



## **PENGUNAAN TEKNIK PERMAINAN *COMPLETE SENTENCES STOCK EXCHANGE* DALAM PEMBELAJARAN POLA KALIMAT DASAR BAHASA JEPANG (PENELITIAN EKSPERIMEN TERHADAP SISWA KELAS XI SMAN 14 BANDUNG)**

Rima Amalia Hanifah<sup>1\*</sup>, Neneng Sutjiati<sup>2</sup>, Sugihartono<sup>3</sup>

*Departemen Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Indonesia  
Jl. Dr. Setiabudhi No. 229, Bandung 40154, Indonesia*

*\*e-mail: imalia\_hanifah@yahoo.com*

---

### **Abstrak**

Banyak pembelajar bahasa Jepang merasa bahwa pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang sangat membosankan sehingga motivasi dan kemampuan siswa sangat kurang. Maka, penulis mencoba menerapkan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange* dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dan setelah belajar menggunakan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange* dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Hasil *posttest* kedua sampel menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dari analisis data didapat t hitung sebesar 3,51 dengan db=29 (t tabel pada taraf signifikansi 5% = 2,04 dan 1% = 2,76). Karena t hitung lebih besar daripada t tabel maka hipotesis kerja (H<sub>k</sub>) diterima. Berdasarkan hasil analisis angket, sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange*. Sehingga teknik permainan ini dapat digunakan dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang.

**Kata Kunci:** *Teknik; Permainan; Pola Kalimat Bahasa Jepang*

---

### **Abstract**

Japanese language sentence patterns are considered boring by Japanese language learners. So, students motivation and ability is bad. Of the problem, the author tries to apply Complete Sentence Stock Exchange game technique in learning patterns of Japanese language basic sentence. This study aims to determine student ability before and after studying using Complete Sentence Stock Exchange game technique. The method used in this research is experimental research method. The post-test results of both samples showed significant differences. From the analysis of the data obtained t-count equal to 3.51 with db = 29 (t table

at 5% significance level = 2.04 and 1% = 2.76). Because t-count is greater than t table, then the working hypothesis is accepted. Based on the questionnaire analysis, most of the students was given positif respons about Complete Sentence Stock Exchange game technique. So this game technique can be used in learning basic sentence pattern of Japanese language.

**Keywords:** *Game; Technique; Basic Japanese Sentence Pattern*

## **Pendahuluan**

Jepang adalah Negara maju yang dewasa ini cukup banyak bekerja sama dengan Indonesia di berbagai bidang. Misalnya, bidang teknologi, makanan, kebudayaan, pendidikan, dll. Di dalam bidang pendidikan, pembelajar di Indonesia cukup banyak yang tertarik untuk mempelajari bahasa Jepang. Menurut Buletin Triwulan Egao Japan Foundation yang di terbitkan oleh The Japan Foundation Jakarta pada tahun 2012, "Beberapa tahun ini di Indonesia, pembelajar bahasa Jepang berkembang pesat khususnya di tingkat SMA/MA/SMK. Pada tahun 2009 jumlah pembelajar bahasa Jepang mencapai 716.353 orang dari 272.719 orang di tahun 2006, sehingga Negara Indonesia menjadi Negara yang menduduki peringkat ke-3 setelah Korea dan China berdasarkan banyaknya jumlah pembelajar bahasa Jepang. Jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia yang berkembang dengan pesat ini dikarenakan bertambahnya SMA/MA/SMK yang mengadakan pengajaran bahasa Jepang di berbagai wilayah. Saat ini pembelajar bahasa Jepang di Indonesia, sekitar 90% dari jumlah keseluruhan adalah murid SMA/MA/SMK."

