

EFEKTIVITAS TEKNIK *WORD FLOW GAME* TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT BAHASA JEPANG PADA SISWA KELAS XI (SMA NEGERI 14 BEKASI TAHUN AJARAN 2018/2019)

DOI: <https://doi.org/10.22236/semnas.v1i1.78>

Annuria Yustya Rahma¹, Retno Utari²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Prof.DR.HAMKA
nureerahma@gmail.com

Abstract: *This research uses quasi-experimental quantitative research methods semu (Quasi Experiment Design). The population of this study was all students of class XI of SMA NEGERI 14 BEKASI in the academic year 2018/2019. The sample in this study was taken from class XI MIA 6 SMA NEGERI 14 BEKASI in the 2018/2019 school year, totaling 34 students. Based on the results of data processing, class XI MIA 6 obtained the number of pretest scores of 2574 with an average value of 75.71, the highest value of 86 and the lowest value of 62. At the total posttest score of 2888.5 with an average value of 84.95, the highest value of 98.0 and the lowest value of 64.5. Sig. (2-tailed) of 0,000 < 0.05. Normalized Gain Value 10.05. The results of this study to improve students' ability to write Japanese sentences using the Word Flow Game technique are effective. Based on the results of the questionnaire, the Word Flow Game technique is that students become more enthusiastic, able to follow the learning of writing Japanese sentences well and can improve students' ability to write Japanese sentences and be interesting.*

Key words: *effectiveness, Word Flow Game techniques, the ability to write Japanese sentences.*

Abstrak: Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen semu (*Quasi Experiment Design*). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA NEGERI 14 BEKASI tahun ajaran 2018/2019. Sampel dalam penelitian ini diambil dari kelas XI MIA 6 SMA NEGERI 14 BEKASI tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 34 siswa. Berdasarkan hasil pengolahan data, kelas XI MIA 6 memperoleh jumlah nilai *pretest* 2574 dengan nilai rata-rata 75.71, nilai tertinggi 86 dan nilai terendah 62. Pada jumlah nilai *posttest* 2888.5 dengan nilai rata-rata 84.95, nilai tertinggi 98.0 dan nilai terendah 64.5. Nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05. Nilai *Normalized Gain* 10,05. Hasil penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis kalimat bahasa Jepang dengan menggunakan teknik *Word Flow Game* adalah efektif. Berdasarkan hasil angket, teknik *Word Flow Game* adalah siswa menjadi lebih bersemangat, dapat mengikuti pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang dengan baik serta dapat meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang siswa dan menarik.

Kata kunci: efektivitas, teknik *Word Flow Game*, kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang.

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran, terjadi interaksi antara guru dengan siswa yang

saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus menggunakan suatu strategi dan model pembelajaran yang tepat agar dapat memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kondusif maka akan membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru di kelas.

Masalah yang sering terjadi dalam pembelajaran pada umumnya adalah kelas kurang kondusif dikarenakan siswa jenuh dengan suasana pembelajaran di dalam kelas. Dalam proses pembelajaran guru hanya menerangkan materi pelajaran saja yaitu masih berpusat pada guru yaitu model pembelajaran konvensional (Iswari, Sunarsih dan Thamrin, 2017). Pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Maka dari itu penggunaan strategi dan model pembelajaran yang bervariasi sangat diperlukan oleh guru untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Jepang terdapat empat aspek keterampilan bahasa yang harus dikuasai siswa yaitu, keterampilan mendengar, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang cukup sulit dikuasai oleh siswa, terutama menulis bahasa asing. Siswa harus sering banyak latihan menulis agar mampu menguasai kosakata dan pola kalimat bahasa Jepang dengan tepat. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Tarigan (2008: 4) bahwa keterampilan menulis harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur. Kesulitan menulis kalimat bahasa Jepang bagi siswa disebabkan oleh banyak faktor, diantaranya bahasa Jepang memiliki huruf dan struktur kalimat yang berbeda dengan bahasa Indonesia, rendahnya kemauan serta kurangnya kesempatan siswa untuk berlatih menulis kalimat dalam bahasa Jepang, dan kurang tepatnya teknik yang digunakan dalam pembelajaran.

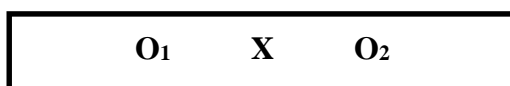
Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru harus mampu memunculkan minat belajar siswa dalam mempelajari bahasa Jepang, yaitu dengan menggunakan teknik yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Jepang agar tercapainya tujuan pembelajaran dan pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa dapat berlatih membuat kalimat dalam bahasa Jepang. Berdasarkan pengalaman peneliti saat mengikuti program magang di sekolah siswa lebih aktif, fokus dan memahami materi ketika guru mengajar dengan menggunakan sebuah permainan. Oleh karena itu,

