E-ISSN: 3031-8521
P-ISSN: 3032-1867

Halaman 629-636
Volume 3 Nomor 4 Tahun 2026

Keefektifan Permainan Open the Box pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang untuk Siswa Kelas XI TKR SMKN 2 Pekanbaru

Christina Br. Damanik[1], Adisthi Martha Yohani[2], Merri Silvia Basri[3]

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Indonesia
E-mail: christina.br2099@student.unri.ac.id[1], adisthi.martha@lecturer.unri.ac.id[2], merri.silvia@lecturer.unri.ac.id[3]

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI TKR SMKN 2 Pekanbaru, sehingga diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan permainan Open the Box pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain pre-eksperimental one group pre-test-post-test. Sampel penelitian berjumlah 40 siswa kelas XI TKR SMKN 2 Pekanbaru. Penelitian dilaksanakan dengan memberikan pre-test sebelum perlakuan, kemudian pembelajaran menggunakan permaianan Open the Box, dan diakhiri dengan post-test. Teknik pengumpulan data menggunakan tes kosakata berbentuk soal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test adalah 41,17 dengan kategori sangat kurang dan meningkat menjadi 74,67 dengan kategori cukup pada post-test. Terjadi peningkatan sebesarr 33,50 poin. Hasil uji hipotesis menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan Open the Box efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa.

Kata Kunci: *Kosakata, Open the Box, Bahasa Jepang, Pembelajaran Bahasa*

Abstract

This research was motivated by the low mastery of Japanese vocabulary among eleventh-grade students of TKR at SMKN 2 Pekanbaru, which indicated the need for interactive and enjoyable learning media to increase learning motivation. The

purpose of this study was to determine the effectiveness of the Open the Box game in learning Japanese vocabulary. The research method used was a quantitative method with a pre-experimental one group pre-test-post-test design. The research sample consisted of 40 students of class XI TKR at SMKN 2 Pekanbaru. The research was conducted by giving a pretest before the treatment, then learning using the Open the Box game, and ending with a posttest. The data collection technique used a vocabulary test in the form of questions. The results showed that the average pretest score was 41.17 in the very low category and increased to 74.67 in the sufficient category in the posttest. There was an increase of 33.50 points. The hypothesis test results showed that there was a significant difference between the pretest and posttest scores. Thus, it can be concluded that the Open the Box game is effective in improving students' Japanese vocabulary ability.

Key Word: *Vocabulary, Open the Box, Japanese Language, Language Learning*

LATAR BELAKANG

Dalam mempelajari bahasa Jepang, seorang pelajar harus menguasai kosakata dengan baik sehingga dapat menunjang keterampilan berbahasa, karena semakin banyak kosakata yang kita miliki maka semakin terampil pula dalam berkomunikasi baik lisan maupun tulisan (Sudrajat, 2020). Untuk dapat memenuhi keempat keterampilan tersebut maka diperlukan penguasaan kosakata. Kosakata merupakan langkah awal yang harus dikuasai dalam berbahasa yang berfungsi sebagai sumber utama dalam berkomunikasi secara lisan maupun tulisan. Hal ini didukung oleh Widyahening & Rahayu (2021) menyatakan bahwa kosakata adalah salah satu elemen dasar yang harus dikuasai dalam belajar bahasa asing atau bahasa kedua. Penguasaan kosakata tidak hanya berpengaruh terhadap keterampilan berbicara dan menulis, tetapi juga terhadap keterampilan menyimak dan membaca. Dalam menyimak, kosakata membantu seseorang memahami percakapan lisan. Sementara dalam membaca, kosakata membantu seseorang memahami dan menafsirkan isi teks. Apabila perbendaharaan kosakata seseorang terbatas, ia akan mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat, memahami makna, serta menyampaikan gagasan yang tepat. Hal ini sejalan dengan efektivitas komunikasi, khususnya dalam bahasa asing. Dengan demikian, bagi peserta didik, memperkaya perbendaharaan kosakata menjadi hal penting agar dapat berkomunikasi dengan baik (Solihati, 2016). Putri & Budiani (2023) menyatakan bahwa meskipun kosakata terlihat mudah untuk dipelajari, namun pada kenyataannya pembelajar bahasa asing mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata baru. Kesulitan tersebut juga dialami oleh pembelajar bahasa Jepang. Govinda & Hanami (2023) Menjelaskan bahwa salah satu permasalahan utama pembelajar bahasa Jepang adalah kesulitan dalam mengingat kosakata. Hal serupa ditemukan pada siswa kelas XI SMKN 2 Pekanbaru yang juga mengalami kendala dalam mengingat kosakata bahasa Jepang. Dalam Kurikulum Merdeka, guru berperan sebagai fasilitator

