

EFEKTIVITAS PERMAINAN TABOO DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

Studi Eksperimen terhadap Mahasiswa Tingkat I Program Studi Pendidikan
bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2023-2024

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Pendidikan Bahasa
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



UMY
UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
YOGYAKARTA

Unggul & Islami

Oleh
Achmad Syarief Hidayatullah
20200830010

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
2024

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul Efektivitas Permainan Taboo Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang sepenuhnya merupakan karya saya sendiri. Tidak ada satu hal pun di dalamnya yang merupakan hasil dari plagiarisme dari karya milik orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung sanksi jika ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim dari pihak lain terhadap karya saya.

Yogyakarta, Juli 2024

Pembuat Pernyataan



Achmad Syarief Hidayatullah

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan selesainya skripsi ini, peneliti menyampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan tanpa keragu-raguan dalam pembuatannya. Tanpa bantuan, doa, serta dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik dan lancar. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Gunawan Budiyanto, M.P., ASEAN., Eng. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Eko Purwanti, S.Pd., M.Hum., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
3. Rosi Rosiah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
4. Wistri Meisa, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang tanpa hentinya memberikan dorongan, dukungan, dan bantuan baik secara waktu, fisik, maupun psikis sedari awal pembuatan skripsi hingga skripsi ini selesai.
5. Drs. Muhamad Kusnendar, M.Pd. selaku *expert judgement* yang telah memvalidasi soal dan angket yang digunakan pada skripsi ini.
6. Seluruh dosen dan *staff* karyawan Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang turut andil dalam proses pembelajaran sedari awal hingga saat ini ketika skripsi telah selesai diketik oleh peneliti.

7. Keluarga tercinta, Bapak Koekoeh Tedjo S, Ibu Ety Yuliati, dan keluarga besar peneliti yang selalu mendoakan, memberikan semangat, memberi dukungan, dan menjadi teman berdebat peneliti.
8. Teman-teman peneliti baik sebagai teman bersaing dalam skripsi, penolong skripsi, dan teman mabar, yakni Hansel Mahesa, M Farhan Fadillah, Doni Hidayat, Rhestra A, dan Nanda Taufiq dan yang tidak bisa peneliti sebutkan satu demi satu.
9. Kakak Tingkat yang telah memberikan bantuannya ketika peneliti mulai menulis skripsi hingga peneliti mengalami buntu dalam mencari ide, Bang Darry Fauzan, Mba Iffah, dan mas Andi Aliyun atau yang biasa dikenal dengan panggilan “Om Andi”.
10. Mahasiswa Angkatan 2023 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
11. Seluruh pihak yang telah membantu dalam pengerjaan skripsi ini, akan tetapi tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Saya bersyukur kepada Allah SWT atas rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarganya, sahabatnya, dan semua orang yang mengikutinya.

Salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta adalah menyusun skripsi dengan judul "Efektivitas Teknik Permainan Taboo dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Angkatan 2023."

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa ada banyak kesalahan dalam penulisan skripsi ini. Akibatnya, peneliti berharap kritik dan saran dari pembaca untuk membantu mereka memperbaiki skripsi ini. Peneliti berharap skripsi ini bermanfaat dan mengajarkan pembaca.

Yogyakarta, Juli 2024



Achmad Syarif Hidayatullah

Daftar Isi

KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
NASKAH PUBLIKASI	viii
Daftar Tabel.....	xxii
Daftar Rumus	xxiii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
F. Sistematika Penulisan.....	8
BAB II.....	10
KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Kosakata Bahasa Jepang	10
1. Pengertian	10
B. Teknik Permainan	13
1. Definisi Permainan	13

2.	Fungsi teknik permainan pembelajaran	15
C.	Teknik Permainan Taboo.....	17
1.	Pengertian Permainan Taboo	17
2.	Karakteristik Permainan <i>Taboo</i>	18
3.	Langkah-langkah Permainan <i>Taboo</i>	19
D.	Penelitian Terdahulu.....	21
BAB III		25
METODE PENELITIAN		25
A.	Metode Penelitian	25
B.	Hipotesis	26
C.	Subjek Penelitian	27
D.	Teknik Pengumpulan Data	29
E.	Instrumen Penelitian.....	31
F.	Teknik Analisis Data	41
BAB IV		45
ANALISIS DATA.....		45
A.	Analisis Data Tes.....	45
1.	Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> Kelompok Eksperimen	47
2.	Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> Kelompok Kontrol.....	49
3.	Uji Normalitas.....	51

4. Uji Perbedaan Dua Rata-rata (Independent Sample T-tes).....	52
B. Analisis Data Non-Test (<i>Kuesioner</i>).....	54
1. Pengalaman Mahasiswa Terkait Teknik Permainan <i>Taboo</i>	56
C. Hasil Penelitian.....	76
BAB V.....	77
PENUTUP.....	77
A. Simpulan.....	77
B. Saran.....	79
Daftar Pustaka.....	80
LAMPIRAN.....	82

Daftar Tabel

Tabel 4 1 Desain Rencana Penelitian Kelompok Eksperimen	45
Tabel 4 2 Desain Rencana Penelitian Kelas Kontrol.....	47
Tabel 4 3 Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen	48
Tabel 4 4 Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Kontrol	49
Tabel 4 5 Skala Penilaian.....	50
Tabel 4 6 Hasil Uji Normalitas	51
Tabel 4 7 Hasil Uji Levene's Test.....	52
Tabel 4 8 Hasil Uji T-test	53

Daftar Rumus

Rumus 3. 1 Uji Normalitas	41
Rumus 3. 2 Uji T-tes	43

Daftar Gambar

Gambar 4. 1 Pengalaman Belajar.....	56
Gambar 4. 2 Kesan Pertama Penggunaan Teknik Permainan Taboo.....	57
Gambar 4. 3 Hal menarik dari teknik permainan taboo	58
Gambar 4. 4 Pemahaman Materi	59
Gambar 4. 5 Lama menggunakan media permainan taboo	60
Gambar 4. 6 Motivasi untuk belajar	61
Gambar 4. 7 Nilai tes	62
Gambar 4. 8 Motivasi belajar setelah menggunakan media	63
Gambar 4. 9 Dapat mengerjakan tugas tepat waktu	64
Gambar 4. 10 Kelebihan dan Kekurangan	65
Gambar 4. 11 Pendapat tentang efektivitas media permainan taboo.....	66
Gambar 4. 12 Materi pada media permainan taboo	67
Gambar 4. 13 Efektivitas media permainan taboo.....	68
Gambar 4. 14 Efektif dan praktis saat menyelesaikan tugas	69
Gambar 4. 15 Efektivitas media permainan taboo.....	70
Gambar 4. 16 Pembelajaran kosakata menggunakan	71
Gambar 4. 17 Keingintahuan	72
Gambar 4. 18 Ketertarikan pada media permainan taboo	73
Gambar 4. 19 ketertarikan.....	74
Gambar 4. 20 Pendapat Mahasiswa Terkait Permainan Taboo	75