diperlukan teknik permainan yang berfungsi untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat. Salah satu teknik pembelajaran yang dimaksud yaitu teknik permainan *Word Flow* (kata mengalir) merupakan teknik pembelajaran bahasa yang dilakukan secara berkelompok untuk melatih keterampilan siswa dalam menulis kalimat. Penggunaan teknik *Word Flow Game* di dalam pembelajaran menulis kalimat bertujuan agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik, menyenangkan dan menantang, sehingga memudahkan siswa untuk membuat kalimat Suyatno (Asih, Juangsih, dan Rasiban, 2018: 40). Tujuan diterapkannya teknik *Word Flow Game* dalam proses pembelajaran yaitu untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis kalimat bahasa Jepang.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*). Menurut Sugiyono (2015: 114), *Quasi Experimental Design* merupakan pengembangan dari *true experimental design*, yang sulit dilaksanakan. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel - variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasi - experimental design*, digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu, *One –Group Pretest - Posttest Design*. Sugiyono (2015: 110-111) *One –Group Pretest - Posttest Design*, pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:



Keterangan :

- O₁** : nilai *pretest*
- X** : *treatment yang diberikan*
- O₂** : nilai *posttest*

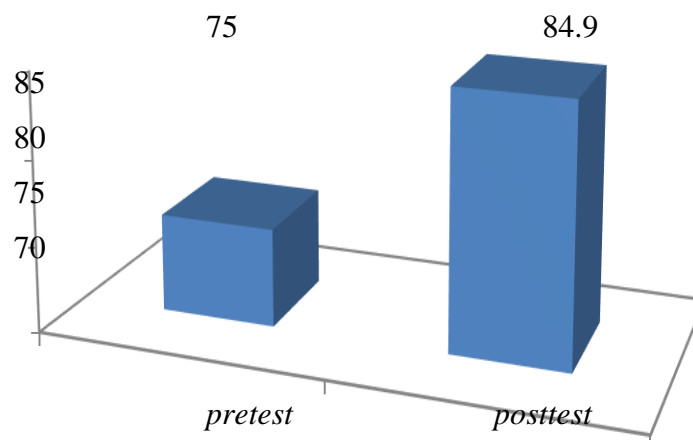
Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA NEGERI 14 BEKASI tahun ajaran 2018/2019. Sampel dalam penelitian ini diambil dari kelas XI MIA 6 SMA NEGERI 14 BEKASI tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 34 siswa.

Teknik sampling pada dasarnya dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu **Probability Sampling** dan **Nonprobability Sampling**. *Probability sampling* meliputi, *simple random*, *proportionate stratified random*, *disproportionate stratified random*, dan *area random*. *Non-probability sampling* meliputi, *sampling sistematis*, *sampling kuota*, *sampling aksidental*, *purposive sampling*, *sampling jenuh*, dan *snowball sampling*. Adapun cara pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu, peneliti menggunakan *simple random sampling* terhadap siswa kelas XI SMA NEGERI 14 BEKASI. Menurut Nasir (2016: 19), *simple random sampling* dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan sampel dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada pada populasi itu. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen. *Simple random sampling* adalah teknik untuk mendapatkan sampel yang langsung dilakukan pada unit sampling.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini dimulai dengan memberikan *pretest* untuk mengukur tingkat kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang siswa sebelum diberikan *treatment*, kemudian peneliti memberikan *posttest* untuk mengukur tingkat kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang siswa sesudah diberikan *treatment* dan memberikan angket untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap teknik *Word Flow Game* di akhir penelitian.

Penelitian dilakukan di kelas XI MIA 6 sebanyak 5 kali pertemuan, yaitu 1 kali *pretest*, 3 kali *treatment* dan 1 kali *posttest* serta pengisian angket. Adapun grafik di bawah ini sebagai gambaran *pretest* dan *posttest*:



Gambar 4.3 Nilai Rata-Rata *Pretest* Dan *Posttest* Kemampuan Menulis Kalimat Bahasa Jepang Siswa Kelas XI MIA 6 SMA NEGERI 14 BEKASI

Berdasarkan diagram di atas, nilai rata-rata *posttest* lebih besar dibandingkan nilai

