



**EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN *SUDOKU* DALAM  
MENGHAFAKAL HURUF *KANA*  
(Menggunakan Metode Eksperimen Quasi Terhadap Siswa  
*Japanese Club* SMP Laboratorium Percontohan UPI)**

**Konstantina Adinda Putrilani<sup>1</sup>, Renariah<sup>2</sup>, Neneng Sutjiati<sup>3</sup>**

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

Email: [kadindaputrilani@gmail.com](mailto:kadindaputrilani@gmail.com)

---

**Abstraksi**

Ketika mempelajari bahasa Jepang di sekolah, aspek dasar yang harus dipelajari siswa adalah huruf Jepang. Dalam sistem penulisan, bahasa Jepang memiliki empat huruf, yaitu huruf *kanji*, *hiragana*, *katakana*, dan *roomaji*. Tetapi sebelum tahap belajar huruf *kanji*, terlebih dahulu siswa mempelajari huruf *hiragana* dan *katakana* yang biasa disebut huruf *kana*. Huruf *kana* terdiri atas 96 huruf dimana huruf *hiragana* dan huruf *katakana* tersebut bentuknya mirip. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan untuk mempelajari huruf *kana*. Oleh karena itu, diperlukan suatu media untuk mempermudah pembelajar mempelajari huruf *kana*. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media permainan. Dalam penelitian ini, media permainan yang digunakan adalah media permainan *sudoku* yang sudah di modifikasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran huruf *kana*, sebelum dan sesudah menggunakan media permainan *sudoku*. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media permainan *sudoku* terhadap pembelajaran huruf *kana*, dan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media permainan *sudoku*. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen quasi dengan desain eksperimen yaitu *one group pre-test - post-test*. Sampel penelitian adalah anggota *Japanese Club* sebanyak 20 orang yang diambil dari populasi SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung. Instrumen yang digunakan adalah tes, angket dan observasi. Berdasarkan hasil analisis data, nilai *t hitung* sebesar 6.53. Nilai *t tabel* sebesar 2.09 pada taraf signifikansi 5% dan 2.86 pada taraf signifikansi 1%. Dengan demikian, diperoleh hasil *t hitung* lebih besar dibandingkan nilai *t tabel* pada taraf signifikansi 5% ( $6.53 > 2.09$ ). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *sudoku* dalam pembelajaran huruf *kana* sangat efektif. Selain itu, berdasarkan hasil analisis data angket, responden memberikan tanggapan yang positif terhadap penggunaan media permainan *sudoku* yaitu menarik, dan mudah diikuti.

**Kata kunci:** Efektivitas, Media Permainan *Sudoku*, Huruf *Kana*

### ABSTRACT

When studying Japanese at school, basic aspects must study is the Japanese letter. In its writing system, Japanese has four letters, namely kanji, hiragana, katakana, and roomaji. Before the stage of kanji learning, firstly, students have to learn hiragana and katakana which are commonly called kana. Kana, composed of 96 letters where the letter of the hiragana and katakana are barely different. This causes difficulties for students to learn kana. Therefore, we need a media to facilitate learners to learn kana. One medium that can be used are game as the learning media. This study, the media used is a sudoku game that has been modified. The purpose of this study is to acknowledge students' ability in learning kana, before and after using the sudoku game as a media. In addition, this study also aims to analyze the influence of sudoku game usage as the media in learning kana Letters, and to find out the students' response to the use of sudoku game as a media. This study uses a quasi experiment method with the one group pre-test - post-test as experiment design. Samples were 20 students from Japanese Club members who were taken from a population of SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung. The instrument used was test, questionnaire and observation. Based on the data analysis, the t value at 6.53. T table at 2.09 on a significance level of 5% and 2.86 at 1% significance level. Thus, the results obtained that t value is greater than t table at a significance level of 5% ( $6.53 > 2.09$ ). This shows that the usage of sudoku game as media is a very effective in learning kana. In addition, based on data analysis of the questionnaire, the respondents gave a positive response to the use of media sudoku game that are attractive, and easy to follow

