



JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang

<http://ejournal.upi.edu/index.php/japanedu/index>

Teknik *Word Flow Game* Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Bahasa Jepang *Penelitian Eksperimen Murni Terhadap siswa Kelas XI SMK 45 Lembang Tahun Ajaran 2017/2018*

Rusita Puji asih¹, Juju Juangsih¹ and Linna Meilia Rasiban^{2*}

¹ *Department of Japanese Language Education, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia*

^{*}linnameilia@upi.edu

ABSTRACT

This study aims to determine the improvement of the writing ability Japanese sentences using word flow game technique and how students response about this game technique in Japanese language learning process. This research used true experimental method with control group pretest-posttest design. The sample of the research consists of 32 students of SMK 45 Lembang period 2017/2018, second grade of Tata Busana class and Nursing class, where 16 of them are for experiment class and 16 for control class. The research instruments are test and questionnaire. From the result of the data analysis, the average score of experiment class before the treatment is 37,74 and changed becoming 84,73 after the treatment. With tscore was 4,15 db = 30 in signification degree of 2,04 (5%) and 2,75 (1%). Since the t-score was bigger than t-table, thus the hypothesis is accepted that with using word flow game technique in learning process, student ability to write Japanese sentence become increasing. Based on the result of questionnaire, the writer concluded that more than half of respondents have a thought that word flow game technique is fun and helping in Japanese sentences learning process.

KEYWORDS

Word flow game; Japanese sentences; Writing skills; Game technique

ARTICLE INFO

First received: 03 May 2018

Final proof accepted: 31 May 2018

Available online: 01 June 2018

PENDAHULUAN

Menulis merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang diajarkan di sekolah selain aspek menyimak, membaca dan berbicara. Dalam pembelajaran menulis, siswa dituntut untuk sering praktik dan banyak latihan, karena kemampuan menulis merupakan hal yang sulit dikuasai siswa, terutama menulis dalam bahasa asing. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Tarigan (2008) bahwa keterampilan menulis hanya dapat diperoleh dengan jalan praktik dan banyak latihan. Dalam pembelajaran bahasa Jepang, menulis kalimat merupakan kemampuan dasar dalam keterampilan menulis.

Berdasarkan hasil observasi pada studi pendahuluan (11 dan 18 September 2017) menunjukkan bahwa menulis kalimat menjadi salah satu permasalahan dalam pembelajaran bahasa Jepang yang ada di SMK 45 Lembang, khususnya pada siswa kelas XI. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor, diantaranya pembelajaran dengan metode ceramah dan mencatat membuat siswa merasa bosan ketika berada di dalam kelas dan kurang termotivasi dalam belajar bahasa Jepang.

Selain itu, kurangnya kesadaran dari diri siswa untuk berlatih sendiri. Hal ini disebabkan, karena pada umumnya siswa di SMK kurang mementingkan mata pelajaran lain yang bukan bidangnya (jurusannya).

Bahasa Jepang memiliki struktur kalimat yang berbeda dengan bahasa lain, khususnya jika dibandingkan dengan bahasa Indonesia. Hal ini pun menjadi salah satu kesulitan siswa dalam mempelajari bahasa Jepang (Renariah, 2005 : 9).

Kesulitan dalam menulis kalimat bahasa Jepang bagi siswa SMK adalah salah satu permasalahan dalam pembelajaran yang perlu diperhatikan oleh guru sebagai fasilitator dalam kurikulum 2013. Untuk menjawab permasalahan di atas, perlunya peran aktif guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, memudahkan dan bisa memunculkan minat belajar siswa.

Salah satu teknik pembelajaran yang dimaksud yaitu teknik permainan *word flow* (kata mengalir) merupakan permainan bahasa yang relevan dengan pembelajaran menulis kalimat (Suyatno, 2010 : 42).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Nurmala Sari (2017), teknik

permainan *word flow* dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dalam menulis paragraf bahasa Jerman. Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Linda Arman (2017), diketahui bahwa teknik permainan *word flow* dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis kalimat sederhana bahasa Perancis. Hal ini menjadi dasar penulis ingin mengkaji penggunaan teknik permainan *word flow* dalam pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang.

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut, (1) bagaimana hasil kemampuan siswa dalam menulis kalimat bahasa Jepang antara kelas yang menerapkan teknik permainan *word flow* dan kelas yang tidak menerapkan teknik permainan *word flow*; (2) apakah ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang kelas yang menerapkan teknik permainan *word flow* dan kelas yang tidak menerapkan teknik permainan *word flow*?. Bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *word flow*?

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut: Mendeskripsikan tingkat kemampuan siswa kelas eksperimen dalam menulis kalimat bahasa Jepang sesudah pembelajaran menggunakan teknik permainan *word flow* dan siswa kelas kontrol yang tidak menerapkan teknik permainan *word flow*. Mendeskripsikan ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang kelas yang menerapkan teknik permainan *word flow* dan kelas yang tidak menerapkan teknik permainan *word flow*. Mendeskripsikan tanggapan siswa terhadap pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *word flow*.

Teknik *word flow game* (kata mengalir) merupakan teknik pembelajaran bahasa yang dilakukan secara berkelompok untuk melatih keterampilan siswa dalam menulis kalimat. Penggunaan teknik *word flow game* di dalam pembelajaran menulis kalimat bertujuan agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik, menyenangkan dan menantang, sehingga memudahkan siswa untuk membuat kalimat (Suyatno, 2010 : 42).

Tujuan diterapkannya *word flow game* dalam pembelajaran menulis kalimat ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis kalimat bahasa Jepang.

Selain dapat membentuk suatu kalimat, teknik permainan *word flow* ini dapat melatih konsentrasi siswa, memperkuat ingatan, dan melatih kerjasama antar anggota kelompok (Suprijono, 2001 : 140). Teknik permainan ini juga membantu siswa dalam menyerap suatu materi pembelajaran yang diberikan oleh guru saat proses kegiatan belajar mengajar di kelas khususnya mengenai kegiatan menulis kalimat.

Teknik permainan *word flow* disebut juga kata mengalir karena di dalam prosesnya kata diproduksi mengalir sampai membentuk kalimat. Permainan ini dilakukan secara berkelompok. Dalam permainan *word flow* siswa ditantang untuk berpikir cepat, terstruktur dan melatih sikap saling kerja sama antar individu. Kata disusun dari siswa paling depan hingga siswa paling belakang hingga membentuk kalimat (Suyatno, 2010 : 42). Dalam pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *word flow*, media yang digunakan yaitu potongan

kartu kata dan lembar kerja. Siswa secara berkelompok bersama-sama membuat kalimat dari kartu kata pada lembar kerja yang dibagikan oleh guru.

Dalam *Nihongo Kyoiku Handdoubukku* (Yoshio, 1990 : 74-75) dijelaskan bahwa:

“*[Kaku] to wa [bunshou hyougen] to mo shousa re, [mojidouri bunshou ni yotte shikou naiyou o hyougen suru] kotodearu. Kaku ginou no naka de mottomo shuutoku ga muzukashiku, katsu tanin no kibishii hyouka ni sarasa reru mono dearu. Shokyuu dankai demo mushi suru koto wa dekinai.*”

Dapat diartikan bahwa yang disebut ‘menulis’ adalah ‘kalimat ungkapan’ untuk menyatakan isi pemikiran dengan kalimat. Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang paling sulit diserap dari empat keterampilan dan memerlukan penilaian yang tegas dari orang lain. Pelajar pemula tidak boleh mengabaikannya karena terdapat sisi yang menguatkan keterampilan lainnya”.

Dalam Sudjianto dan Dahidi (2014 : 182) dijelaskan bahwa kalimat bahasa Jepang dapat terbentuk dari sebuah bunsetsu (frase), dua buah bunsetsu, atau terdiri dari sejumlah bunsetsu, namun kalimat tersebut tidak

dibentuk secara sembarangan, melainkan harus rapi berdasarkan struktur yang benar sesuai dengan aturan gramatikalnya.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen murni dengan *pretest posttest control group design*. Desain ini dipilih karena penulis ingin mengetahui peningkatan prestasi pada kedua kelompok tersebut, baik kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* maupun kelas kontrol yang tidak diberikan *treatment*.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI (sebelas) SMK 45 Lembang semester ganjil tahun ajaran 2017/2018 yang mempelajari bahasa Jepang. Data sampel yang digunakan untuk penelitian ini diambil dari siswa kelas XI (sebelas) Tata Busana dan siswa kelas XI (sebelas) Keperawatan SMK 45 Lembang semester ganjil tahun akademik 2017/2018 yang berjumlah 32 orang.

