

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kosakata Bahasa Jepang

1. Pengertian Kosakata

Shinmura (dalam Sudjianto, 2004:97) menyebutkan kosakata (*goi*) adalah keseluruhan kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada didalamnya. Nurgiantoro (1995:211) berpendapat kosakata adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh (terdapat dalam) suatu bahasa. Sedangkan Tarigan (1993:3) mengatakan kosakata dasar atau *basic vocabulary* adalah kata-kata yang tidak mudah untuk berubah sedikit sekali kemungkinannya dipungut dari bahasa lain. Dalam bukunya Hayashi menuliskan sebagai berikut.

Kosakata adalah kumpulan kata secara sederhana, jika mempelajari suatu bahasa harus ditemukan kosakata dan pola kalimat. Hayashi (1990:342).

Berdasarkan definisi-definisi oleh para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata atau *goi* adalah kumpulan kata atau himpunan kata yang merupakan bagian dalam suatu bahasa, baik bahasa lisan maupun bahasa tulisan.

2. Definisi Kosakata Bahasa Jepang

Sudjianto dan Dahidi (2009:97) berpendapat bahwa kosakata bahasa Jepang atau *goi* (語彙) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun dalam ragam tulis. Sedangkan Asano (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009:97) menyebutkan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar pembelajar dapat mengomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan. Salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan kosakata yang memadai.

Shinmura (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009:97) menyebutkan bahwa istilah *goi* sering disamakan dengan istilah *tango*, padahal kedua istilah ini

memiliki konsep yang berbeda. *Tango* adalah satuan terkecil dari bahasa yang memiliki arti dan fungsi gramatikal. *Tango* merupakan unsur kalimat, misalnya *hana* ‘bunga’, *ga* ‘partikel *ga*’ *saku* ‘mekar/berkembang’. Sementara (*goi vocabulary*) adalah keseluruhan dari kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada didalamnya.

語彙では「ある語彙で用いられる語の全体。また、ある人領域の用いる語の全体」と説明している。(Kokugo Jiten, 1999:429)

‘Kosakata adalah keseluruhan kata yang dipakai dalam suatu bahasa, serta kata tersebut dipakai oleh seseorang dalam wilayah tertentu’.

Dari beberapa pengertian tersebut definisi kosakata bahasa Jepang atau *goi* adalah sekumpulan kata yang digunakan dalam bahasa Jepang, baik ragam lisan maupun ragam tulisan dan keberadaannya sangat penting untuk menunjang kelancaran berbahasa Jepang.

3. Manfaat Penguasaan Kosakata

Pengajaran bahasa bertujuan agar para siswa terampil dalam aspek kemampuan bahasa, yaitu berbicara, membaca, menulis dan mendengar. Keempat keterampilan berbahasa tersebut sangat bergantung kepada kualitas kosakata yang dimiliki. Sebagai bagian dari komponen bahasa, kosakata, terdiri dari kata-kata yang digunakan dalam komunikasi melalui bahasa, baik secara lisan maupun tulisan.

Untuk memenuhi kemampuan bahasa yang baik hendaknya mempunyai penguasaan kosakata yang baik pula seperti diungkapkan (Tarigan, 1993:2-3). Kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung kepada kualitas dan kuantitas yang dimilikinya. Dari penjelasan beberapa teori di atas, penulis berkesimpulan bahwa semakin kaya kosakata yang dimiliki semakin besar pula kemungkinan terampil berbahasa. Dengan demikian kosakata memiliki manfaat dan peranan yang sangat besar untuk mempengaruhi kualitas dan kuantitas seseorang.

4. Jenis Kosakata Bahasa Jepang

Kosakata dapat diklasifikasikan berdasarkan beberapa jenis, di antaranya yaitu jenis kosakata berdasarkan gramatikal. Klasifikasi kosakata berdasarkan segi gramatikalnya yaitu sebagai berikut.

a) *Doushi*

Doushi adalah verba yang bisa berfungsi menjadi predikat dalam suatu kalimat, dapat mengalami perubahan bentuk dan bisa berdiri sendiri (Sutedi, 2008:44). Dahidi dan Sudjianto (2004:149) berpendapat bahwa “kelas kata ini (*doushi*) dipakai untuk menyatakan aktivitas, keberadaan, atau keadaan sesuatu”. Contohnya : 食べる/*Taberu* /‘Makan’ dan 見る/*Miru* /‘Melihat’.

b) *Keiyoushi*

Keiyoushi atau ajektiva-i yaitu kelas kata yang menyatakan sifat atau keadaan sesuatu, dengan sendirinya dapat menjadi predikat dan dapat mengalami perubahan bentuk (Kitahara dalam Dahidi dan Sudjianto, 2004:154). Contohnya: 小さい /*Chiisai* /‘Kecil’ dan (長い /*Nagai* /‘Panjang’.

c) *Keiyoudoushi*

Keiyoudoushi atau ajektiva-na yaitu kelas kata yang dengan sendirinya dapat membentuk sebuah *bunsetsu*, dapat berubah bentuknya, dan bentuk *shuushikei*-nya berakhiran dengan *da* atau *desu* (Dahidi dan Sudjianto, 2004:155). Contohnya (きれいな /*Kireina* /Cantik) dan (静かな /*Shizukana* /‘Sepi’).

d) *Fukushi*

Menurut Sutedi (2008:44), *fukushi* atau adverbial adalah kata keterangan, tidak mengalami perubahan bentuk. Dahidi dan Sudjianto, (2004:165) mengartikan *fukushi* yaitu kelas kata yang tidak mengalami perubahan bentuk dan dengan sendirinya dapat menjadi keterangan bagi *yoogen* walaupun tanpa mendapat bantuan dari kata-kata yang lain. *Fukushi* tidak bisa menjadi subjek, predikat, dan pelengkap (*Jidoo Gengoo Kenkyuukai* dalam Dahidi dan Sudjianto, 2004:165).

e) *Rentaishi*

Rentaishi atau prenomina adalah kelas kata yang termasuk kelompok *jiritsugo* yang tidak mengenal konjungsi yang digunakan hanya untuk menerangkan nomina (Dahidi dan Sudjianto, 2004:162). Contohnya: この/*Kono*/ini, その/*Sono*/Itu dekat, あの/*Ano*/‘Itu jauh’.

f) *Kandoushi*

Kandoushi atau interjeksi adalah kelas kata yang termasuk *jiritsugo* yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak bisa menjadi subjek, keterangan, dan konjungsi (Dahidi dan Sudjianto, 2004:169). Di dalam *kandoushi* terkandung kata-kata yang mengungkapkan perasaan seperti rasa terkejut dan rasa gembira, dan kata-kata yang menyatakan panggilan atau jawaban terhadap orang lain. Contohnya: *aa* (ああ), *ara* (あら), *moshi* (もし), *nee* (ねえ), *saa* (さあ) (Shimizu dalam Dahidi dan Sudjianto, 2004:169).

g) *Setsuzokushi*

Setsuzokushi atau konjungsi yaitu kelas kata yang berfungsi untuk menyambungkan suatu kalimat dengan kalimat lain atau menggabungkan bagian kalimat dengan kalimat lain (Dahidi dan Sudjianto, 2004:170). Contohnya: これども/*Keredomo*/‘Akan tetapi’, たとえば/*Tatoeba*/‘Misalnya’, つまり/*Tsumari*/‘Dengan kata lain’.

h) *Jodoushi*

Jodoushi atau kopula yaitu kata kerja bantu, mengalami perubahan bentuk dan tidak bisa berdiri sendiri. Contohnya: *~reru* (～れる), *~rareru* (～られる), *~nai* (～ない), *~ta* (～た). (Sutedi, 2008:44).

i) *Joshi*

Joshi atau partikel adalah kelas kata yang dipakai setelah suatu kata untuk menunjukkan hubungan antar kata tersebut dengan kata lain serta menambah arti kata tersebut lebih jelas lagi. Contohnya: *ga* (が), *no* (の), *kara* (から), *node* (ので), *noni* (のこ).” (Dahidi dan Sudjianto, 2004:181).

j) *Meishi*

Meishi dalam bahasa Indonesia adalah kata benda, menurut Matsuoka (dalam Dahidi dan Sudjianto, 2004:156) *meishi* atau nomina yaitu kata-kata yang menyatakan orang, benda, peristiwa, dan sebagainya, tidak mengalami konjungsi dan dapat dilanjutkan dengan *kookujoshi*. Berdasarkan jenisnya Terada membagi *meishi* kedalam lima jenis (Dahidi dan Sudjianto, 2004:158) .

- (1) *Futsuu meishi*, yaitu nomina yang menyatakan nama benda, barang, peristiwa dan sebagainya yang bersifat umum. Contohnya: やま/*Yama*/'Gunung', がっこう/*Gakkou*/'Sekolah', つくえ/*Tsukue*/'Meja'.
- (2) *Koyuu meishi*, yaitu nomina yang menyatakan nama-nama yang menunjukkan benda secara khusus seperti nama daerah, nama negara, nama orang, nama buku dan sebagainya. Contohnya: 山本/*Yamamoto*, 日本/*Nihon*/'Jepang', 太平洋/*Taiheiyou*/'Samudra Pasifik'.
- (3) *Suushi*, yaitu nomina yang menyatakan bilangan, jumlah, kuantitas, urutan dan sebagainya. Contohnya: 一/*Ichi*/'Satu', 七人/*Sichinin*/'Tujuh orang'.
- (4) *Keishiki meishi*, yaitu nomina yang menerangkan fungsinya secara formalitas tanpa memiliki hakekat dan arti yang sebenarnya sebagai nomina. Misalnya: *koto* (こと), *tame* (ため), *hazu* (はず).
- (5) *Daimeshi*, yaitu kata-kata yang menunjukkan suatu secara langsung tanpa menyebutkan nama orang, benda, barang, perkara, arah, tempat dan sebagainya. Contohnya: わたし/*Watashi*/'Saya', 彼/*Kare*/'Dia (laki-laki)', こちら/*Kochira*/'Sini'.

Berdasarkan pemaparan di atas, jenis kosakata berdasarkan gramatikalnya terbagi menjadi 10 jenis yang memiliki fungsinya masing-masing. Dari penjelasan-penjelasan tersebut, jenis kosakata

berdasarkan gramatikal yang digunakan dalam penelitian ini termasuk kedalam *doushi* (verba), *keiyoushi* (ajektiva-i) dan *meishi* (nomina) dengan jenis *fuutsu meishi* yaitu nomina yang menyatakan nama benda, barang, peristiwa dan sebagainya yang bersifat umum.

