

**Efektivitas Media *Ludo Word Game* (LWG) Dalam Meningkatkan Penguasaan  
Kosakata Bahasa Jepang Pada Kelas X SMK Kharismawita 2 Jakarta**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi  
Salah Satu Persyaratan untuk Menempuh  
Gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh :**

**Carissa Maulidya**

**1501065010**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA  
JAKARTA**

**2019**

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul

“Efektivitas Permainan *Ludo Word Game* (LWG) Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Pada Kelas X SMK Kharismawita 2 Jakarta”

Merupakan hasil karya sendiri dan sepanjang pengetahuan dan keyakinan saya bukan plagiat dari karya ilmiah yang telah dipublikasikan sebelumnya atau ditulis orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya tulis dengan benar sesuai dengan pedoman dan tata cara pengutipan yang berlaku. Apabila ternyata dikemudian hari Skripsi ini, baik sebagian maupun keseluruhan merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya berdasarkan perundang-undangan dan aturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA.

Jakarta, Agustus 2019

Yang Membuat Pernyataan

(Carissa Maulidya)

1501065010

## HALAMAN PENGESAHAN

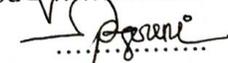
Judul : Efektivitas Media *Ludo Word Game* (LWG) Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Pada Kelas X SMK Kharismawita 2 Jakarta.

Nama : Carissa Maulidya

NIM : 1501065010

Telah diuji, dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran penguji.

Program Studi: Pendidikan Bahasa Jepang  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas : Muhammadiyah Prof.Dr.HAMKA  
Hari : Jum'at  
Tanggal : 30 Agustus 2019

Disahkan oleh:	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua : Akbar Nadjar Hendra, S.S, M.pd		12/9
Sekretaris : Ayu Putri Seruni, M.Pd		12/9
Pembimbing 1 : Drs. H. Sudjianto M.Hum		7/9
Pembimbing 2 : Akbar Nadjar Hendra, S.S, M.pd		12/9-19
Penguji 1 : Dra. Hj Rina Sukmara, M.Pd		12/9
Penguji 2 : Rita Agustina Karnawati M.Pd		1/19



## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Carissa Maulidya  
NIM : 1501065010  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "Efektivitas Permainan *Ludo Word Game* (LWG) Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Pada Kelas X SMK Kharismawita 2 Jakarta." merupakan hasil karya sendiri dan sepanjang pengetahuan dan keyakinan saya bukan plagiat dari karya ilmiah yang telah dipublikasikan sebelumnya atau ditulis orang lain. Semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya tulis dengan benar sesuai pedoman dan tata cara pengutipan yang berlaku. Apabila ternyata dikemudian hari skripsi ini, baik sebagian maupun keseluruhan merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.

Jakarta, Senin Agustus 2019  
Yang membuat pernyataan,

Nama : Carissa Maulidya  
NIM : 1501065010

## ABSTRAK

**Carissa Maulidya**, *Efektivitas Ludo Word Game (LWG) dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang kelas X di SMK Kharismawita 2 Jakarta*. Skripsi. Jakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, 2019.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penguasaan kosakata peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan permainan *Ludo Word Game*, untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Ludo Word Game* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang, dan untuk mengetahui tanggapan peserta didik tentang penguasaan kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan *Ludo Word Game*. Metode yang dipakai adalah quasi experiment dengan desain *one group pre-test post-test design*. Sampel penelitian ini siswa kelas X Boga SMK Kharismawita 2 Jakarta sebanyak 36 siswa. Nilai rata-rata *pre test* adalah 62,6. Nilai rata-rata *post-test* adalah 66,25. Hasil Uji-T didapat dengan program *SPSS 25*, yang menggunakan *independent sample-t-test* dengan taraf signifikansi 0.05 dari hasil perhitungan tersebut diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,057 > 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh terhadap peningkatan kosakata dengan media *Ludo Word Game*. Namun, berdasarkan hasil angket, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa berpendapat media *Ludo Word Game* cukup menarik, memotivasi dan memudahkan dalam meningkatkan kosakata bahasa Jepang.

