

## **SUGOROKU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KOSAKATA BAHASA JEPANG**

Meira Anggia Putri<sup>1</sup>, Damai Yani<sup>2</sup>

Universitas Negeri Padang

([meira.anggi@gmail.com](mailto:meira.anggi@gmail.com); [damaiyani84@gmail.com](mailto:damaiyani84@gmail.com))

### **Abstrak**

Dalam mempelajari bahasa asing, perbendaharaan kata yang mumpuni adalah hal penting yang seharusnya dimiliki guna menunjang empat kemampuan berbahasa (kemampuan menyimak, membaca, berbicara dan menulis). Karenanya, dalam mempelajari bahasa Jepang sebagai bahasa asing, pembelajar harus memiliki perbendaharaan kata yang cukup baik untuk menunjang kemampuannya dalam berbahasa Jepang. Banyak cara yang dapat digunakan oleh pengajar maupun pembelajar untuk membantu dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, di antaranya yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran. Salah satu media yang dapat diaplikasikan pada pembelajaran kosakata adalah media permainan *Sugoroku*. *Sugoroku* adalah permainan papan Jepang yang menggunakan dadu dan pion, permainan ini bisa dimainkan dua orang atau lebih. Cara bermain *Sugoroku* adalah dengan melempar dadu, kemudian pion dijalankan berdasarkan berapa mata dadu yang muncul. Media *Sugoroku* ini telah diujicobakan dan diperkenalkan pada siswa SMKN2 Padang pada kegiatan pengabdian. Berdasarkan hal tersebut, tujuan dari artikel ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan *sugoroku* untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang, dan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media *Sugoroku* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif.

**Kata kunci:** *Sugoroku, media pembelajaran, kosakata bahasa Jepang*

### **A. PENDAHULUAN**

Bahasa merupakan alat yang digunakan untuk berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Untuk berkomunikasi antar bangsa diperlukan penguasaan bahasa asing. Salah satu bahasa asing yang memiliki jumlah pembelajar yang cukup banyak di Indonesia adalah bahasa Jepang. Pada tahun 2019 salah satu pihak Jepang yang mengurus masalah pendidikan bahasa Jepang di dunia, yaitu *Nihon Kokusai Koryu Kikin (The Japan Foundation)* merilis hasil survey mengenai jumlah pembelajar bahasa Jepang sebagai bahasa asing pada tahun 2018, hasilnya menyatakan bahwa Indonesia masih menempati urutan ke dua dengan jumlah pembelajar terbanyak setelah Tiongkok, yaitu sebanyak 706.603 pembelajar.

Di Sumatera Barat sendiri terdapat puluhan sekolah tingkat menengah, baik SMA/SMK/MA yang memasukkan pelajaran bahasa Jepang sebagai salah satu bidang studi bahasa asing yang dipelajari di sekolah. Di Sekolah Tingkat Menengah tersebut,

pembelajaran bahasa Jepang difokuskan kepada huruf, tata bahasa dan kosakata bahasa Jepang yang terintegrasi dalam tiap materi pembelajarannya. Dalam pembelajaran bahasa Jepang, kosakata bahasa Jepang memegang peranan terpenting sebagai dasar kemampuan bahasa Jepang. Asano Yuriko dalam Sudjianto (2009:97) mengatakan bahwa tujuan akhir dalam pembelajaran bahasa Jepang adalah untuk dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan kosakata yang memadai. Oleh sebab itu, tanpa perbendaharaan kata yang mencukupi, pembelajar akan kesulitan untuk membaca, mendengar, menulis dan juga berkomunikasi dalam bahasa Jepang.

Menurut Putri (2017) dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, minat dan motivasi merupakan faktor yang dapat menunjang keberhasilan mereka untuk menguasai kosakata. Namun, banyak faktor yang dapat menurunkan motivasi pembelajar dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang, bisa dari kosakata bahasa Jepang itu sendiri, faktor dari diri pembelajar atau justru berasal dari faktor eksternal, seperti teknik pembelajaran dan media yang kurang memotivasi pembelajar untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang. Oleh sebab itu, kreatifitas dan inovasi pengajar sangat dibutuhkan dalam mencari cara yang efektif agar pembelajar memiliki minat yang tinggi untuk mempelajari *Kosakata*. Di antaranya adalah dengan membuat situasi kelas yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi pembelajar untuk aktif. Sesuai dengan Peraturan Pemerintah RI NO 19/2005, Pasal 19 bahwa:

“Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik”

Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat pembelajar tenggelam dalam kesenangan pembelajaran, sehingga akan menciptakan pembelajar mempelajari sesuatu tanpa rasa beban, sehingga pembelajar dapat memusatkan perhatian dan menjadikan pembelajaran adalah hal yang menyenangkan. Graves dalam Diamond dan Gutlohn (2006) menyatakan bahwa apabila pengajar mampu membuat pembelajar memiliki minat dan ketertarikan dengan permainan kosakata dan bahasa, maka pengajar telah setengah jalan untuk mencapai tujuan dalam menciptakan pembelajar yang melek kosakata, sehingga akan membuat pembelajar tersebut memiliki minat seumur hidup terhadap kosakata. Sejalan dengan itu Shaptohvili

(2006: 37) mengatakan bahwa cara yang penting serta menyenangkan dalam melatih kosakata pembelajar adalah dengan permainan.

Ada banyak cara yang interaktif dan menyenangkan untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang, salah satunya adalah dengan menggunakan media permainan. Ada banyak media permainan interaktif yang dapat digunakan dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang. Salah satunya dengan mengimplementasikan media permainan yang terkait dengan budaya Jepang. Dilansir dari situs [sukasuki.org](http://sukasuki.org) berdasarkan survey yang diberikan kepada pembelajar bahasa Jepang di Indonesia, diketahui bahwa sebagian besar alasan mereka dalam mempelajari bahasa Jepang, diawali karena minat mereka terhadap budaya populer Jepang, seperti anime, jpop, komik, permainan, dll. Salah satu kebudayaan Jepang yang dapat diterapkan pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang adalah *sugoroku* (permainan papan Jepang). *Sugoroku* adalah permainan papan Jepang yang menggunakan dadu dan pion, permainan ini bisa dimainkan dua orang atau lebih. Cara bermain *Sugoroku* adalah dengan melempar dadu, kemudian pion dijalankan berdasarkan berapa mata dadu yang muncul. Permainan *sugoroku* ini dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Dengan permainan *sugoroku* siswa dapat bermain sambil belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang, juga memudahkan siswa dalam menghafal kosakata bahasa Jepang, sehingga dapat memperkaya kosakata bahasa Jepang mereka. Sesuai dengan pendapat Muthia (2011:1) yang menyatakan bahwa pembelajaran bahasa sebaiknya dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, dengan begitu pembelajar akan lebih kreatif dan bereksplorasi dalam keterampilannya yang baru. Selanjutnya karena anak-anak naluri alamiahnya adalah bermain, maka pembelajaran kosakata akan efektif dengan mengaplikasikan permainan.



Gambar 1. Sugoroku

Berdasarkan penelitian Nandini (2013) terkait aplikasi permainan *sugoroku* dalam mengingat kosakata, didapatkan hasil bahwa menurut pendapat pembelajar mempelajari kosakata bahasa Jepang tidak mudah, tapi setelah permainan *sugoroku* diaplikasikan, mayoritas responden memberikan pendapat bahwa dengan permainan *sugoroku* pembendaharaan kosakata mereka meningkat dan begitu juga motivasi belajar mereka. Selanjutnya penelitian Fauzi, Widiati dan Rahayu (2017) diketahui bahwa dengan menggunakan *sugoroku* dapat meningkatkan hasil pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, diketahui bahwa *sugoroku* dapat membantu siswa untuk meningkatkan motivasi, minat, mereka dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang. Apabila minat dan motivasi mereka meningkat dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang, tentunya mempelajari kosakata bahasa Jepang menjadi menyenangkan dan dapat meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa Jepang siswa.

Permainan *sugoroku* ini telah diperkenalkan dan diujicobakan pada responden yang merupakan siswa SMKN 2 Padang, sebanyak 15 orang. Berdasarkan angket yang disebar pada responden sebelum pelaksanaan kegiatan demonstrasi permainan *sogoroku*, diketahui bahwa seluruh responden belum mengetahui mengenai permainan *sugoroku* ini. Oleh sebab itu, artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana tata cara permainan *sugoroku* dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang, untuk mengetahui perkembangan pemahaman siswa terkait kosakata bahasa Jepang yang menjadi materi uji coba, dan untuk mengetahui respon siswa terhadap media permainan *sugoroku* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

