

“EFEKTIVITAS PERMAINAN *SUGOROKU* DALAM MENGINGAT KOSAKATA”

Penelitian ini adalah implikasi dari minimnya kosakata yang dikuasai oleh siswa SMA yang timbul karena kosakata bahasa asing sulit diingat. Selain itu, bahasa Jepang bukan merupakan satu-satunya bahasa asing yang mereka pelajari dan banyaknya mata pelajaran yang semuanya memiliki KKM (Kompetensi Kelulusan Minimal) yang harus dicapai oleh siswa. Hal ini juga menjadi kendala yang berpengaruh besar terhadap keberhasilannya suatu pengajaran bahasa. Namun faktor utama yang berpengaruh terhadap minimnya penguasaan kosakata pada siswa adalah kurang digunakannya media yang menarik untuk mempelajari kosakata.

Untuk mengatasi masalah tersebut, penulis memberikan media alternatif dalam membantu mengingat kosakata pada siswa siswi SMA Negeri 8 Bandung, yaitu dengan memberikan permainan *Sugoroku* (ular tangga ala Jepang). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas permainan *Sugoroku* dalam mengingat kosakata bahasa Jepang.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen murni “*Posttest-Only Control Design*”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 8 Bandung dan sampelnya adalah 30 orang siswa kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen dan 30 orang siswa kelas XI IPA 4 sebagai kelas kontrol. Adapun instrumen penelitiannya adalah tes dan angket.

Dari hasil analisa data tes diperoleh $t_{hitung} = 3,557$ dan $db = 59$ maka nilai $t_{tabel} = 2,00$ (5%). Berdasarkan hasil pengolahan data yang diperoleh, disimpulkan $t_{hitung} (3,557) > t_{tabel} (2,00)$ yang berarti hipotesis kerja diterima sedangkan hipotesis nol ditolak. Hal tersebut berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka media permainan *Sugoroku* efektif dalam mengingat kosakata. Hal tersebut diperkuat dengan hasil angket. Meskipun pembelajar menganggap mempelajari kosakata bahasa Jepang itu sulit, tapi setelah diberikan permainan *Sugoroku*, hampir seluruh responden beranggapan bahwa permainan *Sugoroku* dapat menambah pembendaharaan kosakata dan menambah motivasi belajar.

Keyword: permainan, sugoroku, kosakata

“THE EFFECTIVENESS OF *SUGOROKU* GAME IN REMEMBERING VOCABULARY”

This research is implication from lack vocabulary which is mastered by students, it because vocabulary of foreign language difficult to be remembered. Besides that, Japanese language is not the only one foreign language which they learn and many courses. All of those courses have KKM (Competency of Minimum Graduation) that must be attained by students. It also becomes obstacle that has big effect toward success of language teaching. But, the main factor that has effect toward the lack vocabulary mastery is the learning media which are used to learn vocabulary not provide fun situation.

For the reason above, the writer gives an alternative media, namely, *Sugoroku* game (snake and ladder in Japanese style) to help students at SMAN 8 Bandung in remembering vocabulary. The purpose of this research is to know the effectiveness of *Sugoroku* game in remembering Japanese language vocabulary.

This research uses “Posttest-Only Control Design”. The population of this research is all eleventh grade students at SMAN 8 Bandung. The sample is 30 students of XI IPS 2 as experimental class and 30 students of XI IPA 4 as control class. Instruments of this research are test and questionnaire.

From the result of data analysis is got $t_{calculated} = 3,557$ db = 59, so value of $t_{table} = 2,00$ (5%). Based on the result of data processing which is found, it is concluded $t_{calculated} (3,557) > t_{table} (2,00)$ which means that null hypothesis is rejected. It means there are significant difference between experimental and control class, so *Sugoroku* game is effective in remembering vocabulary. It is supported by the result of questionnaire. Although, the learners state that learn vocabulary of Japanese language is difficult, but after *Sugoroku* game is given to them, almost all respondents state that *Sugoroku* game can add vocabulary and motivation.

Keyword: game, sugoroku, vocabulary

Mayang Nandini, 2013

Efektivitas Permainan Sugoroku Dalam Meningkatkan Kosakata

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Mayang Nandini, 2013

Efektivitas Permainan Sugoroku Dalam Meningkatkan Kosakata

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu