



**EFEKTIVITAS PERMAINAN BABANUKI TERHADAP
PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA
JEPANG
(Penelitian Eksperimen Murni Kelas X SMA Pasundan 8
Bandung Tahun Ajaran 2017/2018)**

Sri Oktaviane^{1}, Noviyanti Aneros², Herniwati³*

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

**e-mail : sri.oktaviane@gmail.com*

Abstrak

Salah satu penentu apakah seseorang bisa berbahasa Jepang atau tidak adalah keterampilan berbicara. Namun, menurut guru bahasa Jepang di SMA Pasundan 8 Bandung, siswa merasa kesulitan saat diharuskan untuk berbicara bahasa Jepang di kelas. Karena itu, diperlukan teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan teknik permainan *babanuki*, juga untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap teknik tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah Eksperimen Murni dengan *pre-test and post-test control group design*. Pengambilan data dilakukan dengan tes wawancara dan angket. Sampel penelitian adalah 40 orang siswa kelas 10 SMA Pasundan 8 Bandung, masing-masing 20 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan dengan t_{hitung} yang lebih besar daripada t_{tabel} , yaitu $4,68 > 2,70$ (5%) dan $4,68 > 2,02$ (1%). Hasil angket juga menunjukkan bahwa sebagian besar sampel memberikan tanggapan positif terhadap permainan *babanuki*. Maka, dapat disimpulkan bahwa permainan *babanuki* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang siswa. Dengan penelitian ini diharapkan bahwa permainan *babanuki* dapat membantu siswa agar lebih percaya diri sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang.

Kata Kunci: permainan *babanuki*; media kartu; keterampilan berbicara bahasa Jepang; pembelajaran berbicara bahasa Jepang.

Abstract

One that determine whether a learner can speak Japanese is the ability to speak. However, according to the Japanese teacher at SMA Pasundan 8 Bandung, the student feel difficult when they have to speak Japanese. Therefore, it is important to find learning techniques that could

improve students Japanese speaking skills. This study aims to know students speaking skills improvement after using *babanuki* game, also to know the students responses. The method used in this research is True Experimental with pre-test and post-test control group design. Data retrieval is done by interview test and questionnaire. The sample is 40 students of 1st grade SMA Pasundan 8 Bandung, each of which 20 people as experimental class and control class. The result showed a significant difference between experimental class and control class. It is indicated by t_{score} which is larger than t_{table} , $4.68 > 2.70$ (5%) and $4.68 > 2.02$ (1%). The questionnaire data also show that most of the samples gave positive responses to the techniques. The conclusions is *babanuki* game proved to be effective in improving students Japanese speaking skills. This research is expected to help students to be more confident in order to improve their Japanese speaking skills by using *babanuki* game.

Keywords: *babanuki* game; media cards; Japanese speaking skills; Japanese conversation class

Pendahuluan

Menurut Danasasmita (2009, hlm. 4) sasaran pembelajaran bahasa Jepang, terutama ditujukan pada penguasaan empat aspek keterampilan bahasa atau dalam bahasa Jepang disebut *yonginou* (四技能) meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang dalam bahasa Jepang masing-masing disebut *kiku nouryoku* (聞く能力), *hanasu nouryoku* (話す能力), *yomu nouryoku* (読む能力), dan *kaku nouryoku* (書く能力). Dari penjelasan tersebut diketahui bahwa salah satu keterampilan yang menjadi penentu bisa tidaknya seseorang dalam berbahasa Jepang adalah keterampilan berbicara. Hal ini sejalan dengan pendapat Yuriko Asano dalam Sudjianto dan Dahidi (2004, hlm. 97) yang menyatakan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar pembelajar bahasa Jepang dapat mengkomunikasikan ide atau gagasan dengan menggunakan bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan.

Berbicara itu sendiri menurut Ogawa memiliki pengertian sebagai berikut:

“話すということとは人の間で意思を伝える合う、いわゆるコミュニケーションであり、その形には一人たい一人、一人対多数、多数対一人などがある。”

(Ogawa, 1984, hlm. 636)

“*Hanasu to iu koto wa hito no aida de ishi o tsutaeru au, iwayuru*

komyunikēshon deari, sono katachi ni wa hitoritai hitori, hitoritai tasū, tasūtai hitori nado ga aru.”

