

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN *SCRABBLE* TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JEPANG PADA KELAS X DI SMK PASKITA GLOBAL JAKARTA

Ainy Muflichah, Rita Agustina

Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

ainymuflichah@gmail.com, Rita_japanese@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas teknik permainan scrabble terhadap peningkatan keterampilan bahasa jepang pada kelas X di SMK Paskita Global Jakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah True Experimental Design dengan bentuk desain pretest-posttest control group design. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Paskita Global Jakarta. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X AK 1 berjumlah 30 siswa dan siswa X AK 2 berjumlah 30 siswa. Berdasarkan hasil perhitungan, memperoleh nilai rata-rata pretest eksperimen 66.17 dan kelas kontrol 66.33. Sedangkan nilai rata-rata posttest eksperimen 77.50 dan kelas kontrol 68.83. Nilai t_{hitung} 3.130, t_{tabel} (0,025:58) Nilai db 2.002. Nilai posttest lebih tinggi daripada nilai pretest atau $t_{hitung} > t_{tabel}$. Nilai Gain 31.16. Hasil dari penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan scrabble adalah efektif. Berdasarkan hasil angket, teknik permainan scrabble adalah menyenangkan, memperkaya kosakata, lebih menyukai belajar bahasa Jepang.

Kata kunci : efektivitas, teknik permainan scrabble, keterampilan berbicara bahasa Jepang

PENDAHULUAN

Dalam pengajaran bahasa, aspek keterampilan adalah salah satu hal yang diperlukan. Berdasarkan jenisnya, aspek keterampilan berbahasa dibagi menjadi 4 yaitu: mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Tiap-tiap keterampilan erat sekali hubungannya dengan keterampilan lainnya.

Salah satu dari aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh seorang pembelajar bahasa adalah keterampilan berbicara. Menurut Ellis dalam Sekunda (2017:102) berbicara merupakan proses berbahasa lisan untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan, merefleksikan pengalaman, dan berbagai informasi. Dalam mempelajari suatu bahasa, penguasaan kosakata mempunyai peranan penting untuk menunjang keterampilan berbahasa karena semakin memperkaya penguasaan kosakata siswa akan lebih mudah berkomunikasi secara lisan ataupun tulisan. Salah satu aspek penting yang harus dikuasai dari proses belajar mengajar Bahasa Jepang adalah *goi* (kosakata).

Keberhasilan sebuah proses pembelajaran dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar pada siswa. Sehingga seorang guru harus berinovasi dalam mencari alternatif metode, teknik atau media pengajaran guna menunjang proses pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan agar dapat mempermudah siswa dalam menerima materi pembelajaran. Pembelajaran yang inovatif pada dasarnya memberikan sentuhan dalam pembelajaran agar proses pembelajaran menarik, efektif, dan memberi manfaat kepada siswa Kariadinata (2012:7).

Pada proses pembelajaran, terdapat berbagai macam pembelajaran yang umum digunakan salah satunya dengan menggunakan pembelajaran konvensional seperti ceramah. Berdasarkan pengalaman selama melaksanakan magang, proses pembelajaran bahasa Jepang yang berlangsung di SMK Paskita Global Jakarta hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah. Sebagian besar siswa berpendapat metode pembelajaran konvensional kurang menarik dan cenderung membosankan. Hal ini dibuktikan dengan orientasi pembelajaran yang berlangsung hanya sebatas memorisasi bahan-bahan pelajaran dan interaksi belajar mengajar yang terbentuk dari satu arah. Guru hanya memberikan materi dan memegang peranan yang dominan serta kurang melibatkan siswa secara aktif. Sedangkan

siswa hanya melakukan latihan-latihan dan menghafalkan kosakata yang disampaikan oleh guru sebelumnya dengan metode ceramah, sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran dan akibatnya kemampuan berbahasa bicara mereka kurang optimal seperti penguasaan kosakata yang terbatas.

Oleh karena itu, untuk membuat siswa aktif dapat menciptakan suasana pembelajaran inovatif dan menyenangkan, salah satu teknik yang sesuai untuk dipergunakan adalah teknik permainan dalam peningkatan keterampilan berbicara agar dapat memperkaya penguasaan *goi* (kosakata). Salah satu teknik permainan yang diterapkan dalam pembelajaran *goi* (kosakata) bahasa Jepang adalah permainan *scrabble*. Permainan *scrabble* adalah jenis permainan papan (*board game*). Pada dasarnya permainan ini dimainkan secara berkelompok dengan cara menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata yang menyambung salah satu huruf dari kata yang dibuat lawan main. Saat bermain, hal yang dilakukan yaitu membuat kata, mengumpulkan poin, menantang lawan, dan bahkan menukar huruf jika terpaksa.

