

## PENDAPAT SISWA TENTANG PENGGUNAAN *LUDO WORD GAME (LWG)* DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

Aureal Wuwungan<sup>1</sup>, Sandra Rakian<sup>2</sup>, Indria Mawitjere<sup>3</sup>

*Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni,*

*Universitas Negeri Manado, Tondano, Indonesia*

*Email: [aurealwuwungan@gmail.com](mailto:aurealwuwungan@gmail.com)*

**Abstrak** : Memilih media dan metode yang tepat dalam proses pembelajaran adalah sebuah aspek penting untuk menunjang proses pembelajaran yang optimal. *Ludo Word Game (LWG)* adalah salah satu metode belajar berbasis permainan yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran, termasuk pembelajaran bahasa Jepang. Penelitian ini disusun untuk mendeskripsikan pendapat siswa tentang pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan *Ludo Word Game (LWG)*. Penelitian ini dilaksanakan selama semester ganjil tahun pelajaran 2022-2023 di SMA Negeri 1 Manado. 34 siswa dari kelas XI Bahasa di SMA Negeri 1 Manado adalah sumber data dalam penelitian ini. Peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan teknik *Focus Group Discussion (FGD)*. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif berdasarkan hasil FGD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Ludo Word Game (LWG)* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dapat membuat siswa tertarik dan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Metode tersebut juga bisa menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan bagi siswa. Karena metode ini adalah metode berbasis permainan, siswa juga diajarkan untuk membangun kerja sama dengan siswa lainnya, kekompakan dan motivasi siswa. Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa metode ini masih belum efektif untuk seluruh siswa, karena masih ada siswa yang merasa bahwa metode lain, seperti menonton film, lebih efektif. Namun, sebagian besar siswa berpendapat bahwa *Ludo Word Game (LWG)* dapat membantu mereka untuk mempelajari kosakata dengan lebih mudah.

**Kata Kunci** : *Ludo Word Game (LWG), Kosakata, Bahasa Jepang, Metode, Pembelajaran*

---

**Abstract** : Choosing the right media and methods in the learning process is an important aspect to support an optimal learning process. *Ludo Word Game (LWG)* is one of the game-based learning methods that can be used in the learning process, including Japanese language learning. This study was designed to describe students' opinions about learning Japanese vocabulary using *Ludo Word Game (LWG)*. This research was conducted during the first semester of the 2022-2023 academic year at SMA Negeri 1 Manado. 34 students from class XI Bahasa at SMA Negeri 1 Manado were the source of data in this study. The researcher collected data by using *Focus Group Discussion (FGD)* technique. The data obtained were then analyzed descriptively based on the FGD results. The results showed that the application of *Ludo Word Game (LWG)* in learning Japanese vocabulary can make students interested and become more active in the learning process. The method can also create a comfortable and fun learning atmosphere for students. Since this method is a game-based method, students are also taught to build cooperation with other students, cohesiveness and student motivation. The research findings also show that this method is still not effective for all students, as there are still students who feel that other methods, such as watching movies, are more effective. However, most students think that *Ludo Word Game (LWG)* can help them to learn vocabulary more easily.

**Keywords** : *Ludo Word Game (LWG), Vocabulary, Japanese Language, Method, Learning*

## PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat vital perannya bagi manusia (Wicaksono, 2016). Kalau bahasa yang kita ucapkan tidak diterima atau dimengerti oleh orang lain, maka komunikasi tersebut tidak akan berjalan dengan lancar. Sebaliknya, jika menguasai bahasa dengan baik, maka kita bisa menyampaikan dan menyuarakan pikiran juga pendapat kita tanpa takut salah ucap atau kalau apa yang kita sampaikan tidak akan dipahami dengan baik. Ada begitu banyak bahasa yang berbeda di dunia ini (Agustin, 2011). Di Indonesia saja, ada berbagai ragam bahasa. Walaupun demikian, bahasa yang wajib kita kuasai dengan baik, tentu saja bahasa Indonesia.

Selain bahasa Indonesia, di zaman yang sudah modern ini penguasaan bahasa asing juga dianggap sangatlah penting (Saragih, 2022). Banyak keuntungan yang bisa diambil bila kita bisa menguasai bahasa asing. Selain bisa menambah relasi dan meningkatkan rasa percaya diri, penguasaan bahasa asing juga bisa berdampak sangat baik untuk pengembangan karir di dunia kerja (Roinah, 2022). Jumlah bahasa yang begitu banyak seringkali menjadi permasalahan saat akan mulai mempelajari bahasa asing (Widodo & Winarti, 2019).