(Ogawa, 1984, hlm. 636)

“Berbicara adalah saling menyampaikan maksud antar manusia, dengan kata lain adalah komunikasi, bentuknya antara lain individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan individu, dan lain sebagainya.”

(Ogawa, 1984, hlm. 636)

Namun, Toyoko dalam Dewi (2016, hlm. 1) mengungkapkan bahwa ada beberapa permasalahan yang kerap ditemukan pada siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara di dalam kelas, diantaranya: ada keinginan untuk berbicara namun tidak seimbang dengan kemampuan bahasa Jepang, ingin menciptakan percakapan yang baik namun tidak tahu apa yang harus dikatakan, tidak percaya diri untuk melakukan percakapan dengan baik, dan tidak mengerti apa yang dikatakan lawan bicara. Hal yang menyebabkan timbulnya masalah-masalah tersebut antara lain dikarenakan kurangnya latihan pada keterampilan berbicara.

Permasalahan serupa juga ditemui pada SMA Pasundan 8 Bandung. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru bahasa Jepang di SMA Pasundan 8 Bandung pada tanggal 28 Agustus 2017, diketahui bahwa siswa masih merasa kesulitan ketika dituntut untuk berbicara bahasa Jepang, meskipun sudah mempelajarinya sejak kelas X. Penyebabnya antara lain adalah

dikarenakan kurangnya penguasaan kosa kata, penggunaan pola kalimat yang kurang benar, dan kurangnya latihan sehingga mereka merasa kurang percaya diri ketika melakukan percakapan dalam bahasa Jepang.

Howard dalam Suhardita (2011, hlm. 129) berpendapat bahwa kepercayaan diri pada siswa dapat ditingkatkan melalui permainan, karena melalui permainan akan dapat membentuk sebuah dinamika kelompok yang efektif. Selain itu, untuk mengatasi kurangnya penguasaan kosa kata yang menjadi salah satu penyebab permasalahan diatas, dalam penelitian yang dilakukan oleh Ramadhania (2015) telah diketahui bahwa teknik permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang adalah permainan *babanuki*. Berangkat dari hal tersebut peneliti memilih permainan *babanuki* sebagai teknik pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosa kata dan kepercayaan pada diri siswa dalam pembelajaran berbicara sehingga diharapkan dapat terjadi peningkatan dalam keterampilan berbicara bahasa Jepang siswa.

Teknik menurut Hidayat dalam Sudjianto (2010, hlm. 97) adalah daya upaya, usaha-usaha, atau cara-cara yang digunakan guru dalam mencapai tujuan langsung dalam pelaksanaan pengajaran pada waktu itu. Sedangkan permainan, dalam jurnal berjudul *Geemu no Omoshirosa to wa Nanika*, memiliki definisi sebagai sistem yang mewujudkan kesenangan, disusun berdasarkan aturan, alat penghubung, dan pemainnya (Kiyotaka dan Baba, 2004, hlm. 15).

Maka dapat dipahami bahwa teknik permainan dalam pembelajaran adalah cara atau upaya dalam bentuk permainan yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi dalam suatu kegiatan pembelajaran agar suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, sehingga siswa dapat saling terlibat komunikasi, serta berani berlatih tanpa merasa dipaksa, takut, atau malu.

Teknik permainan yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah permainan *babanuki* yang telah dimodifikasi. Hosoma mengungkapkan bahwa:

“「ババ抜き」は、日本におけるトランプゲームの中でも特にポピュラーなものである。ゲームに使うカードにはジョーカー（ババ）を一枚加えておく。めいめいが配られたカードの中からペアを探して場に捨てたあと、最初に一人のプレイヤーが隣の者からカードを引く。引いたカードとペアになるカードが手札にあれば、それらを場に捨てる。同じことを隣り合うプレイヤーが順に行っていき最後に手札にジョーカーを一枚残したものが負けとなる。”

(Hosoma, 2013, hlm. 1)

“*Baba nuki*’ wa, Nihon ni okeru toranpugēmu no naka demo tokuni popyurāna mono dearu. Gēmu ni tsukau kādo ni wa jōkā (baba) o ichimai kuwaete oku. Meimei ga kubarareta kādo no naka kara pea o sagashite ba ni suteta ato, saisho ni hitori no purēyā ga tonari no mono kara kādo o hiku. Hiita kādo to pea ni naru kādo ga tefuda ni areba, sorera o ba ni suteru. Onaji koto o tonariau purēyā ga jun ni itte iki saigo ni tefuda ni jōkā o ichimai nokoshita mono ga make to naru.”

(Hosoma, 2013, hlm. 1)

“*Babanuki*’ adalah permainan yang khususnya populer dalam permainan kartu di Jepang. Pada kartu yang digunakan dalam permainan ini, telah ditambahkan selebar kartu *joker* (*baba*). Setelah masing-masing pemain mencari pasangan kartu yang telah didistribusikan dan membuangnya di tempat, pertama-tama seorang pemain akan menarik kartu dari orang di sebelahnya. Jika memegang kartu yang sepasang dengan kartu yang telah ditarik, maka buang kartu tersebut di tempat. Pemain di sebelah melakukan

hal yang sama secara berurutan, lalu orang yang menyisakan selembur kartu joker di tangan pada akhir permainan akan menjadi kalah. “

(Hosoma, 2013, hlm. 1)

Permainan *babanuki* yang telah dimodifikasi ini dapat menambah pembendaharaan kosa kata siswa karena terdapat gambar dan petunjuk pada kartunya, selain itu permainan ini juga lebih memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbicara dengan suasana yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri dalam berlatih. Oleh karena itu, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai efektivitas permainan *babanuki* terhadap peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jepang. Permainan ini telah diteliti oleh Dinda A Ramadhania pada tahun 2015 dengan judul “Efektivitas Media Permainan *Babanuki* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Dasar Bahasa Jepang”. Yang menjadi pembeda dengan penelitian sebelumnya adalah bahwa dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian terhadap keterampilan berbicara siswa.

Berdasarkan hal yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut: 1) Bagaimana tingkat keterampilan berbicara bahasa Jepang pada kelas yang menggunakan teknik permainan *babanuki*?; 2) Bagaimana tingkat keterampilan berbicara bahasa Jepang pada kelas yang tidak menggunakan teknik permainan *babanuki*?; 3) Adakah perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan teknik permainan *babanuki* dan kelas yang tidak menggunakan teknik permainan *babanuki*?, dan; 4) Bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran berbicara bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *babanuki*?

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Mengetahui tingkat keterampilan berbicara bahasa Jepang pada kelas yang menggunakan teknik permainan *babanuki*; 2) Mengetahui tingkat keterampilan berbicara bahasa Jepang pada kelas yang tidak menggunakan teknik

permainan *babanuki*; 3) Mengetahui perbedaan tingkat keterampilan berbicara bahasa Jepang antara kelas yang menggunakan teknik permainan *babanuki* dan kelas yang tidak menggunakan teknik permainan *babanuki*, dan; 4) Mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran berbicara bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *babanuki*.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Eksperimen murni dengan *pre-test and post-test control group design*. Desain ini dipilih karena penulis ingin mengetahui peningkatan keterampilan berbicara pada kelas eksperimen yang diberikan *treatment* maupun kelas kontrol yang tidak diberikan *treatment*.

Tabel 2.1
Pre-test and Post-test Design

Kelas Eksperimen	O ₁ →X→ O ₂
Kelas Kontrol	O ₃ → → O ₄

Keterangan :

X = penggunaan teknik permainan *babanuki*

O₁ dan O₃ = *Pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

O₂ dan O₄ = *Post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

(Sugiyono, 2011)

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Pasundan 8 Bandung tahun ajaran 2017/2018 yang mempelajari bahasa Jepang. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Pasundan Bandung yang berjumlah 40 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes wawancara dan angket.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Pengamatan

Dalam penelitian ini dilakukan *treatment* sebanyak 4 kali pertemuan. Materi yang digunakan selama *treatment* adalah

materi dengan tema: *Denwa Bangou, Nihon-go de Nan Desuka, Tono no Enpitsu Desuka, dan Doko ni Arimasuka*. Selama 4 kali pertemuan tersebut, peneliti melakukan observasi terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa dengan memperhatikan beberapa kriteria seperti volume suara, pemahaman, struktur bahasa, kefasihan, serta pelafalan dan intonasi. Adapun hasil dari observasi tersebut adalah sebagai berikut:

Kelas Eksperimen

Kegiatan pada setiap pertemuan dimulai dengan *aisatsu* dan absen. Berikutnya peneliti memberikan stimulus yang berkaitan dengan materi ajar. Kemudian, peneliti mulai memberikan materi ajar. Saat siswa sudah memahami isi materi, kegiatan pembelajaran pun dilanjutkan dengan penggunaan teknik permainan *babanuki*.

