

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN *PUZZLE* DALAM
PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA
SMK KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI



Disusun oleh :

Mahmud Zakaria (135110601111043)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA MALANG
2019**

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN *PUZZLE* DALAM
PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA
SMK KABUPATEN MALANG**

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



**Oleh:
Mahmud Zakaria
NIM. 135110601111043**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2019**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Mahmud Zakaria
NIM : 135110601111043
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah 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 di kemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan.

Malang, 4 Juli 2019



Mahmud Zakaria

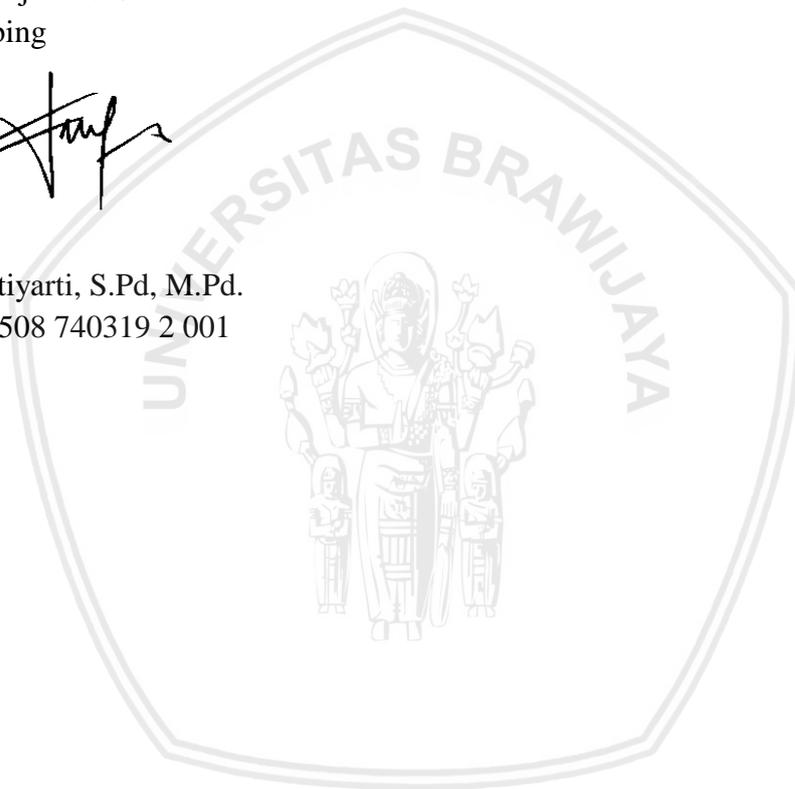
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama **Mahmud Zakaria** telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, 4 juli 2019
Pembimbing



Ulfah Sutiyarti, S.Pd, M.Pd.
NIP. 201508 740319 2 001



LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama **Mahmud Zakaria** telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

Malang, 4 Juli 2019
Penguji



Febi Ariani Saragih, M.Pd
NIP.2013087402072001

Pembimbing



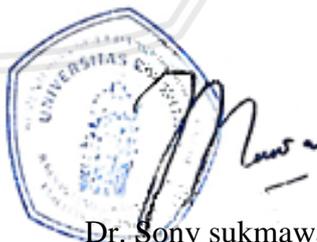
Ulfah Sutiyarti, S.Pd, M.Pd.
NIP. 201508 740319 2 001

Mengetahui,
Ketua Program Pendidikan Bahasa Jepang



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

Ketua Jurusan



Dr. Sony Sukmawan, M.Pd
NIP. 19770719 200604 1 001

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **“Pengaruh Media Permainan *Puzzle* Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Siswa SMK Kabupaten Malang”**. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang memberi bantuan dalam penyelesaian skripsi ini, diantaranya:

1. Bapak Prof. Dr. Agus Suman, S.E., D.E.A, selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.
2. Hamamah, M.Pd. Ph.D. Selaku Pembantu Dekan I Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.
3. Ibu Ulfah Sutiyarti, S.Pd, M.Pd selaku ketua program studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya dan selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu, membimbing serta memberikan kritik, saran dan masukan selama penyusunan skripsi ini.
4. Segenap dosen Pendidikan Bahasa Jepang yang telah memberikan ilmu selama proses perkuliahan.
5. Kedua orang tua penulis, Prayitno (Ayah) Mini Ayu Ningtyas (Ibu), Heru Prastyono (Kakak) dan seluruh keluarga penulis yang selalu memberikan doa, dukungan, semangat, motivasi serta kasih sayang yang amat sangat kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi hingga akhir.
6. Dita Malinda Latusiam yang selalu memberikan semangat, menyediakan waktu serta membantu banyak hal termasuk dalam penyusunan skripsi ini.
7. Teman-teman penulis, andy bolang, amir cibil, hikam, banun, naffa, daeng heru, david, farus. Dan teman-teman lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

8. Bapak Ihya Ulumuddin S.Kom, MM. Selaku waka kurikulum yang memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMK Diponegoro Tumpang.
9. Ayu Ratnasari sensei dan Siswa Kelas XII Multimedia SMK Diponegoro Tumpang yang telah memberikan kontribusi besar dalam proses penelitian ini.

Semoga Allah SWT selalu memberikan kemudahan kepada mereka semua. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik, saran serta masukan amat sangat terbuka untuk penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan khususnya bagi diri pribadi penulis.

Malang, 4 juli 2019



Penulis

要旨

マハムド・ザカリヤ。2019年。ツマパンにある
ヂイポネゴロ職業学校のクラス XII の日本語の語彙習得にパズルゲーム
の影響。ブラウィジャヤ大学日本語教育学科

指導教員 : ウルファー・ステイヤルティ

キーワード : 影響、ゲーム、パズル、日本語の語彙、語彙学習

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パズル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) ツマパンにあるヂイポネゴロ職業学校のクラス XII の日本語の語彙習得にパズルゲームの影響があるかどうかを調べる。2) ツマパンにあるヂイポネゴロ職業学校のクラス XII の日本語の語彙習得にパズル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。

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、ツマパンにあるヂイポネゴロ職業学校のクラス XII の日本語の語彙習得にパズル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、語彙習得としてパズルゲームの使用には最適だということが明らかになった。

ABSTRAK

Mahmud Zakaria, 2019. **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN *PUZZLE* DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA SMK KABUPATEN MALANG.** Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.

Pembimbing : Ulfah Sutiyarti, M.Pd.

Kata Kunci : Pengaruh, Media Permainan, Puzzle, Kosakata, Pembelajaran 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 SMK Diponegoro Tumpang. Kebanyakan siswa merasa kesulitan dalam menghafal kosakata bahasa Jepang sehingga membutuhkan suatu media untuk menarik perhatian siswa, sehingga pada penelitian ini menggunakan permainan *puzzle* untuk membantu siswa menguasai kosakata bahasa Jepang. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1). Pengaruh permainan *puzzle* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XII SMK Diponegoro Tumpang, 2). Tanggapan siswa kelas XII SMK Diponegoro Tumpang setelah mempelajari kosakata bahasa Jepang dengan permainan *puzzle*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ditemukannya perbedaan yang signifikan pada nilai *pretest* dan *posttest* kosakata bahasa Jepang, serta membuktikan bahwa penggunaan permainan *puzzle* berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa Kelas XII SMK Diponegoro Tumpang. Selain itu, berdasarkan hasil angket diketahui bahwa siswa memberikan tanggapan dengan kriteria sangat tinggi terhadap penggunaan permainan *puzzle* sebagai media pembelajaran kosakata.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK BAHASA JEPANG.....	viii
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR TRANSLITERASI	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 LatarBelakang	1
1.2 RumusanMasalah.....	4
1.3 TujuanPenelitian.....	4
1.4 ManfaatPenelitian.....	5
1.5 Definisi operasional	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Efektivitas.....	7
2.2 Metode Pembelajaran	8
2.3 Media Pembelajaran	10
2.4 Permainan	13
2.5 Permainan <i>Puzzle</i>	14
2.6 Kosakata	16
2.7 Langkah – Langkah Penggunaan Media Permainan <i>Puzzle</i>	18
2.8 Penguasaan Kosakata	19
2.9 Prestasi Belajar	22
2.10 Penelitian Terdahulu	23
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Metode Penelitian.....	25
3.2 Populasi Dan Sampel	26
3.2.1 Populasi	26
3.2.2 Sampel	26
3.3 Instrumen Penelitian	27
3.4 Tempat Dan Waktu Penelitian	28
3.4.1 Tempat	28
3.4.2 Waktu	28
3.5 Teknik Pengumpulan Data	28

3.6	Prosedur Penelitian	37
3.7	Teknik Analisis Data	41
BAB IV PEMBAHASAN		
4.1	Hasil Penelitian.....	41
4.1.1	Pengaruh Penggunaan Media Permainan <i>Puzzle</i>	41
4.1.2	Respon Siswa	50
4.2	Pembahasan Penelitian.....	46
4.2.1	Tes.....	55
4.1.2	Respon.....	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan.....	62
5.2	Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA		54
LAMPIRAN.....		65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Contoh <i>Logic Puzzle</i>	14
Gambar 2 Contoh <i>Jigsaw Puzzle</i>	15
Gambar 3 Contoh Media Permainan <i>Puzzle</i>	19



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Daftar Kosakata.....	21
Tabel 2.2	Kriteria Penilaian	23
Tabel 3.1	Desain Penelitian Satu Kelompok <i>Pratest</i> Dan <i>Posttest</i>	25
Tabel 3.2	Populasi Pembelajaran Bahasa Jepang SMK Diponegoro.....	26
Tabel 3.3	Kisi – Kisi Soal <i>Pratest</i> Dan <i>Posttest</i>	30
Tabel 3.4	Soal <i>Pratest</i> Dan <i>Posttest</i>	31
Tabel 3.5	Kisi – Kisi Angket.....	32
Tabel 3.6	Angket	36
Tabel 3.7	Kriteria Interpretasi Skor Angket.....	43
Tabel 4.1.1	Hasil Uji Validitas Dan Reabilitas Instrument.....	44
Tabel 4.1.2	Hasil Nilai <i>Pratest</i> Dan <i>Posttest</i>	45
Tabel 4.1.3	Kriteria Penilaian.....	46
Tabel 4.1.4	Frekuensi Interval Nilai <i>Pretest</i>	46
Tabel 4.1.5	Frekuensi Interval Nilai <i>Posttest</i>	47
Tabel 4.1.6	Hasil Uji Asumsi Normalitas	47
Tabel 4.1.7	Hasil Uji T	49
Tabel 4.1.8	Hasil Presentase Angket.....	50
Tabel 4.1.9	Kriteria Interpretasi Angket.....	54
Tabel 4.1.10	Frekuensi Interval Nilai <i>Pratest</i>	55
Table 4.1.11	Frekuensi Interval Nilai <i>Posttest</i>	56



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
は (ハ) ha	ひ (ヒ) hi	ふ (フ) fu	へ (ヘ) he	ほ (ホ) ho
ま (マ) ma	み (ミ) mi	む (ム) mu	め (メ) me	も (モ) mo
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				
が (ガ) ga	ぎ (ギ) gi	ぐ (グ) gu	げ (ゲ) ge	ご (ゴ) go
ざ (ザ) za		ず (ズ) zu		ぞ (ゾ) zo
だ (ダ) da		づ (ヅ) zu	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 (キヤ) kya	きゅ (キュ) kyu	きょ (キョ) kyo
しゃ (シャ) sha	しゅ (シュ) shu	しょ (ショ) sho
ちゃ (チャ) cha	ちゅ (チュ) chu	ちょ (チョ) cho
にゃ (ニヤ) nya	にゅ (ニユ) nyu	にょ (ニョ) nyo
ひゃ (ヒヤ) hya	ひゅ (ヒユ) hyu	ひょ (ヒョ) hyo
みゃ (ミヤ) mya	みゅ (ミユ) myu	みょ (ミョ) myo
りゃ (リヤ) rya	りゅ (リュ) ryu	りょ (リョ) ryo
ぎゃ (ギヤ) gya	ぎゅ (ギユ) gyu	ぎょ (ギョ) gyo
じゃ (ジャ) ja	じゅ (ジュ) ju	じょ (ジョ) jo
びゃ (ビヤ) bya	びゅ (ビユ) byu	びょ (ビョ) byo
ぴゃ (ピヤ) pya	ぴゅ (ピユ) pyu	ぴょ (ピョ) pyo
ん (ン) n	を (ヲ) wo	

Partikel は ha ditulis sebagai /wa/

Partikel へ he ditulis sebagai /e/

Bunyi panjang hiragana /a/ ditulis sebagai /aa/

Bunyi panjang hiragana /i/ ditulis sebagai /ii/

Bunyi panjang hiragana /u/ ditulis sebagai /uu/

Bunyi panjang hiragana /e/ ditulis sebagai /ee/

Bunyi panjang hiragana /o/ ditulis sebagai /oo/

Huruf mati rangkap ditulis つ・ッ (tsu kecil)

Bunyi panjang katakana ditulis sebagai [ー]



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Bahasa itu pada dasarnya adalah bunyi, dan manusia sudah menggunakan bahasa lisan sejak mereka masih kecil, jadi manusia lebih dahulu belajar berbicara sebelum belajar menulis. Di dunia ini banyak orang yang bisa berbahasa lisan, tetapi tidak dapat menuliskannya. Jadi bahasa itu pada dasarnya adalah bahasa lisan (berbicara), adapun menulis adalah bentuk bahasa kedua. Dengan kata lain ucapan dan tulisan itu merupakan suatu lambang bahasa.

Menurut Sutedi (2009, hal.2) bahasa merupakan sarana yang dirancang untuk mentransfer sesuatu ide, pikiran, hasrat dan keinginan kepada orang lain. Peran bahasa sangat signifikan dalam membangun suatu komunikasi sesama manusia, pada era global dewasa ini komunikasi mampu membangun suatu jaringan interaksi yang meng-global sampai ke manca negara, jadi mempelajari satu bahasa saja kurang cukup untuk menjalani hidup di jaman global saat ini. Di Indonesia belajar bahasa asing adalah salah satu prioritas utama untuk mengejar ketertinggalan suatu sumber daya manusia di jaman global ini, salah satu bahasa asing yang banyak diterapkan dalam pembelajaran di sekolah-sekolah Indonesia adalah bahasa Jepang.