Salah satu bahasa asing yang cukup banyak diminati oleh orang Indonesia saat ini adalah bahasa Jepang (Munadzdofah, 2018; Rahma, 2019; Ramadhona, dkk., 2022). Banyak sekolah di Indonesia yang menjadikan mata pelajaran bahasa Jepang sebagai salah satu mata pelajaran pilihan di sekolah. Hal ini membuktikan kalau sekarang pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Jepang memang memiliki potensi untuk bisa mengembangkan kemampuan dan

kesempatan siswa untuk bisa menghadapi tantangan dan perubahan global.

Bahasa Jepang sebagai sebuah bahasa asing yang sangat menarik untuk dipelajari, datang dengan kesulitannya sendiri. Mawitjere (2002) menjelaskan, “bahasa Jepang sangat berbeda dengan bahasa Indonesia, misalnya dari segi huruf dan penulisan, pelafalan, serta struktur tata bahasa sangat jauh dari bahasa ibu pembelajar yaitu bahasa Indonesia.” Hal ini mengindikasikan bahwa mempelajari bahasa Jepang juga memiliki kesulitannya tersendiri (Noviana, 2017). Selain itu ada juga aspek dalam bahasa Jepang yang berpotensi menjadi kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang. Salah satu aspek penting namun agak sulit dipelajari dalam bahasa Jepang adalah kosakata (Sianipar & Rosnelly, 2020).

Dalam setiap pembelajaran bahasa, salah satu aspek yang paling penting untuk dipelajari adalah aspek kosakata. Soedjito seperti dikutip dalam Tarigan (2012) mengemukakan, “seluruh kata yang ada pada suatu bahasa adalah kosakata, kata-kata yang biasa digunakan dalam suatu bidang ilmu pengetahuan, banyaknya kata yang diketahui atau dikuasai oleh seseorang, juga kata-kata yang disusun layaknya kamus dan diikuti dengan penjelasan yang singkat serta praktis.” Dengan demikian, semakin kaya penguasaan kosakata seseorang, maka makin bagus dan terampil juga kemampuan berbahasanya (Febriani, dkk., 2022).

Pengetahuan dan penguasaan kosakata yang kurang dapat mengakibatkan berbagai kesulitan dalam proses belajar bahasa Jepang (Syifa, 2020), baik kesulitan saat berbicara, mendengar, menulis maupun membaca. Kurangnya penguasaan kosakata ini bisa saja disebabkan motivasi belajar siswa yang

masih kurang (Sutjiati & Rasiban, 2017) atau karena metode pengajaran yang kurang kreatif dan variatif (Kharismawati, dkk., 2021). Menurut Dewi (2019), makin besar motivasi yang kita miliki, maka keberhasilan dan kesuksesan seseorang juga akan semakin besar. Selain metode pembelajaran yang kurang variatif, “suasana kelas dan media belajar juga sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran,” (Tafonao, 2018).

Kesulitan dalam proses pembelajaran bukan hanya dialami oleh siswa. Guru atau pengajar juga mengalami kesulitannya tersendiri. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh guru adalah menciptakan suasana belajar yang terasa lebih menarik dan nyaman untuk para siswa (Yulianingsih, dkk., 2019). Pengajar pun harus memikirkan cara agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dan materi yang diberikan bisa tersampaikan dengan baik, sehingga bisa meningkatkan partisipasi juga keaktifan siswa di dalam kelas. Oleh karena itu guru harus bisa memilih media dan metode pembelajaran yang membangkitkan motivasi siswa dan bisa membantu siswa untuk belajar dengan optimal.

Permasalahan tentang kurangnya metode pembelajaran yang kreatif dari pengajar dapat berdampak pada banyak hal, di antaranya turunnya minat belajar dari para siswa. Hal ini bisa mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang efektif dikarenakan siswa tidak memperhatikan saat guru sedang menyampaikan materi di depan kelas. Syaikhudin (2013) berpendapat, “peserta didik yang kreatif saat aktifitas belajar tergantung dari seberapa kreatif guru untuk bisa mengolah materi pembelajaran yang standard, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif.” Maka dari itu, sebagai salah satu upaya untuk pembaharuan kegiatan belajar, guru harus bisa berkreasi untuk menciptakan

suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan bagi siswa. Dengan kata lain, guru tidak boleh memiliki pendapat atau pandangan yang negatif saat ingin menciptakan kondisi dan situasi belajar yang diinginkan (Monawati & Fauzi, 2018).