**Kata Kunci** : *Media Ludo Word Game, Permainan, Pembelajaran, Penguasaan, Kosakata*

## 要旨

SMK KHARISMAWITA 2 の 1 年生の日本語の語彙の理解を高めるための Ludo Word Game の国家。

本研究の目的は、日本語学習者の語彙習得は Ludo Word Game を使用する前後に調べ、語彙習得における Ludo word Game の有効性について調べる。または、これらについて、学習者の反応を知ることである。本研究の対象者は、36 人のジャカルタにある Kharismawita 2 高校の 1 年生の生徒たちである。本研究の対象者は、36 人のジャカルタにある Kharismawita 2 高校の 1 年生の生徒たちである。事前テストの平均値は 62.6 であり、プロテストの平均値は 66.25 である。SPSS 25 プログラムで得られた T-test の結果に基づき、これは、得られた計算結果から有意水準 0.05 の独立した標本 t 検定を使用する。これによると、Ludo Word Game は日本語の語彙習得に影響を与えないことを示している。しかし、アンケート調査の結果に基づいて、学生はほとんど、Ludo Word Game メディアが非常に興味があり、日本語の語彙を改善する動機付けと促進を発見したことが分かる。

キーワード：ルドワードゲームメディア、ゲーム、学習、マスタリー、語彙

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas *Ludo Word Game* (LWG) dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang kelas X di SMK Kharismawita 2 Jakarta” sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Selama proses pengerjaan skripsi ini, penulis menyadari bahwa ada begitu banyak pihak yang telah berkontribusi besar. Oleh karena itu, pada kesempatan yang berbahagia ini, penulis secara khusus mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof.Dr. Hamka.
2. Akbar Nadjar Hendra, S.S, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof.Dr. Hamka.
3. Drs. H. Sudjianto, M.Hum, selaku pembimbing 1 yang senantiasa memberikan kritik, dan saran kepada penulis selama proses penelitian ini sehingga membantu penulis menyelesaikan penelitian ini.
4. Akbar Nadjar Hendra S.S, M.Pd. selaku pembimbing 2 yang juga senantiasa memberikan kritik, dan saran kepada penulis selama proses penelitian ini sehingga membantu penulis menyelesaikan penelitian ini.

5. Segenap dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah sabar mendidik, membimbing, membagikan pengalaman hidup kepada penulis selama belajar di Universitas Muhammadiyah Prof.Dr. Hamka.
6. Kedua orang tuaku Bapak Kuncoro dan Ibu Hartiwi, Nenekku ,adik – adik ku tersayang Lintang dan Galang dan juga segenap keluarga besarku yang tak henti-hentinya memberikan motivasi dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
7. Kepala Sekolah SMK Kharismawita 2 Jakarta, Bapak Fuan selaku guru mata pelajaran Bahasa Jepang, Guru-guru SMK Kharismawita 2 Jakarta, dan juga siswa kelas X BOGA dan X APH 1 yang telah memberikan izin dan membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
8. Eko Nurodin, teman hidup sekaligus teman curhat terbaik turut membantu dan memberikan semangat, motivasi, juga doa selama proses menyelesaikan penelitian ini.
9. Khansa Larasati, sahabat terbaikku, yang selalu menjadi teman dikala gundah-gulana, putus asa dan selalu memberikan doa,
10. Hanny, Pachria, Dita, dan Irna teman se-kosan ku yang selalu menjadi tempat curhat, tempat berbagi suka dan duka dan selalu memberikan semangat.
11. Teman bertukar pikiran Nia Septiany, Destia Nurul, Anisha Dwi, Ainy Muflichah, Hanny Fauziah, Pachira Desi yang selalu memberikan doa dan kata-kata positif dalam menjalankan penelitian ini.
12. Teman se-angkatan dan seperjuangan lainnya Rahmawati, Irfan M Fadhil, Annuria Yustya, Lidya Permatasari, Sri Rahayu, Daffa Sayyidan, Ahmad Rifki

Yuda, Camilla Dwi Putri, Silva Lestiana, Firda Fatimah, Adien Purnomo, Lusi Kurniawati, Risye Alamanda dan Faturrahman. Terimakasih atas doa dan semangat yang kalian tularkan kepada penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini.

