

## Efektivitas *Furuutsu Basuketto* Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang: Sebuah Studi Di SMA Katolik Karitas Tomohon

Ellisa Bawukes<sup>1</sup>, Sandra Rakian<sup>2</sup>, Mochamad Arif Komarudin<sup>3\*</sup>

<sup>123)</sup> Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa & Seni, Universitas Negeri Manado, Indonesia.

<sup>\*)</sup> Korespondensi: [ariefkomarudin@unima.ac.id](mailto:ariefkomarudin@unima.ac.id)

### Sejarah Artikel:

Dimasukkan: 10 Mei 2025

Derivisi: 27 Mei 2025

Diterima: 12 Agustus 2025

### KATA KUNCI

Efektivitas,  
Permainan Edukasi,  
Furuutsu Basuketto,  
Kosakata Bahasa Jepang.

### ABSTRAK

Permainan edukasi Furuutsu Basuketto merupakan sebuah solusi inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara langsung, sehingga membantu mereka mengingat materi lebih lama dibandingkan pembelajaran konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari permainan edukasi Furuutsu Basuketto dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang peserta didik setelah menggunakan permainan tersebut dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian pre-eksperimental. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI D di SMA Katolik Karitas Tomohon tahun ajaran 2024/2025. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes. Teknik pengumpulan data menggunakan pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan aplikasi IBM SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata (mean paired differences) antara pretest dan posttest adalah 45,345. Nilai  $t$  adalah 13,593 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 19. Nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) adalah 0,000. Karena nilai signifikansi pada hasil uji paired t-test adalah 0,000 (lebih kecil dari 0,050), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Dengan demikian,  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Maka, hasil tersebut membuktikan bahwa permainan edukasi Furuutsu Basuketto efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang.

### KEYWORDS

Effectiveness,  
Educational Games,  
Furuutsu Basuketto,  
Japanese Vocabulary.

### ABSTRACT

The *Furuutsu Basuketto* educational game is an innovative solution to create engaging and enjoyable learning experiences by involving students directly in the learning process, thereby helping them retain material longer compared to conventional teaching methods. This study aims to determine the effectiveness of the *Furuutsu Basuketto* educational game in improving students' Japanese vocabulary mastery after incorporating the game into vocabulary learning. The study employed a quantitative method with a pre-experimental research design. The sample consisted of students from class XI D at SMA Katolik Karitas Tomohon in the 2024/2025 academic year. The research instrument used was a test. Data collection was conducted through pretests and posttests and analyzed using IBM SPSS version 25. The results showed that the mean paired difference between the pretest and posttest scores was 45.345. The  $t$ -value was 13.593 with 19 degrees of freedom (df). The significance value (Sig. (2-tailed)) was 0.000. Since the significance value from the paired t-test was 0.000 (less than 0.050), it can be concluded that there is a significant difference between the pretest and posttest scores. Therefore, the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted and the null hypothesis ( $H_o$ ) is rejected. These results confirm that the *Furuutsu Basuketto* educational game is effective in enhancing students' Japanese vocabulary mastery.

## PENDAHULUAN

Bahasa Jepang merupakan bahasa asing yang memiliki banyak manfaat serta peminat untuk mempelajarinya. Suryadimulya (2007) mengemukakan bahwa dalam bahasa Jepang terdapat empat

keterampilan yang harus dikuasai, yaitu keterampilan membaca (読むぎのう), keterampilan menulis (書くぎのう), keterampilan mendengar (聞くぎのう), dan keterampilan berbicara (話すぎのう). Dengan menguasai bahasa Jepang, terdapat banyak manfaat yang dapat diperoleh, sehingga di beberapa negara, khususnya Indonesia, bahasa Jepang dijadikan sebagai salah satu mata pelajaran bahasa asing yang diterapkan di sekolah-sekolah, perguruan tinggi, bahkan di lembaga-lembaga pendidikan. Manfaat mempelajari bahasa Jepang sangat beragam, seperti dalam bidang pendidikan (misalnya untuk mendapatkan beasiswa dan melanjutkan studi di Jepang), bekerja di perusahaan Jepang, bidang pariwisata, perdagangan ekspor-impor, dan teknologi. Hal ini juga didukung oleh pernyataan Amiruddin (2015) yang menyatakan bahwa pesatnya kemajuan pengajaran bahasa Jepang di Indonesia sangat bermanfaat untuk perkembangan teknologi komunikasi serta mempererat relasi antara Jepang dan Indonesia dalam bidang ekonomi dan perdagangan. Oleh karena itu, keempat keterampilan bahasa Jepang tersebut sangat penting untuk dikuasai, terutama keterampilan berbicara (話すぎのう).