Solusi dari masalah di atas adalah dengan menggunakan metode dan media belajar yang menarik untuk siswa. Hal tersebut akan secara otomatis mempengaruhi suasana belajar yang ada di dalam kelas. Arsyad (1996) menjelaskan, “pemilihan metode untuk mengajar tentu akan berpengaruh pada jenis media belajar yang juga harus sesuai, adapun aspek-aspek lain yang perlu kita perhatikan saat akan memilih media, diantaranya yaitu jenis tugas, respon siswa yang diharapkan bisa menguasai materi setelah kegiatan belajar selesai dilaksanakan, tujuan pembelajaran yang bisa tercapai, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa.” Salah satu metode yang bisa digunakan oleh guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan adalah metode pembelajaran berbasis permainan.

*Ludo Word Game* (LWG) adalah salah satu media belajar berbasis permainan (Jihan, dkk., 2019) yang dapat digunakan supaya siswa tidak merasa bosan dengan proses pembelajaran yang hanya itu-itunya saja. LWG adalah salah satu media belajar yang merupakan gabungan dari permainan ludo dan monopoli, dan telah dimodifikasi menggunakan kartu kosakata yang ditampilkan dengan menarik (Dayalni, 2022). Media permainan ini bisa dengan mudah dipahami dan dapat membantu siswa untuk bisa lebih mudah dalam menghafal kosakata. Metode belajar yang seperti ini akan lebih meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran karena mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran. Metode ini juga bisa

memacu siswa supaya menjadi lebih banyak berpartisipasi dan menjadi aktif saat sedang dalam pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu telah dilakukan untuk menguji efektivitas *Ludo Word Game* dalam pembelajaran kosakata bahasa asing. Hapsari (2015) meneliti tentang efektivitas *Ludo Word Game* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang di SMK Karya Mandiri Ketanggungan Brebes. Beberapa tahun sebelumnya, telah disusun sebuah penelitian tentang efektivitas *Ludo Word Game* terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 4 Pucang (Hapsari, 2003). Meski demikian penelitian ini dilaksanakan pada kondisi yang berbeda di mana tempat pelaksanaan, sumber data yang diambil, tujuan penelitian, serta metode penelitian yang dipakai berbeda dengan penelitian sebelumnya. Kedua penelitian yang telah disebutkan sebelumnya menganalisis dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan penelitian ini disusun dengan pendekatan kualitatif.

Pada penelitian ini, tujuan dimodifikasinya permainan ludo adalah supaya bisa menambah perbendaharaan kosakata bahasa Jepang yang dimiliki siswa. Karena ini adalah gabungan dari permainan ludo dan monopoli, maka permainan *Ludo Word Game* juga memakai kartu-kartu seperti halnya pada monopoli. Kartu yang dipakai pada permainan *Ludo Word Game* ini merupakan kartu kosakata. Kartu tersebut digunakan oleh peserta untuk menyebutkan kata dalam bahasa Jepang atau bahasa Indonesia sesuai dengan yang sudah tertulis. Dengan demikian, penelitian ini disusun untuk mendeskripsikan pendapat siswa tentang pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan *Ludo Word Game (LWG)*.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2022-2023 di SMA Negeri 1 Manado. Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan dalam melaksanakan penelitian ini. Menurut Ramdhan (2021), “penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan suatu fenomena atau peristiwa yang terjadi secara alami, dengan menggunakan bahasa deskriptif dan interpretatif.” Musianto (2002) menambahkan, “penelitian ini tidak melibatkan pengukuran atau penghitungan statistik, tetapi lebih fokus pada mengumpulkan data kualitatif seperti observasi, wawancara, dan analisis dokumen.” Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian ini, di mana peneliti berusaha menggambarkan pendapat siswa terhadap implementasi *Ludo Word Game (LWG)* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

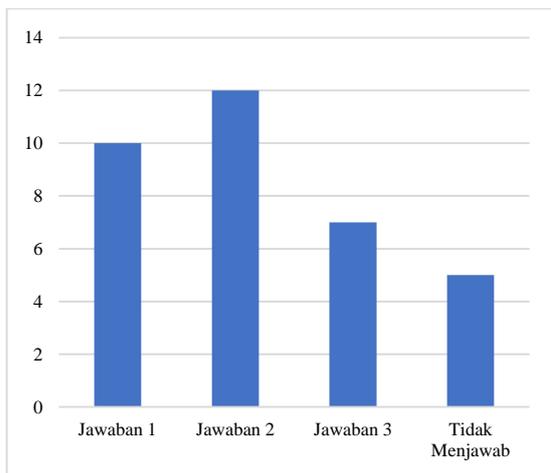
34 siswa dari kelas XI Bahasa di SMA Negeri 1 Manado adalah sumber data dalam penelitian ini. Peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan teknik *Focus Group Discussion (FGD)*. Menurut Sarosa (2021), “Focus Group Discussion (FGD) adalah teknik pengumpulan data kualitatif yang melibatkan sekelompok orang yang memiliki karakteristik atau pengalaman yang serupa, dalam diskusi terstruktur yang dipandu oleh seorang moderator.” Paramita & Kristiana (2013), “Tujuan utama dari FGD adalah untuk menggali pandangan, persepsi, sikap, dan pemahaman peserta terhadap suatu topik atau isu tertentu.” Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian yang mencoba menjelaskan persepsi siswa tentang penerapan *Ludo Word Game (LWG)* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif berdasarkan hasil FGD.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses *Focus Group Discussion* dilakukan pada tanggal 12 September 2022 di kelas XI Bahasa dengan jumlah Peserta 34 orang. Proses FGD menunjukkan hasil sebagai berikut:

