang yang sudah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
5. Bapak Herman Budiono, S.H., M.M. selaku Kepala Sekolah SMA Panjura Malang yang memperkenankan penulis melakukan observasi dan orientasi selama pelaksanaan penelitian.

6. Ibu Rezki Amara Diaprani Aprianela, S.Pd selaku guru pamong dan siswasiswi kelas X di SMA Panjura Malang yang telah memberikan tempat, waktu, dan kesempatan untuk melakukan penelitian.
7. Kedua orang tua dan kakak serta seluruh keluarga yang senantiasa memberikan doa, nasehat, serta dukungan moral serta materil untuk penulis dalam menyelesaikan pendidikannya.
8. Teman-teman seperjuangan (Renni, Dewi, Darya, Dini, Winda, Imam, Wahyu) dan seangkatan “NIKOGA 2013” yang telah memberikan banyak bantuan dan dukungan.

Semoga Allah SWT membalas budi baik mereka yang telah banyak membantu selama pelaksanaan dan penyelesaian skripsi ini. Segala sesuatu tidak ada yang sempurna, begitu pula dengan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis menerima kritik, dan saran guna melengkapi skripsi ini agar lebih baik. Akhir kata, semoga dengan adanya skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembacanya.

Malang, 7 Desember 2017

Penulis

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Rizki Putri Wulandari
NIM : 135110601111022
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika kemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan.

Malang, 7 Desember 2017



Rizki Putri Wulandari
NIM. 135110601111022

ABSTRAK

Wulandari, Rizki Putri. 2017. **Pengaruh Permainan *Word Square* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas X SMA Panjura Malang Tahun Angkatan 2017/2018.** Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.

Pembimbing: Ulfah Sutiyarti, M.Pd.

Kata Kunci: Pengaruh, Permainan, *Word Square*, Kosakata, Penguasaan Kosakata

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang sangat diminati di Indonesia, namun kesulitan menguasai kosakata adalah salah satu alasan utama mengapa bahasa asing sulit dipelajari. Hal ini terjadi pada siswa di SMA Panjura Malang. Kebanyakan siswa merasa kesulitan dalam menghafal kosakata bahasa Jepang sehingga membutuhkan suatu media untuk menarik perhatian siswa, sehingga pada penelitian ini menggunakan permainan *word square* guna untuk membantu siswa menguasai kosakata bahasa Jepang. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) Bagaimanakah pengaruh permainan *word square* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas X SMA Panjura Malang 2) Bagaimana tanggapan siswa kelas X SMA Panjura Malang setelah mempelajari kosakata bahasa Jepang dengan permainan *word square*.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *the one group pratest-posttest*. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa diperoleh dari nilai tes dan angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ditemukannya perbedaan yang signifikan pada nilai *pretest* dan *posttest* kosakata bahasa Jepang, serta membuktikan bahwa penggunaan permainan *word square* berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa Kelas X SMA Panjura Malang Tahun Angkatan 2017/2018. Selain itu, berdasarkan hasil angket diketahui bahwa siswa memberikan tanggapan dengan kriteria sangat tinggi terhadap penggunaan permainan *word square* sebagai media penguasaan kosakata.

要旨

ウランダリ、リズキプトリ. 2017. 2017/2018 マランにあるパンジュラ高校のクラス X の日本語の語彙習得にワードスクエアゲームの影響。ブラウイジャヤ大学日本語教育学科。

指導教官：Ulfah Sutiyarti, M.Pd

キーワード：：影響、ゲーム、ワードスクエア、日本語の語彙、語彙習得

日本語は、インドネシアで外国語として人気がある。しかし、外国語の言葉をマスターするのが困難だといった理由の一つである。そこで、本研究は、日本語の学習者における語彙の向上を目的にしたワードスクエアゲームにどのような影響をもたらすのかを行われる。これらの問題を踏まえ、本研究の目的は、1) マランにあるパンジュラ高校のクラス X の日本語の語彙習得にワードスクエアゲームの影響があるかどうかを調べる。2) マランにあるパンジュラ高校のクラス X の日本語の語彙習得にワードスクエアゲームの使用に関する反応又は意見などを調べるためである