Untuk menguasai keterampilan berbicara, kosakata adalah unsur utama dan sangat penting dalam penggunaan bahasa Jepang. Kosakata memiliki peran fundamental dalam pembelajaran bahasa karena menjadi fondasi bagi pengembangan semua keterampilan berbahasa lainnya. Penguasaan kosakata yang kuat juga dapat menjadi jembatan menuju penggunaan bahasa yang lebih mahir dan membantu siswa mencapai kefasihan dengan lebih cepat (Bax, 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat Kasno (2014) yang menjelaskan bahwa jika seorang pelajar menguasai kosakata, hal itu akan memengaruhi cara berpikir dan keaktifan mereka dalam proses belajar bahasa. Maka dari itu, penguasaan kosakata dapat menentukan kualitas pelajar dalam berbahasa. Dari pemaparan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa dengan menguasai kosakata, seseorang dapat berbicara dalam bahasa yang sedang dipelajarinya. Oleh karena itu, pelajar harus mengingat kosakata dengan memori jangka panjang agar dapat menggunakannya dalam keterampilan berbicara. Namun, pada kenyataannya, pelajar bahasa Jepang cenderung menguasai kosakata dengan memori jangka pendek karena metode pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMA Katolik Karitas Tomohon, khususnya kelas XI D, metode pembelajaran bahasa Jepang yang digunakan masih menerapkan metode ceramah atau pembelajaran konvensional, di mana hanya guru yang aktif dalam proses pembelajaran sementara peserta didik cenderung pasif dan hanya mendengarkan materi. Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran memengaruhi motivasi belajar siswa, sehingga materi yang diterima cenderung hanya diingat dalam memori jangka pendek. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, metode pembelajaran berbasis permainan edukasi *Furuutsu Basuketto* merupakan salah satu pendekatan yang berfokus pada peserta didik guna meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang dengan cara yang menyenangkan dan berorientasi pada memori jangka panjang.

Berdasarkan kendala-kendala tersebut, peneliti bermaksud mencari solusi melalui penelitian tentang efektivitas penggunaan permainan edukasi *Furuutsu Basuketto* (フルウツ バスケット) dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, yang merupakan metode pembelajaran berbasis permainan. Permainan edukasi *Furuutsu Basuketto* adalah salah satu permainan dari Jepang yang dimainkan secara berkelompok dengan menggunakan nama-nama buah (Dhevi, 2020). Namun, permainan ini tidak terbatas pada nama buah saja, melainkan dapat disesuaikan dengan kategori kosakata lain yang relevan dengan materi pembelajaran. Teknik permainannya adalah kosakata ditulis menggunakan huruf *hiragana* dan *katakana* pada kartu bergambar, sesuai dengan jenis kosakata yang akan dipelajari dan digunakan oleh siswa untuk menghafalnya dalam bahasa Jepang. Peneliti menggunakan kartu bergambar karena media ini terbukti mampu meningkatkan daya ingat siswa dengan memori jangka panjang. Hal ini didukung oleh penelitian Wulandari (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan kartu bergambar dinilai sangat efektif dalam mengembangkan pemahaman dan kemampuan kosakata siswa.

Pengaturan dan cara bermain *Furuutsu Basuketto* yaitu: kursi diatur dalam posisi lingkaran menghadap ke arah dalam, dengan jumlah kursi dikurangi satu dari jumlah siswa. Satu siswa dipilih menjadi *Oni* (鬼/Setan) dan berdiri di tengah lingkaran. *Oni* akan berganti jika ada siswa yang tidak mendapatkan kursi. Kosakata yang akan digunakan ditentukan terlebih dahulu melalui kartu bergambar dan dibagikan kepada setiap siswa. Ketika *Oni* menyebutkan nama buah atau kosakata tertentu, siswa yang memegang kartu bergambar dengan kosakata yang disebutkan harus berdiri dan mencari kursi lain. Siswa tidak diperbolehkan duduk di kursi yang sama atau hanya berpindah ke kursi sebelah (harus berpindah dengan jarak). Jika *Oni* ingin memindahkan semua siswa, maka ia menyebutkan kata

"*Furuutsu Basuketto*," dan seluruh siswa harus berpindah tempat. Siswa yang tidak mendapatkan kursi akan menjadi *Oni* selanjutnya.

