

# **THE EFFECTIVENESS OF USING KANJI PUZZLE GAME ON KANJI II SUBJECT ON THE STUDENTS OF JAPANESE STUDY PROGRAM ACADEMIC YEAR 2017/2018**

**Melyana Sari, Hadriana, Nana Rahayu**

e-mail: melyana233@gmail.com, Ad1208@yahoo.co.id, nana\_rh12@yahoo.com

NomorTelepon: 082383743114

**Abstract:** *The lack of motivation in learning Kanji was caused by the large number of Kanji that students needed to learn in one meeting. It was also caused by the conventional learning technique that made students feel saturated. This research aimed to find out the effectiveness of applying Kanji puzzle game in increasing the learning outcomes of Kanji subject on Japanese Study Program academic year 2017/2018. This research used weak experiment with the design of pretest-posttest class or one group pre-test post-test. The sample of this research consisted of 32 students of class A from Japanese study program academic year 2017/2018. This research used purposive sampling technique where it was used for particular criteria or purposes. The data were collected by distributing test. The test was divided into pre-test and post-test. After the pre-test and post-test data gathered, then they were processed by using SPSS Version 24 IBM for windows.*

*Based on the data analysis, the average score of pre-test was 67 and the average score for post-test was 84. After applying t-test, it was obtained that the value of sig (2-tailed) was  $0,000 < 0,05$ . Because the value of sig (2-tailed) was 0,000 smaller than 0,05, it could be concluded that the use of Kanji puzzle game technique can increase students class A learning outcomes in Kanji subject. It proved that  $H_0$  hypothesis was rejected and  $H_a$  was accepted. Thus, the use of Kanji puzzle game was effective in increasing Students' Kanji subject learning outcomes of Japanese Study Program academic year 2017/2018.*

**Key Words:** Kanji, Puzzle, The effectiveness.

# **KEEFEKTIFAN PERMAINAN PUZZLE KANJI PADA PEMBELAJARAN KANJI II MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG ANGKATAN 2017/2018**

**Melyana Sari, Hadriana, Nana Rahayu**

e-mail: melyana233@gmail.com, Ad1208@yahoo.co.id, nana\_rh12@yahoo.com

Nomor Telepon: 082383743114

**Abstrak:** Dalam mempelajari Kanji kurangnya motivasi mahasiswa dikarenakan banyaknya jumlah Kanji yang harus dipelajari dalam satu pertemuan serta teknik pembelajaran yang konvensional sehingga mahasiswa kadang merasa jenuh. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas penerapan permainan puzzle kanji dalam meningkatkan hasil belajar kanji mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2017/2018. Penelitian ini menggunakan eksperimen lemah atau weak eksperimen dengan desain satu kelas pretest-posttest atau one group pretest-posttest. Sampel pada penelitian ini adalah 32 orang mahasiswa kelas A dari Prodi Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2017/2018. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik Purposive Sampling yaitu metode penarikan sampel berdasarkan tujuan atau kriteria tertentu. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes. Tes dibagi dalam dua jenis yaitu pretest dan posttest. Setelah data pretest dan posttest diperoleh, data diolah dengan menggunakan software SPSS Versi 24 IBM Windows.

Berdasarkan hasil analisis data, nilai rata-rata pretest yang diperoleh mahasiswa adalah 67 dan rata-rata nilai posttest mengalami peningkatan menjadi 84. Setelah di uji t-test didapat hasil nilai sig.(2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , karena nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan puzzle kanji dapat meningkatkan hasil belajar kanji mahasiswa kelas A. Hal ini menunjukkan uji hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yaitu Penerapan teknik permainan Puzzle kanji efektif dalam meningkatkan hasil belajar kanji mahasiswa program studi pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2017/2018.

**Kata Kunci:** Kanji, Puzzle, Keefektifan.

## PENDAHULUAN

Sebagai bahasa asing bahasa Jepang memiliki karakteristik tersendiri, seperti terdapat empat jenis huruf yang digunakan yaitu *hiragana*, *katakana*, *kanji* dan *romaji*. Huruf *hiragana* dan *katakana* sering disebut sebagai huruf *kana*. *Hiragana* digunakan untuk menulis kata-kata yang berasal dari Jepang asli, sedangkan *katakana* digunakan untuk menulis kosakata yang berasal dari negara selain Jepang. *Kanji* adalah huruf yang melambangkan makna dan mempunyai dua cara baca yaitu *onyoumi* dan *kunyoumi*, dan *romaji* adalah huruf alphabet.

Mempelajari bahasa asing khususnya bahasa Jepang memiliki kendala atau kesulitan tersendiri, kesulitan yang dirasakan oleh pembelajar dari negara yang beraksara alphabet seperti Indonesia adalah kanji, hal ini disebabkan karena perbedaan tipologi dari kedua jenis huruf tersebut. Sebuah huruf kanji merepresentasikan bunyi dan makna, sedangkan huruf alphabet hanya merepresentasikan fonem (unit terkecil dari sebuah kata), banyaknya makna pada sebuah huruf kanji semakin membuat kanji dirasakan sulit dipelajari dan dikuasai oleh pembelajar bahasa Jepang (Visiaty, 2013:46)

Adanya dua cara baca kanji yaitu *Onyoumi* dan *Kunyoumi*, seperti yang dikemukakan oleh Sudjianto dalam (Khusna, 2015:15) bahwa :*Onyoumi* yaitu pembacaan kanji dengan cara meniru pengucapan China zaman dahulu, sedangkan *Kunyoumi* yaitu pembacaan kanji yang menetapkan Bahasa Jepang sebagai bahasa cara membaca kanji berkenaan dengan arti kanji tersebut.

Dalam (Renariah, 2002:3) dikatakan bahwa telah banyak diakui oleh pembelajar bahasa Jepang dan tidak sedikit yang merasakannya bahwa Kanji adalah bidang yang sulit dipelajari dalam bahasa Jepang, terutama oleh para pembelajar bahasa Jepang yang tidak memiliki latar belakang “budaya kanji”, yang dalam bahasa Jepang disebut *hikanjiken* (非漢字圏) hal tersebut disebabkan oleh banyak faktor di antaranya adalah cukup banyak jumlah kanji yang harus diingat, cara baca kanji yang bervariasi, *hitsujun* (筆順 = cara menuliskannya) yang harus diperhatikan betul, serta pengetahuan kanji yang meliputi *bushu* (部首 = bagian kanji yang menentukan arti) serta *rikusho* (六書 = pembentukan dan pemakaian kanji) .

Pengajaran Bahasa Jepang umumnya bertujuan agar para pembelajarnya mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang. Ada dua tuntutan dalam berkomunikasi, yaitu mampu berkomunikasi secara lisan dan mampu berkomunikasi dengan menggunakan tulisan. Untuk itu, pembelajar bahasa Jepang dituntut menguasai keempat keterampilan berbahasa mulai mendengar, berbicara, membaca, dan menulis.

Dalam berkomunikasi jika seseorang bertindak sebagai pembaca, dituntut memiliki keterampilan membaca dan memahami huruf, kosakata, frase dan kalimat bahkan sampai pada tingkat alinea dan teks secara keseluruhan. Oleh karena itu, pembelajaran dan penguasaan huruf sangat penting untuk bisa membaca teks termasuk dalam pembelajaran dan penguasaan huruf kanji agar kemampuan membaca tidak terhambat seperti yang dikatakan dalam Sutedi, (2009:41) Bagi mahasiswa yang hanya belajar empat tahun (mahasiswa S1) umumnya belum bisa menguasai 2000 huruf *kanji* tersebut, kecuali bagi mahasiswa yang memiliki semangat dan motivasi yang sangat tinggi pada huruf kanji, akibatnya kemampuan membaca dan menulis sering terhambat karena kendala penguasaan huruf kanji yang masih belum menyukupi.