Walaupun seperti itu, seringkali pembelajar bahasa Jepang berpendapat bahwa bahasa Jepang cukup sulit untuk dipelajari. Pembelajaran pola kalimat merupakan hal yang dianggap membosankan oleh pembelajar bahasa Jepang sehingga motivasi dan kemampuanpun sangat kurang. Berdasarkan observasi sederhana dan berbagai informasi dari pembelajar dan pengajar di beberapa SMA, permasalahan dalam mempelajari bahasa Jepang terdapat pada saat

pembelajaran pola kalimat yang tidak menyenangkan dan monoton dalam pelatihnannya sehingga banyak siswa tidak memiliki motivasi dalam pembelajaran tersebut. Struktur kalimat yang berbeda dengan bahasa Indonesia membuat siswa merasa aneh dan sulit untuk memahami susunan kalimat dengan baik dan benar. Selain itu, beberapa siswa mengemukakan keinginannya dalam pembelajaran bahasa Jepang, yaitu menginginkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Beberapa guru di SMA tempat peneliti melakukan observasi sederhana pun mengemukakan pendapat mengenai pengalamannya saat mengajar, yaitu memiliki kesulitan disaat mengajarkan pola kalimat disebabkan banyak siswa yang tidak memperhatikan dan tidak bersemangat ketika kegiatan belajar pola kalimat. Tidak sedikit pula siswa yang beranggapan bahwa mata pelajaran bahasa Jepang merupakan mata pelajaran yang tidak penting. Hal itu menyebabkan kemampuan pemahaman siswa dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang sangat kurang.

Dari permasalahan yang telah diungkapkan diatas, penulis berkeinginan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan bagi pembelajar (siswa SMA) dalam pembelajaran kalimat bahasa Jepang yaitu menggunakan sebuah permainan, karena seperti yang dikemukakan oleh Sadiman dkk. (2009, hlm. 75) bahwa permainan dalam pendidikan merupakan suatu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memberikan suasana belajar yang aktif dan bersaing untuk memberikan motivasi pada siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena suatu permainan dapat membuat psikologis anak dan suasana kelas menjadi menyenangkan,

maka hal tersebut diharapkan akan berpengaruh bagi kemampuan berbahasa khususnya pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang.

Berangkat dari hal tersebut, penulis bermaksud untuk meneliti hasil dari penggunaan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange* apabila diterapkan dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang.

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan siswa kelas eksperimen sebelum dan setelah belajar menggunakan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange*, untuk mengetahui kemampuan siswa kelas kontrol sebelum dan setelah belajar tanpa menggunakan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange*, untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa kelas eksperimen setelah belajar menggunakan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange* dan kelas kontrol setelah belajar tanpa menggunakan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange* dan untuk mengetahui tanggapan siswa kelas eksperimen terhadap penggunaan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange* dalam pembelajaran pola kalimat dasar Bahasa Jepang..

Adapun teori dasar yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. “Pola kalimat bahasa Jepang atau bunkei merupakan suatu pola tertentu yang digunakan untuk membentuk kalimat menggunakan kata-kata” (Iwabuchi dalam Sudjianto, 2012, hlm. 243). Dalam kalimat bahasa Jepang, subjek biasa diikuti oleh partikel ‘wa’ (は), ‘ga’ (が), dan ‘mo’ (も). Adapun predikat merupakan bagian klausa yang menandai pembicaraan tentang subjek. Dalam kalimat bahasa Jepang, predikat biasanya terletak di akhir kalimat. Kata-kata yang dapat berfungsi sebagai predikat dalam bahasa Jepang adalah nomina, verba, dan adjektiva.

Adapun materi pola kalimat dasar yang diberikan saat penelitian diambil dari buku Sakura dan Nihongo Kyokasho yaitu mengenai “*koora wa arimasuka?*”, “*oishii desuka?*”, “*yuubinkyoku wa doko ni arimasuka?*” dan “*donna machi/donna tokoro?*”.