pembelajaran. Guru diharapkan menjadi pribadi yang produktif, inovatif, kreatif, serta mampu memanfaatkan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan. Namun, pemanfaatan media berbasis teknologi masih menjadi tantangan. Hal ini umumnya disebabkan oleh keterbatan pengetahuan dan keterampilan guru, sehingga sebagian guru masih menggunakan metode pembelajaran tradisional seperti ceramah (Rahim et al., 2019). Kondisi tersebut juga ditemukan di SMKN 2 Pekanbaru.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara selama PLP, sebagian guru mata pelajaran bahasa Jepang masih mendominasi pembelajaran dengan metode ceramah. Penggunaan media pembelajaran juga masih terbatas, misalnya hanya menggunakan PowerPoint dan belum dimanfaatkan secara optimal. Akibatnya, siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Dampaknya terlihat pada keterlibatan siswa di kelas di mana beberapa siswa tampak kurang fokus dan kurang bersemangat. Selain itu, ditemukan pula permasalahan pada penguasaan kosakata siswa. Siswa mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata yang telah dipelajari, sehingga ketika ditanya mengenai arti kosakata, siswa cenderung menggunakan Google Translate.

Hal ini sejalan dengan pendapat Permata & Satrisno (2023) yang menyatakan bahwa jika pengajar tidak kreatif dan hanya mengandalkan metode ceramah, suasana belajar akan menjadi monoton dan membosankan sehingga motivasi siswa menjadi rendah. Untuk meningkatkan penguasaan kosakata, pembelajaran bahasa Jepang perlu dirancang secara interaktif, menyenangkan, dan didukung oleh media yang dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hamer & Lely, 2019). Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah Game Based Learning. Game Based Learning adalah metode pembelajaran yang menggunakan permainan yang dirancang khusus sebagai alat untuk menyampaikan materi. Dengan menggabungkan unsur kesenangan dalam bermain dengan proses belajar, metode ini diharapkan dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran, motivasi, dan hasil belajar siswa (Hermawan, 2024). Hal ini diperkuat oleh Maulidina et al. (2018) menyatakan bahwa Game Based Learning juga merupakan metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan yang dirancang khusus untuk membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berinisiatif menggunakan permainan Open the Box berbasis aplikasi Wordwall dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Wordwall merupakan aplikasi yang menyediakan berbagai fitur permainan dan kuis interaktif, seperti Quiz, Matching, Flash Cards, dan Open the Box. Dari berbagai fitur tersebut, peneliti memilih Open the Box karena dinilai efektif dalam membantu siswa mengingat kosakata melalui elemen visual berupa kotak-kotak yang berisi pertanyaan. Ketika kotak dibuka, akan muncul pertanyaan dengan visual sehingga siswa dapat memahami kosakata dengan lebih mudah.

Selain itu, Open the Box mudah dioperasikan oleh guru dan dapat menciptakan suasan belajar yang menyenangkan. Open the Box merupakan salah satu permainan yang interaktif yang tersedia pada aplikasi Wordwall berbasis website yang mewajibkan

peserta didik menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas saat membuka kotak sehingga dapat melatih berpikir kritis, merangsang imajinasi, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran (Al Athur et al., 2024).

Pendapat tersebut diperkuat oleh Nugraha et al. (2025) yang menyatakan bahwa Open the Box menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan karena adanya tantangan dalam menjawab pertanyaan sebelum membuka kotak. Selain itu, Surya et al. (2024) menyakatakan bahwa Open the Box merupakan permainan menarik yang menggabungkan elemen visual dan interaktif untuk memfasilitasi pemahaman konsep dengan lebih baik. Dalam pelaksanaanya, permainan ini menggunakan elemen visual berupa gambar. Elemen visual adalah cara penyajian bahan pelajaran dengan memperlihatkan bahan peragaan secara kepada siswa (Mayasari et al., 2021).

Tujuan penggunaan elemen visual dalam pembelajaran adalah untuk memudahkan siswa memahami makna dan mengingat materi yang disampaikan, serta dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran (Utami, 2020) Penggunaan permainan dalam pembelajaran kosakata dapat membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan efektif (Cinta et al., 2021). Pembelajaran berbasis permainan memiliki peran penting dalam meningkatkan minat peserta didik dan membuat kegiatan belajar terasa menyenangkan, sehingga peserta didik lebih bersemangat dalam belajar (Anjani et al., 2016).

Penelitian mengenai penggunaan fitur Open the Box dalam pembelajaran bahasa asing masih terbatas karena sebagian besar penelitian dilakukan di luar konteks pembelajaran bahasa. Oleh karena itu, pemilihan kelas XI TKR SMKN 2 Pekanbaru didasarkan pada hasil observasi dan rekomendasi guru mata pelajaran bahasa Jepang bahwa kelas ini memiliki permasalahan paling signifikan dalam penguasaan kosakata serta membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI TKR SMKN 2 Pekanbaru sebelum dan sesudah penerapan permainan Open the Box serta untuk mengetahui tingkat keefektifannya dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-experimental one group pre-test post-test design. Penelitian dilaksanakan di SMKN 2 Pekanbaru dengan enam kali pertemuan yang terdiri dari pre-test, empat kali treatment, dan post-test. Populasi adalah keseluruhan wilayah yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi fokus dalam suatu penelitian (Sugiyono, 2019: 145). Populasi adalah seluruh siswa kelas XI SMKN 2 Pekanbaru yang berjumlah 160 orang. Sample dipilih secara purposive sampling yaitu kelas XI TKR (teknik kendaraan ringan) berjumlah 40 orang. Instrumen yang digunakan adalah tes berbentuk soal kosakata yang terdapat pada buku Nihongo Kirakira sebanyak 25 soal yang terdiri dari pilihan ganda, mencocokkan kosakata, mengisi kalimat rumpang, isian singkat berupa penerjemahan kosakata Jepang-Indonesia dan sebaliknya, serta benar-salah. Prosedur penelitian meliputi tahap perlaksanaan pre-test, empat kali treatment dengan permainan Open the

Box, dan post-test. Teknik pengumpulan data melalui pre-test dan post-test. Data analisis menggunakan SPSS versi 30 dengan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji hipotesis Paired Sample Test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian ini dilaksanakan pada 40 siswa dengan memberikan pre-test dan post-test untuk mengukur keefektifan permainan Open the Box dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Adapun hasil penelitian meliputi deskripsi data pre-test dan post-test, hasil analisis uji normalitas, dan hasil uji hipotesis yang diperoleh sebagai berikut:

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

Kategori	***Pre-test***	***Post-test***
Rata-Rata	41,17	74,67

Berdasarkan Tabel 1 di atas, rata-rata nilai pre-test sebesar 41,17 dan post-test sebesar 74,67. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan 33,50 poin setelah diberikan treatment dengan permainan Open the Box.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Nilai *Pre-test*	0,974	40	0,475
Nilai *Post-test*	0,960	40	0,168

Berdasarkan Tabel 2 di atas, nilai signifikasi pre-test dan post-test sebesar 0,475 dan 0,168. Karena nilai signifikansi > 0,05 maka H0 diterima, Sehingga dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

	Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pre-test- Post-test	33,50	17,255	39	0,000

Berdasarkan Tabel 3 di atas, hasil uji Paired Sample Test menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga H0 ditolak dan Ha diterima. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test setelah diberikan permainan Open the Box yang berarti penggunaan permainan Open the Box efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Open the Box merupakan permainan yang mengharuskan siswa untuk dapat menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas tertentu pada saat membuka kotak.

Penelitan ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah Pre-experimental dengan desain one group pre-test-post-test design. Desain penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok tanpa kelompok pembanding. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI TKR SMKN 2 Pekanbaru dengan jumlah 40 responden. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan Open the Box terhadap kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI TKR SMKN 2 Pekanbaru. Instrumen yang digunakan adalah tes berupa pre-test dan post-test. Treatment diberikan sebanyak 4 kali dengan materi Bab 8 dan Bab 9 buku Nihongo Kirakira kelas X. Setelah diberikan treatment, peneliti memberikan post-test untuk mengetahui perbedaan kemampuan kosakata setelah diberikan treatment dengan Open the Box. Sebelum pelaksanaan treatment, dilakukan pre-test pada 25 Februari 2026 dengan 25 soal berbentuk pilihan ganda, mencocokkan gambar, kalimat rumpang, isian singkat, dan benar-salah dengan waktu 40 menit. Hasilnya nilai rata-rata pre-test adalah 41,17 kategori sangat kurang, dengan 1 siswa kategori kurang dan 39 siswa kategori sangat kurang. Nilai tertinggi 64 dan terendah 20, yang menunjukkan kemampuan kosakata masih rendah. Treatment diberikan sebanyak empat kali. Treatment pertama 27 Februari 2026 dan kedua 4 maret 2026 dengan materi Bab 8 “Isshoni Tabemasenka” tentang kata benda makanan, sedangkan treatment ketiga 6 maret dan keempat 11 maret 2026 dengan materi Bab 9 “Sensei Ha Yasashii Desu” tentang kosakata benda mata pelajaran. Pada setiap pertemuan, peneliti menjelaskan kosakata dengan fitur Open the Box, kemudian siswa membuka tautan permainan melalui smartphone masing-masing untuk menjawab pertanyaan selama proses treatment, siswa tampak antusias karena tampilan permainan yang berbeda setiap pertemuan dan adanya papan peringkat yang memunculkan jiwa kompetitif.



Gambar 1. Proses Pelaksanaan *Treatment*

Setelah treatment, dilakukan post-test pada 13 Maret 2026 dengan bentuk soal yang sama dengan pre test. Hasilnya rata-rata meningkat menjadi 74,67 kategori cukup, dengan peningkatan 33,50 poin. Distribusi nilai menjadi 1 siswa sangat kurang, 12 siswa kurang, 9 siswa cukup dan 18 siswa baik. Nilai tertinggi 88 dan terendah 60. Berdasarkan pengamatan, siswa mampu mengingat kosakata lebih baik melalui Open the Box dan memberikan respon positif karena pembelajaran terasa menyenangkan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan SPSS versi 30 IBM for Windows. Tahap pertama dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk untuk melihat