Untuk mendapatkan data yang akurat dan objektif dari pembelajar, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes dan non tes. Dalam penelitian ini tes dilakukan dua kali, yaitu *pretest*

dan *posttest*. *Pretest* (tes awal) dilakukan untuk mengetahui kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang siswa sebelum diberi perlakuan (*treatment*). *Posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis kalimat bahasa Jepang setelah diberi perlakuan.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam membuat kalimat. Pada penelitian ini penulis menggunakan tes tertulis. Soal tes terdiri atas tiga bagian dengan jumlah soal sebanyak 25 butir berbentuk esai atau isian dan tes objektif. Sepuluh soal pada bagian pertama yaitu menyusun kalimat acak menjadi kalimat yang benar. Sepuluh soal pada bagian kedua yaitu mengisi bagian yang dikosongkan dengan memilih opsi yang telah disediakan.

Pada bagian ketiga yaitu menulis kalimat. Siswa diminta untuk membuat kalimat dalam bahasa Jepang dari kosakata yang telah diajarkan. Kalimat yang dimaksud yaitu kalimat dasar yang terdiri dari unsur kalimat

SKOP (subjek, keterangan, objek dan predikat). Soal pada *pretest* dan *posttest* jumlahnya sama tetapi pertanyaannya berbeda.

Sedangkan non tes yang diberikan berupa angket. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket tertutup. Responden tidak memiliki kebebasan untuk menyampaikan jawaban dari pertanyaan yang diberikan kepadanya. Pada angket tertutup ini, peneliti sudah menyediakan alternatif jawaban, sehingga responden tinggal memilih saja.

Tujuan pengisian angket dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tanggapan dan kesan siswa, serta manfaat yang didapat setelah digunakannya teknik permainan *word flow* dalam pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang. Angket diberikan kepada siswa kelas eksperimen setelah dilaksanakannya *posttest*.

Pada penelitian eksperimental ini tahapan kegiatan penelitian dimulai dari penentuan sampel hingga pelaksanaan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setiap tahapan kegiatan dalam penelitian ini, yaitu:

1) *Tahap pra penelitian*

Kegiatan yang dilakukan pada pra penelitian ini adalah menyusun proposal penelitian dengan diawali dari

mengidentifikasi masalah yang akan dijadikan fokus penelitian, menyusun kerangka teori, menentukan metode penelitian yang berkaitan dengan sampel, populasi dan teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian.

2) *Tahap pelaksanaan penelitian*

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan penelitian adalah melakukan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan instrumen penelitian berupa tes tulis. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui gambaran mengenai kemampuan siswa dalam menulis kalimat bahasa Jepang sebelum diberikan *treatment* (perlakuan). *Pretest* yang diberikan berupa tes tulis berbentuk uraian dan tes objektif (berbentuk melengkapi) yang jumlahnya terdiri dari 25 soal. Kemudian memberikan *treatment* pada kelas eksperimen berupa penerapan teknik permainan *word flow* selama empat kali pertemuan dengan 4 bab materi yang disampaikan yaitu bab 23, 24, 27 dan 29 pada buku Sakura jilid 2.

Penerapan teknik permainan *word flow* dalam pembelajaran menulis kalimat

dilakukan setelah penulis menyampaikan materi pelajaran. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok berbaris ke belakang. Satu kelompok terdiri dari empat siswa. Penulis menyampaikan tata cara permainan *word flow* kepada siswa. Setelah itu, permainan pun dimulai dengan waktu yang ditentukan oleh penulis. Kelompok yang paling banyak membuat kalimat dengan baik dan benar, merekalah pemenangnya. Sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan *treatment* berupa penerapan teknik permainan *word flow* dengan jumlah pertemuan yang sama. Setiap pertemuan terdiri dari dua jam pelajaran dimana satu jam pelajaran adalah 45 menit.

