

KEEFEKTIFAN PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

Penelitian Eksperimental pada Siswa Kelas XII IPA 1 SMA Negeri 4 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018

Ujang Pangestu

20130830028

ABSTRAK

Selama melaksanakan observasi kegiatan belajar mengajar di SMA Negeri 4 Yogyakarta, peneliti menemukan beberapa masalah yang menurut peneliti perlu mendapat perhatian. Salah satunya adalah pembelajaran bahasa Jepang yang dilakukan hanya menggunakan metode pembelajaran *konvensional* seperti ceramah. Dampak dari cara ini adalah siswa merasa bosan dan sulit untuk menerima materi pembelajaran. Perlunya inovasi dalam pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti mengajukan media pembelajaran interaktif ular tangga yang dimodifikasi untuk diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Dua aspek yang diteliti pada penelitian ini yaitu (1) keefektifan penggunaan media ular tangga dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 4 Yogyakarta; (2) respon siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 4 Yogyakarta terhadap penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimental, dengan desain penelitian berupa eksperimen sejati (*true experimental design*). Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes dan non-tes, tes berupa soal tertulis dan non-tes berupa angket.

Berdasarkan hasil uji beda rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji-t diperoleh t_{hitung} sebesar 0,807. Setelah dibandingkan dengan t_{tabel} dengan $db = 29$ dan taraf signifikansi 5% yaitu sebesar 2,045 sehingga t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} ($0,807 < 2,045$). Maka, pada hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan. Kemudian, berdasarkan hasil uji kriteria keefektifan dengan menggunakan rumus *normalized gain*, diperoleh *normalized gain* kelas eksperimen (N_{gain1}) adalah 0,79 dan nilai *normalized gain* kelas kontrol (N_{gain2}) adalah 0,68. Meskipun keduanya termasuk kedalam kriteria keefektifan yang sangat efektif dan efektif, namun berdasarkan hasil tersebut *normalized gain* kelas eksperimen lebih besar dari *normalized gain* kelas kontrol ($N_{gain1} > N_{gain2}$). Dengan kata lain H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Sedangkan dari hasil analisis angket, 93% atau sebagian besar responden berpendapat bahwa media pembelajaran permainan ular tangga menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Kata Kunci : *Keefektifan, Kosakata, Media, Permainan Ular Tangga.*