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2017/2018 Universitas Riau, dari 50 orang responden 74%

mengatakan pernah mengalami kesulitan ketika membaca kalimat yang terdapat huruf kanji, 6% mengatakan tidak dan 20% mengatakan sekali-kali pernah mengalami kesulitan ketika membaca kalimat yang terdapat huruf kanji dikarenakan mereka tidak hafal huruf kanji atau lupa cara baca huruf kanji yang ada di dalam kalimat. Ketika ditanya selama belajar kanji apakah pernah menemui kesulitan, 90% mengatakan pernah, 2% mengatakan tidak dan 8% mengatakan sekali-kali menemui kesulitan. Menurut mereka kesulitan yang dirasakan ketika belajar huruf kanji seperti sulitnya menghafal *unyomi* dan *kunyomi*, banyaknya cara baca dalam satu huruf *kanji*, sulitnya cara penulisan kanji yang banyak goresan dan harus sesuai urutan penulisan, adanya kanji yang memiliki kemiripan, dan sulitnya membaca *kanji* ketika sudah digabungkan dengan *kanji* lain. Selain itu kendala lain dalam mempelajari *kanji* adalah kurangnya motivasi mahasiswa dalam mempelajari kanji dikarenakan banyaknya jumlah kanji yang harus dipelajari dalam satu pertemuan serta teknik pembelajaran yang konvensional sehingga mahasiswa kadang merasa jenuh.

Berdasarkan buku keluaran dari Japan Foundation yang berjudul *Moji Goi Wo Oshieru* ada beberapa hal yang harus disiapkan ketika akan mengajar kanji (Japan Foundation, 2011:38) yaitu seperti kita harus mengetahui tingkat atau level apa dari pembelajar yang akan belajar. Alat dan bahan ajar yang seperti apa yang akan kita gunakan untuk dalam mengajar kanji. Bagian dari kanji apa yang akan kita ajarkan, apakah seperti urutan penulisan atau cara baca kanji, serta bagaimana cara kita akan mengajar kanji, apakah dengan menjelaskan masing-masing karakter kanji satu persatu, menulis kalimat dengan kanji, memberikan tes dan lainnya

Proses pembelajaran yang baik merupakan kegiatan yang menjadikan siswanya dapat memahami materi yang disampaikan. Langkah ini akan mudah terwujud apabila guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran dan media. Pemilihan strategi yang tepat dan penggunaan media dalam proses pembelajaran akan dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi kegiatan belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Media juga dapat berguna untuk membangkitkan gairah belajar, memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Salah satu strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi belajar adalah dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif, karena siswa akan dikelompokkan dan berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan (Hamdani, 2011:30).

Penggunaan media dalam pembelajaran bahasa salah satunya dengan permainan dapat memotivasi siswa, seperti dikatakan dalam Abdullah (2013:279) permainan merupakan salah satu teknik pembelajaran yang dapat digunakan dalam pengajaran bahasa. Permainan dapat menciptakan suasana santai dan menyenangkan sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk mengikuti pelajaran bahasa. Salah satu permainan yang dapat memotivasi dan mengasah keterampilan berbahasa adalah dengan *Puzzle*. Seperti yang dikatakan Madyawati (2016:159) Dengan bermain menggunakan media *puzzle* huruf diharapkan dapat menarik minat anak sehingga anak lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan untuk mengasah keterampilan berbahasanya.

Berdasarkan uraian di atas untuk memotivasi mahasiswa Bahasa Jepang angkatan 2017/2018 dalam pembelajaran kanji maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Keefektifan Permainan *Puzzle* Kanji Pada Pembelajaran Kanji II Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2017/2018”**

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, digunakan metode *weak eksperimen* (eksperimen lemah) dengan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *the one group pretest-posttest*. Desain ini hanya menggunakan satu kelas yang diberi tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. *Pretest* Kelas Kontrol

| <i>pretest</i> | <i>perlakuan</i> | <i>posttest</i> |
|----------------|------------------|-----------------|
| T <sub>1</sub> | X                | T <sub>2</sub>  |

Keterangan :

T<sub>1</sub> : Nilai *pretest*

X : Perlakuan menggunakan teknik pembelajaran permainan *Puzzle*

T<sub>2</sub> : Nilai *Posttest* (Emzir, 2008:97)

Populasi pada penelitian ini adalah 69 mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau angkatan 2017/2018. Pemilihan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Purposive sampling* yaitu metode penarikan sampel berdasarkan tujuan atau kriteria tertentu. (Sudaryono, 2017:174). Adapun sampel pada penelitian ini adalah 32 mahasiswa kelas A dari Prodi pendidikan bahasa jepang angkatan 2017/2018. Tujuan dari pengambilan kelas A sebagai sampel adalah karena rata-rata *pretest* kelas A lebih rendah dibandingkan dengan rata-rata *pretest* kelas B.

