

**THE EFFECTIVENESS OF THEMATIC DOMINOES GAME  
TECHNIQUES IN LEARNING JAPANESE VOCABULARY  
(An Experimental Of The Eleventh Grade Students  
At SMA N 9 Pekanbaru)**

**Suci Senessia<sup>1</sup>, Sri Wahyu Widiati<sup>2</sup>, Arza Aibonotika<sup>3</sup>**

*e-mail: ssenessia@gmail.com, sw\_widiati@yahoo.com, aibonotikas@yahoo.co.id*

*Number Phone: 082388519599*

Japanese Education Department  
Faculty of Teacher's Training and Education  
Riau University

**Abstract:** *The purpose of the research to know the level of mastery of Japanese vocabulary of students before and after applied thematic dominoes game techniques. This research used quasi experimental research with pretest posttest control group design. The object of this research is 20 students of experimental class and 20 students of control class. Data collection was performed by giving test. The given test was 25 items. The writer applies two tests, they are pretest and posttest. Pretest is given before the students are taught by implementing thematic dominoes game techniques, and posttest is given after the students are taught with implementing thematic dominoes game techniques. On average pretest results obtained by the experimental class students was 45,4 and at posttest increased by 37 into 82,4. While, On average pretest results obtained by the control class students was 44,3 and at posttest increased by 15,3 into 59,6. So there is a significant impact with application of thematic dominoes game techniques on the learning Japanese vocabulary of eleventh grade students at SMA N 9 Pekanbaru. Thus, it can be concluded that thematic dominoes game techniques was effective in the on the learning Japanese vocabulary.*

**Keywords:** *Thematic Dominoes, Japanese Vocabulary*

## **KEEFEKTIFAN TEKNIK PERMAINAN *THEMATIC DOMINOES* DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG (Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Pekanbaru)**

**Suci Senessia<sup>1</sup>, Sri Wahyu Widiati<sup>2</sup>, Arza Aibonotika<sup>3</sup>**  
e-mail: ssenessia@gmail.com, sw\_widiati@yahoo.com, aibonotikas@yahoo.co.id  
Number Phone: 082388519599

Program Studi Bahasa Jepang  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Riau

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah diterapkan teknik permainan *Thematic Dominoes*. Penelitian ini menggunakan eksperimen kuasi jenis *pretest posttest control group design*. Objek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 9 Pekanbaru yang terdiri dari 20 orang siswa kelas eksperimen dan 20 orang siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan memberikan tes. Tes yang diberikan terdiri dari 25 butir soal. Dalam penelitian ini diterapkan dua tes, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan sebelum dilaksanakannya perlakuan dengan teknik permainan *Thematic Dominoes* pada kelas eksperimen, dan *posttest* diberikan setelah dilaksanakannya perlakuan dengan teknik permainan *Thematic Dominoes*. Rata-rata hasil *pretest* yang diperoleh oleh siswa kelas eksperimen adalah 45,4 dan pada saat *posttest* mengalami peningkatan sebesar 37 menjadi 82,4. Sedangkan rata-rata hasil *pretest* kelas kontrol adalah 44,3 dan pada saat *posttest* mengalami peningkatan sebesar 15,3 menjadi 59,6. Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap tingkat penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah diterapkan teknik permainan *Thematic Dominoes*. Jadi, dapat disimpulkan teknik permainan *Thematic Dominoes* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang kelas XI SMA Negeri 9 Pekanbaru.

**Kata Kunci:** *Thematic Dominoes*, Kosakata Bahasa Jepang

## PENDAHULUAN

Era globalisasi yang ditandai dengan kemajuan pesat dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi dan menjadikan penguasaan bahasa asing (Inggris, Korea, Jepang, Prancis, Jerman, dan bahasa lainnya) menjadi syarat utama untuk mengembangkan diri sehingga mampu bersaing di tengah komunitas global. Bahasa asing sangat penting dipelajari oleh siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) karena dapat dipergunakan di Perguruan Tinggi atau dunia kerja. Dewasa ini dunia kerja lebih mengutamakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat berbahasa asing.