rata-rata pada *pretest*. Dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan terhadap nilai pada *posttest* secara signifikan setelah menggunakan teknik *Word Flow Game*. Dalam hal ini teknik *Word Flow Game* dapat dikatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan peneliti di SMA NEGERI 14 BEKASI dalam penulisan skripsi ini tentang “Efektivitas Teknik *Word Flow Game* Terhadap Kemampuan Menulis Kalimat Bahasa Jepang pada Siswa Kelas XI SMA NEGERI 14 BEKASI” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Data yang diperoleh berdasarkan dari nilai rata – rata *pretest* terhadap kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang siswa kelas XI SMA NEGERI 14 BEKASI tahun ajaran 2018/2019 sebelum menggunakan teknik *Word Flow Game* adalah 75.71 dengan nilai terendah yaitu 62 dan nilai tertinggi yaitu 86.
2. Data yang diperoleh berdasarkan dari nilai rata – rata *posttest* terhadap kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang siswa kelas XI SMA NEGERI 14 BEKASI tahun ajaran 2018/2019 sesudah menggunakan teknik *Word Flow Game* adalah 84.95 dengan nilai terendah yaitu 64.5 dan nilai tertinggi yaitu 98. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil nilai rata-rata *posttest* pada siswa kelas XI MIA 6 lebih besar daripada hasil nilai rata-rata *pretest*, sehingga dapat dikatakan kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang pada siswa kelas XI MIA 6 di SMA NEGERI 14 BEKASI tahun ajaran 2018/2019 mengalami peningkatan.
3. Setelah melakukan Uji Normalitas peneliti melakukan perhitungan uji t, berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan teknik *Word Flow Game*. Kemudian dari hasil perhitungan *Normalized Gain*, teknik *Word Flow Game* terhadap kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang pada siswa kelas XI MIA 6 di SMA NEGERI 14 BEKASI dinilai efektif. Hal ini dibuktikan dari hasil *posttest* lebih besar dibandingkan hasil *pretest*. Jumlah nilai pada *posttest* adalah 2888,5 lebih besar daripada jumlah nilai *pretest* 2547. Berdasarkan dari data hasil perhitungan *Normalized Gain* tersebut peneliti

menyimpulkan bahwa penggunaan teknik *Word Flow Game* terhadap kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang pada siswa kelas XI MIA 6 di SMA NEGERI 14 BEKASI lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional.

4. Tanggapan siswa terhadap kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang menggunakan teknik *Word Flow Game* dapat dilihat dari data hasil angket yang menunjukkan bahwa 80,6% teknik *Word Flow Game* sangat menarik dalam pembelajaran bahasa Jepang, penggunaan teknik *Word Flow Game* sangat cocok terhadap pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang dengan hasil angket 47,1% . Dan juga Teknik *Word Flow Game* dapat meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang dengan hasil angket 44,1%.

Dengan demikian, teknik *Word Flow Game* dapat menjadi salah satu teknik pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif dalam kemampuan menulis kalimat dalam bahasa Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. (2014). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asih, R.P., Juangsih, J, dan Rasiban, L.M. (2018). Teknik *Word Flow Game* Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Bahasa Jepang. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 3(1), 40&48. Diunduh tanggal 31 Desember 2018, dari <http://ejournal.upi.edu/index.php/japanedu/index>.
- Dalman. (2016). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Dalman. (2015). *Penulisan Populer*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Faturrohman, Muhammad. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: A-Ruzz Media.
- Hanifah, R.A., Sutjiati, N, dan Sugihartono. (2017). Penggunaan Teknik Permainan Complete Sentences Stock Exchange Dalam Pembelajaran Pola Kalimat Dasar Bahasa Jepang (Penelitian Experimen Terhadap Siswa Kelas XI SMAN 14 Bandung. *EDUJAPAN*, 1(2), 102. Diunduh tanggal 30 Desember 2018, dari <https://ejournal.upi.edu>.

- Iswari, A.P., Sunarsih, E.S dan Tamrin, A.G. (2017). Perbandingan Hasil Belajar Antara Model Pembelajaran Konvensional Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Accelerated Instruction (TAI) Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Kelas X TGB di SMK NEGERI 2 SURAKARTA. *Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Sebelas Maret*, 3(2), 3. DOI: <https://doi.org/10.20961/ijcee.v1i2.18092> .
- Karnawati, R.A., dan Sari, T.S. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Auditory, Intellectually, Repetition (AIR) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 75 Jakarta. *Universitas Muhammadiyah PROF.DR.HAMKA*. Diunduh tanggal 31 Juli 2019, dari <https://jbptunikompp-gdl-ritaaguti-39866-1-ritaagu-a.pdf> .
- Laba, N.I , dan Rinayanthi, M.N. (2018). *Buku Ajar Bahasa Indonesia berbasis Karya Tulis Ilmiah*. Yogyakarta: Deepublish.
- Majid, Abdul. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maolani, R.A, dan Cahyana, U. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Meryam, A. dan Usman, M. (2017). Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Dengan Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas XI IPA Madrasah Aliyah Negeri 1 Makasar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2), 96-97. Diunduh tanggal 22 Juni 2019, dari <https://ojs.unm.ac.id>.
- Nasir, Muhajir. (2016). *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Runtuwarouw, J.J. (2017). Peningkatan Kemampuan Menulis Bahasa Jepang Melalui Model Pembelajaran Workshop. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 2(2), 169. DOI: <http://10.17509/japanedu.v2i2.8998>.
- Saadah, C. (2017). Pengaruh Penggunaan Teknik Pembelajaran Kata Mengalir terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI IPA 1 SMA GIKI 2 Surabaya. *Universitas Negeri Surabaya*, 1(1), 3. Diunduh 8 Mei 2019, dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>.
- Saefuddin, Asis. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjianto dan Ahmad, D. (2014). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesain Blanc.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suyatno. (2010). *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: SIC.

- Tarigan, H.G. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Yanti, P.G., Zabadi, F, dan Rahman, F. (2017). *Bahasa Indonesia Konsep Dasar dan Penerapan*. Jakarta: Grasindo.