Bahasa Jepang adalah bahasa yang mungkin sudah tidak asing lagi bagi masyarakat di Indonesia, dan merupakan salah satu bahasa yang diminati oleh kalangan remaja yang menyukai komik, anime atau drama Jepang. Bagi para pelajar untuk menguasai bahasa Jepang diperlukan pemahaman tentang aspek-aspek pada bahasa Jepang yaitu ; menulis, membaca, menyimak dan berbicara, Dalam bahasa Jepang masing-masing disebut *kaku noryoku*, *yomu noryoku*, *kiku noryoku*, *hanasu noryoku* (書く能力、読む能力、聞く能力、話す能力).

Menurut Shinmura (dalam Sudjianto & Dahidi, 2004, hlm. 1) ciri-ciri bahasa Jepang antara lain yaitu memiliki silabel terbuka, memiliki stuktur yang menempatkan verba di akhir kalimat, memiliki ragam bahasa hormat, dan sebagainya. Untuk lebih jelasnya Sudjianto & Dahidi dalam bukunya yang berjudul “*Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*” menjelaskan mengenai karakteristik bahasa Jepang “Dilihat dari aspek-aspek kebahasaannya bahasa Jepang memiliki karakteristik tertentu yang dapat kita amati mulai dari huruf yang dipakainya, kosakata, sistem pengucapan, gramatika dan ragam bahasanya” (2012, hlm. 14). Memahami keempat aspek pada bahasa Jepang saja masih belum memumpuni. Dalam belajar bahasa Jepang diperlukan penguasaan kosa kata yang banyak agar mampu berkomunikasi dengan fasih.

Namun menguasai kosakata bahasa Jepang bukanlah perkara yang mudah, karena siswa harus siap menghafal kosakata yang sangat banyak. Bahasa Jepang pada umumnya mulai diterapkan pada siswa SMA/SMK sederajat. Dan banyaknya lembaga lembaga yang menyelenggarakan Pendidikan bahasa Jepang, bahasa Jepang tergolong salah satu bahasa Asing yang banyak dipelajari masyarakat Indonesia. Pendidikan bahasa Jepang berkembang melalui kurun waktu panjang dan telah berkembang cukup dinamis, namun dibanding perkembangan di negara lain, pendidikan bahasa Jepang secara kualitas, masih ketinggalan. Padahal seharusnya pendidikan bahasa Jepang di Indonesia sudah lebih maju dari negara lain yang tergolong baru mengembangkan bahasa Jepang, hal ini dikarenakan kurangnya antusias dan motivasi siswa karena pada awal pembelajaran terkesan kurang menarik.

Tanpa adanya keinginan untuk belajar dengan baik, permasalahan dalam belajar akan muncul seperti mudah lupa mengingat kosa kata yang telah di pelajari dan keadaan itu akan menghambat proses pembelajaran, penghambatan proses pembelajaran itu terjadikarena semakin menumpuknya kosakata yang di pelajari dan kurangnya daya ingat yang baik. Keadaan ini secara tidak langsung akan membuat seorang siswa merasa jenuh, kurang bersemangat dan tidak fokus di dalam kelas sehingga proses pembelajaran menjadi tidak kondusif.

Keberlanjutan permasalahan ini menjadi perhatian besar bagi pengajar. Oleh karena itu, pengajar harus mencari sebuah strategi belajar yang menarik untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Salah satunya adalah dengan menggunakan sebuah media permainan. Pendapat ini ditegaskan oleh Freud dan Erickson (Santrock, 2007), media permainan adalah sebuah instrumen pembelajaran yang mempermudah proses pembelajaran dengan mengajak siswa bermain secara emosional untuk menyelesaikan sebuah masalah. Media permainan ini akan membuat suasana kelas tidak monoton dan akan membangkitkan minat siswa untuk belajar memahami kosakata dengan baik, sehingga pengajar akan lebih mudah untuk menyampaikan materi belajar.

Untuk mengatasi dan memecahkan permasalahan tersebut penulis tertarik untuk menguji cobakan media permainan *puzzle*. Media ini ingin mengajak siswa agar memiliki ketertarikan dan menjadikan keseruan di dalam kelas supaya belajar bahasa Jepang menjadi mudah dan tidak membosankan. Konsep dasar permainan ini adalah mencocokkan dan menjodohkan pecahan-pecahan gambar sehingga membentuk sebuah gambar aslinya.

Berikut adalah gambaran media permainan *puzzle*. Menurut Suyatno (2005:53-54), *puzzle* merupakan salah satu bentuk permainan yang dilakukan dengan cara merangkai atau menggabungkan potongan-potongan gambar hingga terbentuk gambar yang utuh. media permainan *Puzzle* ini bermanfaat melatih otak untuk berfikir dengan baik. Permainan ini membutuhkan kertas yang bergambar yang ada tanda baca kosa kata kemudian gambar *puzzle* ini bisa di bongkar pasang sehingga saat proses pembelajaran gambar *puzzle* ini dipecah sesuai sketsa yang telah ditentukan kemudian di rangkai kembali tanpa membuat perubahan pada gambar aslinya.

Permainan ini menggunakan sistem berkelompok dan kompetisi, Dengan menggunakan sistem kompetisi siswa menjadi termotivasi, bersemangat dan berperan aktif dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Jepang. Pada permainan ini siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4-5 orang, kemudian setiap kelompok di berikan 5 buah gambar yang telah dipecah oleh

peneliti. Karena media permainan *puzzle* dilakukan secara berkelompok secara tidak langsung siswa dituntut untuk bekerja sama dan bertanggung jawab.

Pemilihan teknik permainan ini sebagai media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Berdasarkan latar belakang yang penulis tuliskan di atas, maka dalam penelitian ini, penulis ingin mengangkat judul **“Pengaruh Media Permainan *Puzzle* Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang siswa SMK Kabupaten Malang”**.

1.2 Rumusan dan batasan masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh media permainan *puzzle* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang?
2. Bagaimanakah respon siswa terhadap penggunaan media permainan *puzzle* dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang?

Agar penelitian ini tidak meluas, maka ruang lingkup pada penelitian ini di batasi sebagai berikut :

- 1) Tingkat pengaruh media permainan *puzzle* dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Jepang.
- 2) Respon yang dihasilkan siswa dalam pembelajaran setelah di terapkannya media permainan *puzzle*.

1.3 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- 1) Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran kosa kata bahasa Jepang setelah diterapkannya media permainan *puzzle*.
- 2) Untuk mengetahui respon Pembelajar terhadap media permainan *puzzle*.

1.4 Manfaat penelitian

Secara Teoritis :

1. Diharapkan dapat memberikan penjelasan tentang efektifitas penggunaan media permainan *puzzle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
2. Masukan bagi pengembang ilmu pengetahuan khususnya dalam lingkup pengajaran bahasa Jepang.

Secara praktis :

a. Guru

Dapat digunakan sebagai bahan masukan dalam menerapkan media yang lebih tepat dan menarik untuk meningkatkan penguasaan belajar bahasa Jepang

b. Bagi Peneliti lain

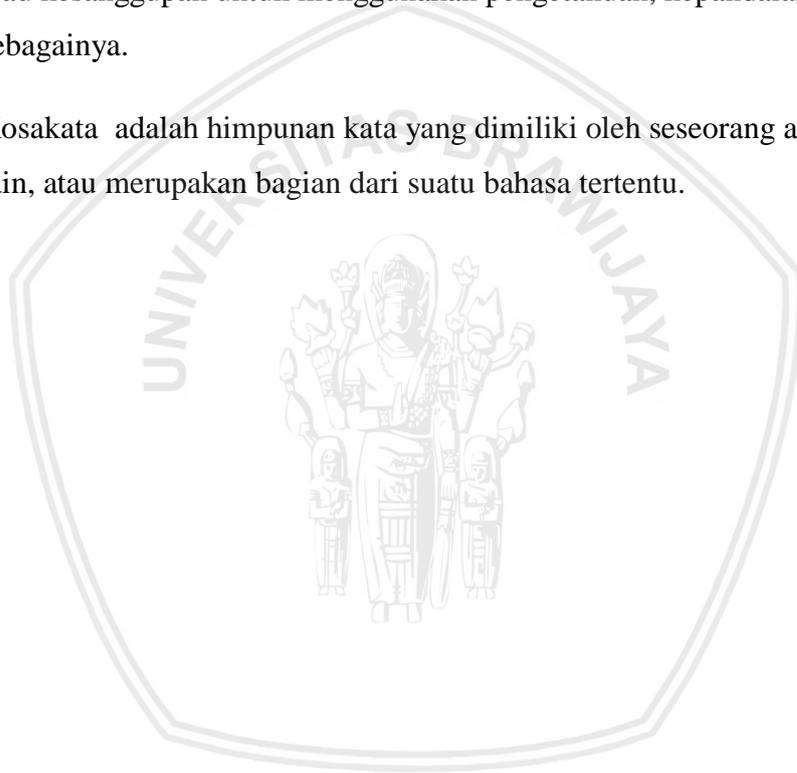
Dapat dijadikan referensi dalam melaksanakan penelitian yang sama.

1.5 Definisi Oprasional

Berikut adalah beberapa pengertian-pengertian penting yang memerlukan pengkhususan sehingga tidak terjadi kesalahan dalam memahami beberapa konsep dasar yang penulis gunakan dalam penelitian ini.

1. Menurut Madya Kasihadi (1985,hal.54) Efektifitas adalah keadaan yang menggambarkansebeberapa besar yang direncanakan dapat tercapai, semakin tinggi yang dicapai semakin efektif juga kegiatan tersebut.
2. Media menurut Gerlach dan Ely (1971) pada buku Azhar Arsyad menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah sebuah kondisi yang membuat seseorang mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap.
3. Permainan adalah setiap konteks antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Permainan dapat menjadi sumber belajar atau media belajar apabila permainan tersebut bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran.

4. Media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. (Patmonodewo , 2010: 19)
5. Peningkatan adalah penambahan keterampilan dan kemampuan agar menjadi lebih baik. Selain itu, peningkatan juga memiliki arti pencapaian dalam proses, ukuran, sifat, hubungan dan sebagainya.
6. Penguasaan menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah pemahaman atau kesanggupan untuk menggunakan pengetahuan, kepandaian dan sebagainya.
7. Kosakata adalah himpunan kata yang dimiliki oleh seseorang atau entitas lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata dasar efektif. Dalam kamus bahasa Indonesia, kata efektif mempunyai arti efek, pengaruh atau akibat. Maka efektivitas bisa diartikan seberapa tingkat besar keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Berarti efektifitas adalah suatu hal yang memberikan pengaruh pada tujuan tertentu. Kemudian lebih ditegaskan lagi oleh Madya Kasihadi (1985, hal.54) bahwa efektifitas adalah keadaan yang menunjukkan sejauh mana apa yang direncanakan dapat tercapai, semakin banyak rencana yang dapat dicapai semakin efektif pada kegiatan tersebut. Jadi efektifitas pada pembelajaran adalah suatu usaha, sejauh mana usaha dalam pembelajaran dengan menggunakan alat bantu media dalam pencapaian suatu tujuan yang telah direncanakan.

Kemudian kajian efektifitas tersebut akan menjadi sebuah dasar yang penulis gunakan sebagai indikator keberhasilan dari pengembangan media pembelajaran. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas dari sebuah permainan sederhana dalam keefektifannya memberi pengaruh pembelajaran yang akan diberikan pada siswa dengan menggunakan media permainan *puzzle* terhadap kemampuan siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata.

2.2 Metode Pembelajaran

Ahmad Rohani (1997 : 57) metode pembelajaran adalah suatu pengetahuan mengenai cara – cara mengajar yang diperlukan oleh guru atau insruktur. Dari unsur kebahasaan metode berakar dari dua kata, yaitu meta dan hodos. Meta bermakna ‘melalui’ dan hodos berarti jalan. Sehingga metode adalah cara atau jalan yang harus ditempuh untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan ada juga mengartikan jika metode adalah suatu medium untuk mendapatkan, mengungkap, dan merancang

data yang diperlukan bagi pengembangan disiplin tertentu. Mudahnya metode adalah jalan untuk mencapai tujuan.

Metode pada umumnya adalah cara yang ditujukan untuk membimbing agar menghasilkan suatu karakter yang di inginkan. Dalam pembelajaran disekolah dibutuhkan suatu metode pembelajaran. Metode pembelajaran menekankan pada proses belajar mengajar guru dengan siswa secara aktif dalam upaya memperoleh kemampuan hasil belajar yang optimal. Guru seharusnya memikirkan bagaimana cara (metode) yang membuat siswa dapat belajar secara optimal. Belajar secara optimal dapat dicapai jika siswa aktif di bawah pengajaran seorang guru yang aktif pula. Jadi untuk melaksanakan proses pembelajaran suatu materi pembelajaran perlu difikirkan metode pembelajaran yang tepat. Dalam pembelajaran juga di butuhkan suatu media untuk mempermudah guru dalam proses belajar mengajar di dalam kelas, membangkitkan motivasi belajar siswa agar cepat memahami apa yang telah disampaikan oleh guru atau pengajar.

Berikut ini adalah beberapa metode pembelajaran yang sering sekali digunakan dalam kegiatan belajar mengajar menurut Hamdani (2011: 264), di antaranya adalah:

1. Metode belajar kelompok

Metode belajar kelompok adalah suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan menyuruh siswa untuk berkumpul atau berkelompok, kemudian saling bekerja sama dalam memecahkan suatu masalah atau mengerjakan tugas tertentu untuk mencapai tujuan pengajaran.