本研究では、定量的研究を使用し、グループの事前テストと事後テスト検定を使用する。テストの点数から学生の学習成果の向上を調べ、そして学生の反応又は意見などを調べるためにアンケートを使用する

結果は 事前テストと事後の点数に有意な差があると分かった。そして、2017/2018 マランにあるパンジュラ高校のクラス X の日本語の語彙習得にワードスクエアゲームの影響があると証明された。アンケート結果によると、語彙習得としてワードスクエアゲームの使用には最適だということが明らかになった

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vii
ABSTRAK	viii
要旨.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR TRANSLITERASI	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan dan Batasan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Hipotesis	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Definisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Landasan Teori	8
2.1.1 Metode Pembelajaran.....	8
2.1.2 Metode Permainan	10
2.1.3 <i>Word Square</i>	12
2.1.4 Kosakata.....	16
2.1.5 Penguasaan Kosakata.....	18
2.1.6 Prestasi Belajar.....	21
2.2 Penelitian terdahulu.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Jenis Penelitian	25
3.2 Populasi dan Sampel.....	25
3.2.1 Populasi	25
3.2.2 Sampel.....	26

3.3	Instrumen Penelitian	27
3.4	Tempat dan Waktu Penelitian	28
3.4.1	Tempat.....	28
3.4.1	Waktu Penelitian	28
3.5	Teknik Pengumpulan Data	28
3.6	Prosedur Penelitian.....	36
3.7	Teknik Analisis Data	37
BAB IV	HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1	Hasil Analisis.....	41
4.1.1	Pengaruh Permainan <i>Word Square</i> terhadap Penguasaan Kosakata bahasa Jepang pada Siswa Kelas X SMA Panjura Malang.	41
4.1.2	Tanggapan Siswa Kelas X SMA Panjura Malang Setelah Mempelajari Kosakata Bahasa Jepang dengan Permainan <i>Word Square</i>	46
4.2	Pembahasan.....	49
4.2.1	Pengaruh Permainan <i>Word Square</i> terhadap Penguasaan Kosakata bahasa Jepang pada Siswa Kelas X SMA Panjura Malang.	49
4.2.2	Tanggapan Siswa Kelas X SMA Panjura Malang Setelah Mempelajari Kosakata Bahasa Jepang dengan Permainan <i>Word Square</i>	56
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	62
5.1	Kesimpulan.....	62
5.2	Saran.....	63
	DAFTAR PUSTAKA	64
	LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Kosakata	21
Tabel 2.2 Kriteria Penilaian	22
Tabel 3.1 Desain Penelitian Satu Kelompok <i>Pratest-Posttest</i>	25
Tabel 3.2 Populasi Pembelajaran Bahasa Jepang SMA Panjura Malang	26
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Soal <i>Pratest</i> dan <i>Posttest</i>	31
Tabel 3.4 Soal <i>pratest</i> dan <i>posttest</i>	32
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket	33
Tabel 3.6 Angket	35
Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi Skor Angket.....	39
Tabel 4.1 Hasil Uji Reabilitas	41
Tabel 4.2 Nilai <i>Pratest</i> dan <i>Posttest</i>	42
Tabel 4.3 Nilai Interval dan Kriteria Skor	43
Tabel 4.4 Frekuensi Interval Nilai <i>Pratest</i>	43
Tabel 4.5 Frekuensi Interval Nilai <i>Posttest</i>	43
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas <i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>	44
Tabel 4.7 Hasil Uji T	45
Tabel 4.8 Hasil Presentase Angket	47
Tabel 4.9 Kriteria Interpretasi Skor Angket	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Permainan <i>Word Square</i> 1	13
Gambar 2.2 Media Permainan <i>Word Square</i> 2	13
Gambar 2.3 Soal Media <i>Word Square</i> dan Kartu Soal	16
Gambar 4.1 Diagram Hasil <i>Pratest</i>	50
Gambar 4.2 Diagram Hasil <i>Posttest</i>	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 <i>Curriculum Vitae</i>	67
Lampiran 2 Rincian Hasil Uji Validitas dan Reabilitas Soal.....	68
Lampiran 3 Hasil Uji Validitas Soal (SPSS 20 for Windows)	69
Lampiran 4 Rincian Nilai <i>Posttest</i>	76
Lampiran 5 Nilai R_{tabel}	77
Lampiran 6 Nilai T_{tabel}	78
Lampiran 7 Hasil Angket	79
Lampiran 8 Foto Hasil Kegiatan.....	80
Lampiran 9 Foto Media Permainan <i>Word Square</i>	84
Lampiran 10 Hasil <i>Pratest</i> Siswa	85
Lampiran 11 Hasil <i>Posttest</i> Siswa	90
Lampiran 12 Hasil Angket Siswa	95
Lampiran 13 Validasi Instrumen Penelitian.....	100
Lampiran 14 Surat Permohonan Izin Penelitian	116
Lampiran 15 Surat Pernyataan Tanggung Jawab Data Penelitian	117
Lampiran 16 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	118
Lampiran 17 Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	119