Tabel 2.1

Daftar Kosakata dan Frase yang digunakan dalam Penelitian

No	Daftar Kosakata	Arti Kosakata/Frase	Bab	Hal	Klasifikasi Gramatikal
1	Daidokoro	Dapur	21	1	<i>Doushi</i>
2	Ima	Ruang Tamu	21	1	<i>Doushi</i>
3	Heya	Kamar	21	1	<i>Doushi</i>
4	Konpyuuta	Komputer	21	1	<i>Meishi</i>
5	Terebi	Tv	21	1	<i>Meishi</i>
6	Eakon	Ac	21	1	<i>Meishi</i>
7	Reizooko	Kulkas	21	1	<i>Meishi</i>
8	Senpuki	Kipas angin	21	1	<i>Meishi</i>
9	Denwa	Telepon	21	1	<i>Meishi</i>
10	Hondana	Rak Buku	21	2	<i>Meishi</i>
11	Beddo	Tempat Tidur	21	2	<i>Meishi</i>
12	Ooki	Besar	22	6	<i>Keiyoushi</i>
13	Chiisai	Kecil	22	6	<i>Keiyoushi</i>
14	Akarui	Terang	22	6	<i>Keiyoushi</i>
15	Kurai	Gelap	22	6	<i>Keiyoushi</i>
16	Kao o araimasu	Cuci Muka	23	10	<i>Doushi</i>
17	Ha o migakimasu	Gosok Gigi	23	10	<i>Doushi</i>
18	Mizu o abimasu	Mandi	23	10	<i>Meishi</i>
19	Gohan o tabemasu	Makan	23	10	<i>Meishi</i>
20	Ongaku o kikimasu	Mendengarkan musik	23	10	<i>Meishi</i>
21	Terebi o mimasu	Menonton Tv	23	10	<i>Meishi</i>
22	Oinori o shimasu	Berdoa	23	11	<i>Meishi</i>
23	Sentaku shimasu	Mencuci Pakaian	23	11	<i>Doushi</i>
24	Soojishimasu	Bersih-bersih	23	11	<i>Doushi</i>
25	Asa	Pagi	23	11	<i>Doushi</i>
26	Hiru	Siang	23	11	<i>Doushi</i>
27	Yoru	Malam	23	11	<i>Doushi</i>
28	Hana	Bunga	23	14	<i>Meishi</i>
29	Hon	Buku	23	14	<i>Meishi</i>
30	Kasa	Payung	23	14	<i>Meishi</i>
31	Eki	Stasiun	23	14	<i>Meishi</i>
32	Tamago	Telur	23	14	<i>Meishi</i>
33	Kusuri	Obat	23	14	<i>Meishi</i>
34	Gohan	Nasi	24	18	<i>Meishi</i>

35	Yasai	Sayuran	24	18	<i>Meishi</i>
36	Nemasu	Tidur	24	15	<i>Doushi</i>
37	Ookimasu	Bangun	24	15	<i>Doushi</i>
38	Kudamono	Buah-buahan	25	19	<i>Meishi</i>
39	Sakana	Ikan	25	19	<i>Meishi</i>
40	Niku	Daging	25	19	<i>Meishi</i>
41	Koohii	Kopi	25	19	<i>Meishi</i>
42	Koocha	Teh	25	19	<i>Meishi</i>
43	Gomibako	Tempat Sampah	25	22	<i>Meishi</i>
44	Kabin	Vas Bunga	25	22	<i>Meishi</i>
45	Enpitsu	Pensil	25	22	<i>Meishi</i>
46	Fudebako	Tempat Pensil	25	22	<i>Meishi</i>
47	Tokei	Jam tangan	25	22	<i>Meishi</i>
48	Tsukue	Meja	25	22	<i>Meishi</i>
49	Isu	Kursi	25	22	<i>Meishi</i>
50	Kaban	Tas	25	22	<i>Meishi</i>

Keterangan :

Pada tabel di atas terdapat 41 kelompok kosakata dan 9 kelompok frase yang digunakan dalam penelitian. Kelompok kosakata terdapat dalam kolom nomor 1 sampai 15 dan nomor 25 sampai 50. Sedangkan, kelompok frase terdapat dalam kolom nomor 16 sampai dengan nomor 24. Dalam frase tersebut terdapat *Joshi* atau partikel “O” yang berfungsi untuk menghubungkan arti kosakata agar lebih jelas.

5. Pembelajaran Kosakata

Secara bahasa pembelajaran dapat diartikan sebagai proses interaksi guru, siswa dan materi ajar dalam lingkungan belajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pada intinya, pembelajaran kosakata merupakan penyampaian materi ajar berupa kosakata bahasa tertentu oleh guru kepada siswa yang bertujuan agar siswa mampu menguasai kosakata dari bahasa yang dipelajarinya. Tentunya dalam hal ini, pembelajaran yang dilakukan berdasarkan kurikulum atau rencana perencanaan pembelajaran yang menjadi dasar tercapainya pembelajaran.

Pembelajaran kosakata, khususnya kosakata bahasa Jepang dapat dilakukan dengan berbagai cara yang bervariasi, seperti halnya penggunaan metode atau media pembelajaran yang interaktif dan menarik minat siswa. Berdasarkan pendapat Petty, Herold, dan Stoll (dalam Syamsi, 1998:17)

menyebutkan bahwa pengajaran kosakata di sekolah pada umumnya dilakukan melalui :

- a. pengajaran kosakata dan maknanya melalui penggunaannya dalam konteks;
- b. suatu proses analisis dan sintesis terhadap kosakata ketika elemen makna kata diajarkan;
- c. pengajaran langsung terhadap makna kata dari daftar kata.

Selain itu, Klesius dan Searls (dalam Syamsi, 1998:17) membagi pengajaran kosakata menjadi dua, yaitu pengajaran langsung dan tidak langsung. Pengajaran langsung yaitu pemberian kosakata beserta maknanya secara intensif kepada siswa meliputi pengajaran yang dipimpin oleh guru dan kerja individual dengan bahan tertulis. Sedangkan pengajaran tidak langsung yaitu pemerolehan kosakata yang didapat dengan cara tidak langsung melalui aktivitas pembelajaran, misalnya melalui kegiatan membaca artikel, buku ataupun surat kabar.

6. Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Yogyakarta

Mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Yogyakarta merupakan mata pelajaran yang wajib diikuti oleh kelas XI dan kelas XII serta menjadi mata pelajaran lintas minat untuk kelas X. Artinya semua siswa di SMA Negeri 4 Yogyakarta mendapatkan pembelajaran bahasa Jepang. Untuk kelas X kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Sedangkan untuk kelas XI dan XII kurikulum yang digunakan adalah KTSP 2006.