2. Metode Eksperimen Metode eksperimen adalah salah satu cara mengajar siswa untuk melakukan uji coba ataupun mengadakan pengamatan, kemudian menyampaikan hasil pengamatan di akhir proses pembelajaran yang nantinya akan di evaluasi oleh guru.

3. Metode Ceramah Metode ceramah adalah suatu cara mengajar dimana penyajian materi dilakukan melalui penuturan dan penerangan lisan dari guru kepada siswa. Metode ini adalah metode yang paling tradisional dan telah lama bahkan hingga saat ini masih dilaksanakan oleh para guru.

4. Metode Diskusi Metode diskusi adalah suatu cara mengajar dengan memberikan penugasan bahan pelajaran melalui wahana tukar pendapat dan tukar informasi berdasar pengetahuan dan pengalaman yang telah diperoleh dengan tujuan memecahkan suatu masalah.
5. Metode latihan (*drill*) Metode latihan atau bisa disebut metode *drill* adalah metode yang dilakukan dengan cara mengajarkan siswa untuk melaksanakan kegiatan latihan secara berulang-ulang sehingga siswa memiliki ketegasan atau keterampilan yang lebih tinggi.
6. Metode Tanya Jawab Metode tanya jawab adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran yang dilakukan melalui berbagai bentuk pertanyaan yang diberikan oleh pengajar kepada siswa maupun sebaliknya.
7. Metode Permainan Metode permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan yang dilakukan individu maupun kelompok, seperti teka-teki atau kartu bergambar yang dibuat guru.
8. Metode *computer assisted learning* (CAL) Metode *computer assisted learning* atau dapat disingkat menjadi CAL adalah suatu metode yang digunakan untuk kegiatan belajar yang berstruktur dimana siswa diminta untuk dapat memecahkan sebuah masalah atau mencari jawaban dengan cara menggunakan komputer yang nantinya akan langsung diproses secara elektronik.

Dan dari beberapa jenis metode pembelajaran yang dijelaskan, peneliti akan menggunakan metode permainan, yaitu permainan *puzzle* yang nantinya akan digunakan saat melakukan penelitian terhadap siswa kelas XII multimedia SMK Diponegoro Tumpang.

2.3 Media pembelajaran

Media adalah suatu alat atau sarana yang di gunakan dalam melakukan sesuatu untuk mencapai kriteria tertentu. Menurut Kemp dan Dayton (1985: 28) ada beberapa kontribusi media dalam pendidikan yaitu :

- a. Mentransfer ide dalam pembelajaran lebih efektif.
- b. Pembelajaran menjadi tidak membosankan.
- c. Pembelajaran jauh dari kebosanan.

- d. Waktu pembelajaran menjadi efisien.
- e. Kualitas belajar dalam kelas dapat mencapai maksimal.
- f. Proses pembelajaran menjadi flexible tidak tergantung dari pada waktu, tempat dan keadaan tertentu.
- g. Peran guru menjadi terdorong menjadi lebih inovatif.

Berdasarkan beberapa hal diatas media sangat berpengaruh positif dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Maka disini penulis mengharapkan media yang ingin di terapkan ini akan memberikan pengaruh positif, memberikan motivasi agar siswa semangat dalam belajar dan mempermudah pengajar atau guru untuk menyampaikan ilmu yang akan disampaikan kepada siswanya. Sedangkan pembelajaran menurut Aunurrahman (2010:34) Pembelajaran adalah serangkaian peristiwa yang dirancang, dan disusun demikian rupa untuk mendukung dan memengaruhi terjadinya proses belajar yang bersifat internal. Pembelajaran berupaya mengubah *input* peserta didik yang belum terdidik menjadi yang terdidik, peserta didik yang belum memiliki pengetahuan tentang sesuatu menjadi peserta didik yang memiliki pengetahuan.

Dari kesimpulan diatas media pembelajaran adalah suatu sarana yang telah disusun dan diterapkan oleh pengajar atau guru kepada siswanya dalam proses belajar mengajar yang bertujuan yakni siswa dapat mudah memahami apa yang telah di sampaikan oleh pengajar atau guru tersebut.

Media pembelajaran dalam dunia pendidikan sangat penting, karena pendidikan akan menghasilkan output berkualitas jika proses mengajarnya memiliki sebuah inovasi dalam pembelajaran. Sebuah hasil dari proses tentunya akan terlihat oleh cara dan metode. Menurut Azhar Arshad (2014), menyatakan ada tiga jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru di sekolah, yaitu:

1. **Media visual**

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan.

2. **Media audio**

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar dan jenisnya.

3. **Media audio visual**

Media audio visual adalah kombinasi dari media audio dan media audio visual atau media pandang dengar.

Sehingga secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media pembelajaran dapat dikreterikan sebagai media yang baik apabila memenuhi beberapa aspek berikut (Azhar Arsyad, 2014, hal.70-71) adalah:

- 1) Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan audio visual).
- 2) Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan kegiatan fisik).
- 3) Kemampuan mengakomodasi umpan balik.
- 4) Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes. Misalnya, untuk melibatkan tujuan pembelajaran yang menyangkut penghafalan.

Selain empat hal utama di atas, kriteria media yang baik juga memiliki prinsip-prinsip psikologis yang perlu dipertimbangkan. yaitu :

- a. Motivasi : proses pembelajaran dengan media mampu melahirkan minat dengan perlakuan yang memotivasi dari informasi yang terkandung dalam media pembelajaran.

- b. Perbedaan individual : faktor-faktor seperti kemampuan inteligensi, tingkat pendidikan, kepribadian, dan gaya belajar serta kesiapan siswa juga menjadi pertimbangan transfer informasi dari media yang mampu menjangkau perbedaan tersebut.
- c. Tujuan Pembelajaran : mengaflikasikan media memberikan dorongan untuk berhasil dalam proses pembelajaran.
- d. Emosi : pembelajaran dapat melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan dan mampu bertahan. Oleh karena itu, perhatian khusus harus ditujukan kepada elemen-elemen rancangan media jika hasil yang diinginkan berkaitan dengan pengetahuan dan sikap.
- e. Partisipasi : pembelajaran memberikan waktu dalam untuk keterlibatan mental atau fisik secara aktif kepada siswa.
- f. Umpan balik : hasil belajar dapat meningkatkan apabila secara berkala siswa diinformasikan kemajuan belajarnya.
- g. Penguatan : dapat membangun kepercayaan diri, dan secara positif mempengaruhi perilaku di masa-masa yang akan datang.

Dari beberapa kajian yang memaparkan tentang kriteria media pembelajaran diatas. Bahwa perancangan media pembelajaran mempunyai prinsip-prinsip yang harus dipatuhi agar mampu membawa keberhasilan dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

2.4 Permainan

Santrok (2002: 274-275) Dalam permainan terdapat lima macam jenis permainan, yaitu permainan praktis, permainan simbolis, permainan sosial, permainan konstruktif, permainan games.

a) Permainan praktis

Permainan praktis adalah perilaku yang diperlihatkan oleh bayi untuk memperoleh kenikmatan dari melatih perkembangan skema atau sensori motor

mereka. Permainan Praktis berisi pengulangan perilaku ketika keterampilan-keterampilan baru yang sedang dipelajari.

b) Permainan simbolis

Permainan Pura-pura atau simbolis adalah permainan dimana anak belajar mentransformasikan benda-benda dengan menggantikan benda itu dengan benda lain dan menganggap benda tersebut seperti benda yang digantikannya.

c) Permainan Sosial

Permainan Sosial ialah permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan teman - teman sebayanya.

d) Permainan konstruktif

Permainan Konstruktif mengkombinasikan kegiatan sensorimotor/praktis yang berulang dengan representasi gagasan-gagasan simbolis.

e) Permainan games

Games adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan dan kesenangan yang melibatkan aturan dan seringkali kompetisi dengan satu orang atau lebih.

Dari beberapa hal diatas, Penulis ingin menerapkan suatu media dalam pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan permainan games berupapuzzle yang nantinya diharapkan bisa membuat siswa menjadi lebih akrab dan kompak dengan tim atau kelompoknya serta melatih konsentrasi siswa dan juga menjadikan suasana didalam kelas lebih seru, tidak membosankan.

2.5 Permainan Puzzle

Menurut Patmonodewo (Misbach, Muzamil, 2010) kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan cara bongkar pasang.*Puzzle* merupakan permainan yang memudahkan anak secara bertahap untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah, dan untuk mengetahui tempat-tempat permainan yang sesuai serta mengajarkan anak untuk bertindak cermat. Dengan *puzzled* diharapkan dapat melatih anak untuk mengingat-ingat, berimajinasi dan menyimpulkan.

Puzzle memiliki berbagai jenis diantaranya :

a. Logic puzzle

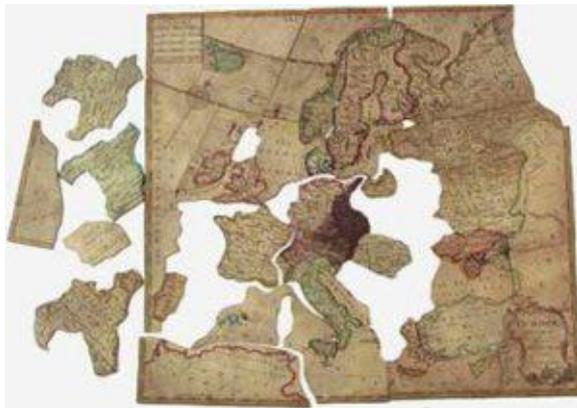
Logic *puzzle* Logic *puzzle* adalah *puzzle* yang menggunakan logika. Mainan ini bermanfaat untuk mengenalkan angka. Selain itu anak dapat melatih kemampuan berpikir logisnya dengan menyusun angka sesuai urutannya. Selain itu *puzzle* ini bermanfaat untuk melatih koordinasi mata dengan tangan, melatih motorik halus serta menstimulus kerja otak.

	Anahi	Bryant	Jadyn	Lauren	Nikolas	american	colby-jack	feta	monterrey jack	provologne
1937	X									
1946	X									
1961	X		X							
1971	X	●	X	X	X					
1975	X									
champagne										
merlot										
pinot noir										
port										
zinfandel										

Gambar 1. Logic puzzle (<http://www.omochatoys.com/mainan-edukatif/496-puzzle.html>)

b. Jigsaw puzzle

Jigsaw *puzzle* Jigsaw *puzzle* adalah *puzzle* yang merupakan kepingan-kepingan. *Puzzle* ini dinamakan jigsaw karena alat untuk memotong menjadi keping disebut jigsaw. Jigsaw *puzzle* pertama kali diproduksi tahun 1766 oleh John Spilbury seorang ahli pembuat peta. Jigsaw *puzzle* merupakan teka-teki yang dibuat dari sebuah gambar yang dipotong-potong dengan desain khusus dan dapat disambung-sambung kembali menjadi gambar yang utuh. Jigsaw *puzzle* sangat menarik bagi siswa dan dapat membantu kreativitas, selain itu jigsaw *puzzle* juga memberikan pengalaman edukatif pada semua usia



Gambar2.Jigsawpuzzle(<http://www.omochatoys.com/mainanedukatif/496-puzzle.html>)

Berdasarkan pengertian dan fungsi tentang media *puzzle* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan otak anak atau siswa, permainan ini dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya agar membentuk suatu karakter yang sesuai dengan karakter aslinya. *Puzzle* yang digunakan peneliti sebagai media pembelajaran di kelas adalah Jigsaw *puzzle*, karena Jigsaw *puzzle* merupakan *puzzle* yang cukup familiar bagi orang Indonesia dan juga sudah mudah dijumpai. Diharapkan dengan penggunaan media tersebut dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam belajar bahasa Jepang.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *jigsawpuzzle* sebagai media dalam pembelajaran pada siswa kelas XII multimedia SMK Diponegoro tumpang dan mencoba untuk mengetahui efektifitas penggunaan *jigsawpuzzle* dalam pembelajaran bahasa Jepang. Dalam pelaksanaannya, siswa memainkan permainan *puzzle* dengan cara berkelompok.. Menurut Artikata.com, *jigsawpuzzle* adalah *puzzle* yang mengharuskan untuk memasang kembali gambar yang telah dipasang pada papan *puzzle*, dan yang sudah dipotong – potong. *Jigsaw puzzle* juga dapat diartikan sebagai permainan teka-teki menyusun suatu gambar yang acak sehingga terbentuk suatu gambar yang utuh. Dari keterangan tentang media diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media *puzzle* merupakan salah satu media yang menarik dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran disekolah.

Jigsawpuzzle memiliki beberapa manfaat, yaitu:

1. *Jigsaw puzzle* membantu meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan juga penalaran.
2. Mengerjakan *jigsaw puzzle* juga meningkatkan kemampuan motorik dan meningkatkan fungsi otak.
3. Menyambung-nyambung keping *jigsaw puzzle* membentuk gambar yang utuh membantu meningkatkan koordinasi mata.
4. *Jigsaw puzzle* membuat pikiran menjadi aktif dan awas.

2.6 Kosakata

Kosakata menjadi sebuah kerangka mendasar dalam belajar sebuah bahasa. Untuk menjadi penutur bahasa yang baik dan fasih kosakata menjadi sebuah syarat dasar yang tidak bisa dipisahkan dalam belajar bahasa. Rahayu (1999 hal.6) menyatakan bahwa “kosakata adalah keseluruhan kata atau perbendaharaan kata atau istilah yang mengacu pada konsep-konsep tertentu yang dimiliki oleh seseorang atau suatu bahasa dalam suatu lingkungan. Bahasa Jepang, bahasa memiliki beragam jenis kosakata. Kemudian ragam tersebut tergantung dengan cara, standar, dan dari sudut apa kosakata tersebut dipandang. Misalnya dilihat dari kelas katanya, Murakami menjelaskan bahwa terdapat 10 kelas kata bahasa Jepang adalah :

- a) *Doushi* Kata kerja digunakan untuk menyatakan adanya aktivitas, perubahan, keadaan, maupun keberadaan.
- b) *Keiyoushi* Adalah kata sifat yang memiliki dua jenis yaitu berakhiran huruf “i” dan “na” disetiap kata. Kata ini bisa berperan sebagai predikat maupun kata keterangan.
- c) *Meishi* adalah kata yang menunjukkan benda, orang, peristiwa, dan lain - lain. Kata benda merupakan satu-satunya *Taigen* dalam kelas kata bahasa Jepang. *Taigen* adalah kata yang berdiri sendiri dan tidak bisa mengalami konjugasi.
- d) *Rentaishi* adalah kata penjelas atau disebut juga *Prenomina* adalah sebuah kata yang berfungsi untuk menjelaskan kata benda setelahnya.

- e) *Fukushi* adalah kata yang berfungsi untuk menerangkan dan memberikan nuansa kepada jenis kata lainnya
- f) *Kandoushi* adalah Interjeksi dalam bahasa Jepang adalah kata yang cukup berperan dalam sebuah kalimat.
- g) *Setsuzokushi*, Kata sambung atau disebut juga *Konjungsi*, merupakan kata yang berperan sebagai kata yang menghubungkan antar kalimat.
- h) *Jodoushi* adalah salahsatu kelas kata yang juga berperan untuk membuat kalimat yang sempurna.
- i) *Joshi* adalah Partikel dalam bahasa Jepang, berperan penting dalam pembuatan kalimat. Karena fungsi partikel adalah sebagai penanda dan penunjuk hubungan sebuah kata.

Dalam proses pembelajaran kosakata dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu kosakata aktif, kosakata pasif, dan kosakata potensial. Yaitu seseorang dikatakan memiliki kosakata aktif apabila ia dapat menggungkannya untuk memproduksi kata - kata yang diucapkan lisan dan tulisan secara tepat dan benar. Sedangkan kosakata pasif yaitu sekumpulan kata-kata yang dimiliki seseorang yang hanya ia pahami maknanya namun ia tidak bisa memanfaatkannya untuk memproduksi ujaran. Adapun kosakata potensial yaitu semua kata turunan atau kata majemuk yang baru bagi seseorang, namun ia dapat menemukan maknanya berdasarkan kata dasar dan pola pembentukannya.

Dari penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa para pembelajar bahasa, khususnya bahasa asing penting sekali untuk menguasai ketiga jenis kosakata tersebut, karena keterampilan berbahasa seseorang sangatlah dipengaruhi oleh banyaknya kosakata yang telah dikuasainya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Tarigan (2011, hlm. 2) bahwa kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya, semakin kaya kosakata yang dimiliki, semain besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa. Pada penelitian ini penulis ingin menerapkan media permainan *puzzle* dalam pembelajaran kosa kata bahasa Jepang yang konkret.

2.7 Langkah – Langkah Penggunaan Media Puzzle

Puzzle adalah cara yang baik untuk menguji kemampuan dalam mengamati dan merespon kerja otak kiri siswa saat mereka belajar mengenai kosakata bahasa Jepang. Permainan ini menggunakan *puzzle* atau kertas bergambar yang bertanda baca kosa kata bahasa Jepang yang bisa di bongkar pasang, *puzzlenantinya* akan menjadi acuan untuk membantu menghafal kosakata bahasa Jepang. Kemudian ada beberapa langkah-langkah pembelajaran dengan permainan *puzzle*.

1. Siapkan beberapa *puzzle* dengan gambar atau karakter sesuai kosakata yang akan dipelajari.
2. Siswa berkumpul di dalam kelas dan membentuk beberapa kelompok.
3. setiap kelompok akan diberi 5 buah *puzzleyang* telah dibongkar atau di uraikan.
4. Saat permainan ini berlangsung guru memberikan waktu batasan untuk menjodohkan gambar.
5. Selanjutnya dalam permainan ini guru menjadi juri yang akan menilai kelompok yang selesai lebih dahulu.
6. Setiap kelompok yang mampu menjodohkan gambar dan kosakata dengan benar akan mendapat satu point. Sedangkan yang salah memasangkan gambar tidak mendapatkan poin.
7. Kemudian pemenang permainan adalah yang mampu memasangkan puzzle dengan cepat dan benar sesuai kosakatanya dengan perolehan poin yang banyak.



Contoh gambar media permainan puzzle

Gambar di atas adalah salah satu contoh media permainan *puzzle* yang akan di gunakan dalam pembelajaran kosa kata bahasa Jepang. pada contoh *puzzle* terdapat sebuah gambar jam dan tulisan bahasa Jepang tokei (とけい) yang berarti jam.

2.8 Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata memiliki sebuah peranan penting dalam kehidupan seseorang, khususnya di dalam bidang komunikasi karena dengan penguasaan kosakata yang baik, seseorang akan mampu berbahasa dengan lebih baik dan lancar pula. Sama seperti pendapat yang dikemukakan oleh Hastuti (1992: 24), bahwa penguasaan kosakata itu penting agar peserta didik dapat memahami kata maupun istilah serta mampu menggunakannya di dalam tindak berbahasa, baik itu berbicara, menyimak, membaca, ataupun menulis.

Asano Yuriko (dalam Sudjianto dan Dahidi 2004: 97), mengatakan tujuan akhir pembelajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasan dengan menggunakan bahasa Jepang yang baik dengan cara lisan maupun tulisan dimana salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan kosakata, sehingga dapat dikatakan bahwa penguasaan kosakata

itu penting sehingga peserta didik mampu memahami kata atau istilah dan mampu menggunakannya dalam tindak berbahasa, baik itu menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata adalah suatu elemen yang penting karena dengan baiknya pemahaman seseorang dalam kosakata maka semakin baik pula penggunaannya dalam tindak berbahasa, baik itu menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis.

Menurut Soepardjo (2012: 127), kosakata Bahasa Jepang sendiri terdiri dari beberapa kategori atau kelas kata, yaitu:

1. Kata kerja (動詞, *doushi*) Kata kerja adalah kata yang menggambarkan suatu proses, perubahan, atau keadaan yang bukan merupakan kata sifat. Berfungsi sebagai predikat dalam tata bahasa. Contohnya: かえります、かきます、みます dan lain sebagainya.
2. Kata sifat (形容詞, *keiyoushi*) Kata sifat ini dikelompokkan menjadi dua dalam bahasa Jepang, yaitu I-Keiyoushi (kata sifat berakhiran -i) dan Na-Keiyoushi (kata sifat berakhiran -na). Contohnya: たのし (い) , 打つくし (い) 、 ひま (な) 、 しずか (な) dan lain-lain.
3. Kata benda (名詞, *meishi*) Kata benda adalah kata yang menyatakan orang, benda, peristiwa, dan lainnya. Contohnya: かばん、ふく、はは、 dan lain-lain.
4. Pengganti kata tunjuk (連体詞, *rentaishi*) Pengganti kata tunjuk adalah kata yang dapat berdiri sendiri dan memiliki sifat untuk menerangkan nomina. Contohnya: これ、それ、あれ dan lain-lain.
5. Kata keterangan (副詞, *fukushi*) Kata keterangan adalah kata yang menerangkan kata kerja, kata sifat, kata benda, dan kelas kata lainnya. Contohnya: すこし、たいへん、 dan lain-lain.
6. Kata seru (感動詞, *kandoushi*) Kata seru biasanya digunakan untuk mengungkapkan perasaan batin. Kata yang tidak mengalami konjungsi. Contohnya: あら、さあ、まあ、 dan lain-lain.

7. Kata penghubung (接続詞, *setsuzokushi*) Kata penghubung ini berfungsi sebagai penghubung klausa. Contohnya: ~と、~から、~が、 dan lain-lain.
8. Partikel (助詞, *joshi*) Partikel berfungsi sebagai penjelas kosakata sebelumnya. Contohnya: は、へ、に、 dan lain-lain.

Berdasarkan teori yang sudah disebutkan diatas, untuk penelitian ini menggunakan kosakata bentuk *meisshi*(kata benda). Berikut kosakata yang akan digunakan :

Tabel 2.1 Daftar Kosakata

No	Kosakata		Arti
1	りょうり	<i>Ryouri</i>	Memasak
2	サッカー	<i>Sakka</i>	Sepak bola
3	おどり	<i>Odori</i>	Menari
4	ほん	<i>Hon</i>	Buku
5	おかね	<i>Okane</i>	Uang
6	え	<i>E</i>	Gambar
7	がっこう	<i>Gakkou</i>	Sekolah
8	ざっし	<i>Zasshi</i>	Majalah
9	テレビ	<i>Terebi</i>	Televisi
10	うたう	<i>Utau</i>	Menyanyi
11	テニス	<i>Tenisu</i>	Tenis
12	ギター	<i>Gitaa</i>	Gitar
13	でんわ	<i>Denwa</i>	Telepon
14	さんぽする	<i>Sanpo suru</i>	Jalan - jalan
15	くだもの	<i>Kudamono</i>	Buah – buahan
16	パン	<i>Pan</i>	Roti
17	ビデオ	<i>Bideo</i>	Video

18	べんきょう	<i>Benkyou</i>	Belajar
19	カラテ	<i>Karate</i>	Karate
20	たばこう	<i>Tabakou</i>	Rokok
21	かさ	<i>Kasa</i>	Payung
22	せんせい	<i>Sensei</i>	Guru
23	はな	<i>Hana</i>	Bunga
24	ゴルフ	<i>Gorufu</i>	Golf
25	あたま	<i>Atama</i>	Kepala
26	くるま	<i>Kuruma</i>	Mobil
27	えんぴつ	<i>Enpitsu</i>	Dasi
28	かぞく	<i>Kazoku</i>	Keluarga

2.9 Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil akhir dari suatu kegiatan yang telah dilakukan oleh seseorang. Prestasi belajar seseorang dapat diketahui jika siswa tersebut telah melakukan sebuah tes dengan output berupa skor. Suryabrata (2006: 297) mengungkapkan bahwa nilai merupakan perumusan terakhir yang dapat diberikan oleh guru kepada siswa mengenai kemajuan atau prestasi belajar selama masa tertentu.

Kemudian Nawawi (1981: 100) menyatakan bahwa prestasi belajar digunakan sebagai tingkat keberhasilan murid untuk mempelajari materi pelajaran yang ada di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari melalui tes mengenai jumlah materi.

Sehingga dapat disimpulkan jika prestasi belajar adalah sebuah hasil yang akan diketahui ketika seseorang melakukan sebuah tes sebagai acuan tingkat keberhasilan siswa dalam suatu mata pelajaran. Terdapat kriteria penilaian terhadap prestasi belajar siswa. Kriteria prestasi belajar sendiri adalah penilaian kemampuan siswa yang dinilai menurut kemampuan

siswa, seperti kriteria penilaian yang diungkapkan oleh Sudjana (2001: 110) berikut ini:

Tabel 2.2 Kriteria Penilaian

No	Interval	Kriteria	Nilai huruf
1	91 - 100	Sangat baik	A
2	81 - 90	Baik	B
3	71 - 80	Cukup baik	C
4	61 - 70	Kurang baik	D
5	<60	Sangat kurang baik	E

2.10 Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang penggunaan media dalam pembelajaran kosa kata sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh Jenny ferdiani (2012), Universitas Pendidikan Indonesia. Judul penelitian “*Efektivitas pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan domikado*”. Sumber data penelitian ini adalah hasil tes siswa (*Pre-tes dan post-tes*) kelas X bahasa SMAN 2 Bandung. Metode penelitian ini adalah kuantitatif. Kemudian efektifitas permainan dalam meningkatkan hasil pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan tes dan angket. Dalam pengolahan data permainan ini mendapat hasil *pre-test* yaitu 17,77 dan setelah mendapat treatment menghasilkan rata-rata *post-test* 98,22. Sehingga dapat dikatakan media permainan tersebut berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran kosakata. Kemiripan dengan penelitian ini adalah menggunakan objek yang sama yaitu media permainan

Penelitian tentang penggunaan media permainan sebagai pembelajaran kosa kata telah dilakukan oleh Angga Wahyu Nugroho (2014), UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA dalam skripsinya yang berjudul “*efektivitas penggunaan media gambar puzzle dalam pembelajaran ketrampilan berbicara*”

bahasa Prancis siswa kelas XII SMKN 1 Bantul” sumber data penelitian ini menggunakan 2 hasil test siswa yaitu pre-test (tes kemampuan awal) dan post-test (tes kemampuan akhir). Metode penelitian ini adalah kuantitatif. Kemudian Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes keterampilan berbicara bahasa Prancis juga disertai kriteria penilaian tes. Pada penelitian ini difokuskan untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis. Dalam pengolahan data permainan ini mendapat nilai Hasil pre-test dari subjek berjumlah 31 diperoleh nilai tertinggi sebesar 11 yang diraih oleh 1 orang siswa dan nilai terendah sebesar 8 yang diraih oleh 8 orang siswa, mean sebesar 9,07, median sebesar 9, modus sebesar 9, dan standar deviasi sebesar 0,828. Kemudian setelah mendapatkan treatment Hasil dari pengukuran tes akhir (post-test) kelompok eksperimen dari subjek sebanyak 31 siswa, diperoleh skor tertinggi sebesar 13 yang diraih oleh 1 orang siswa, dan skor terendah sebesar 9 yang diraih oleh 6 orang siswa, mean sebesar 10,47, median sebesar 10,00, modus sebesar 10, dan standar deviasi sebesar 1,106. Dari hasil test tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan media *puzzle* membawa peningkatan dalam pembelajaran ketrampilan berbicara bahasa Prancis. Kesamaan dalam penelitian ini adalah penggunaan media permainan *puzzle* dalam pembelajaran.

