



**Efektivitas Permainan Karuta Terhadap Kemampuan  
Mengingat Kosakata Bahasa Jepang  
(Penelitian Eksperimen Murni terhadap Siswa Kelas X SMA  
Pasundan 8 Bandung)**

**Dela Diah Mudrikah<sup>1\*</sup>, Dewi Kusrini<sup>2</sup>, Ahmad Dahidi<sup>3</sup>**

*Departemen Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Indonesia  
Jl. Dr. Setiabudhi No. 229, Bandung 40154, Indonesia  
\*e-mail: delahito18@gmail.com*

---

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan Karuta terhadap kemampuan mengingat dalam penggunaan kosakata bahasa Jepang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif model eksperimen menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design* yang diaplikasikan pada peserta didik SMA Pasundan 8 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan pre-test kepada dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian diberi perlakuan (treatment) menggunakan permainan Karuta pada kelompok eksperimen dan menggunakan media power point pada kelompok kontrol, yang selanjutnya diberikan post-test dan angket. Hasil data penelitian diolah menggunakan analisis statistik. Nilai rata-rata pre-test pada kelompok eksperimen adalah 41,5 dan kelas kontrol adalah 39,75, sedangkan nilai rata-rata post-test kelompok eksperimen adalah 89,75, dan kelompok kontrol 81,75. Ditinjau dari nilai gain (normalized gain) kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 0,82, sedangkan kelompok kontrol sebesar 0,69. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Karuta efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat kosakata dasar bahasa Jepang.

**Kata kunci : Efektivitas; Permainan; Karuta; Kemampuan Mengingat; Kosakata Bahasa Jepang**

---

**Abstract**

This study aims to determine the effectiveness of Karuta game to the ability to remember in Japanese Vocabulary learning. This research is an quantitative research by model experimental study conducted for *Pretest-Posttest Control Group Design* at students of High school Pasundan 8 Bandung Academic Year 2016/2017. The method used for collecting data by providing the pre-test to two groups as experiment class and control class, then treated (treatment) by applying Karuta game in experiment class, and used power point in control class, the final stage by giving

the post test and questionnaire. The result of research used statistical analysis. With an average value of pre-test scored 41,50 in experiment class and 39,75 for control class, while average value of post-test scored 89,75 in experiment class and 81,75 for control class. The results of the normalized gain, students of experiment class obtained a score improvement 0,82, and students of control class score obtained 0,69. Based on the results of the study showed that application of Karuta game can improve the effectiveness of the ability to remember in Japanese Vocabulary learning.

**Keywords : Effectiveness; Karuta Game; Japanese Vocabulary**

---

## **Pendahuluan**

Pendidikan memiliki pengaruh yang dinamis dalam kehidupan manusia di masa depan. Mengembangkan potensi yang dimiliki anak didik secara optimal, yaitu mengembangkan potensi individual dalam aspek fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual.

Bunner dalam Sugandi (2007, hlm. 36) menyatakan ada empat hal pokok penting yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran yaitu peranan pengalaman struktur pengetahuan, kesiapan mempelajari sesuatu, intuisi dan cara membangkitkan motivasi belajar.

Guru dituntut untuk dapat membawa siswa kedalam suasana menyenangkan pada saat pembelajaran. Siswa merasa nyaman dan senang akan mendorong keberanian untuk aktif serta memotivasi siswa untuk belajar. Apabila siswa mempunyai motivasi yang lebih untuk belajar biasanya akan

mendapatkan hasil belajar yang baik. Hasil belajar yang baik juga dipengaruhi oleh proses belajar yang baik. Proses pembelajaran yang baik tentunya harus menyesuaikan dengan karakteristik siswa agar ia mampu menangkap materi yang di ajarkan dengan baik. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru tentunya harus kreatif agar suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa tidak merasa bosan. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat tentunya akan memberikan hasil yang baik.

