

**EFFECTIVENESS *SUGOROKU* GAME (Snake Ladder) IN
LEARNING JAPANESE VOCABULARY
(Quasi-Experimental Research SMK Students Against KANSAI
Pekanbaru)**

Indah Risti Fauzi, Sri Wahyu Widiati, Nana Rahayu
indahristi.f@gmail.com, sw_widiati@yahoo.com, nana_rh12@yahoo.com
Number Phone: 082386301549

**Japanese Language Study Program
Faculty of Teacher Training and Education
University of Riau**

***Abstract :** This study discusses the game sugoroku (snakes and ladders) in learning Japanese vocabulary to vocational students KANSAI Pekanbaru. The purpose of this study was to determine significant differences between the vocabulary of students who use the games sugoroku and who do not use sugoroku games, as well as how the vocabulary before and after implementation of sugoroku game. The object of research is a class XII student of SMK KANSAI Pekanbaru first semester, 2016/2017 academic year consisting of two classes, namely class XII and XII Tekhnik Accounting Information. This study is a quasi-experimental research. A quasi-experimental design used in this study is a pretest-posttest design, committed against two classes, namely class experimental and control classes. Results of the study found that the game sugoroku (snakes and ladders) can improve learning outcomes Japanese vocabulary compared with the results of student learning vocabulary with the conventional method (memorizing). It can be seen from the results of the evaluation and the difference between pretest and posstets experimental class (class treatment) are also increasing, with 82.75 to the average value in the experimental class and 60 in the control class.*

***Keywords :** Learning Vocabulary, Games Sugoroku, SMK Students KANSAI Pekanbaru.*

**KEEFEKTIFAN PERMAINAN *SUGOROKU* (ULAR TANGGA)
DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
(Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa SMK KANSAI
Pekanbaru)**

Indah Risti Fauzi, Sri Wahyu Widiati, Nana Rahayu
indahristi.f@gmail.com, sw_widiati@yahoo.com, nana_rh12@yahoo.com
Number Phone: 082386301549

**Program Studi Bahasa Jepang
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau**

Abstrak: Penelitian ini membahas tentang permainan *sugoroku* (ular tangga) dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang terhadap siswa SMK KANSAI Pekanbaru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara penguasaan kosakata siswa yang menggunakan permainan *sugoroku* dan yang tidak menggunakan permainan *sugoroku*, serta bagaimana penguasaan kosakata sebelum dan sesudah diterapkannya permainan *sugoroku*. Objek penelitian adalah siswa kelas XII SMK KANSAI Pekanbaru semester ganjil, tahun ajaran 2016/2017 yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas XII Akutansi dan XII Tekhknik Informatika. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen. Desain kuasi eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *pretest-posttest*, yang dilakukan terhadap dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil dari penelitian ditemukan bahwa permainan *sugoroku* (ular tangga) dapat meningkatkan hasil pembelajaran kosakata bahasa Jepang dibandingkan dengan hasil pembelajaran kosakata mahasiswa dengan metode konvensional (menghafal). Hal ini dapat dilihat dari nilai evaluasi dan selisih hasil *pretest* dan *posstets* kelas ekperimen (kelas yang diberi perlakuan) yang mengalami peningkatan, yaitu 82,75 untuk nilai rata-rata pada kelas ekperimen dan 60 pada kelas kontrol.

Kata Kunci: Pembelajaran Kosakata, Permainan *Sugoroku*, Siswa SMK KANSAI Pekanbaru.

PENDAHULUAN

Dalam mempelajari bahasa asing, ada beberapa unsur yang harus dikuasai oleh pembelajar agar mampu menguasai bahasa asing yang dipelajari tersebut. Pada proses pembelajaran bahasa Jepang terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yang harus diperhatikan, yaitu mendengar (*kiku*), berbicara (*hanasu*), membaca (*yomu*), dan menulis (*kaku*). Keempat aspek tersebut dapat tercapai apabila didukung oleh penguasaan unsur-unsur bahasa. Unsur-unsur bahasa tersebut meliputi ungkapan komunikatif, pelafalan, ejaan huruf, tata bahasa dan kosakata.