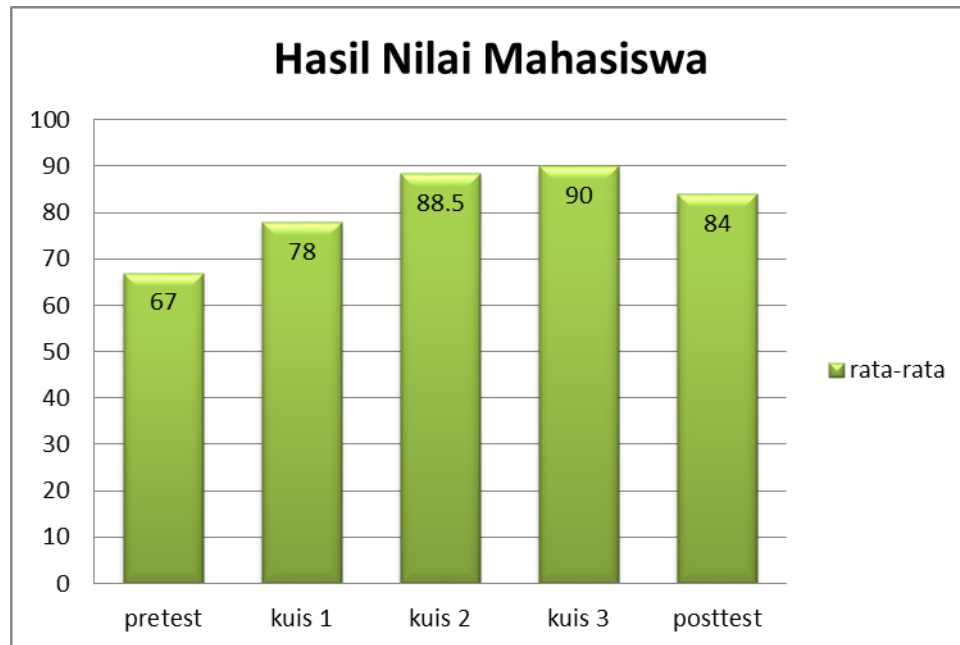
Instrumen adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya (Sudaryono, 2017:206). Jenis instrument dalam penelitian ini adalah *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dan *posttest* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan teknik permainan *Puzzle*.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yaitu hasil tes dari kemampuan mahasiswa dalam pembelajaran kanji berupa angka, tes dibagi dalam dua jenis yaitu *Pretest* dan *Posttest*, hasil tes kemudian diolah dengan menggunakan *SPSS Versi 24 IBM For Windows*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan pembelajaran kooperatif dalam permainan *Puzzle* Kanji pada pembelajaran Kanji II terhadap mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau angkatan 2017/2018 dilakukan sebanyak tiga kali perlakuan. Sebelum memberikan perlakuan, peneliti terlebih dahulu memberikan tes awal (*Pretets*). Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam pembelajaran kanji. Selanjutnya diberi perlakuan sebanyak tiga kali dengan menggunakan permainan *Puzzle* Kanji dalam pembelajaran kanji, setiap selesai diberi perlakuan dalam satu pertemuan mahasiswa diberi kuis, Setelah memberikan perlakuan selama tiga

pertemuan mahasiswa diberikan tes akhir (*Posttests*) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa setelah menggunakan teknik permainan *puzzle* kanji dalam pembelajaran kanji. Untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa setelah diberi perlakuan menggunakan teknik permainan *puzzle* kanji dalam pembelajaran kanji dapat dilihat pada diagram berikut:



Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat rata-rata kuis pertama yang dicapai mahasiswa adalah 78 dengan kategori baik (B+). Rata-rata kuis kedua naik menjadi 88,5 dengan kategori sangat memuaskan (A), dan rata-rata kuis ketiga yang dicapai mahasiswa adalah 90 dengan kategori sangat memuaskan (A). dari diagram di atas juga dapat di lihat nilai yang dicapai oleh mahasiswa pada saat *pretest* adalah 67 dengan kategori baik (B-), setelah diberi perlakuan sebanyak tiga kali rata-rata *posttest* yang di capai oleh mahasiswa meningkat menjadi 84 dengan kategori memuaskan (A-).

Pada kuis pertama, dari 32 mahasiswa terdapat 9 mahasiswa yang memperoleh range nilai angka dari 85,00-100 dengan kategori sangat memuaskan, 11 mahasiswa memperoleh range nilai angka dari 80,00-84,99 dengan kategori memuaskan, 8 mahasiswa mendapat range nilai angka dari 70,00-74,99 dengan kategori baik, 1 mahasiswa mendapat nilai angka 60 dengan kategori cukup dan ada 2 mahasiswa mendapat range nilai angka dari 40,00-54,99 dengan kategori kurang dan 1 mahasiswa tidak hadir.

Pada kuis kedua dari 32 mahasiswa terdapat 23 mahasiswa yang memperoleh range nilai angka dari 85,00-100 dengan kategori sangat memuaskan, 3 mahasiswa memperoleh range nilai angka dari 80,00-84,99 dengan kategori memuaskan, dan 2 mahasiswa memperoleh range nilai angka dari 40,00-54,99 dengan kategori kurang. 4 mahasiswa tidak hadir pada hari itu.

Pada kuis ketiga yang dari 32 mahasiswa terdapat 26 mahasiswa yang memperoleh range nilai angka 85,00-100 dengan kategori sangat memuaskan, 4 mahasiswa memperoleh range nilai angka dari 80,00-84,99 dengan kategori memuaskan, 1

mahasiswa memperoleh nilai angka 75 dengan kategori baik dan 1 mahasiswa yang tidak hadir pada hari itu.

Pada *Pretest* dari 32 mahasiswa terdapat 6 mahasiswa yang memperoleh range nilai angka dari 85,00-100 dengan kategori sangat memuaskan. 1 mahasiswa memperoleh nilai angka 83 dengan kategori memuaskan. 4 mahasiswa memperoleh range nilai angka dari 75,00-79,99 dengan kategori baik, 2 mahasiswa memperoleh range nilai angka 70,00-74,99 dengan kategori baik, 3 mahasiswa memperoleh range nilai angka 65,00-69,99 dengan kategori cukup, 9 mahasiswa memperoleh range nilai angka 60,00-64,99 dengan kategori cukup, 2 mahasiswa memperoleh range nilai angka 55,00-59,99 dengan kategori cukup, dan terdapat 5 mahasiswa yang mendapat range nilai angka 40,00-54,99 dengan kategori kurang.

Pada *Posttest* dari 32 mahasiswa terdapat 17 mahasiswa yang memperoleh range nilai angka 85,00-100 dengan kategori sangat memuaskan. 7 mahasiswa memperoleh range nilai angka 80,00-84,99 dengan kategori memuaskan, 5 mahasiswa memperoleh range nilai angka 75,00-79,99 dengan kategori baik, 2 mahasiswa memperoleh range nilai angka 65,00-69,99 dengan kategori cukup dan 1 mahasiswa memperoleh nilai angka 63 dengan kategori cukup.