Media pembelajaran mempunyai peran penting dalam proses belajar. Penggunaan media akan membuat suasana belajar menjadi lebih menarik serta meningkatkan motivasi siswa, dengan karakteristik belajar siswa yang berbeda guru harus dapat memilih media yang tepat dalam pembelajaran.

Media dalam pembelajaran kosakata menjadi salah satu hal yang

harus di perhatikan, saat menggunakan media siswa akan mudah mempelajari kosakata, dengan media pun kemampuan mengingat kosakata kata dapat meningkat. Dalam kasus ini peneliti memilih media permainan Karuta untuk diuji keefektifitasannya. Peneliti akan sedikit memodifikasi bentuk dari kartu Karuta dengan aturan permainan yang sama agar dapat digunakan bagi siswa sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan mengingat dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang sebelum dan setelah menggunakan permainan Karuta.
2. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara kemampuan mengingat siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang menggunakan permainan Karuta dengan kemampuan mengingat siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang tanpa menggunakan permainan Karuta.

3. Untuk mengetahui bagaimana tanggapan pembelajar terhadap penerapan permainan Karuta untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

### **Metode**

Desain penelitian yang akan diaplikasikan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Pasundan 8 Bandung tahun ajaran 2016/2017, 20 siswa dalam kelas eksperimen dan 20 siswa dalam kelas kontrol. Berikut adalah tabel desain penelitian :

**Tabel 1**

**Pre-test Post-test Control Design**

Kelompok	Pretest	<i>Treatment</i>	Posttests
Kelas Eksperimen	X <sub>1</sub>	T <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>
Kelas Kontrol	Y <sub>1</sub>	T <sub>2</sub>	Y <sub>2</sub>

Keterangan :

X<sub>1</sub> : Pretest (tes awal) pada kelompok eksperimen

Y<sub>1</sub> : Pretest (tes awal) pada kelompok control

T<sub>1</sub>: *Treatment* dengan menggunakan permainan Karuta

T<sub>2</sub>: *Treatment* dengan menggunakan media *power point*

X<sub>2</sub> : Posttest pada kelompok eksperimen

Y<sub>2</sub> : Posttest pada kelompok control

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan pre-test kepada dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian diberi perlakuan (*treatment*) menggunakan permainan Karuta pada kelompok eksperimen dan menggunakan media *power point* pada kelompok kontrol, yang selanjutnya diberikan post-test dan angket.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan instrumen tes yaitu tes tertulis sebagai alat untuk mengukur kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang dengan jenis soal pilihan ganda dan *essay*. Tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu *pre-test* yang dilakukan untuk mengukur kemampuan awal sebelum diberikannya *Treatment* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan media permainan Karuta bagi kelompok eksperimen dan metode konvensional dengan menggunakan media *power point* bagi kelompok

kontrol. Selain itu pemberian *post-test* dilakukan untuk mengetahui hasil akhir masing-masing kelompok setelah mendapatkan *treatment*.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yaitu untuk memberikan informasi mengenai respon siswa terhadap penggunaan permainan Karuta dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Angket akan berupa angket tertutup dan terbuka sebanyak 16 pertanyaan.

### Hasil Dan Pembahasan

Sampel dalam penelitian ini terdiri atas kelompok eksperimen yaitu siswa X IIS 3 SMA Pasundan 8 Bandung tahun ajaran 2016/2017 sebanyak 20 orang dan kelompok kontrol yaitu siswa X IIS 2 SMA Pasundan 8 Bandung tahun ajaran 2016/2017 sebanyak 20 orang.

Peneliti melakukan enam kali pertemuan dalam proses penelitian yang didalamnya terdapat sekali pertemuan untuk melakukan pre-test, tiga kali pertemuan untuk *Treatment* atau perlakuan, dan sekali pertemuan untuk melakukan post-test. Materi yang diajarkan adalah kosakata yang sudah maupun belum di pelajari oleh siswa. Ada beberapa kosakata yang sudah dipelajari, namun sebagian besar adalah

kosakata baru. Materi kosakata diambil dari berbagai sumber, yaitu buku pelajaran sekolah dan buku sumber lainnya yang tingkat kesukarannya setara dengan kosakata yang akan dipelajari siswa.