Tidak dapat dipungkiri salah satu aspek yang penting untuk menunjang keempat keterampilan bahasa tersebut adalah penguasaan kosakata. Kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada kosakata yang dimiliki seseorang, semakin banyak kosakata yang dikuasai seseorang maka semakin baik pula kita terampil berbahasa. Hal ini sesuai dengan pendapat Asano Yuriko dalam Sudjianto (2009:97) “Tujuan akhir belajar bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik dengan cara lisan maupun tulisan. Salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan kosakata (*goi*) yang memadai”. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tanpa penguasaan kosakata yang memadai, tujuan mempelajari bahasa tersebut tidak akan tercapai. Dengan kata lain bermodalkan kosakata, komunikasi secara sederhana bisa berjalan walaupun kita tidak tahu *grammar* atau tata bahasanya. Dalam bahasa asing apapun yang sedang kita pelajari atau akan kita pelajari, kosakata harus dikuasai dengan baik karena akan menunjang keberhasilan dalam mempelajarinya.

Pembelajaran bahasa Jepang memiliki empat keterampilan yang harus dikuasai yaitu keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Bagi pembelajar bahasa Jepang, kurangnya penguasaan kosakata menjadi kendala yang sangat besar dan dapat menghambat pembelajar dalam menguasai keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut. Dengan bekal penguasaan kosakata yang minim, pembelajar akan kesulitan dalam memahami maksud yang disampaikan dari bahasa tersebut.

Berdasarkan observasi penulis diketahui bahwa kosakata yang dikuasai siswa SMK KANSAI masih minim. Hal tersebut disebabkan oleh sulitnya mengingat kosakata bahasa Jepang yang benar-benar asing bagi siswa. Sistem pembelajaran yang cukup monoton juga menyebabkan siswa kurang tertarik untuk menghafal kosakata. Selain itu, bahasa Jepang bukan merupakan satu-satunya bahasa asing yang mereka pelajari di sekolah. Sementara beban belajar mata pelajaran lain sangat berat dengan standar kurikulum yang berlaku.

Proses pengajaran kosakata yang dilakukan yaitu dengan menghafal kosakata yang ada di buku dan papan tulis secara berulang-ulang. Pembelajaran kosakata seperti ini efektif karena kegiatannya dilakukan secara kontiniu sehingga siswa mampu memahami apa yang dipelajarinya. Akan tetapi alangkah baiknya apabila para pengajar harus mempunyai media pembelajaran yang lebih menarik lagi, sehingga memotivasi siswa dalam pembelajaran.

Salah satu cara mengingat yang menarik dan menyenangkan yaitu bermain. Bermain dapat berdampak positif dalam membantu proses kemampuan mengingat dalam belajar yang menyenangkan dan interaktif. Atau dengan kata lain menurut Sadiman sifat permainan anatara lain adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan menarik, permainan memungkinkan adanya

partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, permainan dapat memberikan umpan balik langsung (Sadiman, 2008:75).

Mengacu dari apa yang telah penulis paparkan, maka langkah baiknya apabila para pengajar harus mempunyai persediaan strategi-strategi pembelajaran. Pengajar bisa memilih dan juga memodifikasi sendiri teknik-teknik yang dapat meningkatkan kemampuan siswa terutama dalam mengingat kosakata Jepang. Salah satunya adalah penerapan teknik permainan *Sugoroku* (ular tangga). Permainan *Sugoroku* (ular tangga) adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain. *Sugoroku* (ular tangga) dimainkan dengan cara melemparkan dadu dan bidak dijalankan sesuai mata dadu yang muncul. Melalui permainan ini, diharapkan siswa lebih aktif dan tidak merasa jenuh ketika belajar, karena pada permainan *Sugoroku* (ular tangga) mereka akan berbain sambil belajar, dengan mengingat kosakata-kosakata bahasa Jepang yang ada di dalam permainan *Sugoroku* ini. Permainan sebagai media pendidikan sangat dianjurkan oleh para ahli Psikologi karena sangat bermanfaat bagi perkembangan kognitif dan kreatifitas anak didik.