DAFTAR TRANSLITERASI

あ	ア	a	い	イ	i	う	ウ	u	え	エ	e	お	オ	o
か	カ	ka	き	キ	ki	く	ク	ku	け	ケ	ke	こ	コ	ko
さ	サ	sa	し	シ	shi	す	ス	su	せ	セ	se	そ	ソ	so
た	タ	ta	ち	チ	chi	つ	ツ	tsu	て	テ	te	と	ト	to
な	ナ	na	に	ニ	ni	ぬ	ヌ	nu	ね	ネ	ne	の	ノ	no
ま	マ	ma	み	ミ	mi	む	ム	mu	め	メ	me	も	モ	mo
は	ハ	ha	ひ	ヒ	hi	ふ	フ	fu	へ	ヘ	he	ほ	ホ	ho
や	ヤ	ya				ゆ	ユ	yu				よ	ヨ	yo
ら	ラ	ra	り	リ	ri	る	ル	ru	れ	レ	re	ろ	ロ	ro
わ	ワ	wa				ん	ン	n				を	ヲ	wo

が	ガ	ga	ぎ	ギ	gi	ぐ	グ	gu	げ	ゲ	ge	ご	ゴ	go
ざ	ザ	za	じ	ジ	ji	ず	ズ	zu	ぜ	ゼ	ze	ぞ	ゾ	zo
だ	ダ	da	ぢ	ヂ	dzi	づ	ヅ	dzu	で	デ	de	ど	ド	do
ば	バ	ba	び	ビ	bi	ぶ	ブ	bu	べ	ベ	be	ぼ	ボ	bo
ぱ	パ	pa	ぴ	ピ	pi	ぷ	プ	pu	ぺ	ペ	pe	ぽ	ポ	po

きゃ	キャ	kya	きゅ	キュ	kyu	きょ	キョ	kyo
しゃ	シャ	sha	しゅ	シュ	shu	しよ	ショ	sho
ちゃ	チャ	cha	ちゅ	チュ	chu	ちよ	チョ	cho
にゃ	ニャ	nya	にゅ	ニュ	nyu	にょ	ニョ	nyo
みゃ	ミャ	mya	みゅ	ミュ	myu	みよ	ミョ	myo
ひゃ	ヒャ	hya	ひゅ	ヒュ	hyu	ひよ	ヒョ	hyo
りゃ	リャ	rya	りゅ	リュ	ryu	りよ	リョ	ryo
ぎゃ	ギャ	gya	ぎゅ	ギュ	gyu	ぎょ	ギョ	gyo
じゃ	ジャ	jya	じゅ	ジュ	jyu	じよ	ジョ	jyo
びゃ	ビャ	bya	びゅ	ビュ	byu	びよ	ビョ	byo
ぴゃ	ピャ	pya	ぴゅ	ピュ	pyu	ぴよ	ピョ	pyo

- ん n bila diikuti vokal atau semi vokal
- っ untuk menggandakan vokal berikutnya
- う untuk bunyi panjang (double u)
- おお untuk bunyi panjang