Total kosakata yang diberikan kepada siswa adalah 60 kosakata. Tiap pertemuannya siswa mempelajari 20 kosakata yang sebelumnya sudah maupun belum dipelajari. Jumlah kosakata yang peneliti berikan tidak begitu banyak di karenakan jam pelajaran untuk mata pelajaran bahasa Jepang kelas X di SMA Pasundan 8 Bandung hanya 1 jam pelajaran (40-45 menit).

Berdasarkan hasil *pre-test* yang diberikan sebelum pemberian *Treatment* dengan menggunakan permainan Karuta, nilai rata-rata kelompok eksperimen adalah 41,5, dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 39,75. Sedangkan hasil uji perbedaan nilai rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 0,66 dengan nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 1 % adalah 2,71 dan pada taraf signifikan 5% adalah 2,02. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$ , dengan demikian,  $H_0$  ditolak karena tidak terdapat

perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberik *Treatment*.

Berdasarkan hasil *post-test* yang dilakukan setelah melakukan *Treatment* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan Karuta untuk kelas eksperimen, dan media *power point* untuk kelas kontrol, hasil belajar dari kedua kelompok tersebut mengalami peningkatan. Nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 89,75, dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 81,75. Hasil coba uji perbedaan nilai rata-rata kedua kelas diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,62. Nilai  $t_{hitung}$  ini lebih besar dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  (db 38) baik pada taraf signifikan 1% (2,71) maupun taraf signifikan 5% (2,02). Dengan demikian  $H_0$  ditolak karena terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan media permainan Karuta dengan hasil pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan media *power point*. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan oleh penulis diterima.

Selain itu berdasarkan hasil data angket yang diperoleh dari sampel siswa kelas X IIS 3 SMAN Pasundan 8

Bandung tahun ajaran 2016/2017 diwakili oleh 20 orang pada kelompok eksperimen, sebagian besar menyatakan bahwa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang terdapat banyak kosakata sehingga sulit mengingat. Dan sebagian besar menyatakan bahwa permainan Karuta membantu dalam mengingat kosakata bahasa Jepang karena membuat siswa lebih berkonsentrasi, hal ini membuktikan efektivitas permainan Karuta dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Selain membantu dalam mengingat kosakata bahasa Jepang, hampir seluruh siswa menyatakan bahwa permainan Karuta membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan meningkatkan daya konsentrasi.

Berdasarkan paparan di atas maka terjawablah rumusan masalah pada penelitian ini :

1. Tingkat kemampuan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang sesudah diberikan *Treatment* menggunakan media permainan Karuta yang dapat dilihat dari mean post-test kelas eksperimen berbeda signifikan terhadap mean pre-test nya. Mean kelas eksperimen ketika sebelum diberikan *Treatment* sebesar 41,5, dan sesudah

diberikan *Treatment* mean kelas eksperimen meningkat menjadi 89,75.

2. Media permainan Karuta dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang teruji sangat efektif sebagai salah satu media baru dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan statistik dengan perolehan nilai mean kelas eksperimen yaitu sebesar 89,75, sedangkan kelas kontrol 81,75. Setelah diujikan dengan rumus analisis *normalized gain* untuk menghitung ketercapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan media permainan Karuta diperoleh angka 0,82 dengan kriteria “sangat efektif”, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh angka sebesar 0,69 dengan kriteria “efektif”.