Berikut adalah kartu yang digunakan pada setiap *treatment*:

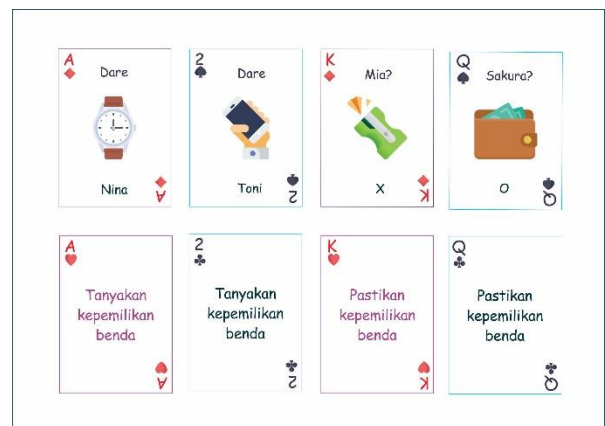
Gambar 3.1
Kartu *babanuki* untuk *treatment 1*



Gambar 3.2
Kartu *babanuki* untuk *treatment 2*



Gambar 3.3
Kartu *babanuki* untuk *treatment 3*



Gambar 3.4
Kartu *babanuki* untuk *treatment 4*



Proses pemberian *treatment* berlangsung dengan lancar. Siswa pun terlihat antusias dan mulai percaya diri ketika memberikan pertanyaan maupun jawaban. Adapun contoh tanya-jawab yang

terjadi pada proses pemberian *treatment* adalah sebagai berikut:

- Siswa 1 : *Denwa bangou wa nan ban desuka?*
- Siswa 2 : *Zero hachi ichi kyuu no ichi ni kyuu go no go ichi kyuu yon desu.*
- Siswa 2 : *Toni-san no denwa bangou wa nan ban desuka?*
- Siswa 3 : *Toni-san no denwa bangou wa zero ni ni no go roku nana no hachi yon ni desu.*
- Siswa 3 : *Siswa 4-san wa doko ni sunde imasuka?*
- Siswa 4 : *Bandung.*
- Siswa 4 : *Ichiro-san wa doko ni sunde imasuka?*
- Siswa 5 : *Ichiro-san wa Tokyo ni sunde imasu.*
- Siswa 5 : *Siswa 1-san wa doko ni sunde imasuka?*
- Siswa 1 : *Bandung ni sunde imasu.*

Kelas Kontrol

Langkah kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol tidak jauh berbeda dengan kelas eksperimen. Materi yang diajarkan pun merupakan materi yang sama dengan yang diajarkan pada kelas eksperimen. Namun, tidak seperti kelas eksperimen, pada kelas kontrol siswa tidak diberikan *treatment* berupa permainan *babanuki*.

Pada kelas kontrol pun siswa mengalami peningkatan dalam keterampilan berbicara bahasa Jepang, namun jika dibandingkan dengan kelas eksperimen peningkatan yang terjadi pada kelas kontrol terbilang kurang signifikan. Pada awal kegiatan latihan berbicara ini siswa cenderung ragu-ragu untuk memberikan pertanyaan. Namun setelah peneliti kembali memberikan contoh dengan bertanya pada salah seorang siswa, siswa lainnya pun dapat mengikuti kegiatan latihan tanya-jawab walaupun dengan reaksi yang lambat

2. Hasil Analisis Data

Hasil Pre-test:

Tabel 3.1

Analisis Data *Pre-test* (skala 100)

Sampel	Kelas	Kelas	x	y	x ²	y ²
	Eksperimen (X)	Kontrol (Y)				
1	40	44	-5,4	-2	29,16	4
2	40	56	-5,4	10	29,16	100
3	40	60	-5,4	14	29,16	196
4	48	52	2,6	6	6,76	36
5	40	60	-5,4	14	29,16	196
6	52	48	6,6	2	43,56	4
7	40	48	-5,4	2	29,16	4
8	52	52	6,6	6	43,56	36
9	28	24	-17,4	-22	302,76	484
10	48	28	2,6	-18	6,76	324
11	44	56	-1,4	10	1,96	100
12	40	56	-5,4	10	29,16	100
13	48	56	2,6	10	6,76	100
14	48	28	2,6	-18	6,76	324
15	24	32	-21,4	-14	457,96	196