### Pertanyaan 1

Rumusan pertanyaan 1 adalah “Apakah permainan bahasa seperti ini membantu menguasai kembali kosa kata yang telah dipelajari?” Berdasarkan hasil FGD diperoleh data sebagai berikut:

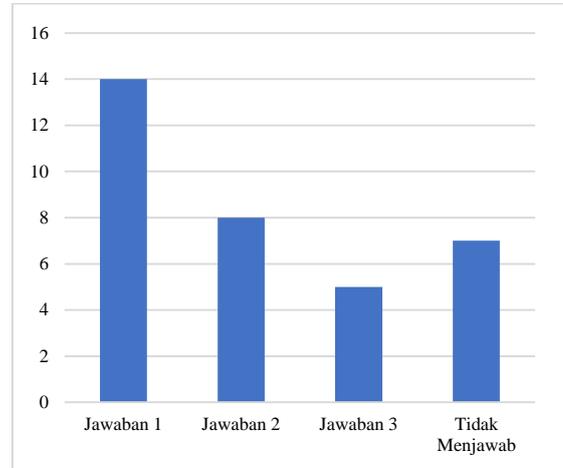


**Grafik 1.** Tanggapan Siswa terhadap Pertanyaan 1.

Berdasarkan grafik di atas, 10 orang siswa berpendapat bahwa LGW sangat membantu untuk bisa mengingat kembali kosakata-kosakata yang dipelajari dan bisa mengetahui kosakata-kosakata yang baru (Jawaban 1). 7 orang siswa menjelaskan bahwa LGW sangat menarik karena selain bisa membantu kita untuk mempelajari kosakata, ini juga bisa meningkatkan kerjasama dan kekompakkan siswa (Jawaban 2). Meskipun ada 5 orang siswa yang tidak memberikan tanggapan, 12 orang siswa merasa LGW sangat membantu mereka dalam mempelajari kosakata. LGW merupakan metode yang menarik sehingga membuat pembelajaran tidak membosankan

### Pertanyaan 2

Rumusan pertanyaan 2 adalah “Bagaimana pendapat kalian jika setiap selesai pembelajaran satu bab diadakan kegiatan seperti ini?” Berdasarkan hasil FGD diperoleh data sebagai berikut:



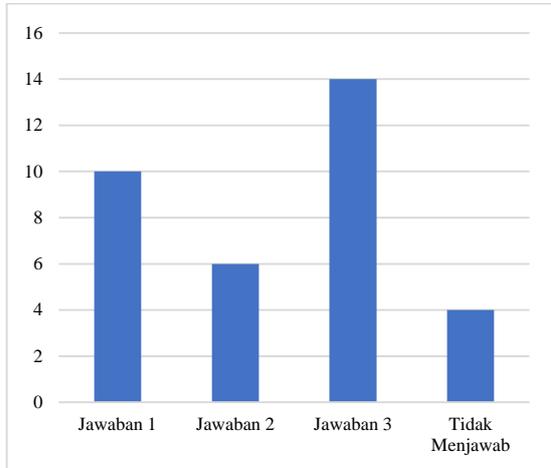
**Grafik 2.** Tanggapan Siswa terhadap Pertanyaan 2.

Dalam grafik tersebut, terlihat bahwa jumlah siswa yang tidak menanggapi meningkat dibandingkan pada pertanyaan nomor 1. 14 orang siswa menanggapi pertanyaan 2 dengan menjelaskan bahwa kegiatan belajar yang menerapkan LGW sangat bagus jika bisa dilakukan setelah 1 bab pembelajaran (Jawaban 1). Hal ini bisa sangat membantu mereka untuk mengingat kosakata-kosakata yang sudah dipelajari. 8 orang siswa berpendapat bahwa pembelajaran dengan LGW akan menjadi efektif jika digunakan di setiap akhir pembelajaran karena akan lebih membantu siswa untuk mengingat kosakata dengan lebih mudah (Jawaban 2). 5 orang siswa berpendapat bahwa pembelajaran dengan LGW cukup menyenangkan jika dilakukan pada setiap akhir setiap materi pembelajaran (Jawaban 3). Namun siswa juga mengharapkan ada variasi dalam proses permainan sehingga jadi jauh lebih menyenangkan.