Dari hasil *pretest* ke *posttest* ada beberapa mahasiswa yang mengalami kenaikan nilai yang sangat signifikan, dan juga ada beberapa mahasiswa yang kenaikan nilainya tidak terlalu tinggi, seperti dapat dilihat pada saat *posttest* masih ada 8 mahasiswa yang mendapat nilai di bawah kategori memuaskan, penyebabnya bisa berbagai faktor seperti masih terdapat kekurangan dari peneliti dalam melaksanakan proses pembelajaran dari perlakuan pertama sampai ketiga, kurangnya minat belajar mahasiswa atau mempelajari kanji memang sulit untuk beberapa mahasiswa, ada mahasiswa yang tidak hadir ketika perlakuan/*treatment*, tidak serius ketika belajar, terlihat malas untuk membuat contoh kalimat, malas berfikir untuk mengerjakan soal, tidak belajar sebelum ujian/*posttest*, namun hal ini tidak mempengaruhi nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*.

Pengambilan data dilaksanakan di kampus FKIP Universitas Riau mulai dari bulan Oktober sampai dengan bulan November. Perlakuan atau *treatment* dilakukan sebanyak tiga kali, perlakuan pertama dilakukan pada tanggal 19 Oktober 2018, perlakuan kedua pada tanggal 26 Oktober 2018 dan perlakuan ketiga dilakukan pada tanggal 2 November 2018. Materi pembelajaran selama perlakuan diambil dari buku *Sutori De Oboeru Kanji 300 bab 15, 16* dan buku *Sutori De Oboeru Kanji II 301-500 bab 17*.

Alur proses pembelajaran selama perlakuan terbagi kedalam delapan tahapan, adapun tahapan itu adalah:

- 1) Tahap pertama  
Peneliti membuka perkuliahan dengan mengucapkan salam dan memeriksa daftar hadir mahasiswa seraf menyampaikan informasi tentang materi yang akan dipelajari pada hari itu.
- 2) Tahap kedua  
Pada pertemuan pertama peneliti memberikan materi pada hari itu yaitu 10 kanji dari buku *Sutori De Oboeru Kanji II 301-500 bab 17*, pertemuan kedua memberikan materi lanjutan dari bab 17 minggu lalu, dan pada pertemuan ketiga memberi materi dari bab 18. Setelah selesai memberikan materi mahasiswa

diberikan waktu untuk melatih menulis kanji dibuku mereka, dan 2 orang mahasiswa dipanggil secara acak untuk menulis kanji di papan tulis.

- 3) Tahap ketiga  
Peneliti membagi mahasiswa kedalam 8 kelompok, satu kelompok terdiri dari 4 orang. Sebelum membagikan papan *puzzle* kepada mahasiswa, peneliti menjelaskan teknik permainan *puzzle* dan materi yang ada di *puzzle* tersebut. Materi pada permainan *puzzle* pada pertemuan pertama adalah 12 kanji dari buku *Sutori De Oboeru Kanji 300* bab 15, 16, pertemuan kedua 12 kanji dari buku *Sutori De Oboeru Kanji II 301-500* bab 17, dan pada pertemuan ketiga 12 kanji lanjutan dari bab 17.
- 4) Tahap keempat  
Setelah mahasiswa paham dengan peraturan permainan *puzzle* kanji, peneliti membagikan papan *puzzle* dan amplop berisikan potongan *puzzle*. Sebelum permainan dimulai peneliti mengumumkan pemenang permainan minggu lalu dan memberikan penghargaan kepada anggota kelompok. Penghargaan diberikan untuk memotivasi mahasiswa dan menghargai upaya hasil belajar individu maupun kelompok. Pada pertemuan pertama belum ada pengumuman pemenang kelompok.
- 5) Tahap kelima  
Semua kelompok bermain secara serentak dan diberi waktu 5 menit untuk menyusun *puzzle*. Setelah waktu menyusun *puzzle* habis, peneliti memberikan waktu 10 menit untuk setiap mahasiswa membuat contoh kalimat dari kanji yang ada di *puzzle* dan bekerja sama dalam kelompoknya agar membuat contoh kalimat dengan benar dan sebanyak-banyaknya.
- 6) Tahap keenam  
Setelah membuat kalimat, satu orang mahasiswa maju kedepan untuk menuliskan contoh kalimat yang dibuatnya dan menunjukkan kanji apa saja yang ada di dalam kalimat tersebut. Lalu kelompok lain memeriksa contoh kalimat tersebut secara bersama-sama, dan setiap kelompok lainnya membacakan contoh kalimat yang berbeda dari kanji yang sama.
- 7) Tahap ketujuh  
Setelah permainan berakhir, contoh kalimat yang sudah dibuat oleh mahasiswa dikumpulkan perkelompok dan akan diperiksa oleh peneliti untuk mengetahui kelompok mana yang menang dan akan mendapatkan penghargaan. Kelompok pemenang akan diumumkan dipertemuan selanjutnya.
- 8) Tahap kedelapan  
Peneliti mengevaluasi pembelajaran pada hari itu, dan sebelum pembelajaran berakhir, mahasiswa diberikan kuis, adapun materi dari kuis yaitu kanji dari permainan *puzzle* pada hari itu.