**Keywords** : Effectivity, Sudoku Game Media, Kana Letters

---

### PENDAHULUAN

Huruf dalam bahasa Jepang disebut *moji*, *monji*, ataupun *ji* (Sudjiyanto, 2004: 55). Termasuk didalamnya terdapat huruf-huruf *Kanji*, *Hiragana*, *Katakana*, dan *roomaji*. Orang Jepang bisa menulis setelah mengenal aksara Tionghoa yang disebut biasa disebut *Kanji*. *Kanji* jaman dahulu dipakai untuk menulis sastra klasik, namun karena *Kanji* dinilai susah dengan kerumitan bentuknya, maka peneliti sastra tersebut yang saat itu adalah seorang wanita membuat huruf *Hiragana*. *Hiragana* digunakan untuk menulis kata-kata Jepang asli atau menulis partikel dan kata bantu. Berbeda halnya dengan *Katakana*, dikatakan bahwa *Katakana* adalah huruf yang dibuat oleh laki-laki dilihat dari coretannya yang tegas.

*Katakana* biasanya dipakai untuk istilah istilah asing yang masuk ke Jepang. *Katakana* biasa digunakan untuk menulis bahasa sandi rahasia, surat-surat penting perusahaan, atau buku-buku yang berhubungan dengan perkantoran.

(<http://bacaterus.com/tulisan-dan-huruf-jepang/>, diakses 13 Maret 2016)

Hal pertama yang harus dipelajari siswa dalam mempelajari bahasa Jepang adalah mempelajari huruf *Hiragana* dan *Katakana* yang biasa disebut huruf *Kana*. Huruf *Kana* sangatlah penting untuk dipelajari agar nantinya siswa lebih mudah untuk mempelajari bahasa Jepang lebih dalam lagi. Tetapi, untuk mempelajari huruf *Kana* dimana masing-masing berjumlah 46 huruf,

selain itu, cara penulisan huruf *Hiragana* dan *Katakana* haruslah sesuai dengan aturan, belum lagi bentuk huruf *Hiragana* dan *Katakana* yang terlihat mirip.

Hal ini membuat siswa kesulitan untuk mempelajari bahasa Jepang lebih dalam, karena siswa harus menghafal banyak huruf baru. Oleh sebab itu, tugas sebagai pengajar adalah mencari cara supaya pembelajaran dapat menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Salah satu upaya agar belajar menjadi lebih menyenangkan adalah dengan bermain. Mahendra (dalam Sopianti, 2014: 3) menjelaskan bahwa “bermain dapat menimbulkan kerianan, kelincahan, relaksasi dan harmonisasi sehingga seseorang cenderung bergairah. Kegairahan dapat memudahkan timbulnya inspirasi sehingga anak-anak dapat dengan mudah melakukannya tanpa harus ada paksaan atau hambatan”.

Oleh sebab itu, penulis ingin mengujicobakan sebuah permainan yaitu permainan *Sudoku*. *Sudoku* juga dikenal sebagai *Number Place* atau *nanpure*, adalah sejenis tekateki logika. Tujuannya adalah untuk mengisi angka-angka dari 1 sampai 9 ke dalam jaring-jaring 9x9 yang terdiri dari 9 kotak 3x3 tanpa ada angka yang berulang di satu baris, kolom, atau kotak. *Sudoku* ( 数独 ) adalah singkatan bahasa Jepang dari “*Suuji wa dokushin ni kagiru*” ( 数字は独身

に限る ), artinya “angka-angkanya harus tetap tunggal”.

Permainan *Sudoku* merupakan permainan yang membutuhkan konsentrasi yang tinggi karena pemain harus berpikir dengan cepat. Dalam penelitian ini, penulis mengubah angka-angka yang harus diisi dalam *Sudoku* menjadi huruf *Kana*, dan juga kotak 9x9 yang biasa dipakai *Sudoku*, penulis ubah menjadi 6x6 yang terdiri dari 6 kotak 3x2. Menurut penulis permainan ini bisa menjadi alternatif untuk mempelajari huruf *Kana*, karena siswa harus menghafal bentuk huruf *Kana*. Jadi permainan *Sudoku* ini secara tidak langsung memaksa siswa untuk memperhatikan materi yang diajarkan dan mengingatnya, khususnya pada materi pembelajaran huruf *Kana*.