### Pertanyaan 3

Rumusan pertanyaan 3 adalah “Apakah kalian menyukai metode

*pembelajaran dengan kegiatan seperti ini? Jika iya, mengapa? Jika tidak, silahkan sebutkan metode belajar yang lebih kalian suka!*” Berdasarkan hasil FGD diperoleh data sebagai berikut:



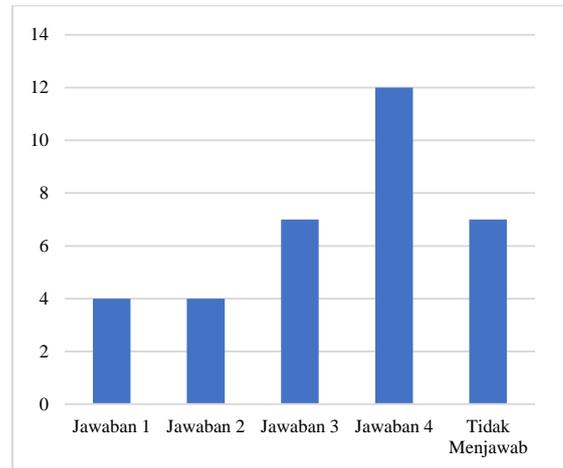
**Grafik 3.** Tanggapan Siswa terhadap Pertanyaan 3.

Data pada grafik 3 menunjukkan bahwa 10 orang siswa merasa implementasi LGW dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang terasa lebih menyenangkan karena siswa bisa bermain sambil belajar dan tidak merasa terbebani untuk mengingat setiap kosakata (Jawaban 1). 6 orang siswa berpendapat bahwa mempelajari kosa kata dengan menonton film atau mendengarkan lagu adalah alternatif yang lebih baik dari LGW (Jawaban 2). 14 orang siswa menjelaskan bahwa belajar sambil bermain seperti ini (LGW) sangat membantu dalam pembelajaran kosakata (Jawaban 3). Selain karena kegiatan ini adalah sesuatu yang jarang dilakukan, tidak adanya tekanan yang diberikan guru juga membuat siswa merasa lebih nyaman untuk kembali mengingat kosakata yang sudah diajarkan.

#### **Pertanyaan 4**

Rumusan pertanyaan 5 adalah *“Menurut kalian seberapa sulit kegiatan yang baru saja dilaksanakan?”*

Berdasarkan hasil FGD diperoleh data sebagai berikut:



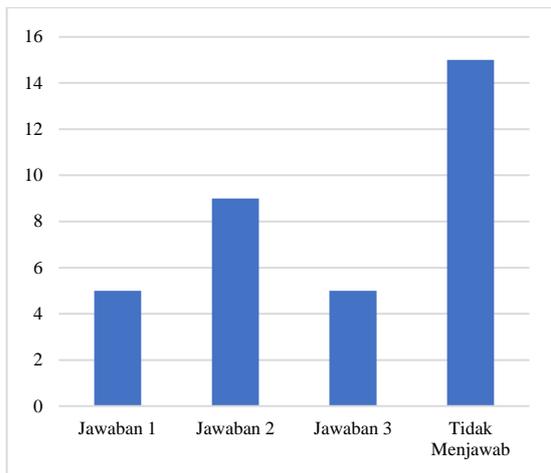
**Grafik 4.** Tanggapan Siswa terhadap Pertanyaan 4.

Tanggapan siswa pada pertanyaan 4 sedikit lebih variatif dibandingkan dengan pertanyaan-pertanyaan sebelumnya dengan 4 jawaban. 4 orang siswa merasa pembelajaran dengan LGW membuat siswa merasa tidak menemukan kesulitan karena kosakata yang diberikan sudah pernah dipelajari (Jawaban 1). Namun, 4 orang siswa juga merasakan kesulitan karena mereka melupakan banyak kata yang telah dipelajari pada materi-materi sebelumnya (Jawaban 2). 7 orang siswa merasa pembelajaran kosakata dengan LGW tidak begitu sulit karena mereka bisa belajar sambil bermain (Jawaban 3). Hampir separuh siswa di kelas XI Bahasa (12 orang siswa) menjelaskan bahwa sulit atau tidak sulitnya permainan ini tergantung pada masing-masing siswa (Jawaban 4). Lebih lanjut mereka menjelaskan, jika mereka bisa mempelajari materi sebelumnya dengan benar, maka permainan kosakata ini akan terasa gampang. Begitu juga sebaliknya.