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini menggunakan teknik permainan *scrabble* terhadap peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jepang pada kelas X di SMK Paskita Global Jakarta.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *true experiment* (eksperimen murni) untuk menguji hipotesis mengenai hubungan sebab akibat antar variabel.

Penelitian ini peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan menggunakan teknik permainan *scrabble* dan kelas kontrol sebagai pembanding yang tidak diberikan perlakuan hanya menggunakan pengajaran konvensional. Peneliti mengajar di kelas eksperimen dengan menggunakan

teknik permainan *scrabble* sedangkan di kelas kontrol yang mengajar guru bahasa Jepang SMK Paskita Global Jakarta menggunakan pengajaran konvensional.

a. Variabel penelitian

Sugiyono (2015:60) mengemukakan bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Hal ini diperkuat oleh Vockell & Asher dalam Setyosari (2013:164), *Operational de finitions are the evidence that a teacher or researcher is willing to accept to indicate that something of conceptual interest (such an educational context or an instructional outcome) exists or is occuring.*

1. Variabel Terikat (Y)

Setyosari (2012:128) mengemukakan bahwa variabel terikat adalah faktor-faktor yang di observasi dan diukur untuk menentukan adanya pengaruh variabel bebas, yaitu faktor yang muncul, atau tidak muncul, atau berubah sesuai dengan yang diperkenalkan oleh peneliti itu. Jadi dalam penelitian ini yang merupakan variabel terikat (Y) adalah keterampilan berbicara bahasa Jepang.

2. Variabel Bebas (X)

Sugiyono (2015:61) mengemukakan bahwa variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Jadi dalam penelitian ini yang merupakan variabel bebas (X) adalah teknik permainan *scrabble*.

b. Tempat Penelitian

Pengambilan data penelitian ini dilakukan di SMK Paskita Global Jakarta yang berlokasi di Jl. Bengrah Cijantung, Pasar Rebo, Jakarta Timur.

c. Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan selama penelitian mulai dari penyusunan rencana penelitian sampai laporan penelitian selesai yaitu pada bulan Maret 2019 sampai dengan bulan Agustus 2019. Waktu pengambilan data penelitian di SMK Paskita Global Jakarta yaitu pada bulan April 2019 sampai dengan bulan Mei 2019.

d. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Menurut Margono (2013:118) populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Paskita Global Jakarta tahun ajaran 2018/2019.

2. Sampel Penelitian

Sugiyono (2015:118) mengemukakan bahwa sampel bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Menurut Margono (2013:121) sampel adalah bagian dari populasi, sebagai contoh (monster) yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu.

Sampel dalam penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas X AK 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas X AK 1 sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen dengan jumlah siswa 30 orang dan kelas kontrol dengan jumlah siswa 30 orang.

e. Jenis Instrumen

1. Observasi

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *participant observation* selama magang berlangsung. Dalam observasi ini, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati, sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan sumber data, dan ikut merasakan suka dukanya.

2. Tes

Arikunto (2014:193) mengemukakan bahwa tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) sebagai instrumen dalam penelitian.

a) Tes awal (*Pretest*)

Tes awal merupakan tes yang dilakukan peneliti sebelum melakukan *treatment* untuk mengetahui kemampuan berbicara siswasebelum belajarmenggunakan teknikpermainan *scrabble*. Siswa berdialog secara berpasangan dari materi bab 1 sampai dengan bab 13, buku sakura kelas X yang sudah dipelajari sebelumnya.

b) Tes akhir (*posttest*)

Tes akhir adalah yang dilakukan peneliti setelah melakukan *treatment* keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan teknik permainan *scrabble*. Siswa berdialog secara berpasangan dengan materi yang sudah dipelajari yaitu bab 14 (*nihongo no jugyou wa dou desuka*) dan bab 15 (*Toshoshitsu de hon o yomimasu*).

3. Angket (*Kuesioner*)

Sukmadinata (2011:219), angket atau kuesioner (*questionnaire*) merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket tertutup yaitu dengan memberikan 15 pertanyaan pada siswa dan dijawab sesuai dengan pertanyaan yang telah disiapkan.