Setelah perlakuan selesai, dilakukan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui gambaran mengenai kemampuan siswa dalam membuat kalimat bahasa Jepang setelah diberikan *treatment* dan yang tidak diberikan *treatment*. Jumlah soal yang diberikan sama dengan tes pada *pretest* yaitu sebanyak 25 soal dengan pertanyaan yang berbeda. Kemudian setelah dilakukan

posttest, disebarakan angket pada kelas eksperimen. Angket yang diberikan terdiri dari 10 pernyataan. Angket disebarakan untuk mengetahui tanggapan siswa setelah diterapkannya permainan *word flow* dalam pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang.

3) *Tahap pasca penelitian*

Kegiatan selanjutnya adalah mengolah dan menganalisis data yang sudah terkumpul. Data diolah menggunakan pengujian statistik dan pengujian hipotesis. Setelah didapatkan data dari hasil pengolahan data, menarik kesimpulan berdasarkan hasil yang diperoleh untuk menjawab permasalahan penelitian, yaitu mengenai pengaruh penerapan teknik permainan *word flow*. Selanjutnya menyusun laporan penelitian.

Teknik analisis dan pengolahan datanya menggunakan statistik komparasional dengan teknik *t-test* (uji *t-tabel*) digunakan untuk mencari ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara variabel yang diteliti (Sutedi, 2011, hlm.192). Tujuannya yaitu untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil dari pembelajaran menulis kalimat dengan

penggunaan teknik permainan *word flow* serta untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *word flow*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan sebanyak lima kali pertemuan termasuk pelaksanaan *pretest* dan *posttest* didalamnya. Kegiatan pengumpulan

data penelitian ini dilakukan secara bertahap selama tiga minggu dimulai dari tanggal 9 – 23 November 2017.

Pengambilan data awal (*pretest*) dilaksanakan dalam waktu 30 menit. *Pretest* yang berlangsung di ruang kelas XI Tata Busana dan XI Keperawatan yang diikuti oleh 16 orang siswa. Hasil perolehan data *pretest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1.
Hasil Perolehan Data *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Analisis	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata	37,7	32,42
Standar Deviasi	17,4872	12,3088
Standar Error Mean	4,5186	3,1806
Standar Error Mean 2 variabel		5,55
Nilai t-hitung		0,96
Nilai t-tabel (sig. 5%)		2,04
Nilai t-tabel (sig. 1%)		2,75

Dilihat dari Tabel 1 menunjukkan bahwa hasil *pretest* yang diperoleh di kelas eksperimen sebesar 37,74 dan di kelas kontrol diperoleh hasil sebesar 32,42 perolehan nilai rata-rata *pretest* yang dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut menunjukkan hasil yang

tidak jauh berbeda. Perhitungan ini juga diperkuat dengan perolehan nilai *t*-hitung sebesar 0,96 dengan nilai *t*-tabel db (30) taraf signifikansi 5% sebesar 2,04 dan taraf signifikansi 1% sebesar 2,75 karena nilai *t*-hitung lebih kecil dari *t*-tabel, maka hipotesis kerja (H_k) di tolak. Dengan

demikian, dinyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan pembelajaran dengan menggunakan permainan *word flow*.

Posttest ini dilaksanakan dalam waktu 30 menit. Soal yang diberikan berupa soal uraian dan tes objektif sebanyak 25 butir soal. *Posttest* yang berlangsung di ruang kelas XI Tata Busana dan XI Keperawatan yang diikuti oleh 16 orang siswa. Sama halnya dengan soal *pretest*, soal *posttest* yang diberikan berjumlah 25 soal dengan jenis soal uraian dan tes objektif. Penilaian

jawaban *posttest* menggunakan perhitungan dengan poin total sebesar 100 poin. Data *posttest* dari kelas kontrol digunakan sebagai pembandingan antara kelas eksperimen. Sementara itu, data *posttest* kelas eksperimen digunakan untuk mengukur kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang setelah diberikan *treatment* (perlakuan) menggunakan permainan *word flow*. Berikut ini merupakan tabel pengolahan hasil nilai *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat di Tabel 2.