Permainan edukasi *Furuutsu Basuketto* menggunakan media kartu kosakata bergambar untuk membantu siswa mempelajari kosakata bahasa Jepang secara menyenangkan dan mengingat kosakata tersebut dalam jangka panjang. Hal ini sesuai dengan pendapat Yasbiati (2017) yang menyatakan bahwa salah satu cara efektif untuk menarik minat anak sekaligus memperkaya perbendaharaan kata adalah melalui media kartu kosakata bergambar. Penerapan permainan edukasi ini juga menciptakan pembelajaran yang bervariasi dan menarik, sehingga siswa tidak bosan dan tetap antusias dalam proses pembelajaran. Penelitian terdahulu yang relevan meliputi *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Menggunakan Media Pembelajaran MatchCard* karya Kapoh dan Putri (2023) serta *Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia* oleh Arsini dan Kristiantari (2022). Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada penggunaan media kartu kosakata bergambar. Namun, penelitian ini berbeda dari segi metode, populasi dan sampel, serta bentuk perlakuan (*treatment*) yang digunakan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif metode permainan edukasi *Furuutsu Basuketto* terhadap kemampuan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Penelitian ini juga mengevaluasi kemampuan siswa dalam menguasai perbendaharaan kata bahasa Jepang menggunakan memori jangka panjang, baik sebelum maupun setelah implementasi permainan tersebut. Secara teoritis, permainan ini berpotensi menawarkan metode pengajaran bahasa Jepang yang lebih menarik dengan mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pendidikan. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi akademisi sebagai referensi inovatif terkait pemanfaatan permainan edukatif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang, serta membuka peluang pengembangan metode pengajaran. Bagi peserta didik, permainan ini membuat proses menghafal kosakata lebih efektif dan menyenangkan. Bagi guru, permainan *Furuutsu Basuketto* dapat menjadi metode pengajaran baru dan solusi kreatif dalam memperkaya penguasaan kosakata bahasa Jepang. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan berharga bagi studi lanjutan, khususnya jika terdapat kekurangan dalam metode pengajaran saat ini.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan pre-eksperimental. Creswell (2023) mengemukakan bahwa pendekatan kuantitatif merupakan metode yang digunakan untuk menguji suatu teori melalui proses pengukuran terhadap berbagai variabel yang terlibat dalam penelitian. Adapun pendekatan pre-eksperimental adalah metode yang memberikan perlakuan (*treatment*) pada satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol. Desain yang digunakan adalah One Group Pretest and Posttest Design. Menurut Sugiyono (2022), *One Group Pretest and Posttest Design* merupakan desain penelitian yang menggunakan pretest yang dilakukan sebelum pemberian perlakuan (*treatment*), sehingga data dari perlakuan tersebut dapat diketahui secara lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum perlakuan diberikan.

### Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI D SMA Katolik Karitas Tomohon yang mendapatkan pelajaran bahasa Jepang, dengan jumlah total 32 siswa pada tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, sehingga diperoleh 20 siswa sebagai sampel penelitian. Pemilihan sampel dilakukan secara tidak acak, melainkan berdasarkan pertimbangan tertentu yang bersifat subjektif oleh peneliti. Dalam hal ini, peneliti memilih individu yang dianggap paling representatif untuk mengikuti perlakuan (*treatment*), yaitu siswa yang menunjukkan partisipasi aktif dalam pembelajaran dan memiliki tingkat kehadiran yang tinggi.

### Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes. Tes dilakukan dua kali, yaitu sebelum (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*), dengan menggunakan soal yang sama. Perbedaanannya terletak pada waktu pemberian: *pretest* dilakukan sebelum perlakuan, sedangkan *posttest* diberikan setelah perlakuan selesai dilaksanakan. Bentuk tes berupa pilihan ganda sebanyak 15 butir soal, yang mencakup berbagai kategori kosakata dalam bahasa Jepang, seperti nama-nama buah, tanggal, profesi, anggota keluarga, dan sifat-sifat karakter manusia. Pengolahan data dilakukan dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perubahan atau peningkatan penguasaan kosakata siswa setelah diterapkannya permainan edukatif *Furuutsu Basuketto*. Instrumen

tes yang digunakan terlebih dahulu telah melalui uji validitas menggunakan metode expert judgment, yaitu penilaian oleh para ahli yang kompeten di bidang pembelajaran bahasa. Data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan perangkat lunak statistik SPSS IBM versi 25 untuk keperluan pengujian hipotesis.

### Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan program statistik SPSS versi 25 untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* serta menguji hipotesis penelitian. Analisis data dimulai dengan uji normalitas, yang bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Dalam penelitian ini digunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, karena lebih cocok digunakan pada jumlah sampel kurang dari 50 (Razali & Wah, 2011).

Setelah diketahui distribusi data, dilakukan Uji *Paired Sample t-Test* untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*.