PEMBAHASAN

a. Pengertian Permainan *Scrabble*

Pemmainan *scrabble* menggunakan kepingan huruf untuk membentuk kata baik secara mendatar maupun menurun layaknya bermain teka-teki. Tujuan permainan ini adalah untuk memperoleh poin terbanyak dengan menyusun huruf-huruf membentuk kata yang menyambung dengan salah satu huruf dari kata yang dibuat lawan main.

b. Langkah-Langkah Permainan *Scrabble*

1. Tahap Awal

- a) Mempersiapkan huruf-huruf romaji yang akan digunakan untuk menyusun kata
- b) Menentukan tema yang akan digunakan saat permainan di mulai
- c) Menentukan kelompok, satu kelompok terdiri dari 7-8 orang
- d) Satu orang dari tiap kelompok, mencatat perolehan poin
- e) Menyusun kata yang berhubungan dengan tema

2. Tahap Permainan

- a) Setiap kelompok akan menyusun huruf romaji menjadi sebuah kata tentang tema yang sebelumnya diajarkan
- b) Setiap kelompok diberi waktu maksimal satu menit

- c) Setiap kelompok hanya dapat menyusun huruf-huruf romaji menjadi satu kata setiap gilirannya
- d) Kata yang terkumpul mendapatkan poin yang telah ditentukan
- e) Membuat kalimat berdasarkan kata yang telah disusun sesuai dengan pola kalimat yang telah diajarkan

3. Tahap Evaluasi

- a) Mereview kembali kosakata apa saja yang didapat setiap kelompok
- b) Kelompok dapat lebih menguasai dan memahami kosakata yang sudah diajarkan dan diterapkan pada permainan

c. Hasil Penelitian

1. Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2015:173) instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur itu valid). Dapat diketahui untuk $n=20$, memiliki $r_{tabel} = 0,444$. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ artinya instrumen valid dan jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ artinya instrumen tidak valid. Tabel *correlations* hasil uji validitas, dapat diketahui aspek tata bahasa memiliki r_{hitung} 0,547, karena $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ atau $0,547 \geq 0,444$ dinyatakan valid. Aspek kelancaran memiliki r_{hitung} 0,714, karena karena $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ atau $0,714 \geq 0,444$ dinyatakan valid. Aspek alur memiliki r_{hitung} 0,528, karena $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ atau $0,528 \geq 0,444$ dinyatakan valid. Aspek intonasi memiliki r_{hitung} 0,820, karena menunjukkan $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ atau $0,820 \geq 0,444$ dinyatakan valid. Aspek *performance* memiliki r_{hitung} 0,500, karena menunjukkan $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ atau $0,500 \geq 0,444$ dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Sugiyono (2015:173) mengemukakan bahwa instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Dapat diketahui nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,763 artinya *rhitung* lebih besar daripada *rtabel* atau $0,763 \geq 0,444$, artinya instrumen tersebut dinyatakan reliabel (ajeg) dan memiliki tingkat interpretasi tinggi.

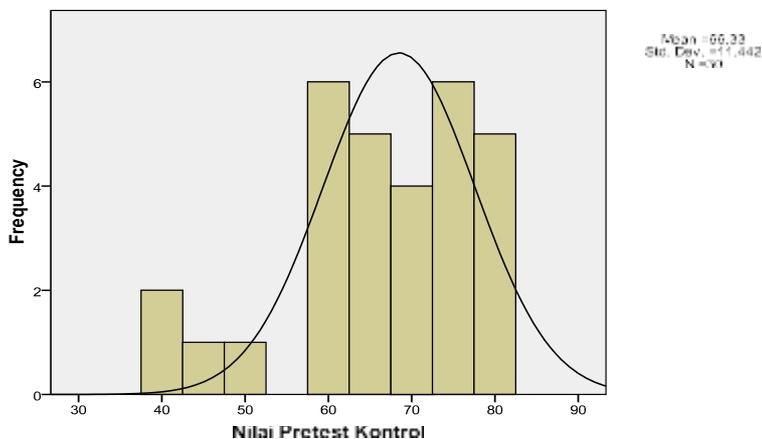
3. Uji Normalitas

Setelah mendapat data hasil *pretest* dan *posttest*, lalu data tersebut diuji kenormalannya. Apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dengan menggunakan aplikasi *SPSS 17* yaitu dengan *Histogram Regression Residual* dan juga menggunakan nilai Kolmogorov-Smirnov.