Proses pengajaran kosakata bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Yogyakarta tergolong kedalam tipe pengajaran langsung. Karena guru selalu memberikan pengajaran bahasa Jepang secara intensif kepada siswa dengan metode langsung seperti ceramah. Hal tersebut selalu disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan agar pembelajaran dapat terlaksana semaksimal mungkin. Media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran adalah media visual seperti aplikasi *powerpoint*. Tiap-tiap kelas mendapatkan pelajaran bahasa Jepang satu kali dalam seminggu

dengan jadwal pertemuan masing-masing bervariasi. Dalam satu kali pertemuan alokasi waktu belajar adalah kurang lebih 90 menit.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Ahmadi (2004:89) menguraikan bahwa media pengajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak didik sehingga mendorong proses belajar.

Danasasmita (2009:120) mengatakan bahwa secara sederhana media merupakan sarana komunikasi. Dalam pendidikan, ada beberapa pengertian media, yaitu media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk penyaluran informasi. Media dalam pembelajaran pada hakikat adalah peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurnakan pengajaran, termasuk di dalamnya adalah buku, video, *slide* suara, suara guru, dan perilaku terucap.

Hamalik (1994:12) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Jadi, metode dan media pembelajaran adalah hal utama yang digunakan untuk mendukung meningkatkan motivasi peserta didik dalam berpikir serta mendorong perhatian peserta didik pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Arsyad (2015:89) menjelaskan media visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Sedangkan menurut Daryanto (1993:27) mengemukakan bahwa media visual adalah semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat indra mata. Dengan demikian segala bentuk media visual dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif, dengan terlebih dahulu membuat konsep dan desain yang tepat.

Miarso (2004:75) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Sedangkan Sadiman (1984:62) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar seperti film, buku, permainan, kaset audio dan media lainnya yang menyenangkan.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai media pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau komponen atau sarana yang digunakan sebagai perantara atau pengantar pesan berupa pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa guna merangsang minat dan motivasi siswa untuk belajar sehingga proses pembelajaran lebih efektif.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Danasasmita (2009:147) mengungkapkan manfaat penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar, terutama untuk pengajaran bahasa asing pada tingkat awal sangat penting sebab pada masa kini pembelajar lebih mudah menangkap arti atau makna kata-kata dan ungkapan yang konkret dari pada abstrak.

Arsyad (1997:27) berpendapat bahwa media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Hamalik (dalam Arsyad, 1997:15) juga menambahkan bahwa manfaat pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Daryanto (2016:5), memaparkan secara umum kegunaan media pembelajaran, antara lain :

- a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas;
- b) Mengatasi keterbelakangan ruang, waktu, tenaga dan daya indra;

- c) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar;
- d) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya;
- e) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama;
- f) Dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar.

Dari beberapa penjelasan di atas mengenai manfaat media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik, bervariasi dan dapat memotivasi siswa untuk belajar. Selain itu, manfaat media juga dapat membantu memperjelas materi yang diajarkan dan mengajak siswanya untuk ikut berperan aktif saat pembelajaran.

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran pun juga semakin berkembang.

Arsyad (1997:29) mengklasifikasikan media pembelajaran dalam empat kelompok, yaitu:

- a) Teknologi cetak, adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis.
- b) Teknologi audio-visual, adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.
- c) Teknologi berbasis komputer, merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor.

- d) Teknologi gabungan, adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Sadiman (1990:28) memaparkan karakteristik beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia adalah sebagai berikut:

- a) Media grafis, yaitu gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta, globe, papan flanel (*flannel board*), dan papan buletin (*bulletin board*).
- b) Media audio, yaitu radio, alat perekam pita magnetic, dan laboratorium bahasa.
- c) Media proyeksi diam, yaitu film bingkai, film rangkai, media transparenasi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televisi, permainan dan simulasi.

Sedangkan Subyakto (1993:206) mengelompokkan media yaitu media komersial (diperjualbelikan) dan media yang dapat dibuat sendiri. Selain itu Subyakto (1993:206) juga mengelompokkan media dalam pengajaran bahasa adalah sebagai berikut :

- a) Alat atau media yang didengarkan dan dilihat (*audio-visual*), seperti radio, *tape-recorder*, laboratorium bahasa, film dan *video cassette recorder* (VCR).
- b) Alat atau media yang dilihat, seperti papan tulis, gambar-gambar yang ditempelkan pada karton, papan flanel, *slide projector*, *transparancies*, dan OHP (*over head projector*).
- c) Permainan (*games*), seperti ular tangga, permainan untuk melatih kesabaran dalam bermain, permainan untuk melatih strategi belajar dalam permainan, permainan untuk melatih pemain menganalisis kosakata, permainan untuk melatih pemain menjawab pertanyaan secara tertulis, permainan untuk melatih keberuntungan, permainan untuk membedakan dan mengidentifikasi kata-kata.

Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 1997:33) mengelompokkan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi, yaitu:

1) Pilihan Media Tradisional

- a) Visual diam yang diproyeksikan, yaitu proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, dan *filmstrips*.
- b) Visual yang tak diproyeksikan, yaitu gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, dan papan-bulu.
- c) Audio, yaitu rekaman piringan, pita-kaset, *reel*, dan *cartridge*.
- d) Penyajian multimedia, yaitu slide plus suara (tape) dan *multi-image*.
- e) Visual dinamis yang diproyeksikan, yaitu film, televisi, video.
- f) Cetak, yaitu buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah dan lembaran lepas (*hand-out*)
- g) Permainan, yaitu teka-teki, simulasi dan permainan papan.
- h) Realia, yaitu model, *specimen* (contoh), dan manipulatif.

2) Pilihan Media Teknologi Mutakhir

- a) Media berbasis telekomunikasi, yaitu teleconference dan kuliah jarak jauh.
- b) Media berbasis mikroprosesor, yaitu *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelejen, interaktif, hypermedia, *compact (video) disc*.

Berdasarkan klasifikasi media yang di uraikan di atas, adapun media permainan ular tangga yang digunakan dalam penelitian ini termasuk ke dalam kategori media tradisional permainan dengan bentuk bahan papan permainan. Permainan ular tangga merupakan permainan yang sangat sederhana sehingga medianya dapat dibuat sendiri.

