

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa (Aqib 2013:50).

Media merupakan sarana atau alat dalam terjadinya proses belajar mengajar. (Daryanto 2013:32)

Media adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan dalam proses belajar mengajar demi mencapai tercapainya tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran disekolah (Arsyad 2013:3)

Dalam arti yang disebutkan oleh beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan dalam pembelajaran sehingga materi yang diberikan dapat diterima dengan baik. Media pembelajaran merupakan hal atau yang perlu diperhatikan demi tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat umum media pembelajaran (Aqib 2013:50)

- a. Penyeragaman dalam penyampaian materi.
- b. Pembelajaran menjadi menarik dan lebih jelas sehingga materi dapat diterima dengan baik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaksi.
- d. Efisiensi dalam menggunakan waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar.
- f. Pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- g. Tumbuh rasa positif
- h. Peran guru menjadi meningkat dan lebih produktif

Manfaat media pembelajaran (Arsyad 2013:29) yaitu :

- a. Media pembelajaran dapat memberikan informasi dan penyajian pesan secara jelas sehingga terciptanya kelancaran dalam proses belajar dan meningkatkan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian anak sehingga perhatian anak menjadi meningkatkan motivasi belajar, interaksi langsung antara anak dan lingkungan sehingga siswa dapat belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minat masing-masing.
- c. Dalam penggunaan media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan seperti keterbatasan indra, keterbatasan ruang dan keterbatasan waktu. Contohnya objek atau benda yang terlalu besar maupun objek benda

yang terlalu kecil atau tidak memungkinkan ditampilkan langsung dapat diganti dengan menampilkan gambar, foto, film atau slide.

- d. Media pembelajaran memberikan kesamaan dalam pengalaman peristiwa di lingkungan para siswa dan memungkinkan interaksi langsung dengan guru maupun lingkungan.

Kesimpulan yang dapat diambil pada manfaat media pembelajaran secara umum seperti yang dikemukakan oleh Aqib (2013:50) dan Arsyad (2013:29) yakni manfaat media pembelajaran adalah untuk membantu pengajar atau pendidik dalam situasi apapun sehingga terciptanya proses belajar mengajar yang dituju. selain itu manfaat media pembelajar untuk anak atau pembelajar adalah untuk mempermudah dalam menerima materi yang diberikan oleh pengajar sehingga materi dapat diterima sesuai dengan apa yang diharapkan. Manfaat lain yang dapat diambil dari media pembelajaran adalah anak atau pembelajar dapat mengembangkan bakatnya serta meningkatkan interaksi kepada pembelajar yang lain sesuai dengan kemampuan masing-masing.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut (Arsyad, 2011:4), jenis-jenis media pembelajaran dibagi berdasarkan :

1. Media Tradisional :

- a) Visual diam dimana diproyeksikan layaknya proyeksi *opaque*, *overhead*, *slide* dan *film*.
- b) Visual yang tak diproyeksikan seperti gambar, poster, foto, *charts*, grafik, Tabel, pameran, papan info dan papan bulu.
- c) Audio rekaman piringan dan pita kaset.
- d) Penyajian multimedia seperti *slide* dan *tape*.
- e) Visual Dinamis seperti film, televisi dan video
- f) Buku teks, modul, majalah, *workbook*, *hand out*
- g) Permainan teka-teki, papan maupun simulasi
- h) Realita seperti model dan manipulative

2. Media Teknologi Mutakhir

- a) Media yang berbasis telekomunikasi seperti kuliah jarak jauh sehingga memudahkan pembelajaran dan tidak terbatas jarak .
- b) Media berbasis *mikropocessor* seperti *computer-assited instruction*, permainan *computer*, video.

Menurut (Djamaroh dan Zain 2006) Jenis media pemebelajaran dibagi menjadi tiga yakni

- 1) Media Pembelajaran dilihat dari jenisnya :
 - a. Media audiktif merupakan media yang hanya menggunakan kemampuan mengeluarkan suara seperti radio, tape recorder, dan piringan hitam

- b. Media visual merupakan media yang dalam penggunaannya hanya menggunakan pengelihatan..
 - c. Media audio visual merupakan gabungan dari media audiktif dan media visual dimana menggunakan unsur suara dan unsur gambar.
- 2) Media pembelajaran dari daya liputnya :
- a. Media dengan daya liput yang luas dan serentak tanpa batas
 - b. Media dengan daya liput yang terbatas
 - c. Media untuk pengajaran individual
- 3) Media pembelajaran dari pembuatannya :
- a. Media Sederhana, dalam pembuatan media pembelajaran bahan yang digunakan adalah bahan yang murah,mudah didapat dan dalam pembuatannya tidak sulit
 - b. Media kompleks, kebalikan dari media sederhana dalam pembuatan media pembelajaran kompleks ini bahan dan dalam pembuatannya susah.

Dilihat dari beberapa jenis media pembelajaran oleh beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahawa *Shiritori* merupakan jenis media pembelajaran tradisional seperti yang dicetuskan oleh Azhar Asryad dalam bukunya tahun 2011. Jenis media pembelajaran tradisional yakni media pembelajaran permainan teka teki untuk menebak kosa kata selain itu

Shiritori juga termasuk jenis media pembelajaran yang sederhana seperti yang dicetuskan oleh Djamaroh dan Zain (2006) dimana bahan yang digunakan untuk membuat media *Shiritori* adalah slide dan kertas.

B. Permainan dalam Pembelajaran

1. Permainan

Menurut Sadiman (2002:75) permainan adalah suatu kontes antara pemain yang di dalamnya melakukan interaksi satu sama lain dan memiliki aturan tertentu untuk mencapai suatu tujuan.

Menurut Mujib (2011:25) setiap manusia memiliki naluri untuk menemukan kesenangan, kenikmatan dan kebahagiaan hidup. Hal ini dikarenakan sifat bawaan manusia yang dimiliki sejak lahir bahwa manusia akan menghibur dirinya sendiri sampai akhir hayat.

Permainan merupakan kebutuhan yang muncul secara alami pada setiap manusia, maka dari itu setiap manusia memiliki kesempatan untuk mendapatkan kebahagiaan dalam hidup (Mujib 2011:25)

2. Kekurangan dan Kelebihan Permainan dalam Pembelajaran Bahasa

Menurut (Mujib 2011:34) :

a. Kelebihan:

- 1) Permainan bahasa merupakan media pembelajaran yang berbasis CBSA tinggi.
- 2) Mengurangi rasa bosan saat pembelajaran

- 3) Menciptakan kompetisi antara mahasiswa dalam proses pembelajaran
- 4) Dalam permainan bahasa bebas untuk mengembangkan kompetensi siswa
- 5) Meninggalkan kesan di hati siswa sehingga materi dapat dimengerti dan susah untuk dilupakan.

b. Kekurangan :

- 1) Kondisi kelas yang memiliki siswa dengan jumlah banyak sehingga sukar untuk berkonsentrasi
- 2) Kondisi kelas yang ricuh karena dalam permainan biasanya ditemukan canda tawa oleh siswa sehingga dalam pelaksanaan sedikit terganggu.
- 3) Tidak semua materi dapat menggunakan permainan bahasa
- 4) Dalam pembelajaran, permainan bahasa pada umumnya hanya dianggap selingan bukan program pembelajaran.

Dapat disimpulkan dari ahli di atas bahwa permainan mampu membuat manusia mendapatkan kebahagiaan secara alami. Hal ini juga berlangsung dalam kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran diperlukan permainan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Karena dalam permainan secara alami akan menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan membebaskan siswa untuk berekspresi dalam pembelajaran sehingga materi ajar dapat diterima dengan baik dan sesuai tujuan pembelajaran.

C. *Shiritori*

Dalam *daijiten* mempunyai arti :

“尻取り (1) 前の人 of 言った語 of 最後 of 一音 を取ってそれで 始まる
しい語を次ぎ々二言い続けていく言葉 of 遊び。「くり・りす・す
み・・・など。(2) まえ of 詩歌 or 文句 of 終わり言葉を次 of 句 of 頭にお
いて次ぎ々続けていく文字なぎ of 遊び。「お正月は宝船、宝船には匙
福神、神功皇后部 of 内、内田は劍菱七つ畑、畑松桜 of 原で・・・」
など。

“*Shiritori (1) mae no hito no itta go no saigo no ichion wo totte sore
dehajimaru atarashii go wo tsugizugi ni ii tsuzukete iku kotoba no asobi.
[kuri → risu → sumi → ...] nado. (2) mae no shiika ya monku no owari
kotoba wo tsugi no ku no atama ni oite tsuguzugi tsuzukete iku koji tsunagi
no asobi. [oshougatsu wa takarabune, takarabune ni wa sajifukugami,
jinguukougoubu no uchi, uchida wa kenbishi nanatsu hatake, hatake matsu
sakura no segawara de...] nado”*

Dalam terjemahan bahasa Indonesia

”*Shiritori* merupakan (1) permainan kosa kata dimana pemain mengambil suku kata terakhir dalam sebuah kosa kata yang diucapkan sebelumnya kemudian melanjutkan kosa kata baru dan seterusnya. Contoh *kuri* → (kacang kastanye) → *risu* (tupai) → *sumi* (sudut) → ..., dan seterusnya. (2) permainan merangkai huruf (kalimat). Pemain mengambil kalimat terakhir dan menjadikan frasa pertama untuk kalimat berikutnya. Contohnya : *oshougatsu wa takarabune, takarabune ni wa sajifukugami, jinguukougoubu no uchi uchiba wa kenbishi nanatsu hatake matsu sakura no segawara de...*, dan dilanjutkan.”

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa *Shiritori* adalah permainan kata bahasa Jepang yang pemainnya secara bergiliran mengucapkan kata terakhir dari kata sebelumnya. Berikut adalah cara bermain dan aturan menurut Shinohara (2012) menyatakan :

1. Cara bermain

- a. Menentukan kelompok
- b. Menunjuk salah satu anggota sebagai *start* awal
- c. Permainan dimulai dengan salah satu pemain yang mengucapkan sebuah kata.
- d. Pemain terus menyambungkan kosakata secara bergantian.

2. Peraturan dalam *shiritori*

- a. Kata yang digunakan dalam permainan *Shiritori* dengan topik tertentu.
- b. Pemain kalah apabila tidak dapat menemukan kata untuk diucapkan atau tidak sesuai dengan tata cara bermain.
- c. Tidak boleh melakukan pengulangan kata dalam setiap permainannya
- d. Frasa yang berbentuk *to* (... と ...) atau *no* (... の ...) tidak bisa digunakan kecuali telah menjadi bentuk kamus
- e. *sakura no hi* (pohon sakura) tidak boleh digunakan namun hari libur boleh digunakan seperti *kodomo nohi* (Hari Anak-Anak)
- f. Kata yang berakhiran dengan *di* ぢ dan *du* づ masing-masing dapat diganti dengan *ji* じ dan *zu* ず, misalnya: *hanadi* はなぢ鼻血 (mimisan) dilanjutkan dengan *jigoku* じごく地獄 (neraka).
- g. Pemain kalah apabila pemain mengucapkan kosa kata yang berakhiran (ん). Mengucapkan kata yang persis dengan kata yang sudah disebutkan sebelumnya contohnya *neko* ねこ → *koi* こい → *ine* いね → *neko* ね

こ. Apabila sebuah kota berakhir dengan *vocal* panjang maka kata yang diambil adalah *vocal* terakhir atau diabaikan semua contohnya :

sutaa スター dapat dilanjutkan dengan *tanuki* タヌキ atau *aisukurimu* アイスクリーム. Kemudian yang terakhir apabila kata berakhir dengan *yōon/sokuon* *a, i, u, e, o, ya, yu, yo* (あ、い、う、え、お、や、ゆ、よ) dapat dilanjutkan dengan あ、い、う、え、お、や、ゆ、よ atau aksara sebelumnya. *kaisha* かいしゃ → *yakyuu* やきゅう atau *shachi* シャチ

3. Kelebihan

- a. Permainan Shiritori mampu menambah pembendaharaan kosakata
- b. Permainan Shiritori tidak membutuhkan alat dan waktu khusus.

4. Kekurangan

- a. Apabila kosa kata terakhir berakhir dengan huruf *n* (ん) maka pemain kalah.
- b. Kosakata sangat terbatas
- c. Apabila diterapkan di kelas untuk pembelajaran permainan *Shiritori* ini membutuhkan waktu yang banyak karena siswa akan fokus dalam pencarian kosa kata terakhir.

D. Kosa Kata

1. Pengertian Kosa Kata

Menurut Tarigan (1993:3) kosa kata dasar merupakan kata kata yang tidak mudah mengalami perubahan dan sedikit sekali mengalami perubahan kemungkinan dipungut dari bahasa lain.

Menurut Achmad Dahidi (2009:97) kosa kata adalah aspek dalam kebahasaan yang perlu dikuasai demi mencapai tujuan kelancaran berkomunikasi dalam bahasa Jepang baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa kosa kata merupakan suatu kumpulan kosa kata menjadi suatu kalimat dan merupakan bagian terpenting dari suatu bahasa, baik dari lisan maupun tulisan.

a. Jenis Kosakata Bahasa Jepang

Dalam bahasa Jepang kosakata diklasifikasikan menjadi beberapa jenis. Menurut Sudjianto dan Dahidi (2007 :147) bahasa Jepang dikualifikasikan menjadi 10 bagian yaitu :

1) *Doushi (verba)* adalah kosa-kata yang berfungsi untuk menyatakan aktivitas keberadaan atau keadaan.