13. Guru-Guru Paud Al-Hidayah Pertiwi, Bu Pujiani , Bu Rossiana, Bu Safitri, Bu Sevi Romiati, Bu Maria Sari dan Bu Titin Suprapti yang senantiasa selalu bersedia menjadi teman gabut ketika bosan dan juga tidak bosan memberikan semangat kepada penulis.
14. Segenap mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang dari semester II sampai VI yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu tanpa mengurangi rasa sayang kepada kalian.
15. DianSita Senpai, Dhita Senpai, juga Senpaitachi yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu tanpa mengurangi rasa terimakasih.
16. Pihak – pihak lain yang telah membantu hingga terselesaikannya penelitian ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Semoga jasa dan kebaikan Bapak, Ibu, Saudara mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

*Wassalamualaikum Wr,Wb*

Jakarta, Agustus 2019

Carissa Maulidya

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>PERNYATAAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
要旨 .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>BAB I     PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II    LANDASAN TEORI</b> .....	9
A. Hakikat Belajar.....	9
1. Pengertian Belajar .....	9
2. Unsur-Unsur Belajar .....	10

3. Faktor Mempengaruhi Belajar .....	11
B. Media Pengajaran.....	14
1. Pengertian Media Pengajaran.....	14
2. Macam-Macam Media Pengajaran .....	15
3. Manfaat Media Pengajaran .....	15
C. Kosakata.....	16
1. Pengertian Kosakata.....	16
2. Manfaat Penguasaan Kosakata.....	17
D. Permainan Dalam Pengajaran Kosakata .....	18
1. Keunggulan Media Permainan.....	18
2. Kelemahan Media Permainan .....	19
E. <i>Ludo Word Game</i> .....	19
1. Cara Bermain <i>Ludo Word Game</i> .....	20
2. Manfaat Bermain <i>Ludo Word Game</i> .....	20
3. Alat-Alat Bermain <i>Ludo Word Game</i> .....	21
4. Peraturan <i>Ludo Word Game</i> .....	21
5. Arti Tanda Pada Papan <i>Ludo Word Game</i> .....	23
6. Langkah-Langkah Permainan .....	23
F. Penelitian yang Relevan.....	24
G. Kerangka Berpikir.....	27
H. Hipotesis Penelitian.....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>29</b>
A. Tujuan Penelitian .....	29

B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	29
1. Tempat Penelitian.....	29
2. Waktu Penelitian.....	30
C. Metode Penelitian .....	30
D. Populasi dan Sampel .....	30
1. Populasi.....	31
2. <i>Sampel</i> .....	32
3. Teknik Pengambilan Sampel.....	32
4. Ukuran Sampel.....	33
E. Rancangan Perlakuan .....	33
1. Materi Pelajaran .....	33
2. Strategi Pembelajaran.....	33
3. Pelaksanaan Perlakuan .....	36
F. Teknik Pengumpulan Data.....	38
1. Instrumen Variabel Terikat .....	39
2. Instrumen Variabel Bebas .....	51
G. Teknik Analisis Data.....	52
H. Hipotesis Statistika.....	52
<b>BAB IV   PENGOLAHAN DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>53</b>
A. Deskripsi Data .....	54
B. Pengujian Persyaratan Analisis.....	56
1. Uji Normalitas.....	57
C. Pengujian Hipotesis.....	59

1. Perhitungan Uji <i>Paired Sampel T-Test</i> .....	59
2. Pengolahan Data Nilai Efektifitas Pembelajaran .....	61
3. Pengolahan Data Angket.....	63
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	74
E. Keterbatasan Penelitian.....	75
<b>BAB V    SIMPULAN , IMPLIKASI DAN SARAN</b> .....	76
A. Simpulan .....	76
B. Implikasi .....	77
C. Saran .....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	80
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 <i>Gantt Chart</i> Penelitian .....	30
Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan Penelitian .....	36
Tabel 3.3 Responden Uji Validitas Instrumen .....	40
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen.....	41
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Soal PG .....	49
Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Soal Essay .....	50
Tabel 3.7 Uji Reabilitas Pilihan Ganda.....	50
Tabel 3.8 Uji Realibitas Essay .....	50
Tabel 3.9 Daftar Pembobotan Penilaian Media <i>Ludo Word Game</i> .....	52
Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Soal Essay .....	50
Tabel 4.1 Uji Normalitas <i>Pre Test</i> .....	57
Tabel 4.2 Uji Normalitas <i>Post Test</i> .....	58
Tabel 4.3 Uji –T <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> .....	61
Tabel 4.4 Pertanyaan Angket No 1 .....	63
Tabel 4.5 Pertanyaan Angket No 2 .....	64
Tabel 4.6 Pertanyaan Angket No 3 .....	65
Tabel 4.7 Pertanyaan Angket No 4 .....	66
Tabel 4.8 Pertanyaan Angket No 5 .....	66