#### **Pertanyaan 5**

Rumusan pertanyaan 5 adalah *“Apakah kalian memiliki keinginan untuk memainkan permainan ini dengan teman belajar secara mandiri? (tidak*

*diselenggarakan di sekolah)*” Berdasarkan hasil FGD diperoleh data sebagai berikut:

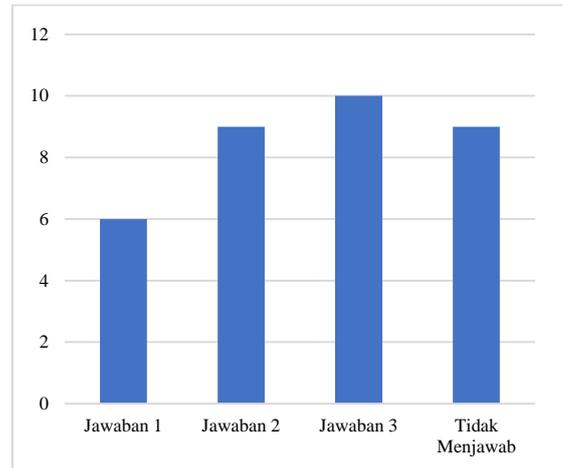


**Grafik 5.** Tanggapan Siswa terhadap Pertanyaan 5.

Jumlah siswa yang tidak menanggapi pertanyaan 5 berjumlah 15. Jumlah ini hampir separuh dari total siswa di kelas XI Bahasa. 5 orang siswa menjelaskan bahwa permainan LGW akan sulit dilaksanakan di luar kelas karena banyak yang kurang menyukai pembelajaran di luar sekolah meskipun dalam bentuk permainan (Jawaban 1). 9 orang siswa justru berpendapat sebaliknya. Mereka merasa bahwa LGW yang dilakukan di luar proses pembelajaran adalah hal bagus (Jawaban 2). Lebih lanjut mereka menjelaskan, LGW akan sangat membantu untuk mengingat kosakata terlebih pada saat sebelum Ujian. 5 orang siswa memilih Jawaban 3. Menurut mereka, *“Selain banyak yang tidak menyukai pembelajaran diluar sekolah, meskipun dilakukan pasti akan banyak penghalang dan tidak bisa fokus.”*

#### **Pertanyaan 6**

Rumusan pertanyaan 6 adalah *“Apa yang perlu diperbaiki dari mekanisme kegiatan ini?”* Berdasarkan hasil FGD diperoleh data sebagai berikut:



**Grafik 6.** Tanggapan Siswa terhadap Pertanyaan 6.

Jumlah tanggapan siswa untuk setiap jawaban hampir seimbang, terutama untuk mereka yang tidak menanggapi, mereka yang memilih jawaban 2 dan 3. 6 orang siswa berpendapat bahwa aturan permainannya bisa sedikit dimodifikasi agar terasa lebih menantang (Jawaban 1). 9 orang siswa berpendapat bahwa permainan akan lebih menarik jika guru memberikan lebih banyak kosakata dan menggunakan kosa kata yang lebih variatif (Jawaban 2). 10 orang siswa berpendapat bahwa permainan akan lebih menarik jika alokasi waktunya ditingkatkan (Jawaban 3).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, 24 dari 34 siswa menganggap bahwa pembelajaran kosakata dengan menggunakan media permainan yang dalam hal ini adalah *Ludo Word Game* terasa lebih mudah dan begitu menyenangkan. Ada berbagai tanggapan lain yang diungkapkan dalam *Focus Group Discussion* yang dilakukan peneliti setelah menerapkan metode belajar ini. Dari hasil diskusi tersebut terungkap bahwa ada 29 dari 34 siswa kelas XI Bahasa yang merasa pembelajaran seperti ini dapat sangat membantu mereka untuk mempelajari atau mengingat kosakata-kosakata bahasa Jepang. Hal ini disebabkan karena peneliti menggunakan

metode bermain yang mana dapat membuat mereka merasa lebih senang dan tidak tertekan saat pembelajaran berlangsung. Dengan metode pembelajaran yang seperti ini secara tidak langsung juga bisa membangkitkan motivasi belajar para siswa karena adanya kompetisi dan kerjasama tim. 22 siswa menyatakan kalau mereka yang awalnya sering bosan dan jarang memperhatikan pembelajaran bisa menjadi tertarik untuk belajar dan memperhatikan saat tau akan ada permainan seperti ini pada setiap akhir bab.