## **B. METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif-kuantitatif dengan metode deskriptif. Menurut A.R Syamsuddin dan Damaianti (2015) pendekatan kualitatif adalah pendekatan untuk memahami suatu fenomena sosial dan perspektif individu yang diteliti. Sedangkan pendekatan kuantitatif menurut Arikunto (2010:27) merupakan penelitian yang menggunakan angka, dimulai dari pengumpulan data, kemudian penafsiran data, dan terakhir ditampilkan hasilnya. Kemudian metode deskriptif menurut Arikunto (2010:3) adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian. Artikel ini mendeskripsikan data bagaimana penggunaan media *sugoroku* untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang, bagaimana kemampuan responden sebelum dan setelah dilakukannya ujicoba *sugoroku*, dan bagaimana tanggapan responden terhadap media ini. Untuk mengetahui kemampuan responden digunakan instrument tes, berupa *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya

untuk mengetahui pendapat dari responden mengenai media *sugoroku* digunakan metode observasi dan angket. Pada instrument angket diberikan beberapa pertanyaan terkait tanggapan responden terhadap instrument tersebut. Bentuk pertanyaan pada angket adalah *open-ended question*.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Seperti yang telah disebutkan pada pendahuluan bahwa *Sugoroku* adalah permainan papan Jepang yang menggunakan dadu dan pion, permainan ini bisa dimainkan dua orang atau lebih. Cara bermain *Sugoroku* adalah dengan melempar dadu, kemudian pion dijalankan berdasarkan berapa mata dadu yang muncul. *Sugoroku* ini dapat diaplikasikan untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang.

Tahapan penggunaan *Sugoroku* pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang adalah sebagai berikut:

1. *Board* *sugoroku* disesuaikan dengan kosakata yang dipelajari.
2. Satu *board* dapat dimainkan oleh 2 hingga 4 orang
3. Pemain menjalankan bidak berdasarkan mata dadu yang muncul.
4. Pemain harus menyebutkan bahasa Jepang dari gambar dimana tempat bidak berhenti.
5. Apabila pemain tidak bisa menyebutkan bahasa Jepang dari gambar tersebut, maka pemain harus Kembali ke posisi sebelumnya. Bisa juga divariasikan dengan mendapatkan hukuman.
6. Apabila pemain telah sampai di kotak *finish* maka pemain telah menyelesaikan permainannya tersebut.

Dari tahapan permainan tersebut di atas, diketahui bahwa pemain yang tidak mengetahui bahasa Jepang dari salah satu gambar akan kembali lagi ke posisi sebelumnya, dengan begini akan terjadi proses pengulangan yang nantinya akan membantu siswa untuk mengingat kata-kata yang tidak mereka ketahui tersebut.

Permainan *Sugoroku* ini telah diujicobakan pada siswa di SMKN 2 Padang. Berikut akan dipaparkan mengenai kegiatan ujicoba permainan *sugoroku* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Sebelum dilakukan kegiatan ujicoba, responden diminta untuk menjawab soal *pre-test* untuk melihat bagaimana kemampuan responden terhadap kosakata yang akan diberikan pada ujicoba permainan *sugoroku*. Kosakata yang diberikan adalah kosakata yang telah dipelajari oleh Responden. Kegiatan pelaksanaan *pre-test* kosakata bahasa Jepang dapat dilihat pada gambar di bawah berikut.



Gambar 2. *Pre-test*

Setelah dilakukan *pre-test* kemudian dijelaskan kepada siswa mengenai *sugoroku*, dan bagaimana tahapan permainannya.



Gambar 3. Penjelasan mengenai *sugoroku*

Setelah memberikan penjelasan mengenai tata cara permainan *sugoroku* untuk mempelajari kosakata, selanjutnya diadakan ujicoba permainan *sugoroku* tersebut. Kegiatan ujicoba *sugoroku* ini merupakan kegiatan terbimbing.



Gambar 4. Ujicoba permainan *sugoroku*

Setelah kegiatan ujicoba kemudian dilakukan *post-test* untuk mengetahui perkembangan pemahaman responden.