Tabel 4.9 Pertanyaan Angket No 6 .....	67
Tabel 4.10 Pertanyaan Angket No 7 .....	68
Tabel 4.11 Pertanyaan Angket No 8 .....	68
Tabel 4.12 Pertanyaan Angket No 9 .....	69
Tabel 4.13 Pertanyaan Angket No 10 .....	70
Tabel 4.14 Pertanyaan Angket No 11 .....	70
Tabel 4.15 Pertanyaan Angket No 12 .....	71
Tabel 4.16 Pertanyaan Angket No 13 .....	72
Tabel 4.17 Pertanyaan Angket No 14 .....	72
Tabel 4.18 Pertanyaan Angket No 15 .....	73

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Papan Ludo.....	22
Gambar 4.1 Grafik Normalitas Q-Q <i>Plot Pre Test</i> .....	57
Gambar 4.2 Grafik Normalitas Q-Q <i>Plot Post Test</i> .....	58
Gambar 4.3 Grafik Nilai Rata-Rata <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> .....	60

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada saat ini, penguasaan bahasa asing, tidak hanya dirasakan penting oleh kalangan akademisi, ilmuwan, ataupun pengusaha pada level internasional, akan tetapi juga oleh semua kalangan khususnya mereka yang bekerja pada sektor-sektor industri, perdagangan dan pariwisata. Dengan demikian, peningkatan kualitas sumber daya manusia saat ini tidak lengkap tanpa adanya upaya peningkatan kemampuan bahasa asing. Namun, perbedaan bahasa yang beraneka ragam di seluruh dunia menjadi salah satu permasalahan dalam mempelajari bahasa asing khususnya bagi pembelajar pemula. Salah satu bahasa asing yang cukup diminati oleh masyarakat Indonesia adalah Bahasa Jepang. Di beberapa SMA dan SMK, bahasa Jepang mulai dipelajari sebagai pelajaran muatan lokal. Ada empat aspek penting yang harus diperhatikan dalam pembelajaran bahasa, yaitu mendengar (聞く), berbicara (話す), membaca (読む) dan menulis (書く).

Keempat aspek tersebut dapat dicapai apabila didukung oleh penguasaan unsur-unsur bahasa. Dalam pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar, satu diantara aspek yang memegang peranan penting dalam keterampilan berbahasa adalah unsur-unsur bahasa yang meliputi ungkapan komunikatif, pelafalan, ejaan huruf, tata bahasa, dan kosakata. Aspek yang paling ditekankan pada pembelajaran bahasa asing tingkat dasar adalah-

aspek kosakata. Kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas tergantung pada kosakata yang dimiliki oleh seseorang, semakin banyak maka semakin baik pula kita terampil berbahasa. Sehingga kosakata merupakan aspek yang sangat penting dalam menunjang keterampilan berbahasa. Bagi pembelajar bahasa Jepang, kurangnya penguasaan kosakata menjadi kendala yang sangat besar dan dapat menghambat pembelajar dalam menguasai keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut. Dengan bekal penguasaan kosakata yang sangat minim, pembelajar akan kesulitan dalam memahami maksud yang disampaikan dari bahasa tersebut. Banyak pembelajar mengalami kesulitan dalam mempelajari dan menguasai kosakata bahasa Jepang. Kesulitan tersebut disebabkan oleh berbagai faktor, salah satu penyebabnya yaitu, pembelajar dapat dengan mudah melupakan kata yang diduplikasinya, karena sebagian besar dari pembelajar tersebut hanya mengingat kata yang dipelajarinya pada saat proses pembelajaran berlangsung dan mencari makna sebuah kata dengan cara mencari di dalam kamus sesuai dengan urutan alfabetis. Selain faktor di atas, suasana kelas serta situasi belajar yang kurang efektif dapat membuat pembelajar mengalami kesulitan dalam proses belajar.