16	52	32	6,6	-14	43,56	196
17	60	44	14,6	-2	213,16	4
18	48	36	2,6	-10	6,76	100
19	64	52	18,6	6	345,96	36
20	52	56	6,6	10	43,56	100
Σ	908	920	0	0	1704,8	2640
M	45,4	46				

- a. Mencari *mean* (M) kedua variabel

$$M_x = \frac{908}{20} = 45,4$$

$$M_y = \frac{920}{20} = 46$$

- b. Mencari standar deviasi (SD) dari variabel X dan Y

$$SD_x = \sqrt{\frac{1704,8}{20}} = 9,23$$

$$SD_y = \sqrt{\frac{2640}{20}} = 11,49$$

- c. Mencari standar *error mean* (SEM) kedua variabel

$$SEM_x = \frac{9,23}{\sqrt{20-1}} = 2,12$$

$$SEM_y = \frac{11,49}{\sqrt{20-1}} = 2,64$$

- d. Mencari standar *error* perbedaan *mean* X dan Y (SEM_{xy})

$$SEM_{xy} = \sqrt{2,12^2 + 2,64^2} = 3,38$$

- e. Mencari t_{hitung}

$$t_o = \frac{45,4 - 46}{3,38} = -0,18$$

- f. Memberi interpretasi terhadap t_{hitung}

(Hk): Terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan Y

(Ho): Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan Y

- g. Membandingkan nilai t_{hitung} dengan nilai t_{tabel}

$$db = (20+20) - 1 = 39$$

Pada taraf signifikan 5% $t_{tabel} = 2,70$

Pada taraf signifikan 1% $t_{tabel} = 2,02$

Dengan demikian diketahui bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan nilai $-0,18 < 2,70$ (5%) dan $-0,18 < 2,02$ (1%). Hal ini berarti bahwa Hk ditolak. Dapat ditarik kesimpulan bahwa sebelum menggunakan teknik permainan *babanuki* tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terkait keterampilan berbicara bahasa Jepang siswa.

Hasil Post-test:

Tabel 3.2
Analisis Data *Post-test* (skala 100)

Sampel	Kelas	Kelas	x	y	x ²	y ²
	Eksperimen (X)	Kontrol (Y)				
1	72	64	-2,8	1,2	7,84	1,44
2	76	68	1,2	5,2	1,44	27,04
3	84	64	9,2	1,2	84,64	1,44
4	72	72	-2,8	9,2	7,84	84,64
5	68	64	-6,8	1,2	46,24	1,44
6	72	56	-2,8	-6,8	7,84	46,24
7	72	56	-2,8	-6,8	7,84	46,24
8	68	64	-6,8	1,2	46,24	1,44
9	76	44	1,2	-18,8	1,44	353,44
10	72	52	-2,8	-10,8	7,84	116,64

Sri Oktaviane, Noviyanti Aneros, Herniwati. EFEKTIVITAS PERMAINAN BABANUKI TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JEPANG (Penelitian Eksperimen Murni Kelas X SMA Pasundan 8 Bandung Tahun Ajaran 2017/2018)

11	64	48	-10,8	-14,8	116,64	219,04
12	76	72	1,2	9,2	1,44	84,64
13	84	76	9,2	13,2	84,64	174,24
14	88	68	13,2	5,2	174,24	27,04
15	64	60	-10,8	-2,8	116,64	7,84
16	84	80	9,2	17,2	84,64	295,84
17	80	64	5,2	1,2	27,04	1,44
18	64	60	-10,8	-2,8	116,64	7,84
19	80	60	5,2	-2,8	27,04	7,84
20	80	64	5,2	1,2	27,04	1,44
Σ	1496	1256	0	0	995,2	1507,2
M	74,8	62,8				