Sedangkan dalam penelitian ini berjudul **“Pengaruh Media Permainan Puzzle Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang siswa SMK Kabupaten Malang”**. Pada penelitian ini menggunakan hasil test siswa kelas XII Multimedia (pre-test dan post-test). Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif. Penggunaan media permainan ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah penggunaan media yang digunakan dalam pembelajaran, dan penelitian ini difokuskan kepada penerapan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang sedangkan dalam penelitian terdahulu lebih fokus pada pembelajaran ketrampilan berbicara dalam berbicara bahasa perancis.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimen satu kelompok *pratest posttest* (*the one group pratest - posttest*). Dalam desain satu kelompok *pratest posttest* ini peneliti hanya mengadakan pengamatan langsung terhadap satu kelompok eksperimen sebagai subjek yang akan diberikan perlakuan dengan menggunakan media permainan *puzzle*. Oleh karena itu penelitian ini hanya menggunakan kelompok tunggal dan tidak menggunakan kelas pembandingan (Emzir, 2008: 96).

Tabel 3.1 Desain Penelitian Satu Kelompok *Pratest- Posttest*

O1	X	O2
-----------	----------	-----------

Keterangan :

O1 : *Pratest*

X : *Treatment* atau Perlakuan

O2 : *Posttest*

3.2. Populasi dan Sampel

3.2.1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek yang akan diteliti (Arikunto, 2010 :108). Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas XII SMK Diponegoro

Tumpang tahun ajaran 2018/2019 dengan jumlah populasi keseluruhan 134 siswa dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 3.2 Populasi Pembelajar Bahasa Jepang SMK Diponegoro Tumpang

Kelas	Jumlah siswa
XII MULTIMEDIA	20Siswa
XIITKJ	40 Siswa
XIIPERAWAT KESEHATAN	29 Siswa
XII TEKNIK SEPEDA MOTOR 1	22 Siswa
XII TEKNIK SEPEDA MOTOR 2	23 Siswa

3.2.2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang diteliti Riyanto (dalam Musfiqon, 2012: 90) sehingga dapat dikatakan jika sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah siswa SMK Diponegoro Tumpang kelas XII Multimedia tahun ajaran 2018/2019.

Namun terdapat norma umum yang dipakai dalam menentukan sampel yaitu jika jumlah populasi kurang dari 100 orang sebaiknya diteliti semua, sedangkan jika jumlah populasi melebihi 100 orang maka boleh dilakukan pengambilan sampel yaitu berkisar 20-30% dari total populasi (Musfiqon (2012: 91). Sehingga karena jumlah populasi adalah 134 siswa maka peneliti hanya akan mengambil 25% dari keseluruhan jumlah populasi yang ada dan setelah melakukan konsultasi dengan guru bahasa Jepang di SMK Diponegoro Tumpang, maka peneliti menentukan untuk menggunakan siswa kelas XIIMultimedia sebagai sampel penelitian dengan siswa sebanyak20siswa.

Teknik pemilihan sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling* yaitu sampel yang dipilih didasarkan pada adanya tujuan spesifik atau kriteria-kriteria permasalahan khusus dari penelitian yang akan dilakukan. Oleh karena itu pengambilan data akan dilakukan pada siswa kelas XII Multimediami ini dikarenakan masalah yang sudah dijelaskan pada latar belakang diatas yaitu

minimnya pemahaman pada kosakata bahasa Jepang serta lemahnya antusiassiswadan kurangnya motivasi siswa sehingga kosakata yang diajarkan tidak mampu dipahami sepenuhnya.

Sedangkan untuk mengetahui validitas dan reabilitas soal, peneliti akan mengadakan uji coba soal pada siswa kelas XIITKJ dengan jumlah siswa sebanyak 40 siswa. Alasan peneliti memilih kelas XII TKJ sebagai kelas uji coba dikarenakan rata-rata nilai siswa pada kelas tersebut lebih tinggi dari pada kelas yang lainnya.

3.3. Instrumen Penelitian

1. Instrumen penelitian yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang pertama adalah berupa tes (*pratest* dan *posttest*).

Tes sendiri merupakan kumpulan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2013: 193). Peneliti melakukan *pratest* dan *posttest* dalam bentuk soal-soal yang lebih ditekankan untuk mengukur kemampuan siswa dalam penghafalan kosakata.

2. Instrumen yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang kedua adalah dengan menggunakan instrumen berupa angket atau kuisisioner.

Angket atau kuisisioner sendiri adalah seperangkat pertanyaan yang disusun secara logis, sistematis, dan objektif untuk menerangkan variabel yang diteliti Iskandar (dalam Musfiqon, 2012: 127). Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan tertulis yang disusun dan kemudian disebarikan untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari sumber data berupa orang (*responden*). Angket tersebut diberikan untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa tentang penerapan permainan *puzzle* dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Dalam penelitian ini, teknik angket atau kuisisioner yang akan digunakan adalah angket atau kuisisioner skala *likert* yang bersifat tertutup, sehingga nantinya responden hanya memilih salah satu dari lima alternatif

jawaban yang telah disediakan yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju.

3.4. Tempat Dan Waktu Penelitian

3.4.1 Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Diponegoro Tumpang yang beralamatkan di Jalan tunggul ametung No 22 Tumpang, Malang, Jawa Timur.

3.4.2 Waktu

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester 2 atau semester genap tahun ajaran 2018/2019, yaitu pada bulan Januari 2019.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan lembar pengamatan. Tes dilakukan dua kali yaitu *pre-test* yang dilakukan diawal penelitian atau sebelum diterapkannya media permainan *puzzle* pada subjek dan diakhir penelitian atau setelah diterapkannya media permainan *puzzle* pada kelas subjek, sedangkan lembar pengamatan diisi siswa setelah mengamati suasana belajar-mengajar di kelas. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut:

- a) Data hasil *pre-test* diambil dari nilai tes siswa sebelum subjek menerima pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media permainan *puzzle*.
- b) Data hasil *post-test* diambil dari nilai tes siswa setelah subjek menerima pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media permainan *puzzle* yaitu pada kelas kontrol pembelajaran yang berlangsung menggunakan metode ceramah dan drill sedangkan pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan media permainan *puzzle*. Tes ini digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang yang telah diajarkan.
- c) Lembar pengamatan diisi dengan siswa melakukan pengamatan terhadap proses pengajaran yang dilakukan oleh peneliti dan suasana kelas saat peneliti mengajar. Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui

ketepatan pelaksanaan pengajaran saat proses belajar mengajar berlangsung di kelas kontrol maupun di kelas eksperimen.

Dalam penelitian ini data pertama yang akan dikumpulkan dari sampel yang telah ditentukan sebelumnya adalah data melalui tes. Menurut Sutedi (2009: 125) ada tiga jenis tes, yaitu tes tulis, tes tindakan, dan tes lisan. Dalam penelitian ini jenis tes yang akan digunakan oleh peneliti adalah jenis tes tulisan berisi kosakata tentang kata benda dari buku *sakura 1* dan *nihongo 1* dengan tema yang telah diajarkan sebelumnya.

Menurut Arikunto (2012: 177) terdapat dua bentuk tes, yaitu tes subjektif dan tes objektif. Tes subjektif adalah tes yang umumnya berbentuk esai (uraian) yang memerlukan jawaban yang bersifat pembahasan atau uraian kata-kata, sedangkan tes objektif adalah tes yang pemeriksaannya dapat dilakukan dengan cara objektif karena jawaban soal sudah disisipkan sudah pasti. Tes obyektif sendiri memiliki beberapa jenis model soal, yaitu:

1. Tes Benar-Salah (*True-False*) Model soal dalam tes benar-salah ini berupa pernyataan-pernyataan benar atau salah dimana siswa diminta untuk melingkari huruf B jika menurutnya pernyataan itu benar atau melingkari huruf S jika sebaliknya.
2. Tes Pilihan Ganda (*Multiple Choice Test*) Dalam tes pilihan ganda ini siswa diminta untuk melengkapi dengan cara memilih satu dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan untuk melengkapi keterangan dari suatu pengertian yang belum lengkap.
3. Menjodohkan (*Matching Test*) Model tes dalam tes menjodohkan atau *matching test* ini adalah mencocokkan, memasang atau menjodohkan suatu pernyataan dengan jawaban yang tercantum dalam seri jawaban.
4. Tes Isian (*Completion Test*) Model tes dalam tes isian ini adalah menyempurnakan atau melengkapi suatu kalimat yang salah satu bagiannya telah dihilangkan.

Dari dua bentuk tes di atas, peneliti memilih untuk menggunakan tes obyektif dengan tiga model tes yaitu tes pilihan ganda, menjodohkan, dan tes isian.

Kisi-kisi soal yang akan diberikan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi – Kisi Soal *Pratest Dan Posttest*

Teori	Indikator	Bentuk soal	Jumlah butir soal	Soal
Mengkomunikasikan ide atau gagasan dengan cara tulisan dalam penguasaan kosakata (asano yuriko (dalam sudjianto dan dahidi 2004 : 97))	Siswa mampu mencocokkan gambar yang sesuai dengan kosakata bahasa Jepang	Menjodohkan	5	Cocokkan kosakata dibawah ini dengan arti yang sesua !
	Mampu menunjukkan, memilih, serta memperkirakan kosakata dengan tepat	Tes isian	5	Pilihlah kosakata yang untuk gambar dibawah ini menggunakan jawaban yang ada didalam kotak!
	Siswa mampu menuliskan kosakata ke dalam bahasa indonesia	Tes isian	10	a. Ubahlah kosakat a dibawah ini kedalam bahasa



				Indonesi a
	Siswa mampu menuliskan kosakata ke dalam bahasa Jepang	Tes isian	5	b. Ubahlah kosakat a dibawah ini kedalam bahasa Jepang

Selanjutnya peneliti akan membuat soal sesuai dengan kisi – kisi yang telah dibuat diatas.

Tabel 3.4 soal *pratest* dan *posttest*

Nama : No Absen / Kelas :			
I. Cocokkan kosakata dibawah ini dengan arti yang sesuai !			
1. Denwa 2. Sensei 3. Kutsu 4. Tsukue 5. Hon	<ul style="list-style-type: none"> • Buku • Meja • Guru • Sepatu • Telepon 		
II. Pilihlah kosakata yang tepat untuk gambar dibawah ini menggunakan jawaban yang ada didalam kotak !			
1.  ()	4.  ()		
2.  ()	5.  ()		
3.	<table border="1"> <tr> <td>(a) Pan</td> <td>(d) Terebi</td> </tr> </table>	(a) Pan	(d) Terebi
(a) Pan	(d) Terebi		



(b) Kudamono	(e) Tabemono
(c) Okane	(f) Gakkou

III. Ubahlah kosakata dibawah ini kedalam bahasa jepang !

- 1) Kasa =
- 2) Isu =
- 3) Onaka =
- 4) Atamaga =
- 5) Denki =
- 6) Onaka =
- 7) Denki =
- 8) Uchi =
- 9) Zasshi =
- 10) Enpitsu =

IV. Ubahlah kosakata dibawah ini kedalam bahasa jepang !

- 1) Mobil =
- 2) Dasi =
- 3) Rokok =
- 4) Keluarga =
- 5) Bunga =

Kemudian data kedua yang juga akan dikumpulkan dari sampel adalah data berupa angket tentang pendapat siswa setelah mempelajari kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan metode permainan *puzzle* . Sudjana dan Rivai'i (dalam Kustandi dan Sutjipto, 2013 : 22) mengungkapkan beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, dan teori ini yang kemudian akan digunakan sebagai teori dari angket yang akan dibuat.

Kisi – kisi angket yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.5 kisi – kisi angket

Teori	Indikator	Jumlah butir soal	Pernyataan
	Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa,	5	1. Saya senang belajar kosakata sambil bermain

<p>Sudjana dan riva'i (dalam kustandi dan sutjipto, (2013 :22) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa.</p>	<p>sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar</p>	<p>dengan menggunakan permainan <i>puzzle</i>.</p> <p>2. Dengan menggunakan permainan <i>puzzle</i> saya mudah menghafal kosakata yang sebelumnya tidak saya mengerti.</p> <p>3. Permainan <i>puzzle</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu menghafal dan menuliskan kosakata .</p> <p>4. Saya merasa lebih tertarik untuk belajar bahasa Jepang setelah bermain menggunakan media <i>puzzle</i>.</p> <p>5. Saya merasa termotivasi untuk</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

			menghafal kosakata bahasa Jepang setelah adanya pembelajaran dengan media puzzle.
	Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan menginginkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran .	2	6. Saya merasa lebih mudah mengingat kosakata bahasa Jepang yang dipelajari dengan menggunakan media permainan puzzle. 7. Saya merasa ingin menguasai lebih banyak kosakata dalam bahasa Jepang.
	Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata – mata komunikasi verbal melalui penuturan kata – kata guru, sehingga siswa tidak	2	8. Saya merasa tidak semangat dalam mengikuti pelajaran bahasa Jepang karena cara pengajaran

	bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau mengajar pada setiap jam pelajaran.		yang terlalu bervariasi. 9. Saya merasa lebih mudah menghafalkan kosakata dengan media permainan <i>puzzle</i> .
	Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain – lain.	1	10. Saya merasa pembelajaran lebih menyenangkan karena ada banyak kegiatan yang dilakukan.

Setelah kisi – kisi angket selesai dibuat, maka hal yang selanjutnya dilakukan peneliti adalah membuat angket yang sesuai dengan kisi – kisi yang telah dibuat diatas.yang kemudian nantinya akan disebar kepada siswa atau responden untuk mendapatkan hasil yang kemudian akan diolah.

Tabel 3.6 Angket

Lembar Angket (Kuisisioner)
 Penggunaan Media Permainan *Puzzle*

Nama : _____

No induk : _____

Berikan tanda checklist (v) pada setiap pernyataan dibawah ini.

Keterangan

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

Ks : Kurang Setuju

Ts : Tidak Setuju

Sts : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya senang belajar kosakata sambil bermain dengan menggunakan permainan <i>puzzle</i>					
2	Dengan menggunakan permainan <i>puzzle</i> saya mudah menghafal kosakata yang sebelumnya tidak saya mengerti.					
3	Permainan <i>puzzle</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu menghafal dan menuliskan kosakata .					
4	Saya merasa lebih tertarik untuk belajar bahasa Jepang setelah bermain menggunakan media <i>puzzle</i> .					
5	Saya merasa termotivasi untuk menghafal kosakata bahasa Jepang setelah adanya pembelajaran dengan media <i>puzzle</i> .					

6	Saya merasa lebih mudah mengingat kosakata bahasa Jepang yang dipelajari dengan menggunakan media permainan <i>puzzle</i> .					
7	Saya merasa ingin menguasai lebih banyak kosakata dalam bahasa Jepang.					
8	Saya merasa tidak semangat dalam mengikuti pelajaran bahasa Jepang karena cara pengajaran yang terlalu bervariasi.					
9	Saya merasa lebih mudah menghafalkan kosakata dengan media permainan <i>puzzle</i> .					
10	Saya merasa pembelajaran lebih menyenangkan karena ada banyak kegiatan yang dilakukan					

3.6. Prosedur penelitian

Prosedur penelitian disusun oleh seorang peneliti untuk menghasilkan sebuah penelitian yang valid dan berjalan dengan tujuan. Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 3 tahap, yaitu :

1. Tahap Pra Eksperimen

Pra Eksperimen merupakan tahap persiapan sebelum eksperimen. Sebelum dilakukan perlakuan, terlebih dahulu segala sesuatu yang berhubungan dengan eksperimen misalnya :

- a. Menentukan sekolah yang akan dijadikan sebagai lokasi penelitian.
- b. Meminta izin kepada pihak sekolah.
- c. Berkonsultasi dengan guru bahasa jepang disekolah untuk menentukan materi yang akan digunakan.

- d. Membuat instrumen penelitian berupa kisi-kisi soal pratest, posttest dan angket.
- e. Melakukan uji validitas dan reabilitas instrumen penelitian (soal pratest, posttest dan angket) serta media pembelajaran yang akan digunakan.
- f. Melakukan uji coba soal yang sudah di validasi oleh validator untuk menentukan nilai validasi dan reabilitas soal.

2. Tahap Eksperimen

a. Tahap Pemberian *Pre-test*

Pre-test atau tes awal dilakukan di kelas eksperimen. Tes ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan kosakata siswa pada tahap awal sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*).

b. Tahap Eksperimen (*treatment*)

Berikut ini rancangan kegiatan pembelajaran keterampilan kosakata pada kelas eksperimen (dengan menggunakan media *puzzle*) :

1. Siswa diberi penjelasan materi tentang hobby (しゅみ) .
2. Siswa diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*.
3. Siswa ditugaskan mencari kosakata yang terdapat pada *puzzle* yang telah disusun.
4. Siswa mengumpulkan hasil jawaban kepada guru.

c. Tahap Pemberian *Post-test*

Setelah kelompok eksperimen diberikan perlakuan, kemudian dilakukan *post-test*. Pemberian *post-test* ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pencapaian penguasaan kosakata Bahasa Jepang setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

3. Pasca Eksperimen

Pasca eksperimen merupakan tahap penyelesaian dari penelitian atau akhir setelah kelompok eksperimen mendapat perlakuan. Dalam tahap ini, data *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan menggunakan perhitungan secara statistik dengan bantuan computer dengan program *SPSS 20 for windows*. Hasil perhitungan tersebut berguna untuk menjawab hipotesis maka dapat diketahui apakah hasil tersebut diterima atau ditolak.

4. Uji Coba Instrumen

Arikunto (2013 : 218) uji coba instrument bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas instrument yang akan digunakan. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini dikembangkan sendiri oleh peneliti sehingga sebelum digunakan penelitian, Instrument perlu diuji cobakan terlebih dahulu. Dalam menguji keberhasilan instrument yang diberikan, maka peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas.

A. Uji Validitas

Validitas atau kesahihan merupakan suatu tetapan ukuran yang merujuk tingkat kesahihan suatu hal yang dapat diukur dan sesuai dengan kenyataan. Instrument yang shahih berarti memiliki validitas tinggi, demikian pula sebaliknya. Suatu instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan atau mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat (Hasan, 2011: 83). Senada dengan hal tersebut, Arikunto (2013: 145) mengemukakan bahwa sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Dalam penelitian ini terdapat dua validitas yakni :

1) Validitas isi

Validitas Isi adalah validitas yang menunjuk pada pengertian sejauh mana alat ukur memiliki kesesuaian dengan tujuan dan deskripsi bahan yang diajarkan (Nurgiyantoro, 2010: 297). Dipihak lain, Tuckman dalam Burhan Nurgiyantoro (2010: 155) mengemukakan bahwa validitas isi merujuk pada pengertian “apakah alat tes itu mempunyai kesejajaran (sesuai) dengan tujuan dan deskripsi bahan

pelajaran yang diajarkan”. Istilah “disejajarkan” dapat dimaknai bahwa butir-butir tes sesuai dan dapat mewakili bahan ajar.

2) Validitas kontruksi

Nurgiyantoro (2010: 156) menyatakan, “Validitas konstruk berkaitan dengan konstruk atau konsep bidang ilmu yang akan diuji validitas tesnya”. Tuckman dalam Nurgiyantoro (2010: 157) mengemukakan, “Validitas konstruk menunjuk pada pengertian apakah tes yang disusun itu telah sesuai dengan konsep ilmu yang diteskan”. “Konstruksi” dalam pengertian ini bukanlah “susunan” seperti yang sering dijumpai dalam teknik, tetapi merupakan rekaan psikologis yaitu suatu rekaan yang dibuat oleh para ahli Ilmu Jiwa yang dengan suatu cara tertentu “memerinci” isi jiwa atas beberapa aspek seperti: ingatan (pengetahuan), pemahaman, aplikasi, dan seterusnya (Arikunto, 2009: 68). Dalam hal ini, mereka menganggap seolah-olah jiwa dapat dibagi-bagi. Tetapi sebenarnya tidak demikian. Pembagian ini hanya merupakan tindakan sementara untuk mempermudah dipelajari (Arikunto, 2009: 69).

Sebuah tes dilakukan memiliki validitas konstruksi apabila butir-butir soal yang membangun tes tersebut mengukur setiap aspek berpikir seperti yang disebutkan dalam kurikulum yang berlaku (Arikunto, 2009: 67). Untuk mendapatkan tingkat kesahihan kontruksi penyusunan butir-butir pertanyaan dalam penelitian ini disarankan dengan GBPP bahasa Prancis dan KBK 2004 dan dikonsultasikan kepada guru dan dosen pembimbing pada program studi pendidikan bahasa Jepang.

3) Uji Reliabilitas Instrumen

Setelah item-item instrument peneliti diuji validitasnya, langkah selanjutnya adalah menguji reliabilitasnya. Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrument tersebut sudah baik (Arikunto, 2009: 211). Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan pada responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrument yang sudah dapat dipercaya dan reliable akan

menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Dalam penelitian ini, reliabilitas instrument diuji dengan menggunakan *Alpha Cronbach*. Adapun rumus *Alpha Cronbach* (Nurgiyantoro, 2010: 171) yaitu :

$$r = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{\sum s_t^2} \right)$$

Keterangan :

K : Jumlah butir soal

$\sum s_i^2$: Jumlah varian butir-butir

$\sum s_t^2$: Varian total (untuk seluruh butir tes)

Dari hasil pengujian, didapatkan $r = 0,725$. Hal ini menunjuk bahwa instrument yang digunakan dalam penelitian ini reliable.

3.7. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2013: 335) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara catatan lapang dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, melakukan sintesa, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami.

Analisis data yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang pertama adalah dengan cara:

a. Menguji Validitas dan Reabilitas

Menurut Arikunto (2013: 211) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Untuk mengukur validitas dari instrumen pada penelitian ini, peneliti akan melakukan uji coba pada kelas XII TKJ SMK Diponegoro Tumpang. Kemudian untuk penghitungan hasil dari uji coba akan menggunakan *SPSS 20 for windows*.

Uji reabilitas adalah pengujian instrumen untuk mengetahui tingkat konsistensi hasil atau data yang didapatkan (Musfiqon, 2012: 148). Untuk mengukur reabilitas dari instrumen pada penelitian ini, peneliti akan melakukan uji coba pada kelas XII TKJ SMK Diponegoro Tumpang,

Kemudian penghitungan hasil dari uji coba akan menggunakan *SPSS 20 for windows*.

Suatu instrumen dapat dikatakan reliabel apabila jawaban responden terhadap pertanyaan dalam suatu instrumen konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Ghazali, 2011: 48). Standarisasi nilai reabilitas adalah 0,600, sehingga jika nilainya lebih dari 0,600 maka instrumen dapat dianggap reliabel.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji suatu data penelitian, apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Metode pengambilan keputusan untuk uji normalitas adalah jika (*asympt. Sig*) $>0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika (*asympt. Sig*) $<0,05$ maka data tidak berdistribusi normal (Priyatno, 2010: 42). Disini, untuk menguji normalitas suatu data penelitian, peneliti menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov*, dan dianalisis menggunakan *SPSS 20 for Windows*.

c. Uji T

Data berupa hasil *pratest* dan *posttest* akan dinilai dengan menggunakan uji T, sehingga perbedaan pada saat sebelum dan sesudah diterapkan permainan *puzzle* dapat diketahui. Dalam penelitian ini, untuk mengetahui nilai dari uji T yaitu dengan menggunakan *SPSS 20 for Windows*.

Analisis data yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang kedua adalah dengan cara:

Penghitungan kuisioner yang dilakukan peneliti adalah dengan cara memberi poin disetiap butir pertanyaan yang diberikan, dengan ketentuan setiap poin sebagai berikut: sangat setuju (5 poin), setuju (4 poin), kurang setuju (3 poin), tidak setuju (2 poin), dan sangat tidak setuju (1 poin), kemudian kuisioner yang telah diisi oleh siswa akan dikumpulkan kembali, kemudian diperiksa dan diolah dengan menghitung presentase jawaban dengan menggunakan rumus menurut Riduwan (2009: 41) berikut ini:

$$p = \frac{\text{skor total}}{\text{skor kriteria}} \times 100$$

Keterangan:

P = presentase

Skor total = \sum responden yang memilih x pilihan angka skor

Skor kriteria = nilai tertinggi x \sum responden

Setelah presentase dihitung dengan menggunakan rumus di atas, hasil perhitungan kemudian akan diinterpretasikan dengan pedoman tafsiran sebagai berikut :

Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi Skor Angket

Presentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat Kuat

(Ridwan, 2009 : 41)

BAB IV

HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1. Temuan

A. Uji validitas dan reabilitas

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap penggunaan media permainan *puzzle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang kelas XII multimedia smk diponegoro tumpang. Sebelum penelitian dilakukan diperlukan uji coba soal tes untuk mengetahui apakah valid atau tidak soal tes serta reliabel atau tidak soal yang akan digunakan.

Berikut disajikan hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen terhadap angket Penggunaan Media Permainan *Puzzle*.

Tabel 4.1.1 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Item	r hit	r tabel	Ket.	Item	r hit	r tabel	Ket.
P1	0.715	0.444	Valid	P6	0.520	0.444	Valid
P2	0.754	0.444	Valid	P7	0.572	0.444	Valid
P3	0.713	0.444	Valid	P8	0.492	0.444	Valid
P4	0.487	0.444	Valid	P9	0.612	0.444	Valid
P5	0.521	0.444	Valid	P10	0.775	0.444	Valid
Cronbach Alpha = 0.805 (Reliabel)							

Sumber: Data Penelitian Diolah (2019)

Hasil uji validitas instrumen dengan Korelasi Pearson terhadap angket Penggunaan Media Permainan *Puzzle* diperoleh nilai r hitung setiap item memenuhi syarat yaitu $> 0,444$ sehingga 10 item valid dan dapat dilanjutkan.

Hasil uji reliabilitas instrumen dengan Cronbach Alpha terhadap angket Penggunaan Media Permainan Puzzle diperoleh nilai Cronbach Alpha memenuhi syarat yaitu $> 0,600$ sehingga variabel yang digunakan adalah reliabel.

1.1.1. Pengaruh Media Permainan Puzzle Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Kelas XII Smk Diponegoro Tumpang

Hasil dari belajar kosakata melalui media permainan *puzzle* siswa dapat dilihat berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil nilai ini untuk menjawab rumusan masalah yang pertama yaitu pengaruh media permainan *puzzle* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Berikut adalah hasil dari nilai pretest dan posttest siswa :

Tabel 4.1.2 hasil nilai pretest dan posttest

No	Responden	Pretest	Posttest	selisih
1	Responden 1	80	92	12
2	Responden 2	36	88	52
3	Responden 3	80	96	16
4	Responden 4	52	88	36
5	Responden 5	40	96	56
6	Responden 6	48	92	44
7	Responden 7	48	88	40
8	Responden 8	44	88	44
9	Responden 9	48	92	44
10	Responden 10	42	92	50
11	Responden 11	40	96	56
12	Responden 12	48	92	44
13	Responden 13	48	92	44
14	Responden 14	44	92	48
15	Responden 15	36	92	56
16	Responden 16	48	88	44
17	Responden 17	32	88	56
18	Responden 18	40	92	52
19	Responden 19	60	92	32
20	Responden 20	56	88	32
	Rata – rata	5,0	9,1	4,2

Tabel di atas menunjukkan hasil rata-rata nilai *pratest* penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa adalah 5,0 dan hasil rata-rata nilai *posttest* penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa adalah 9,1 Ini membuktikan bahwa terdapat peningkatan dari nilai *pratest* dan *posttest*, yaitu dengan nilai rata – rata 4,2.

Tabel 4.1.3 Kriteria Penilaian

No	Interval	Kriteria	Nilai huruf
1	91 – 100	Sangat baik	A
2	81 – 90	Baik	B
3	71 – 80	Cukup baik	C
4	61 – 70	Kurang baik	D
5	<60	Sangat kurang baik	E

(sudjana : 2010)

Berikut adalah rincian hasil yang didapatkan nilai *pratest* dan *posttest* siswa :

Tabel 4.1.4 frekuensi interval nilai *pratest*

No	Interval	Jumlah siswa	Kriteria
1	91 – 100	-	Sangat baik
2	81 – 90	-	Baik
3	71 – 80	2	Cukup baik
4	61 – 70	-	Kurang baik
5	<60	18	Sangat kurang baik

Dari hasil keseluruhan nilai pretest responden dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa jepang responden masih sangat kurang, karena hanya ada 2 responden yang mendapatkan nilai Cukup baik dan 18 responden lainnya mendapatkan nilai yang sangat kurang baik.