2. Teknik dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005, hlm. 1158), diartikan sebagai metode atau sistem mengerjakan sesuatu, cara membuat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan seni. Menurut Sudrajat (dalam Tifhani, 2013, hlm. 8) mengungkapkan bahwa “definisi teknik pembelajaran yaitu cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik”. Sedangkan menurut Gerlach dan Ely (dalam Hamzah B Uno, 2009, hlm. 2) “teknik adalah jalan, alat atau media yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan peserta didik ke arah tujuan yang ingin dicapai”.
3. Permainan *Complete Sentence Stock Exchange* merupakan permainan gabungan dari permainan *Complete Sentence* dan permainan *Sentence Stock Exchange*. Permainan ini termasuk dalam pembelajaran kooperatif karena dilakukan secara berkelompok dan terdapat unsur sosial serta kerjasama antar siswa dalam pembelajaran. Permainan *Complete Sentence* merupakan permainan yang melombakan siswa dalam mengisi rumpang kalimat atau menyempurnakan kalimat dengan menggunakan alat bantu Lembar Kegiatan Siswa berbentuk blanko isian yang berisi paragraf yang kalimat-kalimatnya belum lengkap. Sedangkan permainan *Sentence Stock Exchange* yaitu permainan yang melombakan siswa untuk menyusun kalimat-kalimat yang telah disediakan dalam sebuah toples menjadi paragraph yang padu (Suyatna dalam Yuniangsih, 2015, hlm. 31). Maka

apabila digabungkan menjadi permainan *Complete Sentence Stock Exchange* yang melombakan siswa untuk melengkapi potongan-potongan kartu kalimat rumpang (tidak sempurna) di dalam toples sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh dan mempunyai makna yang jelas, kemudian menyusun potongan-potongan kalimat tersebut menjadi paragraf yang padu dan menuliskannya dalam Lembar Kegiatan Siswa.

4. Penelitian terhadap penyusunan penelitian ini dilakukan oleh Saudari Ayu Yuniangsih dengan judul “Efektivitas Teknik Permainan ‘Sentence Stock Exchange’ dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Perancis”. Penelitian ini dilaksanakan kepada mahasiswa semester III Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI Tahun Akademik 2014/2015. Berdasarkan hasil penelitiannya, disimpulkan bahwa teknik permainan SSE efektif digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman teks bahasa Perancis. Oleh karena penelitian telah dilakukan oleh Saudari Ayu Yuniangsih dengan variabel terikat kemampuan membaca pemahaman, maka peneliti tertarik untuk mencoba meneliti terhadap variabel terikat lain yaitu pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang. Selain mengacu pada penelitian terdahulu oleh saudari Ayu Yuniangsih, penulis juga mengacu pada penelitian terdahulu oleh saudari Mentari Utami yang berjudul “Penerapan Teknik *Snowball Throwing* dalam Pembelajaran Pola Kalimat Dasar Bahasa Jepang”. Penelitian tersebut dilakukan terhadap siswa SMAN 5 Cimahi. Hasil dari penelitian tersebut yaitu teknik *Snowball Throwing* dapat diterapkan dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang karena siswa

mengalami peningkatan kemampuan mempelajari pola kalimat dasar bahasa Jepang. Hal tersebut dibuktikan dengan  $t$  hitung yang lebih besar dari  $t$  tabel serta respon dari peserta didik terbilang baik. Oleh karena pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang menggunakan teknik *Snowball Throwing* berhasil dapat diterapkan, maka penulis memiliki ketertarikan untuk mencoba meneliti teknik lain terhadap pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang yakni teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange*.

### Metode

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan metode penelitian eksperimental. Sugiyono (2008, hlm. 108) mengemukakan bahwa “terdapat beberapa macam *experimental design* yaitu: *one-shoot case study*, *one-group pretest-posttest design*, dan *intact-group comparison*”. Adapun desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Intact Group Comparison* yaitu penelitian yang dilakukan dengan membagi 1 kelas menjadi dua bagian yakni untuk penelitian kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XI IPA 6 SMAN 14 Bandung yang berjumlah 30 orang. Kemudian kelas tersebut dibagi menjadi 2 kelompok, 15 orang untuk kelompok kontrol dan 15 orang untuk kelompok eksperimen. Pembagian sampel tersebut dibagi secara seimbang berdasarkan nilai ulangan harian dan pertimbangan dari guru pelajaran yang bersangkutan.