- a. Mencari *mean* (M) kedua variabel

$$M_x = \frac{1496}{20} = 74,8$$

$$M_y = \frac{1256}{20} = 62,8$$

- b. Mencari standar deviasi (SD) dari variabel X dan Y

$$SD_x = \sqrt{\frac{995,2}{20}} = 7,05$$

$$SD_y = \sqrt{\frac{1507,2}{20}} = 8,68$$

- c. Mencari standar *error mean* (SEM) kedua variabel

$$SEM_x = \frac{7,05}{\sqrt{20-1}} = 1,62$$

$$SEM_y = \frac{8,68}{\sqrt{20-1}} = 1,99$$

- d. Mencari standar *error* perbedaan *mean* X dan Y (SEM_{xy})

$$SEM_{xy} = \sqrt{1,62^2 + 1,99^2} = 2,56$$

- e. Mencari t_{hitung}

$$t_o = \frac{74,8 - 62,8}{2,56} = 4,68$$

- f. Memberi interpretasi terhadap t_{hitung} (Hk): Terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan Y

(Ho): Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan Y

- g. Membandingkan nilai t_{hitung} dengan nilai t_{tabel}

$$db = (20+20) - 1 = 39$$

Pada taraf signifikan 5% $t_{tabel} = 2,70$

Pada taraf signifikan 1% $t_{tabel} = 2,02$

Dengan demikian diketahui bahwa

$t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan nilai $4,68 > 2,70$ (5%) dan

$4,68 > 2,02$ (1%). Hal ini berarti bahwa H_k diterima. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa setelah menggunakan teknik permainan *babanuki* terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terkait keterampilan berbicara bahasa Jepang siswa.

Selain itu, data angket menunjukkan bahwa: 1) Sebagian besar sampel menganggap keterampilan berbicara sebagai hal yang penting dalam mempelajari bahasa Jepang; 2) Sebagian besar sampel dalam penelitian ini memerlukan teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dalam belajar berbicara bahasa Jepang; 3) Seluruh siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini menyatakan bahwa teknik permainan *babanuki* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbicara, karena dalam permainan ini siswa dituntut untuk berbicara; 4) Seluruh sampel dalam penelitian ini menyatakan bahwa teknik permainan *babanuki* membuat pembelajaran berbicara bahasa Jepang lebih menarik karena terdapat gambar-gambar di dalamnya; 5) Seluruh sampel dalam penelitian ini menyatakan bahwa teknik permainan *babanuki* membuat pembelajaran berbicara bahasa Jepang lebih menyenangkan karena dengan teknik ini siswa dapat belajar sambil bermain; 6) Sebagian besar sampel dalam penelitian ini menyatakan bahwa teknik permainan

babanuki membuat siswa lebih berkonsentrasi dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang; 7) Sebagian besar sampel dalam penelitian ini menyatakan bahwa teknik permainan *babanuki* dapat memotivasi siswa untuk lebih percaya diri dalam berbicara bahasa Jepang; 8) Sebagian besar sampel dalam penelitian ini menyatakan bahwa teknik permainan *babanuki* dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat dalam berlatih berbicara bahasa Jepang; 9) Sebagian besar sampel dalam penelitian ini menyatakan bahwa mereka setuju jika teknik permainan *babanuki* dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang; 10) Garis besar dari komentar dan saran yang diberikan oleh siswa terhadap teknik permainan *babanuki*: a) Tambahkan pertanyaan yang lengkap pada kartu; b) Gambar sudah bagus, tetapi tambahkan petunjuk pada kartu; c) Berikan jawaban pertanyaan pada kartu agar lebih mudah; d) Kelas harus lebih dikondisikan agar lebih kondusif; e) Tambahkan orang yang menang untuk dapat stempel.

Sebagai pembahasan, pertama-tama dari hasil *pre-test* diketahui bahwa keterampilan awal sampel di kelas eksperimen maupun kelas kontrol tergolong rendah. Namun, sampel dapat memahami sebagian dari pertanyaan yang diberikan dari wawancara. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *pre-test*, yaitu kelas eksperimen sebesar 45,4 dan kelas kontrol sebesar 46. Kemudian setelah diberikan *treatment* sebanyak 4 kali pertemuan, diketahui bahwa kelas eksperimen maupun kelas kontrol mengalami peningkatan dalam keterampilan berbicara. Hal ini pun dapat dilihat dari nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing adalah sebesar 74,8 dan 62,8. Namun, apabila nilai kedua kelas diperbandingkan, peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jepang pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Perbedaan keterampilan ini terlihat dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada setiap pertemuan.