Tabel 2.
Hasil Perolehan Data *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Analisis	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
Rata-rata	84,73	66,13
Standar Deviasi	14,43	9,61
Standar Error Mean	3,73	2,48
Standar Error Mean kedua variable		4,48
Nilai t hitung		4,15
Nilai t tabel taraf signifikansi 5%		2,04
Nilai t tabel taraf signifikansi 1%		2,75

Setelah diberikan *treatment* sebanyak empat kali pada kelas eksperimen dengan menggunakan permainan *word flow*, penulis memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dilihat dari perolehan hasil *posttest*, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen

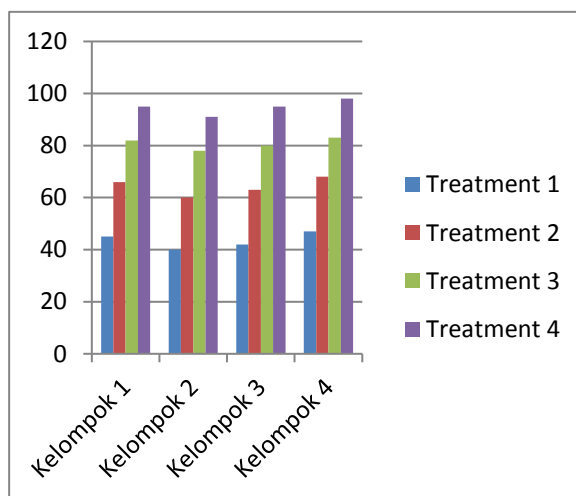
dengan nilai rata-rata sebesar 84,73 dan kelas kontrol sebesar 66,13 perhitungan ini juga diperkuat dengan perolehan nilai *t*-hitung dari kedua kelas tersebut sebesar 4,15 dengan nilai *t*-tabel db (30) taraf signifikansi 5% sebesar 2,04 dan taraf signifikansi 1% sebesar 2,75 karena nilai *t*-

hitung lebih besar dari t -tabel, maka hipotesis kerja (H_k) diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan permainan *word flow* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan permainan *word flow*. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan teknik permainan *word flow* memberikan pengaruh dalam

meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang.

Untuk memperkuat hipotesis yang menyatakan bahwa penerapan teknik permainan *word flow* berpengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang, dapat dilihat dari nilai setiap kelompok pada setiap *treatment*. Adapun nilai kelompok pada setiap *treatment* disajikan dalam Grafik 1 di bawah ini :

Grafik 1.
Penelitian



Selain dilihat dari tes, kelebihan lain dari teknik permainan *word flow* dapat dilihat dari hasil angket 75% responden berpendapat bahwa teknik permainan *word flow* adalah sebuah teknik pembelajaran yang menyenangkan. Teknik permainan *word flow* terbukti dengan

62,5% dari responden berpendapat bahwa teknik permainan *word flow* dapat menumbuhkan semangat dalam belajar. Teknik permainan *word flow* juga mempermudah siswa dalam menulis kalimat bahasa Jepang terbukti dengan 56,25% responden yang setuju. Teknik

permainan *word flow* juga dinilai dapat dijadikan alternatif dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang. Hal ini dibuktikan dengan 56,25% dari responden setuju.

Berdasarkan hasil *posttest* dan angket, diketahui bahwa permainan *word flow* memberikan pengaruh positif kepada siswa dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang. Hal ini menunjukkan bahwa teknik permainan *word flow* memiliki kelebihan. Dengan diterapkannya permainan *word flow* dalam pembelajaran, terjadi perubahan pada kondisi kelas maupun kondisi siswa itu sendiri. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan siswa pada saat pelaksanaan *treatment*. Pada saat pelaksanaan *treatment*, siswa bermain dengan antusias, semangat, tertawa, aktif, berpikir cepat, berkonsentrasi dan saling bekerja sama dengan anggota yang lain di dalam kelompok. Permainan *word flow* menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, dan membantu kesulitan siswa dalam menulis kalimat bahasa Jepang. Siswa terbiasa menggunakan kosakata dan partikel-partikel yang ada pada bahasa Jepang. Dengan diterapkannya teknik permainan *word flow* ini, siswa semakin termotivasi untuk belajar

terutama dalam berlatih membuat kalimat bahasa Jepang.