Data yang digunakan untuk uji hipotesis dalam penelitian ini adalah nilai hasil *pretest* dan *posttest* mahasiswa. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan metode pembelajaran kooperatif dalam permainan *puzzle* kanji pada pembelajaran kanji II mahasiswa kelas A angkatan 2017/2018 program studi pendidikan bahasa Jepang Universitas Riau. Yaitu menggunakan SPSS Versi 24 IBM For Windows.

### Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Untuk menganalisis data, peneliti menggunakan metode *Kolmogorov Smirnov*. Uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* merupakan bagian dari uji asumsi klasik, dimanfaatkan untuk uji satu sampel (*one sample test*), bisa digunakan untuk sampel besar maupun sampel kecil (Hidayat, 2013). Dasar pengambilan keputusan:

- Jika nilai *p-value* atau signifikan  $> 0.05$  maka data berdistribusi normal.
- Jika nilai *p-value* atau signifikan  $< 0.05$  maka data tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan uji normalitas nilai *p-value* atau signifikan *pretest* yang ditunjukkan dari *asympt.sig.(2-tailed)* lebih besar dari 0,05 yaitu 0,143 yang artinya data berdistribusi normal. Nilai *p-value* atau signifikan *posttest* yang ditunjukkan dari *asympt.sig.(2-tailed)* juga lebih besar dari 0.05 yaitu 0,831 yang berarti data berdistribusi normal.

### Hasil Uji-Paired Sample T-Test

Setelah data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji *paired sample t-test*, yaitu uji yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan. Pada uji ini menggunakan sampel yang sama namun diberi perlakuan yang berbeda, yaitu sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberikan perlakuan (*posttest*). Uji *paired sample t-test* merupakan bagian dari statistik parametrik, oleh karena itu sebagaimana aturan dalam statistik parametrik data penelitian haruslah berdistribusi normal. Pedoman pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t-test* berdasarkan nilai signifikansi dengan SPSS adalah sebagai berikut:

- Jika nilai probabilitas atau *Sig.(2-tailed)*  $< 0,05$  maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest* yang artinya terdapat pengaruh penggunaan teknik permainan *puzzle* kanji terhadap hasil belajar kanji mahasiswa kelas A program studi pendidikan bahasa Jepang angkatan 2017/2018 dan  $H_a$  diterima.
- Sebaliknya, jika nilai probabilitas atau *Sig.(2-tailed)*  $> 0,05$  maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest* yang artinya terdapat pengaruh penggunaan teknik permainan *puzzle* kanji terhadap hasil belajar kanji mahasiswa kelas A program studi pendidikan bahasa Jepang angkatan 2017/2018 dan  $H_o$  diterima.

Berdasarkan uji *paired sample t-test* dapat diketahui bahwa nilai sig.(2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , karena nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka dapat kita simpulkan bahwa penggunaan teknik permainan *puzzle* kanji dapat meningkatkan hasil belajar kanji mahasiswa kelas A. Hal ini menunjukkan uji hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yaitu Penerapan teknik permainan *Puzzle* kanji efektif dalam meningkatkan hasil belajar kanji mahasiswa program studi pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2017/2018.