Berbeda dengan metode ceramah atau media gambar, permainan cenderung memiliki efek positif yang lebih besar sebagai media pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Muthia (2011:1) “ dalam pembelajaran bahasa, hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dimana bagi pembelajar merupakan proses kreatif untuk bereksplorasi dalam berketerampilan yang baru dan dapat menggunakan symbol untuk menggambarkan dunia pikirannya. Selain itu, mengingat sifat seorang anak yang suka bermain, maka belajar kosakata efektif bila dikemas dalam permainan. Media permainan dapat menimbulkan rasa nyaman pada pembelajar dalam meningkatkan penguasaan kosakata”. Dengan begitu, secara alamiah peserta didik akan menghafal elemen-elemen yang ada di dalam permainan dengan cepat., tanpa melalui perintah atau paksaan. Oleh karena itu, diharapkan permainan *Sugoroku* (ular tangga) ini akan menjadi media yang efektif dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya dalam penguasaan kosakata.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis akan melakukan penelitian pengajaran kosakata bahasa Jepang dengan judul **“Keefektifan permainan *Sugoroku* (ular tangga) Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa SMK KANSAI Pekanbaru)”**.

METODE PENELITIAN

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan :

- *pretest* dilakukan pada kedua kelas sebelum masuk materi pembelajaran (sebelum diberikan perlakuan). Pemberian *pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan dasar siswa terhadap kosakata. *Pretest* ini dilakukan pada hari Rabu, 8 November 2016 untuk kelas XII Teknik Informatika dan pada hari Kamis, 9 November 2016 untuk kelas Akutansi.

- *posttest* diberikan pada siswa setelah memberikan materi (setelah proses perlakuan dilakukan). Untuk kelas eksperimen *Posttest* ini dilaksanakan pada hari Rabu, 29 November 2016 dan pada kelas kontrol pada hari Kamis, 30 November 2016. Soal *pretest dan posttest* yang diberikan dengan jumlah dan waktu yang sama. Selisih nilai *pretest dan posttest* digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang diberi perlakuan permainan *surogoku* (ular tangga).

Teknik Analisis Data

Pada tahap ini penulis akan menganalisis data yang sudah didapat dan mengolahnya sesuai tahap analisis yang digunakan dalam penelitian ini. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji statistik. Pada prinsipnya teknik analisis data digunakan untuk mengelola data dengan menggunakan metode statistik yang tepat untuk membuktikan hipotesis. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan Permainan *Sogoroku* (ular tangga) sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran kosakata terhadap kelas XII SMK KANSAI Pekanbaru. Data statistik diolah dengan menggunakan rumus uji t secara manual.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel memiliki kemampuan yang sama atau tidak. Langkah pertama dilakukannya uji homogenitas untuk mengetahui varians kedua sampel. Data yang digunakan untuk menguji homogenitas adalah hasil nilai tes dari soal *pretest* dan *posttest* yang diuji dengan rumus uji t. Untuk menentukan rumus uji t yang akan dilakukan dalam hipotesis, maka perlu diuji terlebih dahulu varians kedua sampel apakah homogen atau tidak.

- Menghitung varians dari masing masing sampel digunakan rumus :

$$S_1^2 = \frac{n_1 \cdot \sum x_1^2 - (\sum x_1)^2}{n_1(n_1-1)} \quad \text{dan} \quad S_2^2 = \frac{n_2 \cdot \sum x_2^2 - (\sum x_2)^2}{n_2(n_2-1)}$$

(Sudjana, 2002)

- Pengujian homogenitas varians menggunakan uji F dengan rumus :

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

(Sudjana, 2002)

Kriteria pengujian sampel dikatakan mempunyai varians yang sama atau homogen jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ didapat dari daftar distribusi F dengan peluang α , dimana ($\alpha = 0,05$) dengan $dk = (n_1 - 1, n_2 - 1)$, dan kedua sampel dikatakan mempunyai varians yang sama atau homogen.