C. Permainan

1. Pengertian Permainan

Sadiman (1993:75) berpendapat bahwa permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Jadi permainan adalah cara bermain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok guna mencapai tujuan tertentu. Alat permainan adalah semua alat bermain yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat, seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, atau menyusun sesuai dengan bentuk aslinya.

Bermain mengandung aspek kegembiraan, kelegaan, kenikmatan yang intensif, bebas dari ketegangan atau kedukaan, bersifat memerdekakan jiwa. Permainan manusia sangat erat dan ekspresi diri, spontanitas, melatih pribadi untuk siap melewati persaingan, siap menerima kemenangan dan siap menerima kekalahan. Oleh karena itu, permainan bersifat mendewasakan. Melalui bermain, seseorang belajar banyak tentang kehidupan baik itu belajar kemandirian, keberanian, sosialisasi, kepemimpinan dan menyadari arti akan eksistensi dirinya

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan kegiatan yang menimbulkan kesenangan kepada pesertanya dengan tidak melupakan tujuan dan peraturan dalam permainan tersebut. Permainan dapat dijadikan salah satu alat atau media dalam pendidikan. Permainan juga dapat berfungsi sebagai alat sosial karena mengharuskan pesertanya berinteraksi dengan peserta lain.

2. Permainan dalam Pembelajaran Kosakata

Asrori (2008:2) berpendapat bahwa permainan merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Permainan tidak selalu bersifat rekreasi semata, tetapi bersifat edukasi. Melalui permainan, pemerolehan informasi dan perubahan tingkah laku siswa dapat terjadi secara alamiah, tanpa tekanan dari pihak luar.

Hidayat dan Tatang (dalam Asrori 2008:3) mengemukakan bahwa ada beberapa pikiran yang mendasari perlunya penggunaan permainan dalam proses belajar mengajar, antara lain:

- a) Permainan mampu menghilangkan kebosanan.
- b) Permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira.
- c) Permainan menimbulkan semangat kerja sama, sekaligus persaingan sehat.
- d) Permainan membantu siswa yang lamban dan kurang motivasi.
- e) Permainan mendorong guru untuk selalu kreatif.

McCallum (dalam Asrori 2008:3) berpendapat bahwa ada sejumlah alasan perlunya penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa, yaitu:

- a) Permainan dapat memusatkan perhatian siswa pada satu aspek kebahasaan, pola kalimat, atau kelompok kata tertentu.
- b) Permainan dapat difungsikan sebagai penguatan atau ganjaran (*reinforcement*), review dan pemantapan.
- c) Permainan menuntut partisipasi yang sama dari semua siswa.
- d) Permainan dapat disesuaikan dengan keadaan individu siswa.
- e) Permainan memberikan kontribusi bagi terciptanya iklim persaingan yang sehat dan membuka jalan bagi di gunakannya bahasa target secara alami dalam situasi yang santai.
- f) Permainan dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran dan dalam berbagai kemahiran berbahasa.
- g) Permainan memberikan umpan balik sesegera mungkin kepada guru.
- h) Permainan dapat meningkatkan partisipasi siswa secara lebih maksimal.

Subana dan Sunarti (2010:208) berpendapat bahwa permainan adalah suatu bentuk rekreasi yang harus memberikan kesenangan (*enjoyment*) kepada pemainnya. Sedangkan Mujib dan Rahmawati (2011:25) berpendapat bahwa permainan merupakan kebutuhan yang muncul secara alami dalam diri setiap individu. Selain itu, permainan merupakan sarana

yang efektif dan efisien serta penting untuk menghibur, mendidik, memberikan dampak positif dan membesarkan setiap individu.

Dari pemaparan beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan dalam proses belajar mengajar sangat mempengaruhi tercapainya target pembelajaran. Selain itu dengan media permainan dalam pembelajaran kosakata, siswa akan lebih bebas dalam menentukan kemampuannya saat belajar.

3. Kelebihan dan Kelemahan Media Permainan

Latuheru dalam Fiktiany (2007:16) berpendapat bahwa media permainan memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing, hal tersebut antara lain :

a) Kelebihan Media Permainan

- (1) Melalui permainan, anak didik dapat segera melihat atau mengetahui hasil dari pekerjaan mereka.
- (2) Biaya untuk latihan dapat dikurangi dengan adanya permainan.
- (3) Permainan dapat memberikan pengalaman-pengalaman yang nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki.
- (4) Ada berbagai macam kemungkinan variasi dalam permainan. sehingga memungkinkan penggunaanya dalam segala bidang.

b) Kelemahan Media Permainan

- (1) Ketepatan (keefektifan) belajar dengan permainan bergantung dari materi dipilih secara khusus serta bagaimana manfaatnya.
- (2) Beberapa kegiatan permainan membutuhkan adanya diskusi sesudah permainan dilaksanakan demi keberhasilan proses pembelajaran tersebut.
- (3) Waktu, dalam hal ini merupakan rintangan yang berarti.

Berdasarkan uraian tentang kelebihan dan kekurangan media permainan di atas, dapat disimpulkan bahwa media permainan dalam pembelajaran akan berdampak baik apabila proses pembelajaran

berlangsung maksimal. Dapat dikatakan maksimal apabila tidak ada faktor lain yang mempengaruhi proses pembelajaran seperti waktu dan ketidaktepatan dalam memilih materi. Sedangkan dalam penerapannya permainan dalam pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan kondisi siswanya agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

4. Permainan Ular Tangga

a. Sejarah Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga dalam bahasa Inggris disebut *snake and ladder*. Permainan ini adalah salah satu permainan jaman dulu. Permainan ini berupa kotak berisi berbagai gambar dengan sebagian gambar satu dengan yang lain dihubungkan dengan menggunakan gambar tangga atau gambar ular.

Ranee (2004:3) menyatakan bahwa permainan ular tangga pada awalnya berkembang di negara India dengan sebutan *Loksha Patamu*, sebelum abad ke-16. Pada awalnya permainan ini dikembangkan menggunakan dasar agama hindu sebagai bentuk pengajaran moral dan agama pada anak-anak.