Uji Normalitas hasil *pretest* kelas kontrol.

- a) *Mean* menunjukkan rata-rata nilai dari 30 responden tersebut yaitu 66.33.
- b) *Median* yaitu 67.50.
- c) *Variance* merupakan *Std. Deviation* yang dikuadratkan yaitu 130.920.
- d) *Std. Deviation* adalah 11.442.
- e) *Minimum*, menunjukkan data terkecil yaitu 40.
- f) *Maximum*, menunjukkan data terbesar yaitu 80.
- g) *Range* adalah rentangan dari hasil data tertinggi dikurang data terendah yaitu 40.
- h) *Interquartile range* adalah rentang antar kuartil yaitu 15.

- i) Ukuran *skewness* adalah -0.870.
- j) Nilai *kurtosis* adalah 0.273.

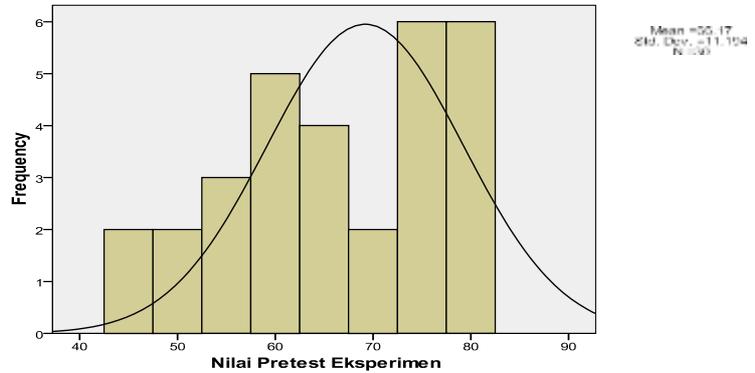


Berdasarkan kurva normal pada histogram di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa data memiliki distribusi normal, hal ini diperlihatkan oleh bentuk kurva yang menyerupai lonceng, *bell shaped*.

Uji Normalitas hasil *pretest* kelas eksperimen.

- a) *Mean* menunjukkan rata-rata nilai dari 30 responden tersebut yaitu 66.17
- b) *Median* yaitu 65.00
- c) *Variance* merupakan *Std. Deviation* yang dikuadratkan yaitu 125.316.
- d) *Std. Deviation* adalah 11.194
- e) *Minimum*, menunjukkan data terkecil yaitu 45.
- f) *Maximum*, menunjukkan data terbesar yaitu 80.
- g) *Range* adalah rentangan dari hasil data tertinggi dikurang data terendah yaitu 35.

- h) *Interquartile range* adalah rentang antar kuartil yaitu 16.
- i) Ukuran *skewness* adalah -0.333.
- j) Nilai *kurtosis* adalah -1405.

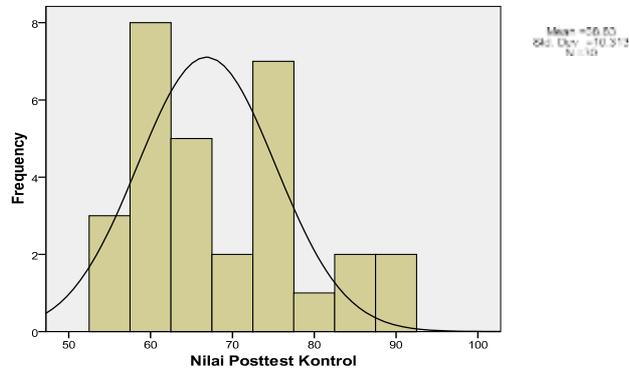


Berdasarkan kurva normal pada histogram di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa data memiliki distribusi normal, hal ini diperlihatkan oleh bentuk kurva yang menyerupai lonceng, *bell shaped*.

Uji Normalitas hasil *posstest* kelas kontrol.

- a) *Mean* menunjukkan rata-rata nilai dari 30 responden tersebut yaitu 68.83
- b) *Median* yaitu 65.00
- c) *Variance* merupakan *Std. Deviation* yang dikuadratkan yaitu 106.351
- d) *Std. Deviation* adalah 10.313
- e) *Minimum*, menunjukkan data terkecil yaitu 55.
- f) *Maximum*, menunjukkan data terbesar yaitu 90.
- g) *Range* adalah rentangan dari hasil data tertinggi dikurang data terendah yaitu 35.
- h) *Interquartile range* adalah rentang antar kuartil yaitu 15.