Namun selain memiliki kelebihan, teknik permainan *word flow* pun memiliki kekurangan dalam proses pelaksanaannya. Hal ini perlu diperhatikan bagi penelitian selanjutnya agar teknik permainan *word flow* dapat diterapkan lebih optimal dan disesuaikan dengan kondisi siswa maupun tujuan pembelajaran. Kekurangan dari teknik permainan *word flow*, diantaranya:

- Guru tidak dapat mengetahui kemampuan siswa per individu karena permainan dilakukan berkelompok.
- Adanya pembagian kelompok membuat pembelajaran kurang kondusif.

SIMPULAN DAN SARAN

Teknik *word flow game* dapat dijadikan salah satu alternatif teknik pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan teknik ini memberikan pengaruh yang positif.

Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang yang signifikan pada kelas

eksperimen yang menerapkan teknik permainan *word flow*. Sementara itu, tingkat kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang pada kelas yang tidak menerapkan teknik permainan *word flow* mengalami peningkatan tetapi tidak signifikan.

Hal tersebut dengan kata lain terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menerapkan teknik permainan *word flow* dan kelas yang tidak menerapkan teknik permainan *word flow* terkait kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan pada siswa kelas eksperimen, semua siswa kelas eksperimen memberikan respon positif terhadap pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *word flow*. Hal ini terbukti, lebih dari setengah responden berpendapat bahwa teknik permainan *word flow* dapat membantu kesulitan siswa dalam menulis kalimat bahasa Jepang. Peserta didik juga setuju bahwa teknik permainan *word flow* cocok digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang. Hal ini dikarenakan teknik permainan *word flow* dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menumbuhkan semangat dalam belajar.

Tetapi pada penelitian ini terdapat kekurangan dalam pelaksanaannya seperti kurangnya ketelitian dalam menilai hasil kerja kelompok pada saat *treatment* karena terbatasnya waktu. Sehingga untuk penelitian selanjutnya pada saat *treatment* menggunakan permainan *word flow*, sebaiknya mengestimasi waktu untuk melakukan penilaian.

Selain itu, teknik ini pun dapat diterapkan dalam keterampilan berbahasa lainnya sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada siswa kelas XI (sebelas) Tata Busana dan siswa kelas XI (sebelas) Keperawatan SMK 45 Lembang semester ganjil tahun akademik 2017/2018 atas kerjasamanya sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik. Tidak lupa kepada guru SMK 45 Lembang dalam memberikan support dalam penelitian ini.

PUSTAKA RUJUKAN

- [1] Borg, W. R. Dan Gall, M.D. (1983). *Educational Research An Introduction*. New York: Longman.

- [2] Iskandarwassid & Sunendar, D. (2008). Strategi Pembelajaran Bahasa. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [3] Putrayasa, I.B. (2010). *Analisis Kalimat (fungsi, kategori, dan peran)*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- [4] Rahman. (2016). *Model Mengajar & Bahan Pembelajaran*. Sumedang: Algaprint Jatinangor.
- [5] Renariah. (2005). *Jurnal Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Kristen Maranatha vol 4 no 2 [Onlin]*. Tersedia: <http://scribd.com/doc/50203850/gramatika-bahasa-jepang> [10 November 2017]
- [6] Sudjianto. (2010). Metodologi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Jepang. Bekasi: Kesaint Blanc.
- [7] Sudjianto, Dahidi, Ahmad. (2009). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- [8] Suprijono, A. (2011). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [9] Sutedi, D. (2011). *Pengantar Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama
- [10] Sutedi, D. (2011). *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang (Edisi Revisi)*. Bandung: Humaniora.
- [11] Suyatno. (2010). *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: SIC.
- [12] Yoshio dkk. (1990). *Nihongo No Kyouiku Handobukku*. Tokyo: Taishukan Shoten.