Olfix (2012:1) berpendapat bahwa “*This ancient race game, like Parich originated in India. The game still exists in the West and in India*”. Kalimat tersebut dapat diartikan bahwa permainan ular tangga adalah permainan kuno, seperti *Parichi* yang berasal dari India dan masih ada di negara barat dan India. Permainan ular tangga dilihat dari segi edukasi merupakan permainan yang memiliki nilai-nilai pendidikan yang tinggi. Banyak hal yang bisa didapatkan anak melalui bermain permainan ular tangga. Pengetahuan didapatkan dalam permainan ini dari muatan gambar dan aktivitas yang ada.

Olfix (2012:10) berpendapat bahwa nilai-nilai kehidupan yang bisa didapatkan dalam permainan ini adalah nilai suportivitas, kejujuran, kebersamaan, toleransi, ketelitian, kedisiplinan, dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut melihat dari sisi sejarahnya, permainan ular tangga ternyata memiliki banyak unsur yang berpengaruh di dalamnya, selain unsur kegunaan dengan diciptakan

permainan ini ada juga unsur edukasi yang mendukung beberapa teori tersebut dan layak untuk diterapkan dalam dunia pendidikan.

b. Pengertian Permainan Ular Tangga

Anonim (2009:1) mengemukakan bahwa ular tangga adalah permainan menyusun strategi diatas papan yang dimainkan oleh dua sampai empat orang.

Soeparno (1988:75) berpendapat bahwa untuk dapat melaksanakan permainan ini dengan baik, para pemain tidak hanya cukup memiliki perbendaharaan kata yang banyak, tetapi harus juga memiliki teknik dan strategi untuk menaklukkan lawan.

Berdasarkan deskripsi pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang menyenangkan serta di klasifikasikan sebagai permainan tradisional yang dapat mengasah strategi kita dalam konteks pembelajaran bahasa Jepang dan sangat mudah untuk dimainkan.

c. Permainan Ular Tangga Modifikasi

Permainan ular tangga yang digunakan dalam penelitian ini telah dimodifikasi. Peraturan dasar permainan telah di ubah guna menyesuaikan dengan konsep permainan. Pada permainan ular tangga ini dalam satu tim idealnya minimal dua orang dan maksimal lima orang pemain. Tiap pemain diundi atau ditentukan kelompoknya oleh pengajar, tujuannya adalah agar menyetarakan level pemain.

Pada kelengkapan media ular tangga, bidak harus berbeda warna. Hal ini dimaksudkan untuk mudah membedakan tiap pemain. Terdapat tambahan papan pertanyaan dengan jumlah kotak yang sama seperti papan ular tangga, akan tetapi yang membedakan adalah setiap kotak pertanyaan tersebut dapat disisipkan sebuah pertanyaan dengan jumlah 25 kosakata setiap satu kali perlakuan (*treatment*). Tiap-tiap pertanyaan diletakan secara acak pada papan pertanyaan, artinya dengan demikian terdapat 25 kotak papan pertanyaan yang terisi dan 75 kotak papan pertanyaan yang kosong.

Pertanyaan terdapat dalam sebuah gulungan kertas yang berisi seputar kosakata dan frase bahasa Jepang. Kemudian kosakata yang digunakan disesuaikan dengan materi bahasa Jepang yang sedang atau bahkan telah dipelajari oleh siswa-siswi kelompok eksperimen. Materi yang digunakan yaitu seputar kosakata yang terdapat dalam buku pelajaran bahasa Jepang “SAKURA” jilid 2 dari Bab 21 sampai dengan bab 25.

1) Langkah Pembuatan Media Permainan Ular Tangga

Adapun langkah pembuatan media permainan ular tangga modifikasi adalah sebagai berikut.

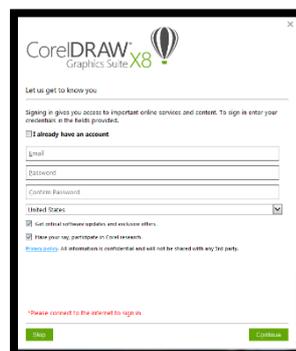
a) Langkah membuat Papan Ular Tangga.

- (1) Unduh dan *Instal software* terbaru *Corel DRAW* versi *X-8 (64bit)* atau boleh juga versi *Corel Draw* versi sebelumnya;



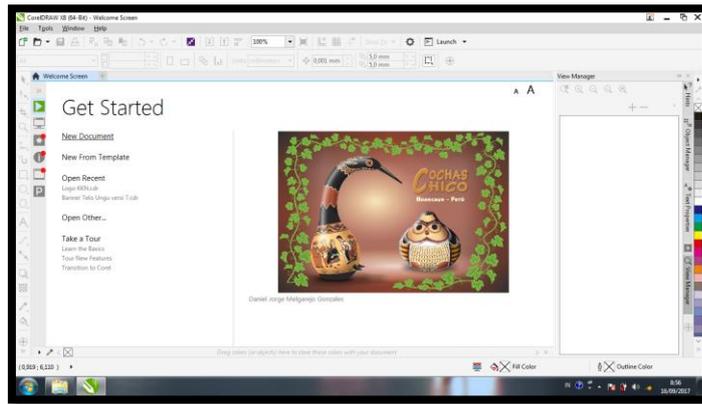
Gambar 2.1 Software terbaru *Corel DRAW* versi *X-8 (64bit)*

- (2) Setelah terunduh, lakukan verifikasi *E-mail* terlebih dahulu agar akun terdaftar;



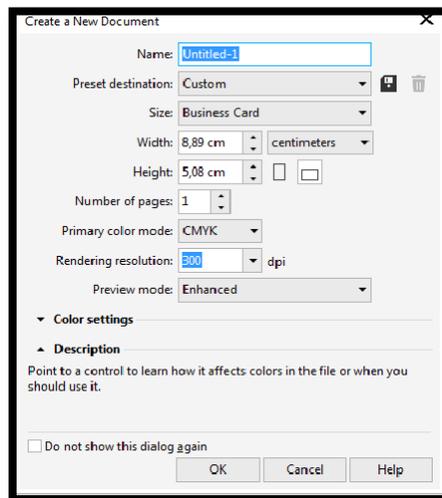
Gambar 2.2 Tampilan untuk melakukan verifikasi *E-mail*

- (3) Klik *New Document* pada tampilan langkah awal *Corel DRAW*;

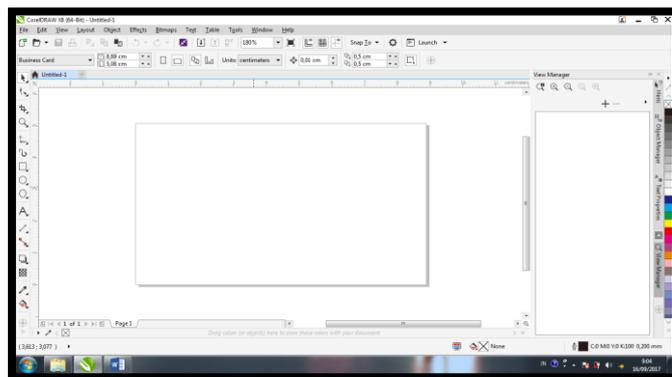


Gambar 2.3 Tampilan langkah awal *Corel DRAW*

- (4) Pilih dan sesuaikan ukuran *layout*, *resolusi*, *margin* dan judul *Corel Draw* yang akan dibuat, jika sudah klik *ok*;

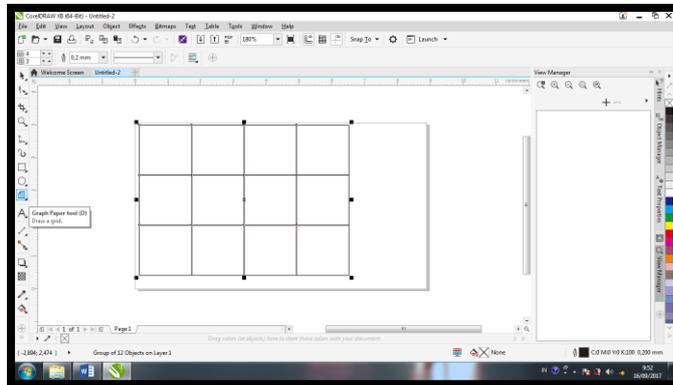


Gambar 2.4 Pemberitahuan tentang format ukuran *file*



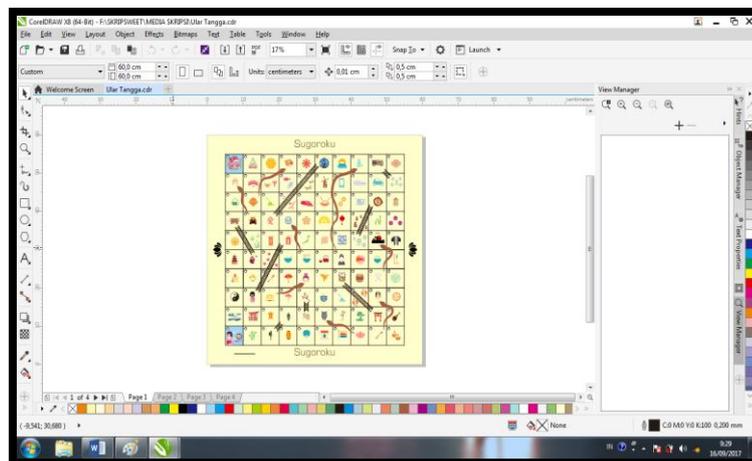
Gambar 2.5 Tampilan utama software *Corel DRAW*

- (5) Pilih sub menu *Graph Papper Tool* pada barisan sub menu sebelah kiri sebagai langkah awal melakukan desain. Kemudian mulailah masukan jumlah kotak yang akan diinginkan hingga sesuai dengan jumlah yang di harapkan;



Gambar 2.6 Tampilan sub menu *Graph Papper Tool*

- (6) Atur dan edit kembali ukuran serta selalu sesuaikan dengan ukuran yang diinginkan
- (7) Sisipkan seperti nomor 1 sampai 100 pada tiap tiap kotak, beberapa logo ular, tangga, serta masukan gambar menarik bertemakan tentang budaya atau negara Jepang sebagai *background* tiap-tiap kotak;



Gambar 2.7 Tampilan hasil desain versi *Corel Draw*

- (8) Setelah desain sesuai dengan yang diharapkan ubahlah format desain ke bentuk PNG agar mudah untuk dicetak.



Gambar 2.8 Desain papan ular tangga versi format PNG

- b) Langkah membuat media papan pertanyaan, kertas pertanyaan dan bidak permainan ular tangga modifikasi.
- (1) Siapkan bahan-bahan untuk membuat papan pertanyaan dan pertanyaan permainan ular tangga modifikasi;
 - (2) Siapkan *styrofoam*, kertas karton berwarna, gunting, pisau *cutter*, penggaris, lem kertas, pembolong kertas dan spidol berwarna;
 - (3) Potong *styrofoam* ukuran sama sisi dengan ukuran kira-kira 20cm x 20cm sebanyak 3 buah;
 - (4) Potong juga kertas karton berwarna ke bentuk sama sisi dengan ukuran lebih kecil yaitu 17cm x 17cm sebanyak 3 buah;
 - (5) Buatlah kotak bergaris sebanyak 100 kotak dengan spidol berwarna yang sebelumnya sudah di sesuaikan ukurannya secara tepat;