Instrumen penelitian dalam penelitian ini berupa tes (*pre-test* dan *post-test*) dan non tes (angket). *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, dan *post-test* dilakukan untuk mengetahui hasil akhir siswa setelah dilakukannya perlakuan. Sedangkan angket diberikan untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai teknik permainan yang diujikan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu studi pustaka untuk memperoleh data berupa teori-teori yang relevan, kemudian tes dan nontes sebagai instrumen untuk mendapat data berupa hasil kemampuan siswa.

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengolah data kuantitatif (hasil tes) yaitu menggunakan rumus statistik menurut Sutedi (2011, hlm. 232-235), sedangkan untuk mengolah data kualitatif (data angket) dilakukan dengan menggunakan rumus menurut Anas Sudjiono (2010, hlm. 40-41).

### Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 14 Bandung yang berlokasi di Jalan Yudhawastu Pramuka IV Bandung. Sebelum melakukan penelitian, penulis terlebih dahulu menentukan sampel penelitian yang dilakukan pada bulan Februari saat penulis memulai pelaksanaan Program Pelatihan Lapangan (PPL) karena lokasi penelitian ini adalah lokasi yang sama dengan lokasi PPL penulis. Sedangkan pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 27 Maret 2017 – 5 April 2017.

Materi dan sumber pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi kelas XI yang terdapat pada buku pegangan siswa yakni buku Sakura dan Nihongo Kyokasho yang telah dijelaskan pada bab 2 penulisan skripsi ini. Materi yang diberikan saat penelitian sebanyak empat bab karena perlakuan dilaksanakan sebanyak empat kali. Satu kali perlakuan merupakan satu bab materi pembelajaran.

Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya, penulis memberikan *pre-test* pada pertemuan pertama, lalu pertemuan kedua hingga kelima merupakan pertemuan yang diberikannya perlakuan. Namun pada pertemuan kelima, diberi tambahan waktu untuk pemberian *post-test* dan angket. Pemberian *pre-test*, *post-test* dan angket, serta pemberian perlakuan antara kelas eksperimen dan kontrol dilakukan secara

terpisah. Masing-masing pertemuan membahas materi yang berbeda.

Pada pertemuan pertama, penulis memberikan *pre-test* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai pola kalimat dasar bahasa Jepang. Soal yang diberikan ini sebanyak 30 butir soal dengan varian yang berbeda yaitu pilihan ganda, menyusun kosakata menjadi sebuah kalimat, mengisi rumpang-rumpang kalimat, serta menyusun kalimat yang berumpang tersebut menjadi sebuah wacana yang padu. Pada awalnya, siswa merasa heran dengan soal-soal yang materinya belum pernah dipelajari, dan tidak banyak siswa yang ketakutan dengan perolehan nilai kecil untuk test ini. Namun penulis memberikan pengertian dan pengarahan kepada siswa mengenai penelitian ini agar siswa mengerjakan soal sesuai dengan kemampuan masing-masing, penulis juga menekankan bahwa nilai test ini tidak berpengaruh terhadap nilai akademik siswa.

Pada pertemuan kedua, mulai dilakukan perlakuan dengan materi yang bertemakan “*koora wa arimasuka*”. Langkah pertama yang penulis lakukan yaitu menjelaskan materi secara singkat, kemudian memberitahukan kelompok yang telah penulis bagi secara seimbang sesuai kemampuan siswa. Satu kelompok beranggotakan 3 orang. Oleh karena siswa kelompok eksperimen berjumlah 15 orang, maka seluruhnya terdapat 5 kelompok. Setelah itu, penulis membagikan media yang akan digunakan dalam teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange* yang akan dilaksanakan sebagai *drill* (penguatan). Media-media tersebut berupa toples yang berisikan potongan kalimat rumpang, dan LKS untuk menuliskan hasil pekerjaan siswa. Kemudian penulis menjelaskan fungsi media tersebut beserta langkah-langkah dan peraturan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange*, lalu siswa bersama kelompoknya mempraktekkan.

