

# **EFFECTIVENESS OF THE SHIRITORI GAME IN IMPROVING VOCABULARY OF THE JAPANESE LANGUAGE STUDENT OF CLASS XI BOGA SMK TIGAMA PEKANBARU**

**Wida Widyawati Ningsih, Mangatur Sinaga, Nana Rahayu**

Email: Widawidya66@gmail.com, Mangatur.sinaga83162@gmail.com, Nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id  
Phone number: 085265371068

*Student of Japanese Study Program  
Department of language education and art  
Faculty of Teacher Training and Education  
Riau University*

**Abstrak:** *This study discusses the Shiritori game in learning Japanese vocabulary for students at TIGAMA Vocational School of Pekanbaru. The purpose of this study was to determine the increase learning score/value using Shiritori games. The object of this study was the XI class of TIGAMA Vocational School of Pekanbaru academic year 2018/2019. This study is a pre-experimental study which is characterized by the absence of a control group. The design used in this study was one group pretest-posttest design. Data collection techniques were carried out by conducting a written test. This study applied two kinds of tests, namely the pretest and posttest. The test consisted of 20 items. On the pretest, the questions available are 15 objective items and 5 essays, while on the posttest questions 10 items were objective and 10 essays. The pretest was given before the treatment is carried out by using the Shiritori game, and the posttest was given after the treatment is carried out. The average value of the pretest obtained by students is 30. It means that there is an increase in the posttest value of 45 to 75. Therefore, there is a significant influence on the level of mastery of vocabulary skills after applying the Shiritori game method. So, it can be concluded that the method of Shiritori games improved the ability to master Japanese vocabulary for students of XI class at TIGAMA Vocational School of Pekanbaru.*

**Keywords:** *Effectiveness, vocabulary, Shiritori.*

# EFEKTIVITAS PERMAINAN SHIRITORI DALAM PENINGKATAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI BOGA SMK TIGAMA PEKANBARU

**Wida Widyawati Ningsih, Mangatur Sinaga, Nana Rahayu**

Email: Widawidya66@gmail.com, Mangatur.sinaga83162@gmail.com, Nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id  
Nomor Telepon: 085265371068

Mahasiswa pendidikan Bahasa Jepang  
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Riau

**Abstrak:** Penelitian ini membahas tentang permainan shiritori dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang terhadap siswa SMK TIGAMA Pekanbaru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan nilai belajar menggunakan permainan shiritori. objek penelitian ini adalah siswa kelas XI Boga SMK TIGAMA Pekanbaru tahun ajaran 2018/2019. Penelitian ini merupakan penelitian pra-eksperimen yaitu ditandai tidak adanya kelompok pembanding. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah one group pretest-posttest design. Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan tes tertulis. Penelitian ini diterapkan dua test yaitu pretest dan posttest soal diberikan terdiri 20 butir, pada soal pretest 15 butir objektif dan 5 butir essay, sedangkan pada soal posttest 10 butir objektif dan 10 essay. Pretest diberikan sebelum dilaksanakannya perlakuan dengan menggunakan permainan shiritori, dan posttest diberikan setelah dilaksanakannya perlakuan. Rata-rata nilai pretest yang diperoleh siswa adalah 30 terjadi peningkatan nilai posttest sebesar 45 menjadi 75. Dengan ini, terdapat pengaruh yang signifikan terhadap tingkat kemampuan penguasaan kosakata sesudah menerapkan metode permainan shiritori. Jadi, disimpulkan metode permainan shiritori meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI Boga SMK TIGAMA Pekanbaru.

**Kata kunci :** Efektivitas, kosakata, *shiritori*

## PENDAHULUAN

Dalam berkomunikasi penggunaan bahasa sangat penting. Bahasa digunakan untuk memberikan gagasan, ide, dan pendapat kepada orang lain. Dalam berbahasa kosakata merupakan unsur yang harus dikuasai, baik dalam penggunaan bahasa ibu maupun bahasa asing. Salah satu bahasa asing yang dipelajari di Indonesia adalah bahasa Jepang.

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2007:97) kosakata bahasa Jepang atau goi (語彙) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun dalam ragam tulis. Alasan memilih kelas Boga daripada kelas APH karena sejauh ini kumpulan dan referensi mengenai dunia tata boga dianggap kurang. Di Pekanbaru tidak adanya buku yang khusus untuk mempelajari kosakata bahan masakan, peralatan dapur, jenis masakan, dan cara memasak. Sedangkan kelas APH mempunyai buku khusus yaitu bahasa Jepang perhotelan meskipun tidak diterapkan dalam proses pembelajaran di SMK Tigama Pekanbaru.