Tabel 4.1.5 frekuensi interval nilai posttest

No	Interval	Jumlah siswa	Kriteria
1	91 – 100	13	Sangat baik
2	81 – 90	7	Baik
3	71 – 80	-	Cukup baik
4	61 – 70	-	Kurang baik
5	<60	-	Sangat kurang baik

Dibandingkan dengan frekuensi nilai pretest responden, keseluruhan nilai posttest masing – masing responden mengalami peningkatan, terdapat 13 responden yang mendapatkan nilai sangat baik dan 7 responden mendapatkan nilai dengan kriteria baik, maka dapat disimpulkan dari nilai posttest penguasaan kosakata bahasa Jepang responden mengalami peningkatan.

B. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan pengujian dengan paired sample t-test, perlu dilakukan uji asumsi terlebih dahulu, yaitu dengan uji normalitas.

Tabel 4.1.6 Hasil Uji Asumsi Normalitas**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Pretest	Posttest
N		20	20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	48.5000	91.2000
	Std. Deviation	12.71344	2.78341
Most Extreme Differences	Absolute	.266	.263
	Positive	.266	.237
	Negative	-.113	-.263
Kolmogorov-Smirnov Z		1.188	1.177
Asymp. Sig. (2-tailed)		.119	.125

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Uji normalitas bertujuan untuk menguji distribusi dari data penelitian, yaitu mengikuti distribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan melihat nilai signifikansi, yaitu apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka distribusi data adalah normal, sedangkan apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka distribusi data adalah tidak normal.

Hasil pengujian normalitas dengan uji Kolmogorov-Smirnov terhadap data angket Penggunaan Media Permainan Puzzle pre test dan post test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,119 dan 0,125. Hal tersebut menunjukkan bahwa distribusi data adalah normal sehingga asumsi normalitas terpenuhi.

C. Uji T

Berikut disajikan hasil uji hipotesis dengan menggunakan paired sample t-test terhadap hasil angket pre test dan post test tentang Penggunaan Media Permainan Puzzle.

Tabel 4.1.7 Hasil Uji T

Paired Sample t-test

	Mean	Std. Deviation	t-hitung	Sig.
Pair 1 Pretest	48.5000	12.71344	15.419	0.000
Posttest	91.2000	2.78341		

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	48.5000	20	12.71344	2.84281
Posttest	91.2000	20	2.78341	.62239

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest – Posttest	-42.70000	12.38463	2.76929	-48.49618	-36.90382	-15.419	19	.000

Hasil deskripsi data diperoleh rata-rata pre test angket Penggunaan Media Permainan Puzzle sebesar 48,50 dan rata-rata post test angket Penggunaan Media Permainan Puzzle sebesar 91,20. Hasil pengujian paired sample t-test diperoleh t-hitung sebesar 15,419 dan signifikansi (p) sebesar 0,000. Hal tersebut menunjukkan

adanya peningkatan/perbedaan signifikan antara nilai pre test dan nilai post test angket Penggunaan Media Permainan Puzzle.

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan media *Puzzle* berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XII multimedia SMK diponegoro Tumpang.

4.1.2 Respon

Untuk menjawab rumusan masalah kedua mengenai respon peserta didik terhadap media kosakata bahasa Jepang menggunakan permainan *puzzle*, peneliti menggunakan kuisioner. Dari hasil perhitungan persentase angket, diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.1.8 hasil presentase angket

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban					Skor
		SS 5	S 4	KS 3	TS 2	STS 1	
	Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar						
1	Saya senang belajar kosakata sambil bermain dengan menggunakan permainan <i>puzzle</i>	16	4				
Presentase		80%	20%				96
2	Dengan menggunakan permainan <i>puzzle</i> saya mudah menghafal	6	14				

	kosakata yang sebelumnya tidak saya mengerti.						
Presentase		30%	70%				86
3	Permainan puzzle sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu menghafal dan menuliskan kosakata	6	14				
Presentase		30%	70%				86
4	Saya merasa lebih tertarik untuk belajar bahasa Jepang setelah bermain menggunakan media puzzle.	3	15	2			
Presentase		15%	75%	10%			81
5	Saya merasa termotivasi untuk menghafal kosakata bahasa Jepang setelah adanya pembelajaran dengan media <i>puzzle</i> .	5	14	1			
Presentase		25%	70%				84
Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan menginginkannya menguasai dan mencapai tujuan							

6	Saya merasa lebih mudah mengingat kosakata bahasa Jepang yang dipelajari dengan menggunakan media permainan <i>puzzle</i> .	7	13				
Presentase		35%	65%				87
7	Saya merasa ingin menguasai lebih banyak kosakata dalam bahasa Jepang.	8	10	2			
Presentase		40%	50%	10%			86
Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau mengajar pada setiap jam pelajaran.							
8	Saya merasa tidak semangat dalam mengikuti pelajaran bahasa Jepang karena cara pengajaran yang terlalu bervariasi.	2	1	6	7	4	
Presentase		10%	5%	30%	35%	20%	50
9	Saya merasa lebih mudah menghafalkan	3	17				

	kosakata dengan media permainan <i>puzzle</i> .						
Presentase		15%	85%				83
Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain							
10	Saya merasa pembelajaran lebih menyenangkan karena ada banyak kegiatan yang dilakukan	5	13	1	1		
Presentase		25%	65%	5%	5%		82
Jumlah							821

Skor kriteria = skor tertinggi tiap butir x jumlah butir soal x jumlah responden

$$= 5 \times 10 \times 20$$

$$= 1000$$

$$\text{presentase total} = \frac{\text{skor total}}{\text{skor kriteria}} \times 100$$

$$= \frac{821}{1000} \times 100$$

$$= 82\%$$



Tabel 4.1.9 Kriteria Interpretasi Skor Angket

Presentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat Kuat

(Ridwan, 2009 : 41)

Berdasarkan perhitungan total presentase diatas, diperoleh hasil sebanyak 82% yang jika dilihat dari tabel menunjukkan kriteria sangat kuat. Hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki tanggapan yang sangat baik terhadap penggunaan media permainan *puzzle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Tes

Pengaruh permainan *puzzle* sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Jepang kelas XII multimedia di SMK diponegoro Tumpang. Dapat diketahui perolehan nilai hasil *pre-tes* dan *post-tes* yang terdapat pada tabel 4.1.5 mengalami peningkatan setelah menerapkan permainan *puzzle* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Apabila dilihat pada tabel 4.1.4, pada nilai *pre-tes* tidak ada peserta didik yang mendapatkan kisaran nilai 91-100. Untuk peserta didik yang mendapat kisaran nilai 81-90 juga tidak ada. Peserta didik yang mendapatkan kisaran nilai 71-80 ada 2 orang. Kemudian peserta didik yang mendapatkan nilai kisaran 61-70 tidak ada. Dan 18 orang peserta didik mendapat nilai 60 kebawah. Setelah menggunakan media permainan *puzzle*, sebagian besar peserta didik yang mendapat nilai 91-100, yaitu sebanyak 13 peserta didik. Sedangkan yang mendapat

kisaran nilai 81- 90 sebanyak 7 orang. Untuk nilai 71-80 tidak ada. Lalu untuk nilai 61–70 tidak ada. Dan yang mendapatkan nilai 60 kebawah juga tidak ada. Berikut tabel kriteria *pre-tes* peserta didik :

Tabel 4.1.10 frekuensi interval nilai pratest

No	Interval	Jumlah siswa	Kriteria
1	91 – 100	-	Sangat baik
2	81 – 90	-	Baik
3	71 – 80	2	Cukup baik
4	61 – 70	-	Kurang baik
5	<60	18	Sangat kurang baik

Dari tabel *pre-tes* diatas terdapat 5 kriteria, dapat dilihat bahwa dari 20 peserta didik menyebar menjadi 5 kriteria yaitu sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik dan sangat kurang baik. Dengan rincian, tidak ada peserta didik yang memperoleh kriteria “Sangat baik”, tidak ada peserta didik dengan kriteria “Baik”, 2 peserta didik mendapat kriteria “Cukup baik”, dan tidak ada peserta didik mendapat kriteria “Kurang baik” 18 orang peserta mendapatkan kriteria “Sangat kurang baik”.

Untuk nilai *post-test* setelah dilakukan perlakuan atau diterapkan media permainan *puzzle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Tabel 4.1.11 frekuensi interval nilai posttest

No	Interval	Jumlah siswa	Kriteria
1	91 – 100	13	Sangat baik
2	81 – 90	7	Baik
3	71 – 80	-	Cukup baik
4	61 – 70	-	Kurang baik
5	<60	-	Sangat kurang baik

Dari tabel nilai post-test diatas diketahui sudah tidak ada peserta didik yang mendapat kriteria nilai “Sangat kurang baik”. Dalam tabel disebutkan 13 peserta didik mendapat kriteria “Sangat baik” dimana menunjukkan banyaknya peningkatan melihat pada nilai *pre-tes* tidak ada peserta didik yang mendapat kriteria tersebut. Kemudian 7 peserta didik mendapat kriteria “Baik”. Untuk kriteria “Cukup baik” tidak ada peserta didik mendapat kriteria tersebut. Dan juga tidak ada peserta didik yang mendapat kriteria “Kurang baik”.

Jadi dapat disimpulkan dari tabel *pre-tes* dan *post-tes* terdapat peningkatan nilai yang signifikan dari sebelum menerapkan media permainan *puzzle* dan setelah penerapan media permainan *puzzle*. Diketahui bahwa hasil rata-rata *pre-tes* 5,0 dan *post-tes* 9,1 dengan peningkatan rata-rata 4,2. Maka dari itu pada penelitian ini terdapat kemajuan yang ditunjukkan peserta didik setelah menggunakan media permainan *puzzle*.

4.2.2 Respon

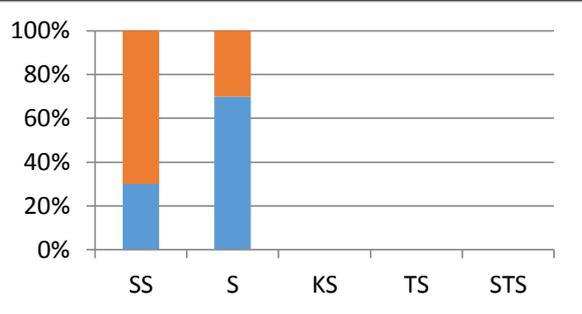
Respon peserta didik terhadap media permainan *puzzle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Tanggapan siswa terhadap 10 pernyataan yang dibuat dari empat indikator yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai’I (dalam Kustandi dan Sutjipto, 2013: 22) yang akan dijelaskan sebagai berikut:

- a. Indikator pertama yaitu pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Dengan indikator ini dijabarkan menjadi empat pertanyaan.

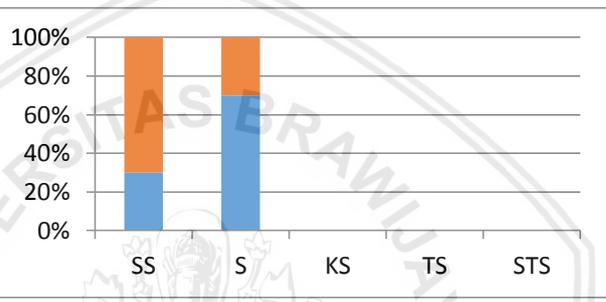
Pernyataan																																					
1. Saya senang belajar kosakata sambil bermain dengan menggunakan permainan <i>puzzle</i> .	<table border="1"> <caption>Data for Statement 1: Saya senang belajar kosakata sambil bermain dengan menggunakan permainan puzzle.</caption> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>SS (%)</th> <th>S (%)</th> <th>KS (%)</th> <th>TS (%)</th> <th>STS (%)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>SS</td> <td>80</td> <td>20</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>S</td> <td>20</td> <td>80</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>KS</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>TS</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>STS</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	SS (%)	S (%)	KS (%)	TS (%)	STS (%)	SS	80	20	0	0	0	S	20	80	0	0	0	KS	0	0	0	0	0	TS	0	0	0	0	0	STS	0	0	0	0	0
Kategori	SS (%)	S (%)	KS (%)	TS (%)	STS (%)																																
SS	80	20	0	0	0																																
S	20	80	0	0	0																																
KS	0	0	0	0	0																																
TS	0	0	0	0	0																																
STS	0	0	0	0	0																																



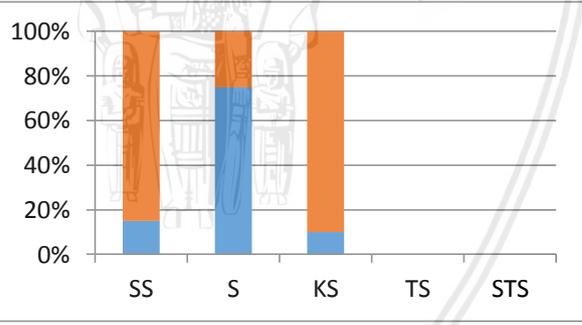
2. Dengan menggunakan permainan puzzle saya mudah menghafal kosakata yang sebelumnya tidak saya mengerti.



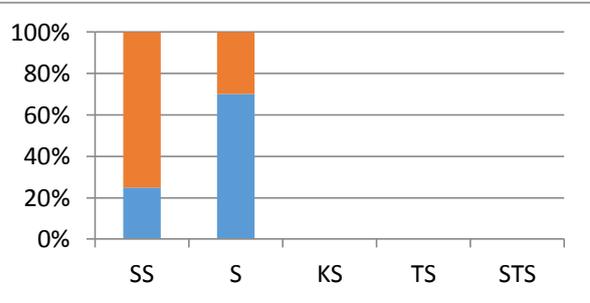
3. Permainan puzzle sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu menghafal dan menuliskan kosakata .