- (6) Lubangi setiap kotak yang tertempel pada *styrofoam* sebanyak 100 kotak dengan pelubang ketas, lakukan secara tepat pada tengah-tengah kotak agar rapi;
- (7) Berilah setiap kotak nomor urut mulai dari pojok kiri bawah hingga ke pojok kiri atas sesuai dengan tampilan pada papan ular tangga;
- (8) Potonglah sisa ketas karton tadi ukuran 5cm x 5cm sebanyak 50 lembar, setelah itu tempel tiap-tiap pertanyaan berupa gambar kosakata bahasa Jepang yang telah dicetak sebelumnya pada kertas karton tersebut;
- (9) Setelah selesai sisipkan tiap-tiap pertanyaan tersebut secara acak pada papan pertanyaan ular tangga;
- (10) Gunakan tutup bekas minuman kemasan yang berbeda warna untuk media bidak permainan ular tangga;
- (11) Siapkan dadu, bidak permainan, papan media ular tangga dan papan pertanyaan permainan ular tangga;
- (12) Permainan ular tangga dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang siap untuk dimainkan.



Gambar 2.9 Tampilan media bidak, dadu dan papan pertanyaan ular tangga

c) Peraturan Permainan Ular Tangga Modifikasi

Peraturan permainan ular tangga dalam penelitian ini menggunakan peraturan yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian ini. Berikut adalah peraturan permainan ular tangga modifikasi:

- 1) Setiap pemain dilarang melakukan tindakan kecurangan, mencontek jawaban, mengganggu ketertiban pemain lain dan tindakan provokasi;
- 2) Setiap pemain diharuskan jujur dalam permainan;
- 3) Tiap satu kelompok permainan terdiri dari lima orang pemain dan tiap-tiap pemain wajib memiliki alat tulis dan bidak masing-masing;
- 4) Permainan dimulai dari pemain yang telah menang melakukan kesepakatan pengundian giliran bermain;
- 5) Pemain pertama melemparkan dadu, setelah itu pemain menjalankan langkah bidak permainan sesuai pada jumlah mata dadu yang keluar. Kemudian pemain mengambil tiap pertanyaan pada papan pertanyaan dalam nomor kotak yang sama seperti pada papan ular tangga;
- 6) Apabila langkah bidak berhenti pada kotak nomor yang berisi pertanyaan, setiap pemain wajib menjawab dan menuliskan pertanyaan tersebut. Setelah itu pemain menuliskan pada lembar catatan masing-masing;
- 7) Apabila langkah bidak berhenti pada kotak nomor yang tidak berisi pertanyaan, maka pemain tidak bisa mendapatkan poin dan tetap melanjutkan permainan dengan menunggu giliran selanjutnya;
- 8) Setiap lembar pertanyaan yang telah diambil/dilihat oleh tiap pemain harus di letakan kembali pada papan pertanyaan secara acak sesuai keinginan pemain tersebut;
- 9) Waktu permainan terdiri dari 30 menit waktu aktif untuk bermain;
- 10) Permainan dinyatakan telah selesai apabila waktu permainan telah usai;

- 11) Setiap pertanyaan benar bernilai satu poin dan apabila salah tidak akan mendapat poin;
- 12) Pemain yang telah *finish* dalam permainan diharuskan mengulang permainan kembali, dengan catatan waktu permainan belum selesai. Dan untuk setiap satu putaran *finish* pemain wajib memberikan tanda khusus pada lembar kerja masing-masing, kemudian di akhir permainan akan mendapat tambahan poin bonus sebanyak dua poin tiap satu putaran *finish*;
- 13) Pengumuman pemenang apabila dalam catatan pemain dapat menjawab kosakata dengan benar dan jumlah poin yang banyak.

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Susantiyatno (2011) dari Universitas Negeri Semarang yaitu tentang *Efektifitas Scrabble untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*. Dengan alasan bahwa penelitian tersebut memiliki ciri-ciri yang sama yaitu menguji sebuah media permainan untuk media pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Pada penelitian tersebut juga belum ditemukan tingkat keefektifan dari media *Scrabble* itu sendiri, sehingga memotivasi peneliti selanjutnya untuk memecahkan masalah yang sama dengan media pembelajaran yang berbeda.

Pada penelitian Susantiyatno (2011) bertujuan untuk mengetahui keefektifan penerapan metode *Scrabble* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Penelitian yang digunakan merupakan penelitian eksperimen dengan desain *posttest-only control design*. Sedangkan metode pengumpulan data yang digunakan yaitu dokumentasi dan tes.

Berdasarkan tes yang dikerjakan oleh responden menunjukkan bahwa untuk kelas eksperimen nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 90 dan nilai terendah adalah 75 dengan nilai rata-rata 83,67. Sedangkan untuk kelas kontrol nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100 dan nilai terendah adalah 75 dengan nilai rata-rata 90,67.

Dari hasil perhitungan menggunakan rumus T-test diperoleh $t_{hitung} = -2,41$ sedangkan t_{tabel} untuk $N = 60$ dan derajat kebebasan (db) $N - 2 = 58$ adalah 1,67 dengan taraf signifikansi 5%. Karena t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} maka hipotesis kerja berbunyi “Penggunaan media *scrabble* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI Jurusan Ilmu sosial SMA Negeri 4 Semarang tahun ajaran 2010/2011 ditolak”

Berdasarkan studi lanjutan yang dilakukan dalam penelitian Susantiyanto (2011), faktor-faktor yang menghambat dalam penelitian tersebut adalah waktu pembelajaran yang singkat, kemampuan siswa-siswi yang tidak jauh berbeda dan kesiapan kelas dalam mengerjakan soal *post test*.

E. Anggapan Dasar

Kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dapat mengakibatkan siswa kurang tertarik pada saat penyampaian materi dan siswa mudah lupa terhadap kosakata yang diberikan oleh guru. Sehingga penguasaan kosakata kurang maksimal. Dengan memanfaatkan media secara efektif, diharapkan siswa lebih tertarik dan lebih mengingat kosakata. Sehingga dalam hal ini diharapkan penguasaan kosakata turut meningkat.