Ada beberapa sekolah yang mempelajari bahasa Jepang yaitu SMK Tigama Pekanbaru. Waktu belajar di SMK Tigama Pekanbaru adalah kelas X 4 x 30 menit, XI 2 x 30 menit, dan kelas XII 2 x 30 menit. kelas XI kurang menguasai kosakata seperti peralatan memasak, jenis masakan, bahan, dan cara memasak. Dikarenakan tidak adanya pembelajaran mengenai kosakata tersebut sehingga perlu melakukan pembelajaran kosakata bahan masakan sebanyak 100 kata benda dan kata kerja cara memasak. Metode ini dipilih karena belum pernah diterapkan dalam pembelajaran kosakata siswa SMK Tigama Pekanbaru. Jadi, penelitian terhadap keefektifan metode permainan dalam pembelajaran kosakata perlu dilakukan. Hal tersebut ditemukan pada saat peneliti mengamati proses pembelajaran bahasa Jepang pada siswa kelas XI SMK Tigama Pekanbaru. Masalah yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Jepang digunakan buku pembelajaran bahasa Jepang yang umum sehingga tidak ada bedanya dengan SMA pada umumnya, maka diperlukan tambahan kosakata yang berhubungan dengan jurusan memasak yang ada di SMK Tigama. Tujuan permainan adalah untuk mengajak siswa lebih menarik dalam mengikuti proses pembelajaran dan memberikan pengetahuan mengenai perbedaan budaya Jepang menggunakan permainan tradisional, merencanakan permainan untuk mengembangkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa. Pembelajaran kosakata dapat dilakukan dengan berbagai metode, yaitu menggunakan metode permainan *Shiritori*.

Penelitian ini menggunakan model *cooperative learning* menurut (suwarjo, 2008:106) ada enam langkah dalam menerapkan model *cooperative learning* untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Enam langkah tersebut yaitu menyampaikan tujuan dan motivasi siswa, menyajikan informasi, mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar, membimbing kelompok bekerja dan belajar, evaluasi, dan memberi penghargaan.

## METODE PENELITIAN

Populasi yang akan dilakukan uji coba adalah menggunakan satu kelas tanpa kelas pembanding yaitu kelas XI Boga SMK Tigama Pekanbaru. Sedangkan Sampel

yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 11 siswa. Subjek diukur sesudah diberi perlakuan. Penelitian ini menggunakan *kuis* dan *posttest* untuk mengetahui apakah permainan *shiritori* efektif digunakan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan kemampuan melafalkan dan menentukan arti kosakata bahasa Jepang.

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian adalah teknis tes (*Pretest*, *kuis* dan *Posttest*). *Pretest* dilakukan sebelum masuk materi pembelajaran (sebelum diberikan perlakuan). Pemberian *pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan dasar siswa terhadap kosakata. *Kuis* diberikan pada siswa setelah perlakuan yang diberikan selesai yang bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa terhadap proses pembelajaran. *Posttest* diberikan pada siswa setelah memberikan materi (setelah proses perlakuan dilakukan). Selisih peningkatan nilai *kuis* dan *posttest* yang diberikan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang diberi perlakuan melalui permainan *shiritori*.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji statistik. Pada prinsipnya analisis data digunakan untuk mengolah data dengan menggunakan metode yang tepat untuk membuktikan hipotesis. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan metode permainan *Shiritori* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI Boga SMK Tigama Pekanbaru pembelajaran bahasa Jepang.

Dalam tahap ini, untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan signifikan terhadap penguasaan kosakata dengan permainan *shiritori*, pada siswa kelas XI Boga SMK Tigama Pekanbaru. Data statistik diolah dengan menggunakan rumus t-test secara manual serta untuk mendapatkan signifikansi dari hasil *kuis* dengan *posttest* siswa.

Adapun pengolahan secara manual, menurut Hartono (2008:181) terdiri dari beberapa tahap, yaitu sebagai berikut:

- a. Menyiapkan tabel perhitungan untuk mencari  $\sum D$  (jumlah selisih antara nilai *kuis* dan *posttest*) dan  $\sum D^2$  (jumlah kuadrat selisih nilai *pretest* dan *posttest*).
- b. Menghitung standar deviasi perbedaan *kuis* dan *post-test*

$$SD_D = \sqrt{\left[ \frac{\sum D^2}{N} \right] - \left[ \frac{\sum D}{N} \right]^2}$$