4 siswa dari kelas XI Bahasa merasa kalau pembelajaran ini sedikit sulit karena kosakata-kosakata yang diberikan mungkin terlalu susah atau sudah banyak terlupakan. Meski begitu, 23 siswa yang lain tetap yakin kalau pembelajaran kosakata menggunakan *Ludo Word Game* ini tetaplah lebih efektif dibanding pembelajaran mereka yang biasanya. Mengenai kosakata yang sulit atau terlupakan, menurut mereka itu tinggal tergantung dari masing-masing siswanya saja.

Ada 6 siswa juga yang mengatakan kalau mungkin akan lebih baik jika menggunakan metode belajar yang lain, misalnya seperti menonton film atau bisa juga belajar dari lagu. Mereka mengatakan bahwa metode seperti itu mungkin akan lebih mudah untuk mereka pahami. Hal ini sangat wajar terjadi karena kemampuan dan minat dari setiap siswa tentu berbeda-beda. Ada yang menyukai dan merasa lebih cepat belajar dari mendengarkan lagu, ada yang dari menonton film, mungkin ada juga yang harus membaca buku yang tebal, atau bahkan belajar sambil bermain seperti yang diterapkan dalam penelitian ini.

Menurut siswa-siswi kelas XI Bahasa di SMA N 1 Manado, belajar sambil bermain seperti ini terasa sangat menyenangkan untuk mereka, hal tersebut

dikarenakan mereka jarang mendapatkan pembelajaran kreatif seperti ini. Apalagi untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang menurut mereka memang agak sulit untuk menghafalkannya. Bahkan ada 9 siswa dari kelas ini yang berkata kalau akan sangat baik jika metode ini dilakukan sebelum ujian berlangsung. Agar para siswa bisa belajar lebih santai dan asik tanpa adanya tekanan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan temuan penelitian, penerapan *Ludo Word Game (LWG)* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dapat membuat siswa tertarik dan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Metode tersebut juga bisa menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan bagi siswa. Karena metode ini adalah metode berbasis permainan, siswa juga diajarkan untuk membangun kerja sama dengan siswa lainnya, kekompakkan dan motivasi siswa. Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa metode ini masih belum efektif untuk seluruh siswa, karena masih ada siswa yang merasa bahwa metode lain, seperti menonton film, lebih efektif. Namun, sebagian besar siswa berpendapat bahwa *Ludo Word Game (LWG)* dapat membantu mereka untuk mempelajari kosakata dengan lebih mudah.

## REFERENSI

- Agustin, Y. (2011). Kedudukan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar dalam dunia pendidikan. *Deiksis*, 3(04), 354-364.
- Arsyad, A. (1996). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asmin, A. (2023). Penerapan Problem Based Learning Melalui Media Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MIPA 2 SMAN 8 Jeneponto. *Prosiding Pendidikan*

- Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)*, 3(1).
- Chaer, A. (2007). *Linguistik Umum cetakan ketiga*. Jakarta: Rineka Cipta
- DAYALNI, D. (2022). *Gamifikasi Permainan Ludo Pada Pembelajaran Matematika Tingkat SMP*. (Bachelor Thesis, Institut agama islam Negeri Palopo).
- Dewi, D. T. K. (2019). *Pengaruh Tingkat Pendidikan Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sd Negeri Winong Mirit Kebumen* (Doctoral dissertation, IAIN).
- Febriani, Y., Fadisa, N. M., & Rusli, S. M. (2022). Hubungan Penguasaan Kosakata Dengan Kemampuan Menulis Teks Berita Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 30 Tebo. *ALINEA: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 2(2), 314-321.
- Fiktiany. (2007). *Efektifitas Permainan Acak Huruf dalam Pengajaran Bahasa Prancis SMK N 3 Bandung* (Penelitian eksperimen terhadap siswa kelas II SMKN 3 Bandung tahun ajaran 2006/2007). FPBS UPI Bandung: Tidak diterbitkan.
- Hancock, M. (2008). *Pronunciation Games*. Cambridge University Press.
- Hapsari, I. I. (2003). *Efektifitas Ludo Word Game terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Studi Kasus pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 4 Pucang*. Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Airlangga
- Hapsari, M. D. (2015). *Efektivitas Ludo Word Game (LWG) Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Di Smk Mitra Karya Mandiri Ketanggungan-Brebes*. Skripsi, Universitas Negeri Semarang.
- Hollander, J. A. (2004). The social contexts of focus groups. *Journal of contemporary ethnography*, 33(5), 602-637.
- Humaidi, H., & Sain, M. (2020). Pengembangan kreativitas guru dalam proses pembelajaran. *ALLiqa: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(02), 146-160.
- Irwanto, (2006). *Focused Group Discussion*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Jihan, A. N. F., Reffiane, F., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2).
- Kharismawati, M., Yogyanti, D. W., & Hasanah, U. (2021). Metode Pembelajaran Kosakata bagi Pembelajar Bahasa Jepang: Dari Grammar-Translation ke Contextual Vocabulary Acquisition. *Journal of Japanese Language Education and Linguistics*, 5(1), 31-45.
- Koentjaraningrat. (1993). *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia.
- Krueger, R. A. (1994). *Focus Group*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Krueger, Richard A. (1988). *FOCUS GROUPS: A Practical Guide for Applied Research*. SAGE Publications.
- Lehoux, P., Poland, B., & Daudelin, G. (2006). Focus group research and "the patient's view". *Social science & medicine*, 63(8), 2091-2104.
- Lusiana, Evi dkk. (2017). *Nihongo Kirakira*. The Japan Foundation, Jakarta: Erlangga.
- Mawitjere, I. (2022). Peningkatan Penguasaan Kanou Hyougen Melalui Media Video Animasi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(1), 776-782.
- Monawati, M., & Fauzi, F. (2018). Hubungan Kreativitas Mengajar Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2).
- Munadzdzofah, O. (2018). Pentingnya Bahasa Inggris, China, dan Jepang Sebagai bahasa Komunikasi Bisnis di

- era Globalisasi. *VOCATIO: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Dan Sekretari*, 1(2), 58-73.
- Musianto, L. S. (2002). Perbedaan pendekatan kuantitatif dengan pendekatan kualitatif dalam metode penelitian. *Jurnal Manajemen dan kewirausahaan*, 4(2), 123-136.
- Noviana, F. (2017). Sastra dan Pembelajaran Bahasa Jepang. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 2(2), 87-98.
- Paramita, A., & Kristiana, L. (2013). Teknik focus group discussion dalam penelitian kualitatif. *Buletin Penelitian Sistem Kesehatan*, 16(2), 117-127.
- Putra, F. P. (2012). *Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity3D dan Bahasa Pemrograman C#*. Skripsi. Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika Jurusan Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rahmah, Y. (2019). Minat dan motivasi belajar bahasa Jepang. *Jurnal Studi Kejepangan*, 4(2), 1-7.
- Ramadhona, E. W., Prasetya, T., Purnamasari, A. I., Dikananda, A. R., & Nurdiawan, O. (2022). Game Edukasi “Nihongo Kurabu” Belajar Bahasa Menggunakan Unity 2D Berbasis Android. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*, 6(1), 71-80.
- Ramadhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Roinah, R. (2022). Penggunaan Bahasa Inggris Pada Masyarakat Ekonomi ASEAN Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 1(12), 3625-3634.
- Saragih, D. K. (2022). Dampak Perkembangan Bahasa Asing terhadap Bahasa Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 2569-2577.
- Sarosa, S. (2021). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Pt Kanisius.
- Sianipar, J. A. P., & Rosnelly, R. (2020). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Huruf Dan Kosakata Hiragana Bahasa Jepang Dengan Audio Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer*, 1(1), 899-914.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang meempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutjiati, N., & Rasiban, L. M. (2017). Project-Based Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Menulis Karangan Pendek Bahasa Jepang. *Barista: Jurnal Kajian Bahasa dan Pariwisata*, 4(2), 148-156.
- Syaikhudin, A. (2013). Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran. *LISAN AL-HAL: Jurnal Pengembangan Pemikiran dan Kebudayaan*, 7(2), 301-318.
- Syifa, D. A. (2020). Penggunaan Media Permainan Uno Stacko Untuk Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Level Dasar. *Journal of Japanese Language Education*, 4(1), 77-88.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Tarigan, H. G. (1993). *Pengajaran Kosa Kata*. Bandung: Angkasa
- Tarigan, H. G. (2012). *Penguasaan Kosakata dalam Kinerja Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wicaksono, L. (2016). Bahasa dalam komunikasi pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 1(2).
- Widodo, U., & Winarti, A. (2019). Faktor-faktor motivasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 5(2), 48-64.

Yulianingsih, D., Gaol, L., & Marbun, S. (2019). Keterampilan Guru PAK Untuk Meningkatkan Minat Belajar Murid Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas. *FIDEI: Jurnal Teologi Sistematika dan Praktika*, 2(1), 100-119.