3. Berdasarkan hasil pengolahan data angket diketahui 90% siswa merasa bahwa permainan Karuta membantu dalam mengingat kosakata bahasa Jepang karena membuat siswa lebih berkonsentrasi, dan 65% siswa menyatakan menyenangkan sekali saat belajar menggunakan permainan Karuta, hal ini membuktikan efektivitas permainan Karuta dalam membantu meningkatkan kemampuan mengingat pada saat pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Selain itu permainan Karuta

membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan meningkatkan daya konsentrasi.

Namun demikian, penggunaan media permainan Karuta ini pun terdapat kekurangan, sebagian kecil siswa merasa bahwa dengan menggunakan media permainan Karuta dalam pembelajaran kosakata membuat kelas menjadi tidak kondusif, dan keterbatasan waktu.

Penelitian ini jika dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu memang tidak jauh berbeda, namun peneliti dalam penelitian ini menyajikan permainan dengan design yang lebih menarik sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan membantu siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengolahan data, analisis, dan pembahasan, sebagaimana yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Tingkat kemampuan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang sesudah diberikan *Treatment*

menggunakan media permainan Karuta yang dapat dilihat dari mean post-test kelas eksperimen berbeda signifikan terhadap mean pre-test nya. Mean kelas eksperimen ketika sebelum diberikan *Treatment* sebesar 41,5, dan sesudah diberikan *Treatment* mean kelas eksperimen meningkat menjadi 89,75.

2. Media permainan Karuta dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang teruji sangat efektif sebagai salah satu media baru dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan statistik dengan perolehan nilai mean kelas eksperimen yaitu sebesar 89,75, sedangkan kelas kontrol 81,75. Setelah diujikan dengan rumus analisis *normalized gain* untuk menghitung ketercapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan media permainan Karuta diperoleh angka 0,82 dengan kriteria “sangat efektif”, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh angka sebesar 0,69 dengan kriteria “efektif”.

3. Berdasarkan hasil pengolahan data angket diketahui 90% siswa merasa bahwa permainan Karuta membantu dalam mengingat kosakata bahasa Jepang karena membuat siswa lebih berkonsentrasi, dan 65% siswa menyatakan menyenangkan sekali saat

belajar menggunakan permainan Karuta, hal ini membuktikan efektivitas permainan Karuta dalam membantu meningkatkan kemampuan mengingat pada saat pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Selain itu permainan Karuta membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan meningkatkan daya konsentrasi.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam melakukan penelitian juga penyusunan skripsi ini, begitu banyak pihak yang membantu penulis dalam menyusun serta menghadapi segala hal yang terkait dalam penelitian ini. Maka dari itu peneliti ingin menyampaikan rasa terimakasih dan penghargaan sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Dr. Herniwati, M.Hum. selaku Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jepang atas kepemimpinan dan kebijakan-kebijakan yang diberikan, dan terus mendukung peneliti dari awal perkuliahan.
2. Ibu Hj. Nuria Haristiani, M.Ed., Ph.D. selaku sekretaris Departemen Pendidikan Bahasa Jepang atas kebijakan dan bimbingannya dari awal perkuliahan.

3. Ibu Dewi Kusriani, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I atas bimbingan, arahan, dan dorongan secara tulus diberikan kepada peneliti yang membuat peneliti mampu mengatasi permasalahan yang ada juga atas waktu yang telah diberikan hanya untuk membimbing peneliti.

4. Bapak Drs. H. Ahmad Dahidi, M.A. selaku Dosen Pembimbing II atas bimbingan, arahan, dan dorongan secara tulus diberikan kepada peneliti yang membuat peneliti mampu mengatasi permasalahan yang ada juga atas waktu yang telah diberikan hanya untuk membimbing peneliti.

5. Staf pengajar dan staf tata usaha Departemen Pendidikan Bahasa Jepang atas segala bantuan dan dorongannya.

Semua Pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti selama penelitian maupun penyusunan skripsi ini berlangsung.

### Pustaka Rujukan

- Sugandi, A. (2007). Psikologi Pendidikan. Bandung : PT Remaja Rosdakarya