- Hipotesis alternatif ( $H_a$ ): Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan permainan edukatif *Furuutsu Basuketto* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
- Hipotesis nol ( $H_0$ ): Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, atau perlakuan tidak memberikan pengaruh terhadap penguasaan kosakata.

Penolakan  $H_0$  menunjukkan bahwa perlakuan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

### HASIL PENELITIAN

Setelah proses perlakuan (*treatment*) melalui metode permainan edukatif **Furuutsu Basuketto** diterapkan, dilakukan pengukuran terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*. Pengukuran ini bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran berbasis permainan. Data hasil tes tersebut disajikan dalam tabel berikut untuk memberikan gambaran perbandingan kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

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

Sampel (N)	Pretest (X)	Posttest (Y)
Siswa 1	40	80
Siswa 2	46,6	86,6
Siswa 3	73,3	100
Siswa 4	40	93,3
Siswa 5	26,6	86,6
Siswa 6	33,3	100
Siswa 7	33,3	80
Siswa 8	33,3	86,6
Siswa 9	46,6	100
Siswa 10	66,6	80
Siswa 11	26,6	73,3
Siswa 12	26,6	86,6
Siswa 13	40	80
Siswa 14	40	93,3
Siswa 15	40	93,3
Siswa 16	53,3	86,6
Siswa 17	46,6	73,3
Siswa 18	60	93,3
Siswa 19	26,6	100
Siswa 20	46,6	80
<b>Jumlah</b>	<b>845,9</b>	<b>1.752,8</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>42,30</b>	<b>87,64</b>

Berdasarkan hasil data pada tabel 1, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada nilai *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan atau metode pembelajaran yang diterapkan, dinyatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan daya ingat siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Dan

untuk mengetahui apakah data memiliki sebaran normal atau tidak, maka dilakukannya uji normalitas *Shapiro-Wilk* pada tabel 2 ini.

Tabel 2. Tests Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.172	20	.122	.910	n-1=19	.063
Posttest	.159	20	.198	.913	n-1=19	.073

Berdasarkan hasil pada tabel 2 di atas, ditunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig) untuk *pretest* adalah 0.063 sementara nilai signifikansi untuk *posttest* adalah 0.073. Kedua nilai signifikansi pada tabel hasil uji *Shapiro-wilk* untuk *pretest* dan *posttest* lebih besar dari >0.05. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi dinyatakan normal dan memenuhi syarat uji *paired t-test*. Untuk menguji hipotesis bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, maka dilakukanlah uji-t pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Hasil Uji-t

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Posttest – Pretest	45.345	14.918	3.336	52.327	38.363	13.593	19	.000

Dari hasil yang ada pada tabel tersebut, jumlah perbedaan rata-rata (Mean Paired Differences) antara *pretest* dan *posttest* adalah 45.345. Sedangkan nilai *t* adalah 13.593. Derajat kebebasan (*df*) adalah 19. Nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) adalah 0.000. Karena nilai signifikansi (Sig.) pada hasil uji *paired t-test* adalah 0.000, yang mana kurang dari 0.050. Berdasarkan hasil ini, maka dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif permainan edukatif *Furuutsu Basuketto* dalam membantu siswa kelas XI D SMA Katolik Karitas Tomohon tahun ajaran 2024/2025 mempelajari kosakata bahasa Jepang. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan adanya perbedaan yang nyata antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah permainan tersebut digunakan dalam proses pembelajaran. Dari uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk, diketahui bahwa data *pretest* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,063 dan *posttest* sebesar 0,073. Karena kedua nilai ini lebih besar dari 0,050, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Uji Shapiro–Wilk memang cocok digunakan untuk data dengan jumlah sampel di bawah 50, sehingga asumsi normalitas sudah terpenuhi dan analisis dapat dilanjutkan dengan uji *paired t-test*. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan adanya peningkatan yang cukup besar pada penguasaan kosakata siswa. Nilai rata-rata *pretest* adalah 42,30 dan meningkat menjadi 87,64 pada *posttest*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan *Furuutsu Basuketto* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang. Uji *paired samples t-test* menghasilkan nilai *t* sebesar 13,593 dengan derajat kebebasan (*df*) 19 dan nilai signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,050, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah pembelajaran menggunakan permainan *Furuutsu Basuketto*. Dengan demikian, hasil penelitian mendukung hipotesis bahwa permainan ini efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa.