Perlakuan pertama pada pertemuan kedua ini siswa sangat antusias mengambil potongan-potongan kalimat yang ada

didalam toples. Setelah semua potongan kalimat tersebut dibaca, awalnya siswa merasa panik untuk mengerjakannya, sedangkan kelompok tercepat akan mendapat reward dan tambahan poin. Selain itu, dapat diketahui siswa terbilang cukup baik dalam menyusun kalimat dalam wacana bentuk percakapan. Mereka juga telah memahami bagaimana cara memesan sesuatu menggunakan pola kalimat yang benar. Selain itu juga mereka dapat memahami bagaimana caranya bertanya mengenai ada tidaknya sesuatu yang mereka inginkan.

Di akhir kegiatan, penulis memberikan evaluasi bagi seluruh siswa yaitu dengan melakukan tanya jawab pada kelas. Hasil evaluasi menyatakan siswa kelas eksperimen sudah cukup memahami pola kalimat yang dipelajari pada pertemuan ini yaitu mereka dapat menyebutkan bagaimana cara menanyakan/menyatakan ketersediaan sesuatu, juga cara memesan sesuatu.

Pada perlakuan kedua (pertemuan ketiga), proses, teknik, dan media perlakuan ini sama dengan perlakuan pertama hanya materi pembelajaran dan bentuk wacananya saja yang berbeda. Materi kali ini bertemakan “*oishii desuka*”, sedangkan bentuk wacananya bukan berupa percakapan seperti perlakuan pertama melainkan berupa teks narasi. Pada perlakuan kedua ini, penulis tidak lagi menjelaskan mengenai langkah-langkah teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange* lagi, karena telah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya.

Pada pertemuan ini siswa masih merasa kebingungan saat menyusun kalimat. Menurutnya, menyusun kalimat pada pertemuan kali ini lebih sulit dari pertemuan sebelumnya karena wacana kali ini merupakan wacana berbentuk narasi sebanyak dua paragraph. Peningkatan kesulitan ini membuat siswa merasa sedikit pusing. Namun walaupun demikian, antusiasme siswa tetap tidak berkurang, sebaliknya siswa justru lebih terpacu untuk menyelesaikan permainan ini. Kemampuan siswa setelah dilakukan *treatment* kedua ini yaitu siswa sudah memahami pola kalimat

untuk menyatakan sesuatu lebih dari 2 buah, namun siswa masih kesulitan dalam perubahan kata sifat positif menjadi negatif.

Pertemuan keempat yang merupakan perlakuan ketiga, berjalan dengan lancar seperti perlakuan sebelumnya. Materi yang dipelajari yaitu bertemakan “*yuubinkyoku wa doko ni arimasuka?*”. Antusiasme siswa pada pertemuan ini lebih bertambah karena bentuk wacana kali ini seperti wacana yang pertama yaitu percakapan. Dengan saling menyusulnya skor yang didapat pada *treatment* ketiga ini, maka motivasi siswa dengan menggunakan teknik permainan ini terlihat sudah semakin bertambah. Hasil perlakuan kali ini, siswa memahami pola kalimatnya namun membutuhkan waktu beberapa saat untuk berfikir ketika menyebutkan lokasi keberadaan suatu tempat.

Pada pertemuan kelima dilaksanakan perlakuan terakhir yaitu perlakuan keempat sekaligus pemberian *post-test* untuk mengukur kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan teknik permainan *complete sentence stock exchange* dan penyebaran angket mengenai pendapat sampel terhadap teknik permainan *complete sentence stock exchange*. Pertemuan kali ini berjalan dengan lancar. Proses pembelajaran tetap sama, materi pada pertemuan ini bertemakan “*donna machi/donna tokoro*”. Hasil perlakuan kali ini siswa dapat dengan mudah menjawab kondisinya, namun terkadang tertukar mengenai “*tokoro/machi*”.