Sejak Kurikulum Kesatuan Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) diberlakukan pada tahun 2006 dan Kurikulum 2013 (K13) yang telah diterapkan di beberapa sekolah pada tahun 2013, bahasa asing yang dipelajari di SMA tidak hanya bahasa Inggris tetapi juga diselenggarakan mata pelajaran bahasa Jepang. Bahasa Jepang merupakan bahasa asing yang sudah diterapkan di beberapa Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Salah satu sekolah yang menyelenggarakan mata pelajaran bahasa Jepang adalah SMA Negeri 9 Pekanbaru.

Pernyataan Asano Yuriko dalam Sujdianto dan Dahidi mengatakan 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. Untuk mencapai tujuan tersebut pembelajar perlu menguasai empat keterampilan bahasa, yakni, kemampuan menulis (*kaku ginou*), kemampuan membaca (*yomu ginou*), kemampuan mendengar (*kiku ginou*), dan kemampuan berbicara (*hanasu ginou*). Saat mempelajari bahasa asing tentu akan menemukan kesulitan-kesulitan, misalnya pola kalimat, kosakata, bahkan huruf yang berbeda dari bahasa ibu. Keterampilan berbahasa yang terdiri dari menulis, membaca, mendengar, dan berbicara akan diperoleh apabila menguasai kosakata. Karena kosakata adalah salah satu unsur yang mendasari keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut. Namun tidak semua pembelajar bahasa Jepang terutama bagi pemula dapat menguasai kosakata bahasa Jepang. Oleh sebab itu, pengajar dituntut untuk lebih kreatif dalam menciptakan inovasi baru sebagai pengembangan pengajaran di dalam kelas. Kosakata merupakan salah satu unsur yang juga harus dikuasai peserta didik.

Penguasaan kosakata berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam membuat kalimat, termasuk juga dalam berkomunikasi. Tarigan (2011:2) menyebutkan bahwa “kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimiliki, semakin besar pula keterampilan kita dalam berbahasa”. Penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Jepang merupakan hal utama dalam mengembangkan komunikasi baik secara lisan maupun tertulis. Dalam rangka mencapai hasil pembelajaran yang maksimal, yaitu penguasaan bahasa Jepang terutama penguasaan kosakata pada peserta didik di Indonesia, telah dikembangkan teknik permainan sedemikian rupa dalam proses belajar mengajar oleh para pendidik. Hanya saja penerapan teknik permainan yang kurang tepat menjadikan hasil yang didapat tidak maksimal bahkan dalam proses pembelajaran tersebut dapat mengakibatkan peserta didik bosan dan jemu. Terutama bagi peserta didik pemula khususnya dalam hal ini pembelajar bahasa Jepang di SMA. Oleh karena itu, seorang guru dituntut profesional dan kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran agar menarik dan menyenangkan. Salah satunya dengan menyampaikan materi melalui teknik permainan yang tepat.

Berdasarkan pengamatan atau observasi sebagai pratikkan pengajar di SMA Negeri 9 Pekanbaru selama PPL, terdapat beberapa kendala baik dari segi kognitif, afektif, dan

psikomotorik yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa Jepang, namun yang menjadi fokus permasalahan yang akan dikaji adalah masalah kosakata. Permasalahan-permasalahan tersebut antara lain, siswa mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Jepang. Hal tersebut dikarenakan banyaknya kosakata yang harus dihafal dalam satu bab dan pindah ke bab selanjutnya tanpa mengulang kembali kosakata pada bab sebelumnya sehingga siswa dengan mudah lupa kosakata tersebut. Dalam pembelajaran, sebagian kecil siswa tidak dapat menjawab secara spontan pertanyaan yang diberikan oleh pengajar. Siswa jarang menggunakan kosakata bahasa Jepang di lingkungan sekolah dalam percakapan sehari-hari. Dampaknya adalah kosakata sering tertukar oleh siswa.

Dalam proses belajar bahasa Jepang motivasi belajar siswa yang masih sangat minim. Hal tersebut dikarenakan belum adanya kesadaran siswa dalam belajar bahasa Jepang, kurangnya kegiatan yang membuat siswa aktif secara fisik, pengajaran yang suasananya menegangkan dan dalam evaluasi tidak hanya dengan menggunakan tes tetapi bisa dengan kegiatan yang dapat memberikan penilaian terhadap hasil belajar siswa.

Metode dan teknik pengajaran yang kurang menarik sehingga kurang memotivasi siswa untuk belajar. Kesulitan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang tersebut dikarenakan adanya perbedaan huruf, perbedaan ucapan, perbedaan penggunaan bahasa, kurang tertariknya siswa dalam menghafal kosakata, selain itu siswa disibukkan dengan banyaknya tugas dan materi yang harus dipelajari dari mata pelajaran lainnya.

Dalam pengajaran bahasa Jepang, pengajaran kosakata harus direncanakan sedemikian rupa agar peserta didik dapat memahami dan menggunakan kata yang diajarkan. Oleh karena itu, perlu untuk melakukan sebuah eksperimen teknik pembelajaran kosakata. Teknik yang digunakan dapat bersifat sederhana namun mampu menjadikan proses belajar mengajar yang aktif dan kreatif. Dalam penelitian ini akan menggunakan sebuah teknik permainan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Dengan menggunakan teknik permainan dalam pembelajaran, kosakata akan lebih mudah dipahami serta dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, santai, namun tetap memiliki suasana belajar yang kondusif.

Menurut Isriani dan Dewi (2012: 40), mengatakan bahwa teknik adalah cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode. Agar dapat membangkitkan motivasi siswa dan dapat menjadikan suasana kegiatan kelas menjadi lebih menyenangkan. Dalam menerapkan teknik permainan siswa akan diajak lebih aktif dan berperan optimal dalam kegiatan pembelajaran. Khususnya adalah pembelajaran bahasa Jepang. Kemudian, permainan mampu menghilangkan rasa bosan karena dapat menjadikan siswa lebih dapat berkerjasama, memiliki daya saing secara sehat, dan dapat membantu siswa yang lambat dan kurang motivasi diri.

Salah satu teknik permainan untuk penguasaan kosakata bahasa Jepang adalah permainan *Thematic Dominoes*. Penerapan teknik *Thematic Dominoes* dapat menghilangkan kejenuhan serta menimbulkan motivasi yang tinggi untuk belajar. Aldino Saputra (2013) mengatakan dalam penelitiannya, cara permainan ini tidak jauh berbeda dengan permainan domino tradisional. Permainan *Thematic Dominoes* merupakan sejenis permainan domino bertema.

Dalam permainan ini tema yang diambil berasal dari pelajaran yang dipelajari sesuai dengan buku bahasa Jepang yang digunakan seperti buku *Nihongo Yasashii 2*. Penelitian ini yang akan diujicobakan dalam permainan *Thematic Dominoes* untuk mewakili adalah kosakata yang terdapat di dalam bab 4. Permainan *Thematic Dominoes*

dimainkan dalam bentuk kelompok. Sama halnya seperti permainan domino, hanya dalam permainan *Thematic Dominoes* siswa mencari jawaban berupa kosakata berdasarkan gambar dalam kartu yang telah disediakan. Permainan ini menuntut siswa untuk aktif berkompetisi dan aktif berbicara untuk menemukan pemenang dalam permainan.

Berdasarkan uraian diatas peneliti perlu bersikap kreatif dan inovatif dalam menggunakan teknik pembelajaran, salah satunya dengan mengujicobakan teknik permainan *Thematic Dominoes* agar dapat diteliti tingkat keefektifannya untuk digunakan sebagai teknik pembelajaran. Beranjak dari penjelasan di atas, penelitian ini mengangkat judul, **“Keefektifan Teknik Permainan *Thematic Dominoes* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Eksperimen terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Pekanbaru)”**.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi eksperiment* atau eksperimen semu. Penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) ini mencoba memenuhi kriteria eksperimen dengan mengadakan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur perolehan dari perlakuan uji dan sudah mempunyai kelompok kontrol. Penelitian ini melibatkan dua kelompok responden yang masing-masing ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kepada kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *Thematic Dominoes*, sedangkan kepada kelompok kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan media konvensional.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tes. Data diperoleh melalui prosedur berikut :

1. Memberikan *pretest*
2. Memberikan perlakuan (*treatment*)
3. Memberikan *posttest*
4. Mengolah data hasil *pretest* dan *posttest*.

Kegiatan penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Pekanbaru yang terdiri dari 20 orang siswa kelas XI IPA 3 dan 20 orang siswa kelas XI IPA 5. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Pada pertemuan pertama siswa diberikan *pretest*. Pada pertemuan kedua dan ketiga siswa diberikan perlakuan (*treatment*). Kemudian pada pertemuan keempat siswa diberikan *posttest*.