Dimana,  $SD_D$  : standar deviasi perbedaan skor *kuis* dan *post-test*

$\sum D^2$  : Jumlah kuadrat selisih nilai *kuis* dan *post-test*

$\sum D$  : Jumlah selisih nilai *kuis* dan *Posttest*

N : Jumlah responden

- c. Setelah mendapatkan standar deviasi tersebut, selanjutnya masukkan ke dalam rumus untuk mencari  $t_0$ , adapun rumusnya yaitu:

$$t_0 = \frac{\left[ \frac{\sum D}{N} \right]}{\left[ \frac{SD^2}{\sqrt{N-1}} \right]}$$

d. Mencari df, jika diketahui  $N = 11$ , maka  $df = N - 1$ , jadi  $df = 11 - 1 = 10$ .

e. Jika didapat  $df = 11$ , maka dapat dilihat  $t_{tabel}$  sebagai berikut:

Pada signifikansi  $5\% = 1,79$

Pada taraf signifikansi  $1\% = 1,78$

f. Interpretasi terhadap  $t_0$ . Bandingkan  $t_0$  dengan  $t_{tabel}$  dengan ketentuan:

Bila  $t_0 > t_t$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti bahwa ada pengaruh yang signifikan, sedangkan bila  $t_0 < t_t$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak yang berarti bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan.

Uji hipotesis ditentukan berdasarkan hasil dari pengolahan data statistik. Jika nilai signifikan yang didapat besar dari  $0,05 (>0,05)$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, yaitu tidak ada pengaruh yang signifikan. Sebaliknya, jika nilai signifikan yang didapat kecil dari  $0,05 (<0,05)$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal itu berarti bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang kelas XI Boga SMK Tigama Pekanbaru.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada subbab ini, pengajar memaparkan hasil nilai dari lembar kerja siswa pada setiap perlakuan yang diberikan selama proses penelitian terhadap siswa dengan menggunakan permainan *shiritori* dalam metode *cooperative learning* serta hasil nilai *kuis* dan *posttest* siswa.

a). *Pretest*

Materi pada soal *pretest* terdiri dari bahan masakan, peralatan dapur, dan cara memasak 15 butir objektif dan 5 butir essay dengan jumlah soal *pretest* yang terdiri dari 20 butir. Tabel 1 hasil nilai *pretest* adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil *Pretest*

NO	Siswa	Pretest
1	K	35
2	A	30
3	Z	25
4	T	20
5	Y	35
6	AS	20
7	M	25
8	WA	30

NO	Siswa	Pretest
9	AZZA	20
10	ICH	25
11	FAD	25
JUMLAH		290
RATA-RATA		30

Berdasarkan tabel 1 dilihat bahwa nilai yang dicapai siswa pada saat *pretest* memiliki kategori sangat rendah yaitu <50 dengan rata-rata 30. Hal ini dikarenakan pada proses pembelajaran siswa belum sama sekali mengetahui kosakata bahan makanan, peralatan dapur dan cara memasak. Dari nilai pretest soal yang paling banyak siswa tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut yaitu pada soal nomor tujuh, delapan, sembilan, sepuluh, sebelas, dua belas, tiga belas dan pada soal essay seluruh siswa tidak dapat menjawab soal tersebut sehingga siswa mendapatkan nilai yang sangat rendah dengan nilai tertinggi 35 dan nilai terendah adalah 20.

b). Hasil nilai kuis siswa

Hasil nilai dari kuis siswa pada perlakuan pertama sampai perlakuan ketiga dapat dilihat tabel 2 adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Kuis

No	Siswa	Perlakuan 1	Perlakuan 2	Perlakuan 3
1	K	60	80	80
2	A	60	80	80
3	Z	40	50	60
4	T	60	60	65
5	Y	50	55	75
6	AS	50	50	65
7	M	50	60	70
8	WA	50	50	55
9	AZZA	50	70	70
10	ICH	60	80	80
11	FAD	40	60	60
Jumlah		570	695	760
Rata-rata		50	60	70

Berdasarkan data pada tabel 2 dapat dilihat bahwa nilai yang dicapai siswa pada saat perlakuan pertama hingga perlakuan ketiga setelah menggunakan metode-permainan *shiritori* mulai mengalami peningkatan yang cukup baik, terlihat dari rata-rata yang diperoleh mulai dari perlakuan pertama yaitu, 50 perlakuan kedua 60, dan perlakuan ketiga 70. Dari perlakuan pertama sampai perlakuan ketiga siswa mengalami peningkatan yang cukup baik namun ada beberapa siswa yang sedikit peningkatannya

bahkan ada beberapa siswa yang tidak mengalami peningkatan seperti pada siswa nomor empat, enam, dan delapan. Pada perlakuan pertama dan kedua, hal ini ditandai karena siswa pada saat proses pembelajaran tidak berada sepenuhnya sehingga sedikit memahami proses pembelajaran tersebut. Sedangkan pada perlakuan kedua sampai ketiga siswa yang tidak mengalami peningkatan sebanyak lima orang hal ini ditandai karena pada saat proses pembelajaran sebagian siswa tidak berada secara full untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga tidak mengalami peningkatan.