## **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

### **Simpulan**

Setelah penulis melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas teknik permainan *puzzle* kanji pada pembelajaran kanji mahasiswa kelas A Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2017/2018 dimulai dari tanggal 12 Oktober 2018 sampai dengan 16 November 2018 dan selama waktu tersebut telah dilakukan *pretest*, perlakuan dan juga *posttest*. Setiap data yang terhimpun telah dianalisis sesuai dengan prosedur yang telah dijelaskan pada metodologi penelitian. Maka sebagai jawaban dari masalah yang diangkat dan hasil penelitian penulis mengambil kesimpulan yaitu penerapan permainan *puzzle* kanji pada pembelajaran kanji mahasiswa kelas A Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2017/2018 dinilai efektif. Setelah di uji t-test didapat hasil nilai sig.(2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , karena nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan *puzzle* kanji dapat meningkatkan hasil belajar kanji mahasiswa kelas A. Hal ini menunjukkan uji hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yaitu Penerapan teknik permainan *Puzzle* kanji efektif dalam meningkatkan hasil belajar kanji mahasiswa program studi pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2017/2018.

### **Rekomendasi**

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang sudah dikemukakan di atas, maka ada saran atau rekomendasi yang akan diberikan, yaitu:

1. Sebelum memberikan permainan *Puzzle* dilakukan *fukushuu*/pengulangan sedikit sebagai pengingat karena materi dalam permainan *Puzzle* merupakan materi Kanji minggu lalu.
2. Pada saat *posttest* masih terdapat 8 mahasiswa yang mendapatkan nilai dengan kategori di bawah memuaskan, sehingga pendidik ataupun peneliti selanjutnya diharapkan dapat memaksimalkan proses pembelajaran agar tidak ada lagi mahasiswa yang mendapatkan nilai dibawah kategori memuaskan.

3. Pada Penelitian ini masih menggunakan metode penelitian weak Ekspreimen, peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan metode penelitian Quasy Eksperimen (Sebenarnya).
4. Peneliti selanjutnya dapat menggali pendapat mahasiswa mengenai penggunaan metode permainan *puzzle* kanji dalam pembelajaran kanji untuk mengetahui bagaimana tanggapan mereka terhadap penggunaan metode tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah S, Ridwan. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta, PT. Bumi Aksara .
- Emzir. 2017. *Metodologi Penelitian Pendiidkan Kuantitatif dan Kualitatif*. Depok, PT. Rajagrafindo Persada.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung, CV.Pustaka Setia.
- Hidayat, Anwar. 2013. *Penjelasan Tentang Uji Normalitas dan Metode Perhitungan*. (Online) diambil dari: <https://www.statistikian.com/2013/01/uji-normalitas.html> ( 6 Agustus 2018)
- Khusna, Muhimmatul. 2015. “Efektivitas Media Visual Bagan Kanji untuk Meningkatkan Kemampuan Kanji Siswa Kelas XII Bahasa SMA Negeri 12 Semarang”. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang. (Online) diambil dari: <http://lib.unnes.ac.id/20964/1/2302911023-S.pdf>(10 Feb 2018)
- Madyawati, Lilis. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta, PT.Kharisma Putra Utama.
- Renariah, 2002. *Bahasa Jepang dan Karakteristiknya*. Fakultas Sastra Universitas Kristen Maranatha. Bandung. vol 1 No.2 edisi february 2002. (Online) [http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/LAINNYA/RENARIAH/artikel/Bahasa\\_Jepang\\_dan\\_karakteristiknya.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/LAINNYA/RENARIAH/artikel/Bahasa_Jepang_dan_karakteristiknya.pdf)diakses pada tanggal 2 Feb 2018
- Sudaryono. 2017. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sutedi, Dedi. 2009. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- The Japan Foundation. 2011. *Moji Goi Wo Oshieru*. Jepang. Penerbit Japan Foundation

Visiaty, Arianty dan Vera Yulianti. 2013. *Strategi Pembelajaran Kanji : Studi Kasus pada Pembelajar Bahasa Jepang Tingkat Pemula dan Menengah di Universitas Al Azhar Indonesia*. Jakarta :Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora. Vol .2, No. 1, Maret 2013.(online)  
<http://jurnal.uai.ac.id/index.php/SH/article/download/116/106>diakses pada tanggal 26 feb 2018