Contoh : 食べる (*taberu*)= makan, いく (*iku*) = pergi

2) *I-keiyoshi (adjektive-I)* adalah *keiyoshi* yakni kelas kata yang menyatakan sifat atau suatu keadaan dan dapat menjadikan predikat dan juga mengalami perubahan bentuk.

Contoh: あかい (akai) = merah、きらい (kirai) = benci

3) *Na-keiyoshi (adjektive-Na)* jenis ini sering disebut *keiyodooshi* yakni kelas kata yang dapat membentuk sebuah *bunsetsu* dan dapat berubah bentuknya dan bentuk *shuushikei* berakhir dengan da atau desu.

Contohnya : きれい (kirei) = cantik、しずか (shizuka) = tenang

4) *Meishi (nomina)* merupakan kata kata yang menyatakan sebuah benda, barang maupun kejadian yang tidak menggunakan konjungsi.

Contoh: わたし (watashi) = saya えんぴつ (enpitsu) = pensil

5) *Rentaishi (preminina)* merupakan kata kata bagian dari *jiritsugo* dan tidak mengalami konjungsi.

Contoh: この (kono) = ini, あの (ano) = itu

6) *Fukushi (adverba)* merupakan kelas kata yang tidak mengalami sebuah perubahan bentuk namun dapat menjadi keterangan bagi *yoogen* meskipun tidak menggunakan bantuan kosa-kata lain.

Contoh : とつとも (tottemo) = sangat かならず (kanarazu) = pasti

7) *Kandooshi* merupakan kelas kata yang termasuk bagian dari *jiritsugo* dan tidak mengalami perubahan dalam bentuknya .

Contoh : まあ、ああ。

8) *Setszokushi* merupakan salah satu kelas kata yang termasuk *jiritsugo* dan tidak mengalami perubahan jenis ini mempunyai fungsi sebagai penyambung antara kalimat.

Contoh : それで、でも。

9) *Jodooshi* (*verba bantu*) merupakan kosa-kata yang termasuk *fuzokugo* dan dapat berubah bentuk.

Contoh : です、ます。

10) *Joshi* (*partikel*) merupakan kelas kosa-kata yang bagian dari *fuzokugo* yang digunakan untuk menunjukkan hubungan antara kata dan menambah arti dari kalimat tersebut.

Contoh : は、に、が

E. Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang pada mata kuliah *Chujokyu Moji Goi*

Program Studi Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta memiliki mata kuliah kosa kata yakni *Chujokyu Moji Goi* di dalam mata kuliah tersebut dibagi menjadi dua yakni mempelajari *Kanji* dan *Goi*. Mata kuliah *Chujokyu* diberikan pada semester empat.

Tipe pengajaran dalam *Chujokyu Moji Goi* yakni tipe pengajaran langsung dimana dosen atau pengajar memberikan materi dengan metode ceramah kepada mahasiswa. Media yang biasa digunakan dalam mata kuliah *Chujokyu Moji Goi*

seperti *powerpoint*. Untuk setiap dosen biasanya memberikan inovasi belajar dengan menambahkan metode pembelajaran. Mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* diadakan setiap dua kali dalam seminggu dalam waktu kurang lebih 90menit.

F. Penelitian Terdahulu

Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua penelitian terdahulu yang relevan, berikut adalah penelitian dahulu :

Apriana (2015) mengenai “Efektivitas Permainan *Ichitori* untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata” penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui efektivitas permainan *ichitori* yang merupakan permainan kosa kata adaptasi dari *Shiritori*. Pada penelitian ini dijelaskan bahwa penggunaan *ichitori* dalam mata pelajaran dapat diterima sehingga penulis megupayakan melakukan penelitan Penerapan Media Permainan *Shiritori* Pada Mata Kuliah *Chujokyu Moji Goi*.

Korniasari (2014) *says that without grammar very little can be conveyed but without vovabullary nothing, can be conveyed*. Penggunaan *grammar* dengan sedikit kosa-kata hanya bisa sedikit dimengerti, tetapi jika *grammar* tidak menggunakan kosa-kata sama sekali kalimat tersebut tidak bisa disampaikan. Maka penguasaan kosa-kata merupakan hal penting yang

pembelajar harus kuasai dalam pembelajaran bahasa asing karena dengan menguasai kosa-kata suatu bahasa bisa tersampaikan meskipun dengan *grammar* yang belum sempurna.