Pada kelas eksperimen, terlihat bahwa volume suara siswa lebih jelas terdengar daripada saat *pre-test*; pemahaman siswa pun jauh lebih meningkat karena siswa dapat bereaksi dengan cepat terhadap pertanyaan yang diberikan; dari segi struktur bahasa, siswa sudah dapat menggunakan struktur bahasa yang benar walaupun ada sedikit kesalahan di beberapa tempat; kefasihan siswa juga dapat dikatakan meningkat karena siswa sudah dapat berbicara dengan lancar walaupun ada sedikit hambatan; selain itu pelafalan dan intonasi siswa sudah membaik karena walaupun ada sedikit kesalahan, masih dapat dipahami secara kebahasaan.

Sedangkan pada kelas kontrol, peningkatan yang terjadi terbilang kurang signifikan jika dibandingkan dengan kelas eksperimen. Terlihat dari segi volume suara yang sudah terdengar jelas walaupun sering menipis di beberapa waktu; pemahaman yang dapat dikatakan meningkat karena siswa dapat memahami percakapan dengan reaksi yang cepat walaupun; pada penggunaan struktur bahasa siswa cukup sering membuat kesalahan; pada kriteria kefasihan, siswa dapat berbicara dengan cukup lancar walaupun sering tersendat-sendat; lalu pada pelafalan dan intonasi siswa cukup sering melakukan kesalahan.

Kemudian, untuk lebih menguatkan hasil observasi tersebut, pada analisis data diketahui bahwa t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , yaitu $4,68 > 2,70$ (5%) dan $4,68 > 2,02$ (1%). Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan berbicara bahasa Jepang siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu berdasarkan data angket, diketahui bahwa permainan *babanuki* mendapatkan respon yang positif dari siswa

Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian di SMA Pasundan 8 Bandunga, peneliti mengambil kesimpulan bahwa: 1) Tingkat keterampilan berbicara bahasa Jepang pada kelas yang menggunakan teknik permainan *babanuki* mengalami peningkatan yang signifikan jika

dibandingkan dengan saat sebelum menggunakan teknik permainan *babanuki*; 2) Tingkat keterampilan berbicara bahasa Jepang pada kelas yang tidak menggunakan teknik permainan *babanuki* mengalami peningkatan yang kurang signifikan jika dibandingkan dengan sebelumnya; 3) Terdapat perbedaan yang signifikan pada pada kelas yang menggunakan teknik permainan *babanuki* dan kelas yang tidak menggunakan teknik permainan *babanuki* terkait keterampilan berbicara bahasa Jepang; 4) Berdasarkan hasil angket yang telah disebarakan kepada 20 sampel kelas yang menggunakan teknik permainan *babanuki*. Sebagian besar sampel menyatakan bahwa teknik permainan *babanuki* lebih memberikan kesempatan untuk berbicara kepada siswa, membuat pembelajaran berbicara bahasa Jepang lebih menarik, lebih menyenangkan, lebih berkonsentrasi, dan dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat serta percaya diri dalam berbicara bahasa Jepang. Selain itu, sebagian besar sampel juga setuju jika teknik permainan *babanuki* dapat membantu dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu selama penelitian hingga selesainya penulisan artikel ini.

Pustaka Rujukan

[1] Danasasmita, W. (2009). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bandung: Rizqi Press.

- [2] Hosoma, H. (2013). Toranpu Geemu ni Okeru Ruuru no Seisei to Karada Sougo Kouji, *The 27th Annual Conference of the Japanese Society for Artificial Intelligence*. Shiga: University of Shiga Prefecture.
- [3] Kiyotaka, F. & Baba, A. (2004). *Geemu no Omoshirosa to wa Nanika*. Journal of the Virtual Reality Society of Japan, Volume 1 Maret 2004.
- [4] Ogawa, Y. (1984). *Nihongo Kyouiku Jiten*. Tokyo: Taishuukan Shoten.
- [5] Ramadhania, D. A. (2015). Efektivitas Media Permainan Babanuki dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Dasar Bahasa Jepang. (Skripsi). FPBS, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- [6] Sudjianto & Dahidi, A. (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- [7] Sudjianto. (2010). *Metodologi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Jepang*. Bandung: UPI.
- [8] Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [9] Suhardita, K. (2011). Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa. Jurnal UPI, Edisi Khusus No. 1, Agustus 2011, ISSN 1412-565X.
- [10] Toyoko, K. (2013). *Kaiwa Jugyō No Tsukurikata Hen*. Tokyo: ALC Press Inc.