- c. Kemudian dilanjutkan dengan menguji kesamaan rata-rata (uji dua pihak) menggunakan rumus uji t berikut :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S_g \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dengan standar deviasi gabungan (S_g) dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut :

$$S_g^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

F	: symbol statistic untuk menguji varians
Σx_1	: jumlah nilai <i>pretest</i> sampel 1
Σx_1^2	: jumlah nilai <i>pretest</i> sampel 1 yang dikuadratkan
\bar{x}_1	: rata-rata nilai uji homogenitas sampel 1
\bar{x}_2	: rata-rata nilai uji homogenitas sampel 2
S_1^2	: varians sampel 1
S_2^2	: varians sampel 2
n_1	: jumlah anggota sampel 1
n_2	: jumlah anggota sampel 2

Sampel dikatakan homogeny jika t_{hitung} terletak diantara-tabel dan t_{tabel} ($t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$) dimana t_{tabel} didapat dari daftar distribusi t dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$ dimana $\alpha = 0,05$ dan kedua sampel dikatakan homogen.

Uji Hipotesis

Rumus uji t di atas juga digunakan untuk perbandingan antara nilai kelas eksperimen dan kelas control untuk melihat perubahan prestasi belajar setelah penggunaan Permainan *Sogoroku* (ular tangga) sebagai media pembelajaran kosakata. Uji t yang digunakan adalah uji t pihak kanan. Adapun tahapan yang digunakan untuk uji t pihak kanan ini adalah sebagai berikut :

- a. Menyiapkan tabel perhitungan untuk mencari Σx (jumlah selisih) antara nilai pretest dan posttest dan Σx^2 (jumlah kuadrat selisih nilai pretest dan posttest).

- b. Menghitung varians (S^2)

$$S_1^2 = \frac{n_1 \Sigma x_1^2 - (\Sigma x_1)^2}{n_1(n_1-1)} \quad \text{dan} \quad S_2^2 = \frac{n_2 \Sigma x_2^2 - (\Sigma x_2)^2}{n_2(n_2-1)}$$

- c. Menghitung standar deviasi gabungan (S_g)

$$S_g^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

- d. Selanjutnya menggunakan rumus uji t pihak kanan

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S_g \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

- e. Kemudian mencari dk, $dk = n_1 + n_2 - 2$ dengan $\alpha = 0,05$

Kriteria pengujian diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$ dan $\alpha = 0,05$ (Sudjana, 2005).

Keterangan :

t : simbol statistik untuk menguji hipotesis

S_g : standar deviasi gabungan

Σx_1 : jumlah selisih antara nilai pretest dan posttest

Σx^2 : jumlah kuadrat selisih nilai pretest dan posttest

\bar{x}_1 : rata- rata nilai selisih nilai pretest dan posttest kelas eksperimen

\bar{x}_2 : rata- rata nilai selisih nilai pretest dan posttest kelas kontrol

S_1^2 : varians skor hasil belajar kelas eksperimen

S_2^2 : varians skor hasil belajar kelas kontrol

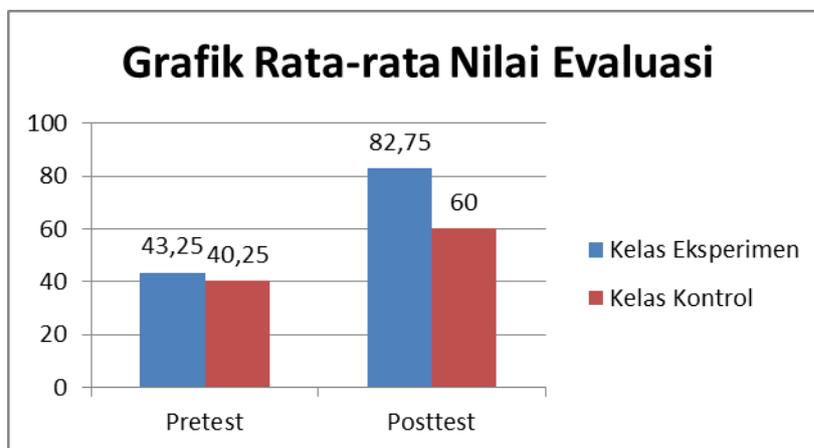
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan menggunakan dua buah kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas XII SMK KANSAI Pekanbaru yang terdiri dari 20 orang siswa kelas XII Akutansi dan 20 orang siswa kelas XII Teknik Informatika. Penelitian ini dilakukan sebanyak empat kali perlakuan, dua kali pertemuan pada kelas eksperimen dan dua kali pertemuan pada kelas kontrol. Sebelum memberikan perlakuan, penulis terlebih dahulu memberikan test awal (*pretest*). Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam bahasa Jepang khususnya pada pembelajaran kosakata. Dari nilai hasil *pretest* dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah kedua sampel bervariasi sama atau homogen. Sebelum memberikan perlakuan, penulis terlebih

dahulu memberikan test awal (*pretest*). Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam bahasa Jepang khususnya pada pembelajaran kosakata. Dari nilai hasil *pretest* dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah kedua sampel bervarians sama atau homogen.

Permainan *sugoroku* (ular tangga) ini dinilai cukup efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Hal ini dibuktikan dengan nilai *posttest* dan rata-rata nilai evaluasi setiap pertemuan, dapat dilihat bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata lebih tinggi dari pada kelas kontrol sehingga dapat dikatakan bahwa permainan *sugoroku* (ular tangga) dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Adanya pengaruh permainan *sugoroku* (ular tangga) dalam meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang dapat juga dilihat dari selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, seperti pada grafik berikut ini:

Grafik Rata-Rata Nilai *Pretest* Dan *Posttest*



Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan terhadap permainan *sugoroku* (ular tangga) dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang siswa kelas XII SMK KANSAI Pekanbaru, penulis menjelaskan dalam bentuk data analisis secara statistik dengan menggunakan rumus uji t. Berdasarkan pengolahan data akhir, hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} = 6,21$ dan $t_{tabel} = 1,68$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,21 > 1,68$. Adapun nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh kedua sampel adalah 43,25 pada kelas eksperimen dan 40,25 pada kelas kontrol. Pada *posttest* terjadi peningkatan nilai yang cukup baik di kelas eksperimen yang menggunakan permainan *sugoroku* (ular tangga) dengan rata-rata 82,75, dan pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional tidak terjadi peningkatan yang begitu berarti dengan jumlah rata-rata 60. Dengan demikian permainan *sugoroku* (ular tangga) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran bahasa Jepang khususnya pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa, pemahaman siswa yang diterapkan permainan *sugoroku* (ular tangga) lebih meningkat dari pada siswa yang tidak diterapkan permainan *sugoroku* (ular tangga). Hal ini disebabkan dalam proses permainan *sugoroku* (ular tangga) siswa terlibat secara langsung dan siswa tidak hanya mendengarkan serta mencatat kosakata yang ada di papan tulis tetapi siswa yang berperan langsung dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan ini

dengan mengingat melihat dan mendengar langsung kosakata yang sedang dipelajari, sehingga siswa lebih menguasai materi pelajaran, termotivasi dan juga meningkatkan daya ingat terhadap materi pelajaran yang sedang berlangsung.

Disamping peningkatan hasil belajar, ditemukan juga suatu permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran ini yaitu keributan saat siswa dapat menjawab pertanyaan dan terdapat juga siswa yang memenangkan permainan terlebih dahulu, yang menyebabkan suasana kelas menjadi sedikit terganggu. Usaha yang dilakukan peneliti untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan cara menegur siswa yang menyebabkan keributan dan melakukan kerjasama yang baik antara siswa, wasit dan guru sehinggadapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Namun keributan saat proses permainan *sugoroku* (ular tangga) ini sebagai hal yang positif karena ini membuktikan bahwa siswa antusias dan memiliki keinginan yang tinggi untuk bermain menggunakan *sugoroku* (ular tangga) ini.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Setelah peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan metode kuasi eksperimen melalui permainan *sugoroku* (ular tangga) dalam pembelajaran bahasa Jepang di kelas XII SMK KANSAI Pekanbaru pada tanggal 8 November 2016 sampai 30 November 2016. Selama waktu tersebut telah dilakukan *pretest* untuk kedua kelas, *treatment* dan juga *posstets*. Setiap data-data yang terhimpun telah dianalisis dan dijelaskan dalam bab sebelumnya. Maka sebagai jawaban dari masalah yang diangkat dari hasil penelitian penulis mengambil kesimpulan yaitu, penggunaan permainan atau media pembelajaran yang baik dan tepat dapat menciptakan situasi belajar yang efektif dan menyenangkan. Pemanfaatan media ajar tidak harus selalu baku dan monoton. Pengajar dapat berinovasi dalam penggunaan media ajar yang sesuai dengan pembelajarannya. Dalam hal ini, penulis menggunakan permainan *sugoroku* (ular tangga) dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Permainan *sugoroku* ini adalah tehnik pembelajaran yang menarik dan berpusat kepada siswa. Siswa tidak hanya menghafalkan koskata yang diberikan guru saja akan tetapi siswa secara langsung berperan aktif dalam permainan yang menuntut siswa lebih aktif dalam menghafal kosakata dengan melihat gambar yang ada di dalam permainan. Serta siswa dapat menghafalkan kosakata yang telah dijawab oleh teman lainya sebagai referensi apabila siswa tersebut lupa akan kosakata yang lain, sehingga siswa dapat menguasai materi pembelajaran dan meningkatkan daya ingat terhadap kosakata yang telah dipelajari siswa.

Permainan *sugoroku* (ular tangga) dapat meningkatkan hasil pembelajaran kosakata bahasa Jepang dibandingkan dengan hasil pembelajaran kosakata mahasiswa dengan metode konvensional (menghafal). Hal ini dapat dilihat dari nilai evaluasi dan selisih hasil *pretest* dan *posstets* kelas eksperimen (kelas yang diberi perlakuan) yang mengalami peningkatan, yaitu 82,75 untuk nilai rata-rata pada kelas eksperimen dan 60 pada kelas kontrol.

Melalui perhitungan statistik dengan rumus uji t secara manual, diperoleh $t_{hitung} 6,21 > t_{tabel} 1,68$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan

kosakata siswa yang menggunakan permainan *sugoroku* (ular tangga) dengan siswa yang tidak menggunakan permainan *sugoroku* (ular tangga) .

Rekomendasi

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan diatas, maka ada beberapa hal yang perlu disampaikan sebagai saran atau rekomendasi, yaitu :

1. permainan *sugoroku* (ular tangga) dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dan variasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang karena mengandung hal yang menyenangkan sehingga siswa dapat dengan mudah meng ngat kosakata.
2. Hasil penelitrn ini diharapkan dapat dijadikan bahan penelitian selanjutnya jika masih terdapat kekurangan atau muncul masalah baru. Karena kosakata yang diajarkan dalam penelitian ini hanya terbatas pada Bab 30-33 di buku sakura dua. Peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan kosakata yang lebih bervariasi lagi sehingga kosakata yang dikuasai akan lebih banyak lagi.
3. Saran untuk peneliti selanjutnya, jika menggunakan permainan ini dalam pengajaran hendaknya dipersiapkan sebaik mungkin, sehingga suasana kelas dapat terkontrol dengan baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena berkat rahmatnya penulis dapat menyelesaikan penulisan karya ilmiah ini. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih bagi seluruh pihak yang telah membantu dalam pembuatan jurnal ini dan berbagai sumber yang telah penulis gunakan sebagai data dalam penelitian ini.

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada Sri Wahyu Widiati, S.S., M.Pd *sensei* selaku dosen pembimbing I dan Nana Rahayu, B.Com *sensei* selaku dosen pembimbing II yang telah membantu dan membimbing selama pengerjaan jurnal ini. Selanjutnya, seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, keluarga tercinta yang telah mendukung penuh serta seluruh angkatan 2010 yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

Sudjianto dan Ahmad Dahili, 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Kesaint Balanc. Jakarta.

Sadiman, S, Arif S. 2008. *Media Pendidikan*. PT Raja Grafindo. Jakarta.

Muthia, Renny. 2011. *Efektifitas Teknik Permainan TIC-TAC-TOE dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis*, skripsi Sarjana Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Sudjana. 2002. *Metode Statiska*. Tarsino. Bandung.

-----, 2005. *Metode Statiska*. Tarsino. Bandung.