Efektivitas ini dapat dijelaskan melalui karakter permainan yang bersifat interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar, serta lebih cepat dan mudah mengingat materi dengan memori jangka panjang. Kartu bergambar yang digunakan dalam permainan juga membantu memperkuat daya ingat siswa karena melibatkan memori visual. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Kapoh dan Putri (2023), yang menggunakan media *MatchCard* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang, serta penelitian oleh Arsini dan Kristiantari



(2022), yang menggunakan media kartu kata dan kartu gambar untuk kosakata bahasa Indonesia. Ketiganya memiliki kesamaan dalam penggunaan media pembelajaran berupa kartu bergambar yang terbukti dapat memperkuat ingatan siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik. Namun, penelitian ini juga memiliki perbedaan dari dua penelitian tersebut. Dari segi metode yang digunakan, penelitian ini menggunakan permainan *Furuutsu Basuketto* yang mengandalkan kerja sama kelompok dan aktivitas berpindah tempat, sedangkan penelitian Kapoh dan Putri menggunakan *MatchCard* yang memiliki aturan permainan berbeda. Interaksi fisik dalam *Furuutsu Basuketto* mungkin memberikan pengalaman belajar yang lebih seru dan dinamis. Kemudian, dari segi peserta penelitian, penelitian ini dilakukan di kelas XI D SMA Katolik Karitas Tomohon, sementara penelitian terdahulu melibatkan siswa dari sekolah dan tingkat kelas yang berbeda. Karakteristik siswa, suasana belajar, dan kurikulum yang berbeda bisa memengaruhi hasil pembelajaran. Sementara itu, aspek bahasa yang dipelajari juga berbeda; fokus penelitian ini adalah pada kosakata bahasa Jepang, sedangkan Arsini dan Kristiantari meneliti penguasaan kosakata bahasa Indonesia. Meskipun metode pembelajaran serupa, perbedaan tingkat kesulitan dan struktur bahasa dapat memengaruhi hasil yang diperoleh.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan edukatif *Furuutsu Basuketto* terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI D SMA Katolik Karitas Tomohon. Efektivitas ini terlihat dari adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* setelah metode ini diterapkan, dengan nilai signifikansi dari uji *paired t-test* sebesar 0,000 ( $p < 0,050$ ). Permainan ini menjadikan proses belajar lebih menyenangkan serta membantu siswa mengingat kosakata melalui memori jangka panjang. Pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi metode pengajaran yang bervariasi, menarik, efektif, dan menyenangkan dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Diucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam proses penyusunan tulisan ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

## KONFLIK KEPENTINGAN

Pada penelitian ini para peneliti menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan baik secara finansial atau non finansial.

## REFERENSI

- Amiruddin, S. (2015). Metode role play dan animasi untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang di SMA. *Faktor: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 2(1), 22–37.
- Asrini, K. (2022). Media kartu kata dan kartu gambar pada materi kosakata bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 173–184. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46323>
- Bux, S. (2022, June 24). Why is vocabulary important in language learning. *TextInspector*. <https://textinspector.com/vocabulary-in-language-learning/>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage Publications.
- Dhevi, A. (2020, June). *Permainan Jepang Furuugametsu Basuketto* [Video]. YouTube. [https://youtu.be/H\\_qyGAS5jd0?si=UhsEPMmGmiWmok6L](https://youtu.be/H_qyGAS5jd0?si=UhsEPMmGmiWmok6L)
- Kapoh, R. J., & Harahap, P. B. P. (2023). Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang menggunakan media pembelajaran matchcard. *Kiryoku*. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/kiryoku>
- Karimuddin, A. (2021). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Kasno. (2014). Kamus sebagai sumber rujukan dan pengajaran kosakata. *Pusat Bahasa*.
- Razali, N. M., & Wah, Y. B. (2011). Power comparisons of Shapiro-Wilk, Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors and Anderson-Darling tests. *Journal of Statistical Modeling and Analytics*, 2(1), 21–33.
- Sintia. (2022). Perbandingan tingkat konsistensi uji distribusi normalitas pada kasus tingkat pengangguran di Jawa. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Statistika* (pp. 322–328). Samarinda.
- Sugiyono. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Suryadimulya, A. (2007). *Kajian kosakata bandingan idiom bagian tubuh bahasa Indonesia dan bahasa Jepang* [Laporan Penelitian]. Universitas Padjajaran.
- Wulandari, E. M. (2025). The effectiveness of using flashcard on teaching English vocabulary. *Journal of English Education and Technology*, 5(4), 324–338.
- Yasbiati, Y., Pranata, O. H., & Fauziyah, F. (2017). Penggunaan media kartu kata bergambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Sunda anak usia dini pada kelompok B di TK PGRI Cibeureum. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 20–29.