apakah data normal atau tidak. Hasilnya nilai pre-test 0,475 dan post-test 0,168. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan normal dan bisa dilanjutkan ke uji selanjutnya. Tahap kedua adalah uji hipotesis menggunakan Paired Sample Test untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan. Hasilnya nilai signifikansi 0,000. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 maka Ha diterima dan H0 ditolak. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah treatment, sehingga permainan Open the Box terbukti efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI TKR SMKN 2 Pekanbaru mengalami peningkatan setelah diterapkan permainan Open the Box, dimana Sebelum treatment rata-rata nilai pre-test sebesar 41,17 dengan kategori sangat kurang, yang terdiri dari 39 siswa kategori sangat kurang dan 1 siswa kategori kurang, kemudian setelah dilakukan treatment sebanyak empat kali rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 74,67 dengan rincian 1 siswa sangat kurang, 12 siswa kurang, 9 siswa cukup, dan 18 siswa baik dengan peningkatan sebesar 33,50 poin, sehingga permainan Open the Box dinyatakan efektif dalam meningkatkan penguasan kosakata bahasa Jepang yang dibuktikan dengan hasil uji Paired Sample Test yang memperoleh nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 sehingga Ha diterima dan H0 ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

Al Athur, F., Alfiandra, A., & Hasdawaty, E. (2024). Pengaruh media open the box berbasis Wordwall pada mata pelajaran PPKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII 5 SMPN 38 Palembang. Pancasila and Civics Education Journal (PCEJ), 3(3), 80-87.

Anjani, K. D., Fatchan, A., & Amirudin, A. (2016). Pengaruh pembelajaran berbasis turnamen dan games terhadap motivasi belajar siswa. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 1(9), 1787-1790.

Cinta, A., Wibawa, P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (GBL) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. Integrated (Information Technology and Vocational Education), 3(1), 17–22.

Govinda, P. S. A., & Hanami, Y. (2023). Pengalaman intercultural adjustment mahasiswa Indonesia di Jepang. Jurnal Psikologi Islam dan Budaya Edisi April, 6(1).

Hamer, W., & Lely, L. N. (2019). Penggunaan permainan tebak kata untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris. JEES: Jurnal Kajian Pendidikan Bahasa Inggris, 2(1), 43 51. Hermawan, W. (2024). Sosialisasi pemanfaatan game base learning (GBL) dalam pembelajaran di SMP N 2 Ngronggot. Community Development Journal, 5(1), 1263–1269.

Hitari, A., & Ramli, R. (2022). Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Permainan Pictionary.
Jurnal Pendidikan Sang Surya, 8(2), 43-51.

Maulidina, M. A., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan game based learning berbasis pendekatan saintifik pada siswa kelas IV sekolah dasar. Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran, 4(2), 113-118.

Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh media visual pada materi pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik. Jurnal Tahsinia, 2(2), 173-179.

Nugraha, S. A., Nurmalihah, S., & Ahmad Ramdan Nurfaiz, L. (2025). Pelatihan kemampuan berhitung dan membaca bahasa Inggris dengan menggunakan permainan edukatif Wordwall. JPM Serumpun Mengabdi, 2(1), 25-31.

Permata, I., & Satrisno, H. (2022). Upaya Mengatasi Kejenuhan Selama Proses Pembelajaran Luring Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP N 20 Kota Bengkulu. GHAITSA: Jurnal Pendidikan Islam , 3 (1).

Putri, T. H., Basri, M. S., & Budiani, D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Quizlet Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 8 Pekanbaru. KIRYOKU, 7(1), 117-125.

Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani, M. (2019). Analisis kompetensi guru dalam mempersiapkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi era revolusi industri 4.0. Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep), 3(2), 133-141.

Solihati, TA (2016). Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Aktif: Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Aktif. Naturalistik: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran , 1 (1).

Sudrajat, J., & Rakian, S. (2020). Pengabdian Kepada Masyarakat (Pkm) Percakapan Bahasa Jepang Bagi Generasi Muda Di Paniki Dua Manado. Abdimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 13(1).

Surya, S., Usman, U., Nurhidayah Ilyas, S., Rahayu, R., & Safitri, N. (2024). Wordwall open the box: cara inovatif mengajar anak usia dini. Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI), 5(1), 114–125.

Utami, Y. S. (2020). Penggunaan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 2(1), 104-109.

Widyahening, C. T., & Rahayu, M. S. (2021). Pembelajaran kosa kata bahasa Inggris dengan media cerita rakyat bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 5(1), 108