



**KEEFEKTIFAN PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN
KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS VIII SMP YLPI
PERHENTIAN MARPOYAN**

Dinda Tirta Ayu^{1*}, Nana Rahayu², Sri Wahyu Widiati³

Universitas Riau, Indonesia^{1,2,3}

dinda.tirta1337@student.unri.ac.id^{1*}, nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id²,

sri.wahyu@lecturer.unri.ac.id³

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Diterima : 26-10-2022

Direvisi : 15-11-2022

Disetujui : 17-11-2022

Kata kunci: kosakata,
bahasa jepang, permainan
monopoli

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang diterapkan di beberapa tingkat pendidikan di Indonesia. Pada pemula pembelajaran bahasa Jepang yang diajarkan berupa huruf katakana, huruf hiragana, huruf dasar kanji, kosakata, dan tata bahasa dasar. Banyaknya kosakata pada setiap materi pembelajaran mengakibatkan siswa kesulitan mengingat setiap kosakata yang dipelajari, dikarenakan terbatasnya media dalam pengajaran kosakata, dan kurang tepatnya metode yang digunakan pengajar dalam proses belajar mengajar. Salah satu media yang digunakan adalah permainan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, dengan desain the one group pretest posttest. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan 1.) Mendeskripsikan kemampuan penguasaan kosakata siswa SMP YLPI Perhentian Marpoyan kelas VIII sebelum penerapan permainan monopoli ; 2.) Mendeskripsikan kemampuan penguasaan kosakata siswa SMP YLPI Perhentian Marpoyan kelas VIII sesudah penerapan permainan monopoli; 3.) Mendeskripsikan tingkat signifikansi permainan monopoli terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMP YLPI Perhentian Marpoyan kelas VIII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1.) Sebelum penerapan permainan monopoli rata - rata pretest dicapai siswa yaitu 39,3 dalam kategori sangat kurang; 2.) Setelah penerapan permainan monopoli rata - rata posttest dicapai siswa yaitu 85,3 dengan kategori sangat baik; 3.) Tingkat signifikansi permainan monopoli diketahui bahwa nilai sig (2 - tailed) sebesar $0,000 < 0,05$

Keywords: vocabulary,
Japanese, monopoly game

ABSTRACT

Japanese is one of the foreign languages that is applied at several levels of education in Indonesia. For beginners, learning Japanese is taught in the form of katakana letters, hiragana letters, basic kanji letters, vocabulary, and basic grammar. The large number of vocabulary in each learning material causes students to have difficulty remembering every vocabulary learned, due to the limited media in teaching vocabulary, and the lack of precise methods used by the teacher in the teaching and learning process. One of the media used is the game. The type of research used is experimental research, with the one group pretest posttest design. This study aims to describe 1.) To describe the vocabulary mastery of students of SMP YLPI Perhentian Marpoyan class VIII before the application of the game of monopoly; 2.) Describing the vocabulary mastery of students of SMP YLPI Perhentian Marpoyan class VIII after the application of the game of monopoly; 3.) Describe the significance level of the game of monopoly on the ability to master Japanese vocabulary of students of SMP YLPI Perhentian Marpoyan class VIII. The results showed that 1.) Prior to the application of the monopoly game, the average pretest achieved by students was 39.3 in the very poor category; 2.) After the

*implementation of the monopoly game, the average posttest achieved by students was 85.3 with a very good category; 3.) The significance level of the monopoly game is known that the value of sig (2 - tailed) is $0.000 < 0.05$ *Author: Dinda Tirta Ayu
Email : dinda.tirta1337@student.unri.ac.id*

Pendahuluan

Kemajuan zaman membuat setiap negara mempersiapkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusianya ([Ariyanto, n.d.](#)). Salah satunya dengan meningkatkan kemampuan berbahasa asing ([Munadzdzofah, 2018](#)). Bahasa asing yang diterapkan di Indonesia tidak hanya bahasa Inggris, tetapi bahasa Jepang, bahasa Arab, bahasa Jerman juga sudah banyak diterapkan ([Basri et al., 2021](#)). Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang diterapkan di beberapa tingkat pendidikan di Indonesia seperti di Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas atau Sekolah Menengah Kejuruan. Pada pemula pembelajaran bahasa Jepang yang diajarkan berupa huruf katakana, huruf hiragana, huruf dasar kanji, kosakata, dan tata bahasa dasar ([Handika et al., 2018](#)). Penguasaan kosakata menjadi proses yang sangat penting dalam mempelajari bahasa Jepang karena kosakata adalah salah satu unsur penting yang harus dikuasai agar memperoleh kemahiran dalam berbahasa ([Nurul Hidayati, 2013](#)). Penguasaan kosakata yang lebih banyak memungkinkan kita untuk menerima dan menyampaikan informasi yang lebih luas dan kompleks ([Sunariati et al., 2019](#)). Penguasaan kosakata yang rendah akan menghambat komunikasi serta mengakibatkan pesan tidak tersampaikan.