4. Saya merasa lebih tertarik untuk belajar bahasa Jepang setelah bermain menggunakan media puzzle.



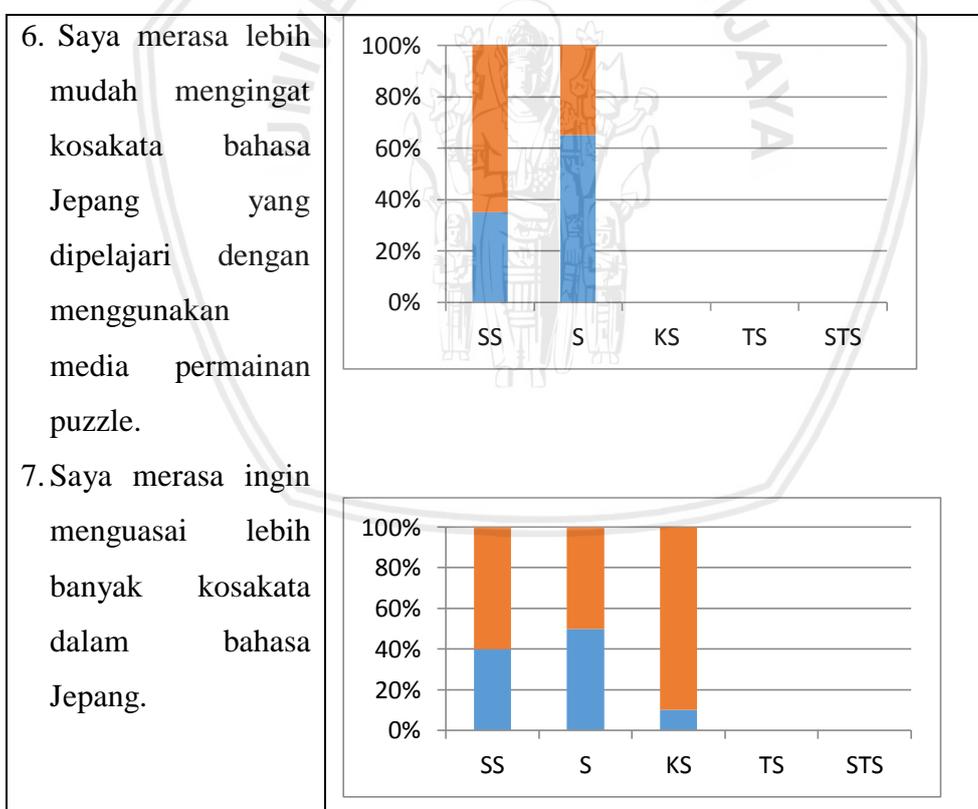
5. Saya merasa termotivasi untuk menghafal kosakata bahasa Jepang setelah adanya pembelajaran



dengan media puzzle.	
----------------------	--

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa semua responden (siswa kelas XII multimedia) setuju apabila kegiatan pembelajaran dilakukan dengan bermain, peserta didik lebih merasa senang dan menikmati pelajaran. Peserta didik juga menjadi lebih bersemangat ketika proses belajar berlangsung, serta memberikan perhatian lebih saat pembelajaran dan peserta didik juga lebih termotivasi untuk menghafal kosakata bahasa Jepang.

- b. Indikator kedua yaitu, Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan menginginkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran .

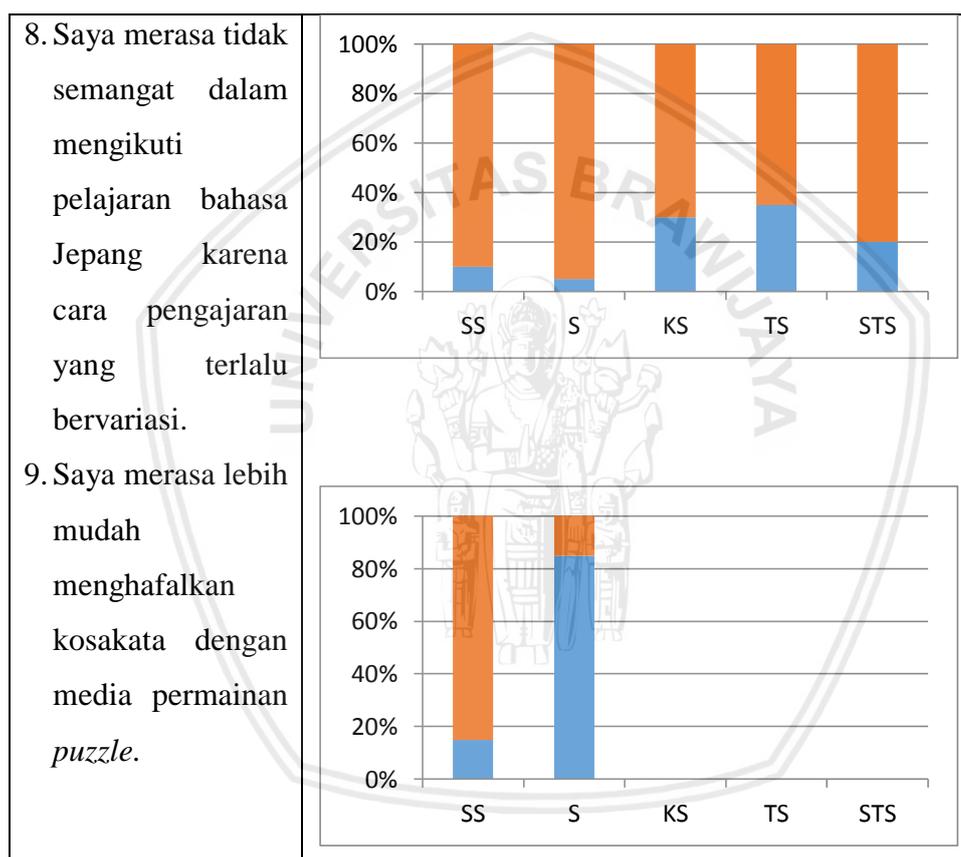


Berdasarkan tabel diatas menunjukkan peserta didik setuju dengan menggunakan media permainan *puzzle* dapat mempermudah mengingat kosakata



bahasa Jepang dan juga dapat memotivasi peserta didik untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

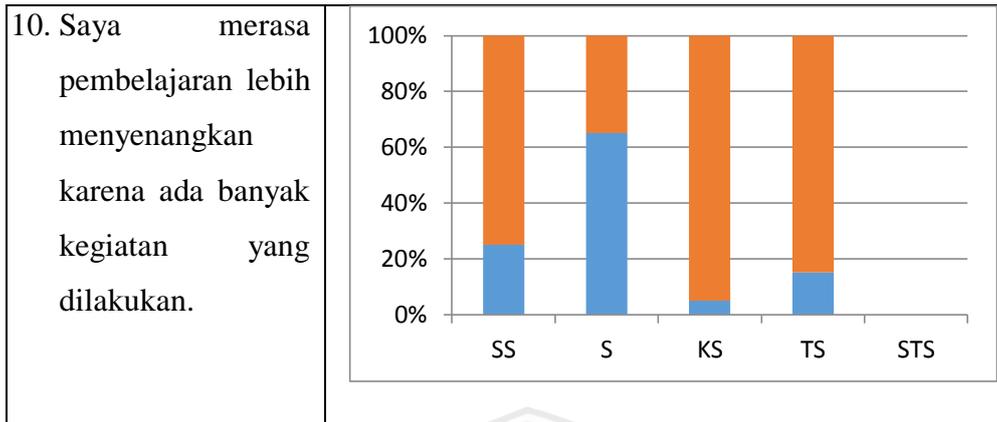
- c. Indikator yang ketiga adalah Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata – mata komunikasi verbal melalui penuturan kata – kata guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau mengajar pada setiap jam pelajaran.



Dari tabel diatas sebagian besar peserta didik tidak setuju jika terlalu banyak variasi yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang, tetapi peserta didik setuju jika menggunakan media permainan *puzzle* dapat memudahkan dalam menghafalkan kosakata bahasa Jepang.

- d. Indikator yang keempat yaitu Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan , memerankan, dan lain – lain.





Berdasarkan tabel diatas sebagian besar peserta didik setuju dengan media permainan *puzzle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, peserta didik lebih senang karena banyak kegiatan yang bisa dilakukan dan menjadikan suasana kelas menjadi tidak membosankan.

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa peserta didik memberikan respon yang sangat positif terhadap media permainan *puzzle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Dikarenakan permainan ini mampu membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk belajar serta meningkatkan cara berfikir dengan berkonsentrasi penuh namun tetap dalam kondisi yang santai dan tidak membosankan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijabarkan dan berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Permainan *puzzle* memiliki pengaruh dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Hal tersebut dapat diketahui dari meningkatnya hasil perolehan nilai, dari nilai yang awalnya 5,0 menjadi 9,1 dengan nilai rata – rata 4,2. Selain itu hasil perhitungan statistik yang telah dilakukan menunjukkan bahwa ada perbedaan yang cukup signifikan pada nilai *pratest* dan *posttest* penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa penggunaan permainan *puzzle* berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XII multimedia SMK diponegoro tumpang.
2. Peserta didik memberi respon yang sangat positif terhadap permainan *puzzle* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang. karena membantu peserta didik dalam menghafal kosakata bahasa Jepang. Respon yang positif tersebut diketahui dari penghitungan angket pada skor akhir yang diperoleh dengan persentase sebesar 82% yang terdapat pada rentan persentase 80% - 100% yang memiliki kriteria “sangat kuat”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa siswa memberi tanggapan yang sangat positif terhadap permainan *puzzle* yang digunakan sebagai salah satu media pembelajaran kosakata, karena dapat membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil pemaparan analisis dan kesimpulan di atas, maka dari itu penulis akan memberikan saran sebagai berikut:

a. Untuk Siswa

Sebaiknya siswa meningkatkan penghafalan kosakata bahasa Jepang yang telah dipelajari, salah satu caranya adalah dengan menggunakan media permainan puzzle ini karena permainan ini dapat digunakan untuk menguji kemampuan dalam mengingat kosakata bahasa Jepang.

b. Untuk Guru

Diharapkan dapat memberikan media pembelajaran yang lebih bervariasi lagi sehingga siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung dan memiliki motivasi lebih untuk menghafalkan kosakata bahasa Jepang.

c. Untuk Peneliti Lain

Diharapkan untuk menggunakan atau membuat media maupun metode yang lebih menarik lagi untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.

Daftar Pustaka

- Aedy, Hasan. 2011. Teori dan Aplikasi Ekonomi Pembangunan Perspektif Islam : Sebuah Studi Komparasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ahmad Rohani. 1997. Media intruksional Edukatif. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Angga wahyu nugroho (2014). Dalam skripsi “efektifitas penggunaan media gambar puzzle dalam pembelajaran ketrampilan berbicara bahasa prancis siswa kelas xii smkn 1 bantul”
- Arikunto, S., 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi 6. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik (edeisi revisi)*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aunurrahman. 2010. Belajar dan Pembelajaran. Cetakan ke-4. Bandung: Alfabeta.
- Azhar, Arsyad, (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press.
- Gerlach dan Ely (1971). *Teaching & Media: A Systematic Approach*. Second Edition, by V.S. Gerlach & D.P. Ely, 1980, Boston, MA: Allyn and Bacon. Copyright 1980 by Pearson Education.
- Ghazali, Imam. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBMSPSS (kelima)*. Semarang: Universitas Diponegoro.

- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung : Pustaka Setia.
- Hastuti, Sri.1992. Konsep-konsep dalam pengajaran Bahasa Indonesia. Yogyakarta: Mitragama.
- Kemp dan Dayton* (1985: 28) metode pembelajaran.
- Kustandi dan Sutjipto. 2013. Media Pembelajaran; Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Madya Eko Susilo, Kasihadi. (1985) Dasar – Dasar Pendidikan Semarang : Effhar Publishing.
- Misbach, Muzamil, 2010, Pengertian Media Puzzle, [online], (<https://www.academia.edu/9717051/>, diakses tanggal 20 juli 2018).
- Musfiqon. (2012). *Panduan Lengkap METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Nawawi Hadari (1981), *Administrasi Pendidikan*. Jakarta : PT. Gunung Agung.
- Nurgiyantoro, B. (2010). Penilaian Pembelajaran Bahasa. Yogyakarta: BPFE.
- Patmonodewo (Misbach, Muzamil, 2010) pengertian media permainan puzzle.
- Priyatno, Duwi. (2010). *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian dengan SPSS*. Yogyakarta: Gava Media.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta:Indoensia Tera.
- Rahayu, E, dan Berlian, N. V. 1999. Pedoman Bertanam Bawang Merah. Penebar Swadaya, Jakarta.

- Riduwan. (2009). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief (ads.) (1990). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali
- Santrock, J.W. (2002). *Life Span Development* (Perkembangan Masa Hidup, Jilid 2, Penerjemah: Chusairi dan Damanik). Jakarta: Erlangga.
- Santrock J.W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jilid 1 Edisi kesebelas. Jakarta : PT. Erlangga.
- Sudjana, Nana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Sudjana. & Ahmad Rivai. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sudjianto & Dahidi. (2004). *Pengantar Linguistik Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Soepardjo, Djojok. 2012. *Linguistik Jepang*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. Bandung : Alfabeta.
- Suryabrata Sumadi. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sutedi, Dedi. (2009). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama Press.
- Suyatno. (2005). *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Grasindo.

Taringan Henry Guntur, (2011) *Pengajaran Analisis Kesalahan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.

Tuhfa Darma. (2015). *Pengertian Media pembelajaran serta fungsi media pembelajaran*. [online]. Tersedia <http://gudangmakalahilmu.blogspot.co.id/2015/05/makalah-pengertian-media-pembelajaran.html>

Wurianingrum, Tri. (2007). *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Angkasa.