Berdasarkan penjabaran diatas, peneliti mencoba mengubah permainan *Sudoku* yang harusnya berisi angka, menjadi huruf *Hiragana* dan *Katakana*. Oleh karena itu peneliti mengambil judul penelitian “**Efektivitas Media Permainan *Sudoku* Dalam Menghafal Huruf *Kana***” untuk dijadikan sebuah skripsi.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah melaksanakan permainan *Sudoku*?
2. Bagaimana efektivitas permainan *Sudoku* dalam menghafal huruf

*Kana* di SMP Laboratorium Percontohan UPI?

3. Bagaimana respon siswa terhadap permainan *Sudoku* dalam menghafal huruf *Kana*?

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan umum dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penguasaan huruf sebelum dan sesudah siswa menggunakan media permainan *Sudoku*.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media permainan *Sudoku* dalam menghafal huruf *kana*.
3. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap permainan *Sudoku*.

Di sini akan dipaparkan beberapa pengertian belajar menurut para ahli.

Adapun menurut Komalasari (2011: 1-2) bahwa “Hakikat belajar adalah perubahan seseorang yang awalnya tidak tahu menjadi tahu merupakan hasil dari proses belajar”. Misalnya Ghifari yang tadinya tidak dapat berbahasa Inggris sekarang mahir berbahasa Inggris. Akan tetapi, tidak semua perubahan yang terjadi dalam diri seseorang merupakan hasil proses belajar. Ciri-ciri kegiatan belajar yaitu :

- 1) Belajar adalah aktivitas yang dapat menghasilkan perubahan dalam diri

seseorang, baik secara aktual maupun potensial.

- 2) Perubahan yang didapat sesungguhnya adalah kemampuan yang baru ditempuh dalam jangka waktu yang lama.
- 3) Perubahan terjadi karena ada usaha dari dalam setiap diri individu.

Menurut Gagne (dalam buku Komalasari, 2011: 2) mendefinisikan “Belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuannya yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis *Performance* (kinerja)”. Sedangkan menurut Sunaryo (1989: 1) “Belajar merupakan suatu kegiatan dimana seseorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan. Sudah barang tentu tingkah laku tersebut adalah tingkah laku yang positif, artinya untuk mencari kesempurnaan hidup”.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut penulis memiliki pandangan yang sama dengan Komalasari dikarenakan adanya ciri-ciri kegiatan belajar yang dapat dirasakan oleh setiap individu. Sedangkan pendapat dari Gagne dan Sunaryo, menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku dan peningkatan kinerja seseorang dalam melakukan kegiatan yang mengarah kepada kegiatan positif.

Menurut Sumiati (2009: 160) media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Bentuk-bentuk media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih konkrit. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata (*symbol verbal*). Dengan demikian, dapat kita harapkan hasil pengalaman belajar lebih berarti bagi siswa. Dalam hal ini Gagne dan Briggs (1979) menekankan pentingnya media pembelajaran sebagai alat untuk merangsang proses belajar.

Berikut akan dijelaskan manfaat media permainan dalam pembelajaran.

Permainan merupakan salah satu cara terbaik untuk mengumpulkan fokus siswa untuk belajar, terutama untuk pembelajaran huruf *Kana*. Berikut ini manfaat permainan dalam pembelajaran menurut Kemp dan Dayton, yaitu:

- 1) Proses pembelajaran lebih menarik
- 2) Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif
- 3) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi
- 4) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan
- 5) Proses belajar dapat dimana saja dan kapan saja

- 6) Sikap positif terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan
- 7) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif

Sebagai media pendidikan menurut Pertiwi (2009: 19) permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu:

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, menghibur dan menarik.
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- 4) Permainan memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah-masalah nyata.
- 5) Permainan memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, kesalahan-kesalahan operasional dapat diperbaiki.
- 6) Membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikatifnya.
- 7) Membantu siswa yang sulit belajar dengan metode tradisional.
- 8) Permainan bersifat luwes, dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen atau penelitian uji coba merupakan salah satu metode yang sering digunakan dalam bidang pengajaran. Tujuan metode ini yaitu untuk menguji efektivitas dan efisiensi dari suatu pendekatan, metode, teknik atau media pengajaran dan pembelajaran, sehingga hasilnya dapat diterapkan jika memang baik, atau tidak digunakan jika memang tidak baik, dalam pengajaran yang sebenarnya (Sutedi, 2011: 64). Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental* yaitu penelitian yang hanya terdapat satu kelas tanpa adanya kelas kontrol/kelas pembandingan. Jenis penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest*.