Penerapan teknik permainan *Thematic Dominoes* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang kelas XI SMA Negeri 9 Pekanbaru dilakukan sebanyak dua kali perlakuan. Berikut langkah-langkah pembelajaran menggunakan teknik permainan *Thematic Dominoes* adalah sebagai berikut :

1. Menyampaikan salam dan menanyakan kabar.
2. Menyampaikan tema pelajaran.
3. Sebagai apersepsi guru menanyakan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan bab 4 yang akan dibahas dan menjelaskan tentang teknik permainan *Thematic Dominoes*.

4. Meminta peserta didik membaca dan mencermati buku.
5. Guru menjelaskan dan menyebutkan beberapa kosakata yang terkait dengan bab 4 dan meminta peserta didik untuk menghafalkan.
6. Guru menyiapkan satu set domino, yang dapat dibuat dengan menggunakan karton atau kertas. Masing-masing kartu dibagi menjadi dua seperti kartu domino. Satu sisinya berisi gambar dan sisi lainnya berisi bahasa Jepang dari gambar pada kartu yang lain. Gambar dan jawaban sesuai dengan tema dan jawabannya adalah berbentuk kosakata.
7. Bagilah siswa menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri dari tiga atau lima siswa.
8. Acak kartu dan berikan kepada masing-masing kelompok.
9. Kelompok dapat memulai permainan *Thematic Dominoes* dengan memperlihatkan kartu, tetapi kelompok yang memperlihatkan kartu pertama adalah kelompok pemenang yang dipilih dari hasil sistem undian atau suit. Jika satu kelompok memperlihatkan kartu, kelompok lain melihat dengan cermat dan menyambung kosakata yang ada pada kartu yang dibuka oleh pemain pertama. Kemudian kelompok lain akan bergantian menyambung kartu tersebut. Jika salah satu kelompok tidak memiliki jawaban pada kartu yang mereka punya maka akan mengatakan “pas”, dan begitu seterusnya sampai salah satu kelompok yang lebih dulu menghabiskan kartu akan menjadi pemenangnya.
10. Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan hasil pembelajaran.
11. Penutup.

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, yaitu hasil tes dari penguasaan bahasa Jepang tingkat dasar berupa angka, kemudian diolah menggunakan rumus statistik. Data yang diolah yaitu dari nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Setelah data diperoleh, kemudian data diolah dengan perincian sebagai berikut :

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil tes, dilakukan dengan analisis manual sebagai berikut :

#### Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel memiliki kemampuan yang sama atau tidak. Langkah pertama dilakukannya uji homogenitas untuk mengetahui varians kedua sampel. Data yang digunakan untuk menguji homogenitas adalah hasil nilai tes dari soal *pretest* dan *posttest* yang diuji dengan rumus uji t. Untuk menentukan rumus uji t yang akan dilakukan dalam hipotesis, maka perlu diuji terlebih dahulu varians kedua sampel apakah homogen atau tidak.

- a) Menghitung varians dari masing masing sampel digunakan rumus :

$$S_1^2 = \frac{n_1 \sum x_1^2 - (\sum x_1)^2}{n_1(n_1-1)} \quad \text{dan} \quad S_2^2 = \frac{n_2 \sum x_2^2 - (\sum x_2)^2}{n_2(n_2-1)}$$

(Sudjana, 2002)

b) Pengujian homogenitas varians menggunakan uji F dengan rumus :

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

(Sudjana, 2002)

Kriteria pengujian sampel dikatakan mempunyai varians yang sama atau homogen jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  didapat dari daftar distribusi F dengan peluang  $\alpha$ , dimana ( $\alpha = 0,05$ ) dengan  $dk = (n_1-1, n_2-1)$ , dan kedua sampel dikatakan mempunyai varians yang sama atau homogen.

c) Kemudian dilanjutkan dengan menguji kesamaan rata-rata (uji dua pihak) menggunakan rumus uji t berikut :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S_g \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dengan standar deviasi gabungan ( $S_g$ ) dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut :

$$S_g^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

F : simbol statistik untuk menguji varians

$\Sigma x_1$  : jumlah nilai *pretest* sampel 1

$\Sigma x_1^2$  : jumlah nilai *pretest* sampel 1 yang dikuadratkan

$\bar{x}_1$  : rata-rata nilai uji homogenitas sampel 1

$\bar{x}_2$  : rata-rata nilai uji homogenitas sampel 2

$S_1^2$  : varians sampel 1

$S_2^2$  : varians sampel 2

$n_1$  : jumlah anggota sampel 1

$n_2$  : jumlah anggota sampel 2

$S_g$  : standar deviasi gabungan

Sampel dikatakan homogen jika  $t_{hitung}$  terletak diantara-tabel dan  $t_{tabel}$  ( $t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$ ) dimana  $t_{tabel}$  didapat dari daftar distribusi t dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2$  dimana  $\alpha = 0,05$  dan kedua sampel dikatakan homogen.