Dalam mengajarkan kosakata pada umumnya pengajarpun sering mendapatkan permasalahan diantaranya yaitu, kesulitan dalam menyampaikan materi, agar mudah dimengerti dan dipahami oleh pembelajar serta agar pembelajaran tidak membosankan, pengajar harus memiliki karakteristik pembelajaran aktif.

Selain itu juga bagaimana pengajar dapat meningkatkan partisipasi pembelajar secara optimal, agar semua pembelajar dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengajar dituntut untuk memiliki kreativitas dalam menyampaikan materi dan memiliki strategi pengajaran yang tepat agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, sehingga tujuan pengajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Strategi yang baik biasanya didukung oleh penggunaan metode dan media. Karena dengan menggunakan metode dan media pembelajaran, pengajar dapat lebih mudah menyampaikan materi atau bahan ajar yang akan diberikan kepada pembelajar. Bagi pembelajar, metode maupun media pembelajaran dapat mempermudah dalam memahami materi yang diajarkan dan menjadikan pembelajaran lebih efektif. Metode dan media juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dimana metode merupakan salah satu cara yang dipergunakan untuk mencapai suatu tujuan. Karena metode dan media merupakan dua aspek yang berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas, dan respon yang diharapkan siswa dapat menguasainya setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa (Azhar Arsyad, 1996: 15). Penggunaan metode mengajar yang dibatasi hanya satu bentuk, terutama yang bersifat verbal atau dengan jalur auditori tentunya dapat menyebabkan ketimpangan dalam menstimulasi otak. Tulisan atau kata-kata yang terlalu

banyak membuat peserta didik menjadi bosan dan lelah serta menyebabkan proses belajar yang kurang optimal.

Berdasarkan hal tersebut, Agustus 2018 penulis melakukan program magang 3 di sekolah SMK Kharismawita 2, sekolah tersebut merupakan sekolah pariwisata dimana ada dua jurusan yaitu perhotelan dan tataboga. Sekolah tersebut juga telah lama menggunakan mata pelajaran bahasa Jepang namun selama penulis magang, penulis mendapati penguasaan kosakata pada siswa masih kurang, dan siswa juga mengalami kesulitan dalam mempelajari dan menguasai kosakata bahasa Jepang. Menurut beberapa peserta didik yang penulis tanya secara acak, guru pada mata pelajaran Bahasa Jepang sendiri menggunakan metode pembelajaran yang sulit dimengerti oleh peserta didik dan membuat peserta didik menjadi bosan. Kurangnya antusiasme pada mata pelajaran Bahasa Jepang juga menjadi salah satu alasan mengapa penulis ingin melakukan penelitian tersebut. Sehingga menimbulkan sebuah pemikiran penulis untuk menerapkan sebuah metode yang mampu menjadikan situasi belajar yang aktif dan kreatif dengan memilih sebuah metode permainan. Menurut penulis dengan metode permainan akan mengasah teori otak kiri yang lebih ke arah visual yang memahami konsep atau bahasa. Media visual yang dikemas dalam suatu permainan tentu dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa karena peserta didik akan sangat senang dan tertarik terhadap materi yang akan dibawakan.

Penulis merasa tertarik menggunakan permainan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang tingkat dasar. Karena menurut penulis,

pembelajaran dengan menggunakan permainan (*Games*) dapat membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme. Karakteristik permainan itu sendiri menciptakan suasana belajar yang serius tapi santai, dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak. Pemilihan suatu permainan juga tidak mudah, diarahkan agar tujuan belajar dapat tercapai secara efisien dan efektif dalam suasana yang gembira meskipun sedang membahas hal yang sulit dan berat.