Sampel dalam penelitian ini adalah 20 orang anggota *Japanese Club* SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung. Alasan dilihnya siswa *Japanese Club* sebagai sampel adalah karena hanya siswa yang menjadi anggota *japanese club* yang bisa menulis huruf *kana*.

Desain penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *pretest and posttest design*. Adapun alur desain penelitian ini sebagai berikut:

$O_1 \quad X \quad O_2$

Keterangan:

$O_1$  : *pretest*

$X$  : *treatment*

$O_2$  : *posttest*

Penelitian ini dilakukan enam kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan *pretest* dan menjelaskan tujuan penelitian. Kemudian melakukan *treatment* pertama pada pertemuan kedua, *treatment* kedua pada pertemuan ketiga, *treatment* ketiga pada pertemuan keempat, *treatment* keempat pada pertemuan kelima. Pertemuan keenam diisi dengan kegiatan *posttest* dan pengisian angket yang berisi tentang pendapat responden mengenai penggunaan media permainan *sudoku* dalam menghafal huruf *kana*.

Huruf *kana* yang digunakan dalam *treatment* ini hanyalah 92 huruf *kana* dasar, yaitu: あ、い、う、え、お、か、き、く、け、こ、さ、し、す、せ、そ、た、ち、つ、て、と、な、い、ぬ、ね、の、は、ひ、ふ、へ、ほ、ま、み、む、め、も、や、ゆ、よ、ら、り、る、れ、ろ、わ、を、ん untuk huruf *hiragana* dan ア、イ、ウ、エ、オ、カ、キ、ク、ケ、コ、サ、シ、ス、セ、ソ、タ、チ、ツ、テ、ト、ナ、ニ、ヌ、ネ、ノ、ハ、ヒ、フ、ヘ、ホ、マ、ミ、ム、メ、モ、ヤ、ユ、ヨ

、ラ、リ、ル、レ、ロ、ワ、ヲ、ン  
untuk huruf *katakana*.

Pada setiap *treatment*, siswa diajarkan perbedaan huruf *hiragana* dan *katakana* terlebih dahulu, kemudian siswa dibagi berkelompok dan mengerjakan papan permainan *sudoku*. Setelah itu bersama-sama dengan siswa mengerjakan *sudoku* yang digambar dipapantulis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh bahwa nilai rata – rata siswa pada *pre-test* adalah 65.5. Angka tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam pembelajaran huruf *Kana* dinyatakan cukup. Sedangkan nilai rata – rata pada saat *post-test* adalah 91.25. Angka tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mempelajari huruf *Kana* dinyatakan sudah sangat baik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil *pre-test* dan hasil *post-test* pada umumnya mengalami peningkatan. Kemudian dengan menggunakan media permainan *Sudoku* dapat membantu pembelajaran huruf *Kana*. Selain dari hasil *pretest* dan *posttest*, berdasarkan hasil perhitungan statistik, diperoleh *t hitung* sebesar 6.53 dan *t tabel* untuk db 19 sebesar 2.09 pada taraf signifikansi 5% dan 2.86 pada taraf signifikansi 1%. Maka dari itu, diperoleh hasil bahwa *t hitung* lebih besar dibandingkan nilai *t tabel* pada taraf

signifikansi 5% ( $6.53 > 2.09$ ). Hasil tersebut membuktikan bahwa setelah diberikannya *treatment* dengan menggunakan media permainan *Sudoku* sebanyak empat kali pertemuan, Hk diterima karena ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media permainan *Sudoku* terhadap pembelajaran huruf *Kana*.

Berdasarkan analisis data angket, diketahui bahwa penggunaan media permainan *Sudoku* terhadap pembelajaran huruf *Kana* mendapat respon positif. Hal ini dilihat dari jawaban angket yang menyatakan hampir seluruh sampel menjawab bahwa belajar huruf *Kana* menggunakan media permainan *Sudoku* itu menyenangkan, menarik dan mudah diikuti.