## Uji Hipotesis

Rumus uji t di atas juga digunakan untuk perbandingan antara nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat perubahan prestasi belajar setelah penggunaan permainan *Thematic Dominoes* sebagai teknik pembelajaran kosakata. Uji t yang digunakan adalah uji t pihak kanan. Adapun tahapan yang digunakan untuk uji t pihak kanan ini adalah sebagai berikut :

- Menyiapkan tabel perhitungan untuk mencari  $\Sigma x$  (jumlah selisih ) antara nilai *pretest* dan *posttest* dan  $\Sigma x^2$  (jumlah kuadrat selisih nilai *pretest* dan *posttest*).
- Menghitung varians ( $S^2$ )

$$S_1^2 = \frac{n_1 \Sigma x_1^2 - (\Sigma x_1)^2}{n_1(n_1-1)} \quad \text{dan} \quad S_2^2 = \frac{n_2 \Sigma x_2^2 - (\Sigma x_2)^2}{n_2(n_2-1)}$$

- Menghitung standar deviasi gabungan ( $S_g$ )

$$S_g^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

- Selanjutnya menggunakan rumus uji t pihak kanan

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S_g \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

- Kemudian mencari dk,  $dk=n_1+n_2-2$  dengan  $\alpha=0,05$   
Kriteria pengujian diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan  $dk=n_1+n_2-2$  dan  $\alpha=0,05$  (Sudjana, 2005).

Keterangan :

t : simbol statistik untuk menguji hipotesis

$S_g$  : standar deviasi gabungan

$\Sigma x_1$  : jumlah selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*

$\Sigma x^2$  : jumlah kuadrat selisih nilai *pretest* dan *posttest*

$\bar{x}_1$  : rata-rata nilai selisih nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen

$\bar{x}_2$  : rata-rata nilai selisih nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol

$S_1^2$  : varians skor hasil belajar kelas eksperimen

$S_2^2$  : varians skor hasil belajar kelas kontrol

Oleh karena itu, uji hipotesis akan ditentukan berdasarkan hasil dari pengolahan data statistik. perhitungan statistik uji t bahwa nilai  $t_{hitung} = 8,04$  kemudian nilai  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  untuk  $dk = n_1 + n_2 - 2$  maka  $20 + 20 - 2 = 38$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ , maka diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $8,04 > 1,68$ . Hal tersebut menunjukkan bahwa: “permainan *Thematic Dominoes* dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang kelas XI SMA Negeri 9 Pekanbaru”. Artinya, ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan menggunakan permainan *Thematic Dominoes* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan siswa yang diajar menggunakan metode konvensional.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menjelaskan materi pembelajaran buku *Nihongo Yasashii 2* bab 4 dengan menggunakan teknik permainan *Thematic Dominoes* sebanyak 2 kali perlakuan pada kelas eksperimen sedangkan kelas kontrol diajari oleh guru tanpa menggunakan teknik permainan *Thematic Dominoes*. Kemudian guru tersebut turut berperan sebagai pengamat selama proses perlakuan berlangsung. Setelah selesai, peneliti melakukan pengambilan data akhir pada pertemuan berikutnya dengan memberikan soal *post-test* untuk mengetahui perbedaan hasil penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Setelah memberikan perlakuan terhadap pembelajaran kosakata siswa kelas XI SMA Negeri 9 Pekanbaru sebanyak dua kali, pengajar memberikan soal kepada siswa. Soal yang diberikan dijadikan sebagai data *posttest* atau data setelah diberikan perlakuan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil tes siswa kelas eksperimen pada *posttest* ini akan dibandingkan dengan hasil tes siswa kelas kontrol. Kemudian akan diketahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua sampel tersebut dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Penggunaan teknik permainan *Thematic Dominoes* terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang cukup baik dilihat dari nilai *posttest* siswa bahwa adanya peningkatan terhadap kelas eksperimen yang menggunakan teknik permainan *Thematic Dominoes* dengan jumlah nilai 1648 dengan rata-rata 82,4, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai 1192 dengan rata-rata 59,6.