Dalam mempelajari bahasa, kosakata mempunyai peran sangat penting dalam menyampaikan pesan yang akan disampaikan. Bahasa Jepang sendiri memiliki beberapa jenis kosakata ([Prasetyoningsih et al., 2021](#)). Klasifikasi kosakata bahasa Jepang berdasarkan gramatikalnya yang dibagi menjadi beberapa macam, antara lain: 1) Dooshi (Verba), 2) Meishi (Nomina), 3) Keiyoodoshi (Adjektiva-na), 4) Keiyoshi (Kata Sifat-i), 5) Fukushi (Adverbia), 6) Setsuzokushi (Konjungsi), 7) Kandooshi (Interjeksi), 8) Joshi (Partikel). Banyaknya kosakata pada setiap materi pembelajaran mengakibatkan siswa kesulitan mengingat setiap kosakata yang dipelajari, dikarenakan terbatasnya media dalam pengajaran kosakata, dan kurang tepatnya metode yang digunakan pengajar dalam proses belajar mengajar ([Oktaviani & Komarudin, 2021](#)). Salah satu media yang digunakan adalah permainan. Dengan menggunakan media permainan siswa akan membuat suasana belajar menjadi santai, menarik serta materi pembelajaran lebih mudah dipahami.

Sebagai media pembelajaran, permainan mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut :

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur. Permainan menjadi menarik sebab di dalamnya terdapat unsur kompetisi.
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.

- 3) Permainan dapat memberi umpan balik langsung. Umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan memungkinkan proses belajar jadi lebih efektif.
- 4) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.
- 5) Permainan bersifat luwes sehingga permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit-sedikit alat, aturan maupun persoalannya.
- 6) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Pada penelitian ini peneliti akan menerapkan media permainan monopoli dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang ([Jofira & Putri, 2018](#)). Media permainan monopoli disesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan. Dalam penelitian ini, setiap kotak berisi kosakata bahasa Jepang yang harus dijawab. Dengan begitu, diharapkan akan mempermudah siswa dalam memahami kosakata bahasa Jepang. Berdasarkan hal tersebut rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah : 1.) Bagaimana kemampuan penguasaan kosakata siswa SMP YLPI Perhentian Marpoyan kelas VIII sebelum penerapan permainan monopoli?; 2.) Bagaimana kemampuan penguasaan kosakata siswa SMP YLPI Perhentian Marpoyan kelas VIII sesudah penerapan permainan monopoli?; 3.) Bagaimana tingkat signifikansi permainan monopoli terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMP YLPI Perhentian Marpoyan kelas VIII?. Dari rumusan masalah tersebut dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini adalah : 1.) Mendeskripsikan kemampuan penguasaan kosakata siswa SMP YLPI Perhentian Marpoyan kelas VIII sebelum penerapan permainan monopoli ; 2.) Mendeskripsikan kemampuan penguasaan kosakata siswa SMP YLPI Perhentian Marpoyan kelas VIII sesudah penerapan permainan monopoli; 3.) Mendeskripsikan tingkat signifikansi permainan monopoli terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMP YLPI Perhentian Marpoyan kelas VIII.

Penelitian yang telah dilakukan oleh ([Allukmana, 2015](#)) dengan judul "Keefektifan Media Permainan Monopoli Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTS Negeri 1 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015" menjelaskan bahwa penerapan media monopoli dapat melatih keterampilan berbicara bahasa Arab.

Perbedaan penelitian ini dengan yang terdahulu adalah terletak pada objeknya. Pada penelitian terdahulu media monopoli berfokus pada keterampilan berbicara sedangkan pada penelitian ini media monopoli berfokus untuk meningkatkan kemampuan kosakata ([Adibah, 2021](#)). Pembelajaran kosakata menggunakan media permainan monopoli pada penelitian ini akan menekankan kepada kosakata dalam bentuk huruf romaji beserta artinya. Permainan akan dimainkan secara berkelompok, sehingga siswa akan dibagikan menjadi kelompok dengan jumlah masing – masing berisikan empat orang. Permainan monopoli dalam penelitian ini setiap kotaknya akan berisikan kosakata yang harus dijawab oleh siswa untuk mendapatkan poin, serta ada kotak hukuman

yang berisikan soal – soal yang harus dijawab oleh siswa dengan benar jika berhenti di kotak hukuman. Dengan demikian diharapkan penelitian ini mampu meningkatkan kemampuan kosakata siswa.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen mempunyai prinsip membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat ([Kependidikan & Nasional](#), 2008). Desain penelitian yang digunakan dalam adalah desain the one group pretest posttest. Dimana desain ini menggunakan satu kelas yang berikan pretest dan posttest. Instrumen dalam penelitian ini adalah tes berupa soal pretest–posttest . Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP YLPI Perhentian Marpoyan. Dalam hal ini peneliti menggunakan siswa kelas VIII SMP YLPI Perhentian Marpoyan yang berjumlah 30 orang. Sebelum melakukan permainan monopoli, siswa akan dibagi menjadi berkelompok yang berisikan lima orang. Masing - masing kelompok memiliki empat orang pemain dan satu orang banker.



Aturan main media monopoli ini adalah : 1. Pemain melakukan suit untuk menentukan urutan permainan, 2. Pemain berjalan sesuai dengan angka dadu yang keluar, 3. Jika telah sampai pada petak yang ditentukan oleh angka dadu maka pemain harus menyebutkan bahasa Jepang yang berada pada petak tersebut, jika benar pemain akan mendapatkan Rp. 20.000 dari bank namun jika salah pemain akan membayar Rp. 20.000 ke bank, 4. Jika pemain berada pada petak "kena denda" maka pemain akan membayar Rp. 50.000 ke bank sedangkan petak "bebas parkir" dan "hanya lewat" merupakan titik aman, 5. Jika pemain berada pada petak "kartu soal", pemain harus menjawab pertanyaan yang terdapat didalam kartu soal tersebut. Pemenang dalam permainan monopoli ini adalah pemain yang memiliki uang terbanyak.

Setelah melakukan permainan, siswa akan diberikan soal posttest untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa sesudah diterapkannya media permainan monopoli. Nilai pretest dan posttest ditentukan dengan penilaian :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah soal yang benar}}{\text{Jumlah seluruh soal}} \times 100$$

Setelah mengetahui hasil nilai pretest dan posttest, selanjutnya adalah mencari rata - rata dari hasil perhitungan pretest dan posttest. Dengan penilaian:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah pretest/posttest}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

Hasil Dan Pembahasan

Hasil Pretest dan Posttest Pretest dilaksanakan selama 45 menit dengan jumlah soal sebanyak 20 soal yang terbagi kedalam tiga kelompok soal, dan posttest selama 45 menit dengan jumlah soal sebanyak 20 soal yang terbagi kedalam tiga kelompok soal. Hasil Nilai pretest dan posttest mahasiswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Table Hasil Pretest dan Posttest

NO	NAMA	PRETEST	POSTTEST
1	AF	60	100
2	AR	65	85
3	ANA	30	90
4	F	70	80
5	FR	60	75
6	IZN	70	100
7	L	50	80
8	MR	20	75
9	MAF	65	85
10	MRF	85	85
11	NMR	55	80
12	WI	40	90
13	SR	55	90
14	FNK	65	90
15	ADH	30	80
16	DH	20	100
17	R	20	85
18	MF	25	100
19	FF	5	95
20	IBH	10	80
21	JSS	50	100
22	LH	25	80
23	MEH	15	75
24	MZ	25	75
25	NSB	15	75
26	TJW	30	85