Gambar 5. *Post-test*

Dari kegiatan ujicoba ini diketahui bahwa terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap kosakata bahasa Jepang. Hasil dari pretest dan Post-test dapat dilihat pada tabel di bawah berikut:

Tabel 1. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

No	Keterangan	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	Nilai Max	31,4	98,5
2	Nilai Min	0	52,5
3	Modus	22	82,8
4	Median	18,55	73,55
5	Rata-Rata	16,6	72,39

Dari tabel di atas diketahui bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan terkait penguasaan kosakata bahasa Jepang yang diberikan dalam materi pelatihan. Dilihat dari rata-rata *pre-test* 16,6 dan *post-test* 72,39 terdapat kenaikan nilai sebanyak 55,7. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan *sugoroku* dinilai efektif apabila diaplikasikan pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Hal ini sesuai dengan hasil dari penelitian terdahulu, yaitu penelitian Fauzi, Widiati dan Rahayu (2017) yang menyimpulkan bahwa dengan menggunakan *sugoroku* dapat meningkatkan hasil pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Kemudian berdasarkan observasi pada responden diketahui bahwa sebagian besar responden terlihat tertarik dan bersemangat pada saat kegiatan ujicoba *sugoroku*, begitu pun dari angket yang telah diberikan kepada responden. Dari angket tersebut didapatkan hasil

sebagai berikut. Terkait item pertanyaan mengenai apakah siswa menyukai belajar bahasa Jepang dengan media *sugoroku* 93,3% responden menyatakan menyukai mempelajari kosakata bahasa Jepang dengan media *sugoroku* dan 6,7% menyatakan “lumayan”. Alasan mereka menyukai media ini beragam, 60% menyatakan alasan mereka menyukai *sugoroku* karena memudahkan mereka untuk mengingat dan menghafal kosakata bahasa Jepang, 20% menyatakan alasan karena dengan permainan ini mereka merasa pembelajaran jadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, 13,3% menyatakan pembelajaran jadi lebih santai dan memotivasi mereka, dan 6,6% tidak mengemukakan alasan.

Hasil angket tersebut di atas sesuai dengan pernyataan Shaptohvili (2006: 37) yang mengatakan bahwa cara yang penting serta menyenangkan dalam melatih kosakata pembelajar adalah dengan menggunakan permainan. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Nandini (2013) yang menyatakan bahwa terkait aplikasi permainan *sugoroku* dalam mengingat kosakata, didapatkan hasil bahwa menurut pendapat pembelajar mempelajari kosakata bahasa Jepang tidak mudah, tapi setelah permainan *sugoroku* diaplikasikan, mayoritas responden memberikan pendapat bahwa dengan permainan *sugoroku* pembendaharaan kosakata mereka meningkat dan begitu juga motivasi belajar mereka. Oleh sebab itu dapat dari hasil angket penelitian dan dari penelitian sebelumnya tersebut dapat dipahami bahwa dengan media permainan *sugoroku*, siswa menjadi termotivasi dan tertarik untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang. Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa dengan menggunakan media *sugoroku* dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang siswa.

#### **D. KESIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa permainan *sugoroku* dapat diaplikasikan pada pembelajaran kosakata dengan aturan dan tata cara yang mudah dan menyenangkan untuk dilakukan. Dari rata-rata *pretest* 16,6 dan *posttest* 72,39 diketahui terjadi peningkatan pemahaman siswa terkait kosakata bahasa Jepang, berdasarkan pre-test dan post-test tersebut diketahui bahwa permainan *sugoroku* efektif apabila diaplikasikan pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Kemudian berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa, dapat dipahami bahwa dengan media permainan *sugoroku*, siswa menjadi termotivasi dan tertarik untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang. Hal-hal tersebut dapat kita ketahui bahwa permainan *sugoroku* dapat memberikan kontribusi yang positif apabila diaplikasikan pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

## REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Diamond, L dan Guthlohn, L. 2006. Teaching Vocabulary. <http://www.readingrockets.org/article/9943/>. Diakses pada September 2017.
- Muthia, Renny. (2011). Efektifitas Teknik Permainan TIC-TAC-TOE dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis, skripsi Sarjana Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Nandini, M. (2013). *Efektivitas Permainan Sugoroku Dalam Mengingat Kosakata* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Putri, M. A. (2017). Permainan Pictionary Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang (Goi). *Inovasi Pembelajaran Bahasa Dan Budaya Jepang*, 65.
- Shaptoshvili, S. (2002). Vocabulary Practice Game. *English Teaching Forum*, Vol. 40, No. 2, 34- 37.
- Fauzi, I. R., Widiati, S. W., & Rahayu, N. *Keefektifan Permainan Sugoroku (Ular Tangga) dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Smk Kansai Pekanbaru)* (Doctoral dissertation, Riau University).
- A.R Syamsuddin dan Damaianti (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.