Dalam pembelajaran huruf *Kana* menggunakan media permainan *Sudoku* menjadi suatu inovasi baru yang dapat memacu siswa untuk belajar lebih semangat dan mengembangkan kreativitas juga konsentrasi sehingga menjadi lebih aktif di kelas. Selama proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Sudoku* ini, suasana di kelas *Japanese Club* menjadi sangat menyenangkan dan mengakrabkan sesama anggota *club*.

## KESIMPULAN

- 1) Hasil data penelitian menunjukkan hasil bahwa sebelum diberikan *treatment*, nilai rata-rata *pre-test*

menunjukkan angka 65.5. Setelah diberikan *treatment* menggunakan media permainan *sudoku* dalam pembelajaran huruf *kana*, nilai *post-test* memperoleh peningkatan dengan nilai rata-rata 91.25. Kemudian berdasarkan hasil analisis perhitungan statistik, diperoleh nilai *t hitung* sebesar 6.53.

- 2) Berdasarkan hasil analisis perhitungan statistik, diperoleh nilai *t hitung* sebesar 6.53 yang kemudian dibandingkan dengan *t tabel* untuk db 19 sebesar 2.09 pada taraf signifikansi 5% dan 2.86 pada taraf signifikansi 1%, maka diperoleh hasil *t hitung* lebih besar dibandingkan nilai *t tabel* pada taraf signifikansi 5% ( $6.53 > 2.09$ ). Hasil ini menunjukkan bahwa  $H_0$  (hipotesis kerja) diterima karena terdapat perubahan yang signifikan dari penggunaan media permainan *sudoku* dalam pembelajaran huruf *kana*. Dengan demikian media permainan *sudoku* efektif dalam menghafal huruf *kana*.
- 3) Berdasarkan hasil data angket yang telah diisi oleh 20 orang sampel, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran huruf *kana* dengan

menggunakan media permainan *sudoku* 100% menarik, 95% memudahkan pembelajaran huruf *kana*, 80% mudah mengikuti alur permainan *sudoku*, dan 85% memotivasi siswa untuk belajar huruf *kana*. Selain itu, sebagian besar responden merasa bahwa penggunaan media permainan *sudoku* menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan responden dalam menghafal huruf *kana* sehingga penggunaan media permainan *sudoku* dapat dijadikan alternatif untuk mempelajari huruf *kana*.

- 4) Berdasarkan hasil data angket yang telah diisi oleh 20 orang sampel, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media permainan *sudoku* dalam pembelajaran huruf *kana* mendapat respon yang sangat baik dan positif. Hal ini karena penggunaan media permainan *sudoku* membuat responden lebih rileks dalam mempelajari huruf *kana*, dan lebih mudah untuk mengingat dan membedakan huruf *hiragana* dan huruf *katakana*.

**PUSTAKA RUJUKAN**

- [1] Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- [2] Komalasari, K. (2011). *Pembelajaran Kontekstual Konsep Dan Aplikasi*. Bandung : PT Refika Aditama.
- [3] Sopianti, Novia. (2014). *Efektivitas Permainan Ketok Palu Untuk Memotivasi Siswa Dalam Menguasai Huruf Hiragana dan Katakana (Penelitian Ekspreimen Terhadap Siswa SMA Pasundan 8 Bandung Kelas XI Tahun Ajaran 2012/2013)*. Skripsi pada FPBS UPI: tidak diterbitkan.
- [4] Pertiwi, Devi. (2009). *Efektivitas Teknik Permainan Acak Huruf Hiragana Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata I-Keyoushi Bahasa Jepang*. Skripsi pada FPBS UPI: tidak diterbitkan.
- [5] Sumiati dan Asra. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bndung : CV Wacana Prima.
- [6] Sunaryo. (1989). *Strategi Belajar – Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Malang : Penerbit IKIP Malang.
- [7] Sutedi, Dedi. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung : Humaniora.
- [8] <http://bacaterus.com/tulisan-dan-huruf-jepang/> (Diakses 13 Maret 2016)