Dari hasil perhitungan uji t diketahui bahwa nilai  $t_{hitung} = 8,04$ . kemudian  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  untuk  $dk = n_1 + n_2 - 2$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Kriteria pengujian diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan  $dk = 20 + 20 - 2 = 38$ ,  $t_{hitung} = 8,04$ , sedangkan  $t_{tabel} = 1,68$ . Dari hasil pengujian hipotesis yang sudah dilakukan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $8,04 > 1,68$ ) sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terjadi perbedaan yang signifikan pada siswa setelah belajar dengan menggunakan teknik permainan *Thematic Dominoes* dan tanpa menggunakan teknik permainan *Thematic Dominoes* pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

## SIMPULAN

Setelah melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan teknik permainan *Thematic Dominoes* pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang (Eksperimen terhadap siswa kelas XI SMA Negeri 9 Pekanbaru) pada tanggal 24 Januari sampai 6

Februari 2017, setiap data yang diperoleh telah dianalisis sesuai dengan prosedur yang telah dijelaskan pada metodologi penelitian. Hasil penelitian ini dapat diambil kesimpulan yaitu, penerapan teknik permainan *Thematic Dominoes* pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang kelas XI SMA Negeri 9 Pekanbaru dinilai efektif. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *post-test* siswa kelas eksperimen yang mengalami peningkatan dari nilai rata-rata *pre-test* karena menggunakan teknik permainan *Thematic Dominoes* sedangkan kelas kontrol tanpa menggunakan teknik permainan *Thematic Dominoes*. Peningkatan terhadap kelas eksperimen yang menggunakan teknik permainan *Thematic Dominoes* dengan jumlah nilai *pre-test* 908 dengan rata-rata 45,4 meningkat dengan jumlah nilai *post-test* 1648 dengan rata-rata 82,4, sedangkan kelas kontrol memperoleh jumlah nilai *pre-test* 886 dengan rata-rata 44,3 terjadi peningkatan yang tidak begitu berarti dengan jumlah nilai *post-test* 1192 dengan rata-rata 59,6.

Pengaruh teknik permainan *Thematic Dominoes* terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang terbukti signifikan setelah diuji dengan rumus *t-test* secara manual. Setelah diuji *t-test* didapati hasil  $t_{hitung}$  yang lebih besar dari  $t_{tabel}$ , yaitu  $8,04 > 1,68$ . Maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan terhadap siswa setelah belajar dengan menggunakan teknik permainan *Thematic Dominoes* dan tanpa menggunakan teknik permainan *Thematic Dominoes* pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

## REKOMENDASI

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang sudah dikemukakan di atas, maka ada beberapa saran atau rekomendasi yang akan diberikan yaitu:

1. Permainan *Thematic Dominoes* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dan variasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang karena mengandung hal yang menyenangkan sehingga siswa dapat dengan mudah mengingat kosakata.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan penelitian selanjutnya jika masih terdapat kekurangan atau muncul masalah baru. Karena kosakata yang diajarkan dalam penelitian ini hanya terbatas pada Bab 4 pada buku *Nihongo Yasashii 2*. Peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan kosakata yang lebih bervariasi lagi sehingga kosakata yang dikuasai akan lebih banyak lagi.
3. Saran untuk peneliti selanjutnya, jika menggunakan permainan ini dalam pengajaran hendaknya dipersiapkan sebaik mungkin baik materi yang akan di ajarkan maupun kondisi kelas yang efektif, sehingga suasana kelas dapat terkontrol dengan baik.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aldino Saputra. 2013. *Thematic Dominoes As Media In Enriching Student Vocabulary for Student Junior High School Student Grade Seven*. Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. STKIP PGRI Sumatra Barat.
- Cuk Yuana. 2012. *Nihongo Yasashii 2*. Yudistira. Surabaya.
- Henry Guntur Tarigan. 1984. *Pengajaran Kosakata*. Angkasa. Bandung.
- Isriani Hardini & P. D. 2012. *Strategi Pembelajaran Terpadu. Familia*. Yogyakarta.
- Sudjianto & Ahmad Dahidi. 2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Kesaint Blanc. Jakarta.