c). *Posttest*

Materi pada soal *posttest* terdiri dari bahan masakan sebanyak 10 butir, peralatan dapur lima butir, dan cara memasak sebanyak lima butir, Tabel 3 hasil nilai *posttest* adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil *Posttest*

NO	Siswa	Postest
1	K	85
2	A	86
3	Z	65
4	T	78
5	Y	77
6	AS	65
7	M	70
8	WA	65
9	AZZA	72
10	ICH	85
11	FAD	71
JUMLAH		819
RATA-RATA		75

Berdasarkan tabel 3 dilihat bahwa nilai yang dicapai siswa pada *posttest* memiliki peningkatan yang cukup baik, nilai siswa yang mendapatkan kategori nilai tinggi sebanyak tiga orang yaitu 80-90, sedangkan siswa yang mendapatkan kategori nilai sedang sebanyak delapan orang.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

### Simpulan

Setelah melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan dengan metode permainan shiritori pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang kelas XI Boga SMK Tigama Pekanbaru pada tanggal 8 Agustus 2018 sampai 31 Agustus 2018,

setiap data yang diperoleh telah dianalisis sesuai dengan prosedur yang telah dijelaskan pada metodologi penelitian. Hasil penelitian ini dapat diambil kesimpulan yaitu, penerapan metode *shiritori* pada pembelajaran bahasa Jepang SMK Tigama pekanbaru dinilai efektif dan menarik. hal ini dapat dilihat rata-rata *posttest* siswa yang mengalami peningkatan dari nilai rata-rata *pretest*. Penelitian ini telah dilakukan dengan menggunakan metode *pra-eksperimen* melalui permainan *shiritori* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang di kelas XI Boga SMK Tigama Pekanbaru. 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 *shiritori* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Permainan *shiritori* dalam pembelajaran merupakan suatu pembelajaran yang menarik dan berpusat kepada siswa. Siswa tidak hanya menghafalkan kosakata yang diberikan pengajar saja, tetapi siswa secara langsung juga berperan aktif dalam menggunakan permainan yang menuntut siswa lebih aktif dalam mengingat dan menghafal kosakata dengan menggunakan permainan *shiritori* siswa dapat menghafalkan kosakata yang telah dimainkan. Selain itu, salah satu kelebihan permainan *shiritori* adalah dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk mengulang pelajaran yang telah diberikan. Media ini sangat praktis dan mudah dilakukan oleh siswa. Namun, selain kelebihan tersebut penggunaan *shiritori* juga memiliki kelemahan yaitu keadaan kurang terkontrol akibat kurangnya pengawasan guru dalam proses pembelajaran, menuntut kreatifitas yang tinggi dalam memilih materi pembelajaran dan dalam permainan

Pembelajaran dengan *shiritori* dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dibandingkan dengan hasil belajar kosakata siswa yang tidak menggunakan permainan *shiritori* Hal ini dapat dilihat dari selisih hasil nilai *pretest* dan *posttest*.

## **Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian penulis memberikan rekomendasi, yaitu:

1. Permainan *shiritori* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dan variasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Permainan mengandung hal yang menyenangkan sehingga siswa dapat dengan mudah mengingat, menghafal, menulis kosakata.
2. Penelitian ini menarik untuk meningkatkan kosakata bahasa Jepang dalam kelas kecil karena keterbatasan waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran maupun melakukan permainan *shiritori* sehingga dalam melakukan permainan tersebut siswa masih sulit mencari kosakata yang disediakan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Acintya Ragal.2010. *Shiritori( しりとり )*. Yogyakarta. Diunduh dari: <http://fyeasakura.wordpress.com/2010/09/03shiritori-しりとり/>. (11 februari 2018).
- Ali Mohammad dan Asrori Muhammad. 2014. *Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta 13220. Penerbit PT Bumi Aksara.
- Jakni. 2016. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung. Penerbit alfabeta.
- Hartono dalam Astari Rokhasiwi. 2008. *Keefektifan Teknik Pair Share Dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*. Pekanbaru. Universitas Riau.
- Sudjianto dan Ahmad Dahidi. 2007. *Pengantar Linguistik Jepang*. Bekasi timur. Penerbit kesaint Blanc-anggota IKAPI.
- Suwarjo dalam Deviana May Rita. 2008. *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together Kelas V SDN 01 Tempuran Trimurjo Lampung Tengah*. Lampung.