Hasil dari keseluruhan perlakuan siswa dapat memahami pola kalimat dasar bahasa Jepang yaitu dengan melengkapi rumpang kalimat, dan menyusun kalimat-kalimat tersebut menjadi sebuah wacana yang padu. Beberapa kesalahan seperti penempatan partikel dan ungkapan khusus yang tidak sesuai dengan pola kalimat yang baik dan benar dialami siswa, namun kesalahan tersebut dapat diingat oleh siswa ketika evaluasi setelah perlakuan dilakukan, sehingga kesalahan tersebut tidak lagi terulang. Dari keseluruhan perlakuan pula, motivasi siswa meningkat dikarenakan

adanya persaingan yang semakin ketat antar kelompok. Hal tersebut dibuktikan dengan skor yang saling menyusul. Berikut skor yang didapat dari setiap perlakuan:

Kelompok <i>Treatment</i>	1	2	3	4	5
1	29*	26	28	24	30
2	31	30*	25	33	35
3	28*	30	28	28	30
4	25	24	25	25*	25
Total Skor	113+6 =119	110+3 =113	106	110+3 =113	120

\* tambahan poin kecepatan (3 poin)

Hasil keseluruhan perlakuan tersebut diperkuat oleh analisis data hasil *pre-test*, *post-test* dan angket. Nilai rata-rata hasil *pre-test* kelas eksperimen yaitu 53, sedangkan nilai rata-rata *post-test*nya yaitu 78,73. Kemudian dibandingkan dengan kelas kontrol yang memiliki nilai rata-rata hasil *pre-test* 52,33 dan *post-test* 55,13 maka kelas eksperimen lebih besar peningkatannya.

Nilai t-hitung dari *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,08. Nilai t-hitung tersebut lebih kecil jika dibandingkan dengan nilai t-tabel dengan  $db=29$  baik dalam taraf signifikansi 5% dengan t-tabel=2,04 maupun dalam taraf signifikansi 1% dengan t-tabel=2,76, maka  $H_0$  diterima dan  $H_k$  ditolak, artinya tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan menggunakan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange* bagi kelas eksperimen dan tanpa menggunakan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange* bagi kelas kontrol. Namun setelah diberikan perlakuan, dan dilaksanakan *post-test*, diperoleh t-hitung kedua kelas tersebut dengan nilai 3,51. Nilai t-hitung tersebut lebih besar jika dibandingkan dengan nilai t-tabel dengan  $db=29$  baik dalam taraf signifikansi 5%

dengan t-tabel=2,04 maupun dalam taraf signifikansi 1% dengan t-tabel=2,76. Artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_k$  dapat diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange* dapat membantu siswa dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang.

Kemudian, berdasarkan hasil analisis angket yang diberikan pada siswa, hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa beranggapan teknik permainan ini menarik, menyenangkan, dapat membantu meningkatkan kemampuan bahasa Jepang, lebih mudah menghafal dan memahami kalimat bahasa Jepang, menantang dan melatih ketelitian, menyenangkan, dan menarik minat untuk belajar. Lalu 86,67% siswa beranggapan bahwa teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange* perlu untuk tetap dipakai dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang.

Dari seluruh pembahasan di atas yang berasal dari hasil data analisis tes maupun angket sebagai tanggapan dari responden, penulis menyimpulkan bahwa teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange* dapat digunakan dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang.

### Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu, dari hasil analisis data yang telah dilakukan, kemampuan siswa kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan memperoleh nilai rata-rata tes awal (*pre-test*) yang terbilang kurang. Sedangkan setelah diberi perlakuan menggunakan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange* memperoleh nilai rata-rata tes akhir (*post-test*) yang terbilang baik. Maka, kemampuan siswa kelas eksperimen sebelum dan setelah belajar menggunakan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange* dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang mengalami peningkatan. Dari hasil analisis data yang telah dilakukan pula, kemampuan siswa kelas kontrol sebelum diberi perlakuan memperoleh nilai

rata-rata tes awal (*pre-test*) yang terbilang kurang. Sedangkan setelah diberi perlakuan tanpa menggunakan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange* memperoleh nilai rata-rata tes akhir (*post-test*) yang masih terbilang kurang. Maka, kemampuan siswa kelas kontrol sebelum dan setelah belajar tanpa menggunakan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange* dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang tidak mengalami peningkatan. Nilai rata-rata tes akhir (*post-test*) kelas eksperimen terbilang baik (mengalami peningkatan), sedangkan nilai rata-rata tes akhir (*post-test*) kelas kontrol terbilang kurang (tidak mengalami peningkatan). Kemudian hasil analisis data statistik mengatakan bahwa  $t$  hitung yang didapat lebih besar dari  $t$  tabel, artinya data tersebut menunjukkan bahwa hipotesis kerja ( $H_k$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Hal tersebut berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah belajar menggunakan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange* dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa, sebagian besar memberikan respon positif, dan menyatakan bahwa teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange* dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang ini menarik, menyenangkan, menantang, dan membantu meningkatkan pemahaman siswa mengenai kalimat dasar bahasa Jepang. Selain itu juga sebagian besar siswa menyatakan bahwa teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange* ini bisa digunakan dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang.

Adapun saran atau rekomendasi untuk tema penelitian selanjutnya yaitu pengajar bahasa Jepang di sekolah, dapat menjadikan teknik permainan ini sebagai alternatif teknik pembelajaran di dalam kelas. Namun sebelum menerapkannya pengajar perlu mempelajari terlebih dahulu cara menggunakan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange*. Lalu, apabila

akan menggunakan teknik ini dalam pembelajaran atau dalam penelitian selanjutnya yang serupa, sebaiknya tidak membuat jumlah potongan kalimat yang terlalu banyak untuk disusun, karena banyaknya potongan kalimat yang harus siswa susun menentukan kesulitan, maka apabila terlalu banyak potongan kalimat dikhawatirkan siswa merasa kesulitan yang teramat sangat, sehingga menimbulkan rasa bosan dan menyerah dalam mengerjakannya. Maka dari itu, pastikan pengajar membuat soal dengan potongan kalimat yang tidak terlalu banyak.

Teknik ini memang teknik yang menyenangkan, dapat memicu semangat bagi siswa, dan dapat digunakan sebagai alternatif teknik pembelajaran di kelas, namun tentunya tidak dilakukan secara terus-menerus, karena sesuatu yang terlalu sering akan menimbulkan kebosanan. Kemudian usahakan pengajar atau peneliti selanjutnya selalu memberi *reward* bagi siswa yang berhasil mengerjakan soal tercepat sebagai penambah motivasi bagi siswa. Namun jangan melakukan pembatasan waktu, cukup biarkan antar kelompok berlomba dalam waktu, karena apabila peneliti membatasi waktu dikhawatirkan menyebabkan ketegangan siswa yang terlalu tinggi sehingga fokus siswa mudah terganggu oleh waktu.

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini memiliki kekurangan dalam desain penelitian dikarenakan sampel yang terbatas. Oleh karena itu, diharapkan sampel penelitian sebanyak dua kelas agar penelitian menjadi lebih baik lagi.

### Ucapan Terimakasih

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Dra. Neneng Sutjiati, M.Hum, selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Drs. Sugihartono, M.A., selaku Dosen Pembimbing II.

**Pustaka Rujukan**

- [1] Badudu, Zain. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat Departemen Pendidikan Nasional*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- [2] Foundation, Japan. (2012). *Buletin Triwulan EGAO*. Jakarta: The Japan Foundation.
- [3] Kartiwa, M. U. P. (2015). *Penerapan Teknik SNOWBALL THROWING dalam Pembelajaran Pola Kalimat Dasar Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas 1 SMAN 5 Cimahi*. (Skripsi). FPBS, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- [4] Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- [5] Sudjianto & Dahidi, A. (2012). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- [6] Sudjiono, Anas. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [7] Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfa Beta
- [8] Sutedi, Dedi. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- [9] Suyatna, A. 2007. *Model pembelajaran paikem*. Bandar Lampung.
- [10] Suyatna. (2011). *Pembelajaran efektif dengan metode permainan*. [Online]. Diakses dari: <http://www.scribd.com/doc/74892175/Met-Ode> [10 Desember 2013]
- [11] Uno, Hamzah.(2009). *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [12] Yuniangsih, Ayu. (2015). *Efektivitas Teknik Permainan Sentence Stock Exchange dalam Meningkatkan Keterampilan*

*Membaca Pemahaman Bahasa Perancis*. FPBS, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.