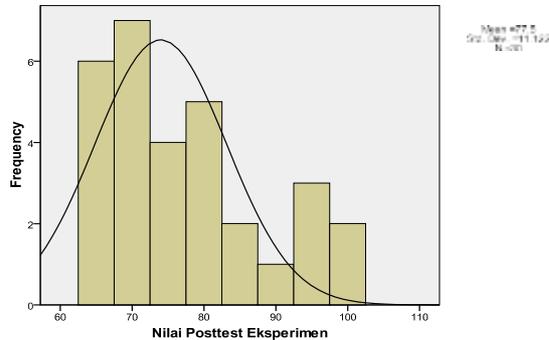
- i) Ukuran *skewness* adalah 0.563.
- j) Nilai *kurtosis* adalah -0.624



Berdasarkan kurva normal pada histogram di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa data memiliki distribusi normal, hal ini diperlihatkan oleh bentuk kurva yang menyerupai lonceng, *bell shaped*.

Uji Normalitas hasil *posstest* kelas Eksperimen

- a) *Mean* menunjukkan rata-rata nilai dari 30 responden tersebut yaitu 77.50
- b) *Median* yaitu 75.00
- c) *Variance* merupakan *Std. Deviation* yang dikuadratkan yaitu 123.707
- d) *Std. Deviation* adalah 11.122
- e) *Minimum*, menunjukkan data terkecil yaitu 65.
- f) *Maximum*, menunjukkan data terbesar yaitu 100
- g) *Range* adalah rentangan dari hasil data tertinggi dikurang data terendah yaitu 35.
- h) *Interquartile range* adalah rentang antar kuartil yaitu 15.
- i) Ukuran *skewness* adalah 0.725
- j) Nilai *kurtosis* adalah -0.583



Berdasarkan kurva normal pada histogram di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa data memiliki distribusi normal, hal ini diperlihatkan oleh bentuk kurva yang menyerupai lonceng, *bell shaped*.

4. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan untuk mengetahui sama tidaknya variansi dua buah distribusi dalam analisis independent sample T test. Peneliti menggunakan SPSS 17.

a) Hasil Uji Homogenitas Nilai *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Dasar pengambilan keputusan :

- 1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka distribusi data homogen.
- 2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka distribusi data tidak homogen.

Terlihat nilai signifikansi data penelitian adalah sebesar 0,721 sebagaimana dengan dasar pengambilan keputusan diatas, dapat disimpulkan hasil data *pretest* adalah homogen.

b) Hasil Uji Homogenitas Nilai *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Dasar pengambilan keputusan :

- 1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka distribusi data homogen.
- 2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka distribusi data tidak homogen.

Terlihat nilai signifikansi data penelitian adalah sebesar 0,779 sebagaimana dengan dasar pengambilan keputusan diatas, dapat disimpulkan hasil data *posttest* adalah homogen.

5. Pengujian Hipotesis

a) Pengolahan Data *Pretest*

Pertemuan awal dilakukan *pretest* sebelum melakukan *treatment*. Tujuan *pretest* ini untuk mengetahui apakah ada perbedaan nilai sebelum dan sesudah *treatment* terhadap peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jepang siswa kelas X di SMK Paskita Global Jakarta. Nilai rata-rata (*mean*) *pretest* kelas eksperimen 66.17 dan nilai rata-rata (*mean*) *pretest* kelas eksperimen 66,33. Perbedaan hasil *pretest* adalah 0.16.

Tabel output Independent Samples Test pada bagian Equal variances assumed Sig. (2-tailed) sebesar $0.955 > 0.05$, nilai *t*hitung $< t$ tabel ($-0.057 < 2.002$) maka H_0 diterima dan H_a ditolak dengan artian tidak ada pengaruh antar variabel bebas dan variabel terikat. Dalam pembelajaran bahasa Jepang metode konvensional tidak efektif, karena tidak ada perbedaan yang signifikan untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

b) Pengolahan Data *Posttest*

Pertemuan terakhir dilakukan *posttest* setelah melakukan *treatment*. Tujuan *pretest* ini untuk mengetahui apakah ada perbedaan nilai sebelum dan sesudah *treatment* terhadap

peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jepang siswa kelas X di SMK Paskita Global Jakarta. Nilai rata-rata (*mean*) *posttest* kelas eksperimen 77.50 dan nilai rata-rata (*mean*) *pretest* kelas eksperimen 68,83. Perbedaan hasil *pretest* adalah 8.67.

Tabel output Independent Samples Test pada bagian Equal variances assumed Sig. (2-tailed) sebesar $0.003 < 0.05$, nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.130 > 2.002$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima dengan artian ada perbedaan antara rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen dan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol. Dengan kata lain terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel bebas dan variabel terikat. Dalam pembelajaran bahasa Jepang teknik permainan *scrabble* dapat meningkatkan keterampilan berbicara.

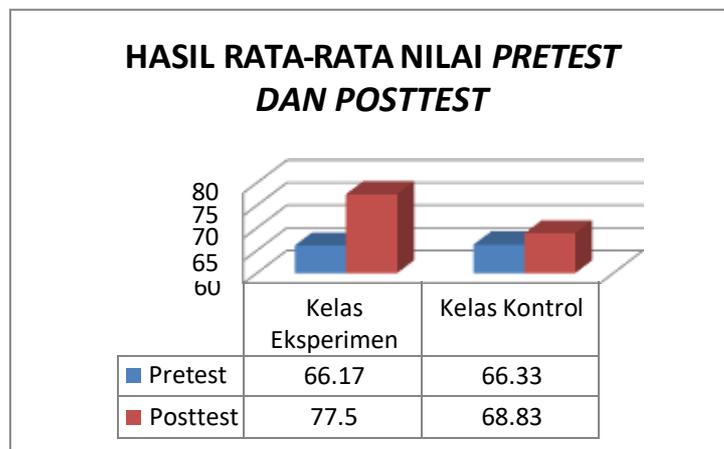


Diagram Hasil Rata-rata Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen (X AK 2) dan Kelas Kontrol (X AK 1)

c) Pengelohan Data Nilai Efektivitas Pembelajaran

Untuk menguji efektivitas teknik permainan *scrabble* terhadap peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jepang,

peneliti menggunakan pengujian *gain score* berdasarkan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol. Nilai *gain* kelas eksperimen dengan rata-rata 31.1692 sedangkan nilai *gain* kelas kontrol dengan rata-rata 1.1744. Dapat disimpulkan bahwa teknik permainan *scrabble* efektif terhadap peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jepang dibandingkan menggunakan metode konvensional.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di SMK Paskita Global Jakarta, pengujian dan analisis keseluruhan data tentang *Efektivitas Teknik Permainan Scrabble Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jepang Kelas X di SMK Paskita Global Jakarta* peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Data yang diperoleh sebelum menggunakan teknik permainan *scrabble* memiliki nilai rata-rata *pretest* di kelas eksperimen 66.17, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 66.33. Perbedaan nilai rata-rata tidak jauh signifikan. Data yang diperoleh sesudah melakukan teknik permainan *scrabble* memiliki nilai rata-rata *posttest* di kelas eksperimen 77.50, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 68.83. Terdapat perbedaan nilai rata-rata *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 8.67. Kedua kelas tersebut mengalami peningkatan.
2. Uji hipotesis dengan uji t diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Hal ini ditunjukkan dari nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-0.057 < 2.002$) maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Akan tetapi, rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat

perbedaan yang signifikan. Berdasarkan $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($3.130 < 2.002$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Untuk mengetahui efektif atau tidaknya teknik permainan *scrabble* dapat diketahui dengan penghitungan efektif pembelajaran (*gain*). Hasil analisis penghitungan *gain*, kelas eksperimen mendapatkan rata-rata 31.1692 dan kelas kontrol mendapatkan 1.1744. Sehingga *gain* kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu $31.1692 > 1.1744$. Dapat disimpulkan bahwa teknik permainan *scrabble* efektif terhadap peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jepang dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Kariadinata, R. 2017. *Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Jakarta:UIN
- Kurniasih dan Sani. 2017. *Lebih Memahami Konsep & Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena
- Majid, A. 2016. *Stategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Margono. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nasution, S. 2009. *Kurikulum & Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nazir, Moh. 2017. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Rusman. 2017. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Setyosari, P. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Sudjianto dan Dahidi. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sukmadinata, N.S. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda

- Suprihatinigrum, J. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz media
- Tarigan, H. 2015. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Wright, dkk. 2006. *Games For Language Learning*. Cambridge University. Foreign Language Study