27	YP	55	90
28	AN	15	85
29	AZ	10	65
Total		1140	2475
Rata-rata		39.3	85.3

Berdasarkan dari tabel di atas dapat dilihat bahwa rata - rata pretest yang dicapai siswa yaitu 39,3 dengan kategori sangat kurang (E). Dari 29 siswa terdapat 1 siswa yang memperoleh nilai B dengan kategori baik, 5 siswa memperoleh nilai D dengan kategori kurang, dan 23 siswa memperoleh nilai E dengan kategori sangat kurang. Berdasarkan dari tabel di atas dapat dilihat bahwa rata - rata posttest yang dicapai siswa yaitu 85,3 dengan kategori sangat baik (B). Dari 29 siswa terdapat 6 siswa yang memperoleh nilai A dengan kategori sangat baik, 11 siswa memperoleh nilai B dengan kategori baik, 11 siswa memperoleh nilai C dengan kategori cukup, dan 1 siswa memperoleh nilai D. Dari nilai rata - rata tersebut terlihat adanya peningkatan nilai setelah diterapkannya media permainan monopoli. Untuk mengetahui efektivitas permainan monopoli digunakan T-test. T- test, yaitu uji yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata - rata dua sampel yang berpasangan. Pada uji ini menggunakan sampel yang sama namun diberi perlakuan yang berbeda, yaitu sebelum diberikan perlakuan (pretest) dan sesudah diberikan perlakuan (posttest).

Tabel Hasil Paired Simple Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-46.034	22.216	4.125	-54.485	-37.584	-11.159	28	.000

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa nilai sig (2 - tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, karena nilai sig (2 - tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan monopoli dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMP YLPI Perhentian Marpoyan. Hal ini menunjukkan uji hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu Penerapan media pembelajaran monopoli efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas VIII SMP YLPI Perhentian Marpoyan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP YLPI Perhentian Marpoyan pada bab sebelumnya, maka dalam penelitian ini dapat diambil simpulan, bahwa penerapan media permainan monopoli dapat meningkatkan kemampuan kosakata dalam pelajaran bahasa Jepang. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata - rata pretest adalah 39,3. Sedangkan pada perolehan nilai rata - rata posttest meningkat menjadi 85,3. Dan terlihat dari bahwa nilai sig (2 - tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, karena nilai sig (2 - tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan monopoli dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMP YLPI Perhentian Marpoyan.

Bibliografi

- adibah, B. (2021). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Dalam Pembelajaran MahĀrah Al-KitĀbah Pada Sisi MufrodĀt Untuk Siswa Kelas X Madrasah Aliyah*. Institut Pesantren Kh. Abdul Chalim.
- Allukmana, R. (2015). Keefektifan Media Permainan Monopoli terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Semarang. *Skripsi. Universitas Negeri Semarang*.
- Ariyanto, A. (n.d.). Mempersiapkan Sumber Daya Manusia Menyongsong Era Society 5.0. *Membangun SDM Tangguh Di Tengah Gelombang*, 1.
- Basri, R., Usman, M., & Saud, S. (2021). Peningkatan kosakata bahasa Jerman melalui model make a match. *Phonologie: Journal of Language and Literature*, 2(1), 72–79.
- Handika, W. S., Sadyana, I. W., & Adnyani, K. E. K. (2018). Profil Pembelajaran Membaca Pemahaman Oleh Guru Bahasa Jepang Di Sman 4 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 4(1), 52–62. <https://doi.org/10.23887/jpbj.v4i1.13473>
- Jofira, R., & Putri, M. A. (2018). efektifitas modifikasi permainan monopoli terhadap penguasaan kosakata Bahasa Jepang. *Omiyage: Jurnal Bahasa Dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 1(5). <https://doi.org/10.24036/omg.v1i5.121>
- Kependidikan, P., & NASIONAL, D. P. (2008). Pendekatan, jenis, dan metode penelitian pendidikan. *Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional*.
- Munadzdzofah, O. (2018). Pentingnya Bahasa Inggris, China, dan Jepang Sebagai bahasa Komunikasi Bisnis di era Globalisasi. *VOCATIO: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Dan Sekretari*, 1(2), 58–73.
- Nurul Hidayati, N. (2013). *Pengaruh Penguasaan Kosakata Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Viii Di Mts Model Palopo*. Institut Agama Islam Negeri Palopo.
- Oktaviani, E. N., & Komarudin, R. E. (2021). Efektivitas Penggunaan Flash Cards dalam Meningkatkan Bank Kosa Kata Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar. *Proceedings Uin Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(62), 12–20.
- Prasetyoningsih, L. S. A., Arief, H. N. F., & Muttaqin, K. (2021). *KETERAMPILAN BERBICARA Tinjauan Deskriptif dan Penerapannya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Literasi Nusantara.
- Sunariati, R., Ismawati, E., & Riyadi, I. (2019). Hubungan antara Penguasaan Kosakata dan Struktur Kalimat dengan Kemampuan Menulis Karangan Narasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 8(2), 309–329.

© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