Dalam hal ini penulis menguji cobakan *Ludo Word Game*. *Ludo Word Game* adalah permainan Ludo yang telah dimodifikasi sedemikian rupa yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Dengan mengkolaborasikan media kartu gambar pada sebuah media pembelajaran ini, dan akan lebih memotivasi kreativitas siswa dalam belajar. Karena teknik permainan belajar ini mungkin dapat memacu siswa untuk berperan aktif dalam melakukan kegiatan pembelajaran, yang secara tidak langsung dirasakan siswa dalam metode permainan ini. Dalam permainan *Ludo Word Game* ini sendiri memiliki teori-teori yang mendasari yaitu, teori kognitif, teori proses belajar, teori ausebel dan teori tentang gambar.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas *Ludo Word Game* (LWG) dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang kelas X di SMK Kharismawita 2 Jakarta.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Bagaimana kemampuan kosakata bahasa Jepang peserta didik kelas X-SMK Kharismawita 2 Jakarta?
2. Bagaimana metode pembelajaran yang digunakan oleh pengajar dalam mengajar di kelas?
3. Bagaimana antusiasme peserta didik dalam mengikuti pelajaran Bahasa-Jepang di kelas?

## **C. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini hanya terfokus pada efektivitas penggunaan *Ludo Word Game* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang yang terdapat dalam buku Kira-Kira Nihonggo pada siswa kelas X Hotel di SMK Kharismawita 2 Jakarta.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penguasaan kosakata peserta didik sebelum menggunakan permainan *Ludo Word Game*?
2. Bagaimana penguasaan kosakata peserta didik sesudah menggunakan permainan *Ludo Word Game*?

3. Bagaimana keefektifan *Ludo Word Game* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang?
4. Bagaimana pendapat peserta didik tentang penguasaan kosakata dengan menggunakan permainan *Ludo Word Game*?

#### **E. Manfaat Penelitian**

Selain tujuan tersebut di atas, penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis media pembelajaran dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran dan dapat memberikan motivasi kepada pengajar untuk dapat membuat konsep pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, sebagai pengetahuan baru mengenai permainan *Ludo Word Game (LWG)* untuk membantu siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.
- b. Bagi peserta didik, merupakan suatu inovasi dan hal yang menarik dalam belajar kosakata bahasa Jepang menggunakan permainan *Ludo Word Game (LWG)*.
- c. Bagi pendidik, permainan *Ludo Word Game (LWG)* merupakan alternatif dan merupakan inovasi dalam menyampaikan pembelajaran kosakata Bahasa Jepang.

- d. Bagi Universitas, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan koleksi atau dapat di jadikan penelitian lanjutan untuk tahun yang akan datang.
- e. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi jika sewaktu-waktu akan diadakan penelitian kembali dengan permainan *Ludo Word Game (LWG)*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Widodo Supriyono. (2013). *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*, Jakarta : Rajawali Pers.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2008). *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2000. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Fiktianty, M.M. (2007). *Efektifitas Permainan Acak Huruf Dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Prancis di SMKN 3 Bandung (Penelitian Eksperimen Terhadap Mahasiswa Kelas II SMKN 3 Bandung Tahun Ajaran 2006/2007)*.
- Hapsari, Irliani, Indri dan Dewi R.S. 2003. *Efektifitas Ludo Word Game (LWG) Terhadap Peningkatan kosakata Bahasa Inggris pada Anak Studi Kasus Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 4 Puncung*. Surabaya : Universitas Airlangga
- [Journal.unair.ac.id/InsanMediaPsikologi](http://Journal.unair.ac.id/InsanMediaPsikologi)

- Khuluqo, Ihsan, El. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Konsep Dasar Metode dan Aplikasi Nilai-Nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Merlyana Dwi Hapsari. 2015. *Efektivitas Ludo World Game (LWG) dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Jepang di SMK Karya Mitra Mandiri Ketanggungan-Brebes*. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Nazir, Moh. (2017). *Metode Penelitian*, Bogor: Ghalia Indonesia
- Sriyanti, Lilik. (2013). *Psikologi Belajar*, Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Sudjianto dan Ahmad, D. (2014). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesain Blanc.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2011) *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja.