

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kosakata

a. Pengertian kosakata

Fungsi bahasa sebagai alat komunikasi, membuat bahasa berperan penting dalam kehidupan manusia. Dengan bahasa, pendapat dan perasaan seseorang dapat diungkapkan melalui kumpulan kosakata yang terangkai dalam sebuah kalimat.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1999:597) definisi kosakata adalah 'pembendaharaan kata'.

Adapun menurut Soedjito (1992:34) kosakata adalah :

1. Semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa.
2. Kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara atau penulis.
3. Kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan.
4. Daftar kata yang disusun seperti kamus yang disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

b. Kosakata Bahasa Jepang (*Goi*)

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2009 : 97) 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.

Asano dalam Sudjianto dan Dahidi (2009 : 97) menyebutkan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan

bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan *goi* yang memadai.

Shinmura dalam Sudjianto dan Dahidi (2009 : 97) menyebutkan bahwa istilah *goi* sering disamakan dengan istilah *tango*, padahal kedua istilah itu 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’ dalam kalimat *Hana ga saku* ‘Bunga mekar/berkembang’. Sementara *goi* (*vocabulary*) adalah keseluruhan dari kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya.

語彙では「ある言語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)

Goi dewa [aru goi de mochiirareru go no zentai. Mata, aru ninryouiki no mochiiru go no zentai] to setsumeishite iru.

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

Dari beberapa definisi tersebut pengertian kosakata atau *goi*, penulis setuju dengan pendapat Sudjianto dan Dahidi yaitu 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 tulisan.

c. Jenis-jenis *Goi*

Sudjianto dan Dahidi (2004) mengklasifikasikan goi menjadi lima hal, yaitu,

- 1) Berdasarkan karakteristik gramatikalnya, *goi* dikelompokkan ke dalam beberapa jenis antara lain : *dooshi* (verba/kata kerja), *keiyooshi* (kata sifat), *meishi* (nomina), *rentaishi* (pronomina), *fukushi* (adverbia), *kandooshi* (interjeksi), *setsuzokushi* (konjungsi), *jodooshi* (verba bantu), dan *joshi* (partikel).
- 2) Berdasarkan para penuturnya, dilihat dari faktor usia, jenis kelamin, dan sebagainya. Di dalam klasifikasi ini terdapat kata-kata yang termasuk pada :
 - a) *jidoogo* atau *yoojigo* (bahasa anak-anak). Contohnya adalah
ブウブウ 「くるま = mobil」、ワンワン 「いぬ = anjing」、
マンマ 「ごはん = nasi」、ネンネ 「ねる = tidur」 dan sebagainya.
 - b) *wakamono kotoba* (bahasa anak muda/remaja). Contohnya adalah
ゲーセン 「ゲームセンター」、月ドラ見る 「月曜日のドラマを見る」、モノホン 「本物」、ルデモ 「モデル」 dan sebagainya.
 - c) *roojingo* (bahasa orang tua). Contohnya adalah チュウキ (lumpuh),
シャボン (sabun), シャツポ (topi baja) dan sebagainya.
 - d) *joseigo* atau *onna kotoba* (ragam bahasa wanita). Contohnya adalah
あたし (saya), penggunaan *shuujoshi* よ、わ、ね dan sebagainya.
 - e) *danseigo* atau *otoko kotoba* (bahasa laki-laki). Contohnya adalah 僕
(saya), 俺 (saya), あいつ (dia), おまえ (engkau), 親父 (ayah),
penggunaan *shuujoshi* さ、ぞ、そ、ざ、で、だよ、かな dan sebagainya.

- 3) Berdasarkan pekerjaan atau bidang keahliannya. Misalnya kosakata bidang kedokteran, ekonomi, pendidikan, linguistik, pertanian, dan sebagainya.
- 4) Berdasarkan perbedaan zaman dan wilayah penuturnya, sehingga ada katakata yang tergolong pada bahasa klasik, bahasa modern, dialek Hiroshima, dialek kansai, dialek Tokyo, dan sebagainya,
- 5) Berdasarkan asal-usulnya, terbagi menjadi tiga macam, yaitu *wago*, *kango*, dan *gairaigo*.

d. *Goi* berdasarkan asal-usulnya

Klasifikasi *goi* berdasarkan asal-usulnya terbagi menjadi tiga macam. Yaitu, *wago*, *kango*, dan *gairaigo*. Iwabuchi (1989 : 115) menyatakan klasifikasi kata berdasarkan asal-usulnya seperti ini disebut *goshu*.

1) Wago

Wago adalah kata-kata bahasa Jepang asli yang sudah ada sebelum *kango* dan *gaikokugo* (bahasa asing) masuk ke Jepang. Semua *joshi* dan *jodooshi*, dan sebagian besar akjetiva, konjungsi, dan interjeksi adalah *wago* (Tanimitsu, 1995 ; 61). Ishida dalam Sudjianto (2004:100) menjelaskan karakteristik *wago* sebagai berikut :

- a) Banyak kata yang terdiri dari satu atau dua mora. Contoh satu mora :

は、が、の、を、に、で、へ、も、や、か、よ、し、ね、な。

Contoh dua mora : から、まで、より、たら、たり、のに、ので、こそ、さえ、だけ、しか、ほど、など、とか、かな。

- b) Terlihat adanya perubahan bunyi pada kata yang digabungkan,

seperti :

Ame → amagasa

Ki → kodachi

Sake → sakamori

- c) Tidak ada kata yang memiliki silabel *dakuon* dan *ragyoo'on* (bunyi silabel ra, ri, ru, re, ro) pada awal katanya.
- d) Banyak kata-kata yang secara simbolik mengambil tiruan bunyi terutama *gitaigo* seperti *ussura*, *honnori*, *daraari*, dan sebagainya.
- e) Banyak kata-kata yang menyatakan benda konkrit, sedangkan kata-kata-kata abstrak sedikit. Contoh benda kongkret : 椅子、机、靴、紙。
Contoh kata abstrak : 恋、本。
- f) Tersebar pada semua kelas kata, terutama kelas kata verba sebagian besar *wago*. Contoh : 行く、帰る、買う、食べる、飲む、見る、働く、会う、待つ、立つ、作る。
- g) Banyak kata-kata yang berhubungan dengan alam. Seperti, hujan, tumbuhan, binatang, serangga, dan sebagainya.
- h) Tidak spesifik. Tidak mempunyai kekuatan untuk menyatakan sesuatu secara tepat. Oleh Karena itu, ada kata-kata yang memiliki cara baca yang sama tetapi mempunyai bentuk kanji yang berbeda. Seperti kata みる → 見る、診る、観る、看る、観る、視る。
- i) Merupakan kata-kata yang biasa dipakai sehari-hari. Contoh : 食べる、

飲む、寝る、起きる。

2) *Kango*

Di dalam ragam tulisan, *kango* ditulis dengan huruf kanji (yang dibaca dengan cara *onyomi*) atau dengan huruf *hiragana*. Tanimitsu (1995 : 62-63) menyebutkan bahwa pada mulanya kango disampaikan dari Cina, lalu bangsa Jepang memakainya sebagai bahasanya sendiri, namun tidak jelas pada zaman apa hal itu terjadi. Tetapi diketahui bahwa pada zaman Nara *kango* sudah dipakai, pada zaman Heian banyak *kango* yang terlihat pada karya-karya sastra seperti *monogatari* 'cerita'. Lalu bersamaan dengan perkembangan zaman, *kango* semakin luas dipakai sehingga sekarang pun lebih dari setengah kata-kata yang terhimpun dalam *Kokugo Jiten* adalah *kango*. Dengan demikian, *kango* merupakan kata-kata yang menyerap secara mendalam di dalam kehidupan orang Jepang dengan melewati waktu yang panjang.

Apabila melihat asal-usulnya, *kango* tampaknya tidak berbeda dengan *gairaigo* karena sama-sama berasal dari bahasa asing. Tetapi karena *kango* memiliki karakteristik tertentu yang berbeda dengan *gairaigo* maka *kango* menjadi jenis kosakata tersendiri. Ishida dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:103) menjelaskan karakteristik *kango* sebagai berikut :

- a) *Kango* adalah kata-kata yang dibaca dengan cara *on'yomi* yang terdiri dari satu buah huruf kanji atau yang merupakan gabungan dua buah huruf kanji atau lebih. Contoh : 文、本、金、茶、愛、今日、勉強、健康。
- b) Oleh karena di dalam cara membaca *on'yomi* juga ada *go'on* (cara pelafalan dinasti Wu), *kan'on* (cara pelafalan dinasti Han), *too'on* (cara pelafalan dinasti Tang), maka terdapat berbagai macam cara baca. Misalnya : *Gakki* 学期、樂器、月忌。 *Saigo* 最期、最後。

- c) Pada awal kata banyak yang memakai silabel *dakuon*, namun tidak ada yang memakai silabel *handakuon*. Contoh : 学部、言語、語学、偶然。
- d) Banyak bunyi *yoo' on* dan *choo' on*. Contoh *yoo' on* : きゅ、きよ、しゃ、しゅ、しよ。 Contoh *choo' on* : ゆうびんのゆう、ねえさんのねえ、おとおさんのとお。
- e) Dapat membuat kata-kata panjang dengan cara menggabungkan berbagai *kango*. Contohnya 対共産圏輸出統制委員会則違反事件。
- f) Banyak kelas kata nomina terutama kata-kata mengenai aktifitas manusia dan nomina abstrak. Contohnya : 勉強、運動、料理、生活、愛、正義。

3) *Gairaigo*

Gairaigo adalah kata-kata yang berasal dari bahasa asing (*gaikokugo*) lalu dipakai sebagai bahasa nasional (*kokugo*). Kata-kata yang termasuk *gairaigo* bahasa Jepang pada umumnya adalah kata-kata yang berasal dari bahasa negara-negara Eropa tidak termasuk *kango* yang terlebih dulu dipakai di dalam bahasa Jepang sejak zaman dulu kala (Kindaichi,1989 ; 318).

Kata-kata seperti *haikingu*, *teema*, *sonata*, *konto*, *kaosu*, *ego*, *noruma*, *chaahan*, dan sebagainya adalah *gairaigo*. *Gairaigo* adalah kata-kata yang diambil dari bahasa asing lalu dijepangkan dan dipakai dalam kegiatan berbahasa Jepang. Oleh karena *gairaigo* sudah dijepangkan, maka kata-kata yang termasuk *gairaigo* berbeda dengan *gaikokuko* (bahasa asing).

Untuk membedakannya dengan *wago* dan *kango*, ada juga yang menyebut *gairaigo* dengan istilah *yoogo* (Iwabuchi,1989 ; 41). Secara singkat Tsukishima Hiroshi (1990;189) menambahkan bahwa kata-kata

yang diambil dari bahasa asing yang sudah dimasukkan ke dalam sistem bahasa Jepang disebut *gairaigo* atau *shakuyogo*.

Dari tiga definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa *gairaigo* adalah salah satu jenis kosakata bahasa Jepang yang berasal dari bahasa asing yang telah disesuaikan dengan aturan-aturan yang ada di dalam bahasa Jepang. Ada yang menyebut *gairaigo* dengan istilah *yoogo* (kata-kata yang berasal dari negara-negara barat) dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah *shakuyogo* (kata pinjaman). Walaupun *gairaigo* disebut juga *yoogo*, namun di dalamnya termasuk juga kata-kata yang berasal dari negara-negara lain termasuk dari bahasa Indonesia. Misalnya kata campur 「チャンプル」

Berikut beberapa keistimewaan dari *gairaigo* :

- a) Bisa dipendekkan dari bahasa aslinya. Misalnya seperti コネクション → コネ、マスコミュニケーション → マスコミ
- b) Banyak perubahan kelas kata. Seperti サボ + る = サボる
- c) Banyak *gairaigo* yang mengalami perbedaan makna aslinya.
Contohnya : マシン = 機会
- d) Banyak *gairaigo* yang kemudian diserap menjadi kata sifat na.
Seperti
ユニーク → ユニークな、ハンサム → ハンサムな

4) *Konshugo*

Selain *wago*, *kango*, dan *gairaigo*, ada juga *konshugo* yang sering disebut sebagai salah satu jenis kosakata dalam bahasa Jepang. *Konshugo* adalah kelompok kosakata yang terbentuk sebagai gabungan dari dua buah kata yang memiliki asal-usul yang berbeda seperti gabungan *kango* dengan *wago*, *kango* dengan *gairaigo*, atau *wago* dengan *gairaigo*.

- a) *Wago dengan kango*, misalnya : 荷物、踏み台、水所尾倍、引揚者、番組、反箱、記念日。
- b) *Kango dengan gairaigo*, misalnya : 胃カメラ、逆コース、タウン誌、ハウス謝意倍。
- c) *Wago dengan gairaigo*, misalnya : 付きロケット、ジャンボ宝くじ大型プロジェクト。

2.2 Permainan dalam Pembelajaran Bahasa

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

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

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

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

- permainan dapat memusatkan perhatian siswa pada satu aspek kebahasaan, pola kalimat, atau kelompok kata tertentu.

- permainan dapat difungsikan sebagai penguatan atau ganjaran (*reinforcement*), review, dan pementapan.
- permainan menuntut partisipasi yang sama dari semua siswa.
- permainan dapat disesuaikan dengan keadaan individu siswa.
- permainan memberikan kontribusi bagi terciptanya iklim persaingan yang sehat dan membuka jalan bagi digunakannya bahasa target secara alami dalam situasi yang santai.
- permainan dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran dan dalam berbagai kemahiran berbahasa.
- permainan memberikan umpan balik sesegera mungkin kepada guru.
- permainan dapat meningkatkan partisipasi siswa secara lebih maksimal.

Menurut Subana dan Sunarti (2010 : 208) permainan adalah satu bentuk rekreasi yang harus memberikan kesenangan (*enjoyment*) kepada pemainnya. Menurut Mujib dan Rahmawati (2011 : 25) 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 pribadi.

Permainan perlu diberikan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengurangi rasa bosan dan menumbuhkan motivasi siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru.

2.3 Jenis – jenis permainan kosakata

Menurut Suyatno (2004: 66-80) dalam buku *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, menjelaskan beberapa teknik permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran kosakata, yaitu :

a. Komunikata

Komunikata merupakan suatu permainan menebak dengan menyebutkan makna kata atau ilustrasi kata. Tujuan teknik pembelajaran

komunikata adalah agar siswa dapat mengartikan kata dari berbagai segi menurut fungsi kata tersebut. Alat yang digunakan hanya alat tulis. Teknik ini dapat dilakukan secara perorangan maupun kelompok.

b. Kata Selingkung

Kata selingkung merupakan teknik permainan menentukan kata yang mempunyai makna berdekatan dengan kata tersebut. Umpamanya, guru menyodorkan kata *akar* kemudian siswa menyebutkan kata selingkungnya berupa *batang, daun, buah* dan seterusnya. Alat yang dipergunakan kartu kata secukupnya. Kegiatan ini dapat dilakukan perseorangan maupun kelompok.

c. Kartu Kata

Teknik *kartu kata* merupakan teknik pembelajaran kata majemuk melalui kartu. Kartu tersebut berukuran 2 cm lebarnya dan panjang 15 cm yang di dalamnya tertulis kata tunggal. Teknik pembelajaran ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Teknik pembelajaran kartu kata bertujuan agar siswa dapat dengan mudah, senang, dan bergairah dalam memahami kata majemuk melalui proses yang dilaluinya sendiri.

d. Tunjuk Abjad

Tunjuk abjad adalah suatu teknik permainan yang kegiatannya membuat kata berdasarkan huruf yang dilihatnya dengan jumlah yang sebanyak-banyaknya. Tujuan pembelajaran *tunjuk abjad* adalah agar siswa dapat memproduksi kata dengan cepat dan banyak dalam waktu yang singkat. Ketika guru menyodorkan huruf *s*, siswa dapat menyebutkan *sukses, sikat, sakit, susah, sehat*, dan seterusnya asalkan kata tersebut diawali dengan huruf *s*. Alat yang dibutuhkan adalah kartu huruf sebanyak-banyaknya. Teknik ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok.

e. Kata Salah Benar

Kata salah benar adalah teknik permainan agar siswa dapat memilih kata yang benar dan yang salah dengan cepat. Jika guru menyodorkan kata yang benar kepada siswa, siswa menuliskan huruf B di buku tulisnya. Siswa dapat menyebutkan kata yang benar dengan huruf B dan yang salah dengan huruf S. Umpamanya guru memperlihatkan di depan kelas kata *apotek* maka siswa segera menyebutkan huruf S ke dalam buku tulisnya pertanda kata tersebut *salah*. Alat yang dibutuhkan adalah lembar yang ditulisi kata yang benar maupun kata yang salah penulisannya.

f. Kata dari Gambar

Teknik pembelajaran *kata dari gambar* adalah membuat kata dengan cepat berdasarkan gambar yang dilihat. Misalnya, guru menunjukkan gambar banjir yang melanda sebuah desa. Dari gambar tersebut siswa memproduksi kata *air, musibah, bencana, ikan, kotoran, berbau*, dan seterusnya dalam waktu yang ditentukan. Alat yang dibutuhkan adalah gambar-gambar yang bervariasi sesuai dengan tema pembelajaran, yang berukuran sama dengan kalender besar.

g. Banding Kata

Teknik pembelajaran *banding kata* adalah mengartikan kata yang bersinonim atau berantonim. Siswa diberi 4 kata yang bersinonim atau 2 kata yang berantonim, kemudian siswa memaknai masing–masing kata sehingga menemukan persamaan atau perbedaan melalui perbandingan. Alat yang digunakan adalah amplop dan kartu kata yang ditempel di kertas manila agar dapat digunakan dalam pembelajaran berikutnya.

h. Kata Berpasangan

Teknik pembelajaran *kata berpasangan* adalah merupakan suatu cara agar siswa dapat membuat kata majemuk dengan cepat dan tepat. Tiap siswa menerima satu kata, kemudian siswa tersebut mencari pasangan dengan teman yang lain sambil mencocokkan kata yang diterima masing–masing yang dapat membentuk kata majemuk. Alat yang digunakan adalah kartu kata sejumlah siswa.

i. Kata Kunci

Teknik pembelajaran *kata kunci* merupakan cara agar siswa dapat menentukan kata yang dapat mewakili isi bacaan atau isi tulisan. Saat diberikan satu lembar tulisan, siswa dapat memaknai tulisan tersebut dengan minimal 5 kata. Umpamanya, setelah siswa diberikan tulisan *Surabaya*, siswa langsung menuliskan kata *kemacetan*, *kumuh*, *banjir*, *polusi*, dan *sibuk*. Alat yang diperlukan fotokopi tulisan yang sesuai dengan tema pembelajaran. Kegiatan ini dapat dilakukan secara perseorangan maupun kelompok.

j. Bursa Kata

Teknik pembelajaran *Bursa Kata* merupakan teknik permainan yang mengharuskan siswa dapat menguasai dan menerangkan makna serta memahami strukturnya secara cepat berdasarkan kemampuan siswa sendiri. Alat yang dibutuhkan adalah toples besar yang tembus pandang dengan isi potongan kata sebanyak–banyaknya (kata dapat berjumlah ratusan). Akan lebih baik, kata tersebut ditempel di atas kertas manila atau kertas yang agak lebih tebal agar awet. Kata yang digunakan adalah kosakata yang sudah dipelajari di pelajaran sebelumnya maupun kata yang baru dipelajari.

k. Tempel Kata

Teknik pembelajaran *tempel kata* merupakan cara agar siswa dapat menggunakan kata sesuai dengan maknanya melalui gambar benda atau gambar situasi tertentu. Siswa dapat mencocokkan kata yang mereka pilih sesuai dengan gambar yang disediakan oleh guru. Alat yang digunakan adalah gambar benda atau situasi, kartu kata, dan paku pines. Kegiatan ini dapat dilakukan perseorangan maupun kelompok.

l. Buat Kata Majemuk

Teknik *buat kata majemuk* merupakan cara agar siswa dapat membuat kata majemuk yang baik dan benar melalui variasi bentuk. Alat yang digunakan adalah pulpen, pensil, dan buku tulis. Siswa membuat langsung berbagai variasi kata majemuk dalam kondisi senang, ceria, dan menantang.

m. Pilah Kata

Teknik pembelajaran *pilah kata* ini merupakan cara agar siswa dapat memilah kata yang benar dan yang salah. Setelah dapat memilah, siswa diharapkan dapat menentukan letak kesalahan kata tertentu. Alat yang digunakan adalah toples sedang sesuai jumlah kelompok, potongan kata yang benar dan salah sebanyak-banyaknya dalam satu toples, dan kertas manila merah ukuran folio untuk meletakkan kata yang salah serta kertas manila hijau untuk meletakkan kata yang benar (kertas manila ini dapat diganti dengan kotak, gelas, atau apa saja yang dapat menampung potongan kertas).

n. Buat Kamus

Teknik pembelajaran *buat kamus* adalah cara agar siswa dapat mengartikan dan memaknai kata sesuai dengan makna yang sesungguhnya yang disusun berdasarkan alfabet. Siswa menghimpun kata dari sebuah teks bacaan yang telah disiapkan, kemudian mengelompokkan kata-kata dalam teks berdasarkan alfabet dan artinya. Alat yang digunakan adalah teks bacaan dan kertas kosong. Kegiatan ini dapat dilakukan perseorangan maupun kelompok.

o. Buat Indeks

Teknik pembelajaran *buat indeks* adalah cara agar siswa dapat membuat kata penunjuk yang terdapat dalam sebuah buku berdasarkan indeks tokoh, tempat, judul buku, dan lain-lain. Alat yang digunakan adalah buku tanpa indeks dan kertas kosong.

p. Kata Berkait

Teknik pembelajaran *kata berkait* merupakan suatu permainan yang mengaitkan kata berdasarkan kategori tertentu. Tujuannya adalah agar siswa mempunyai pembendaharaan kata dengan memberikan makna secara cepat. Siswa mengaitkan kata satu dengan kata yang lainnya, yang mempunyai wilayah makna yang sama. Misalnya, ketika siswa diberi kata *hujan*, mereka langsung menyebutkan kata yang berkaitan dengan *hujan*, contohnya *banjir*,

ikan, dingin, basah, dan seterusnya. Alat yang digunakan adalah daftar kata dan kertas kosong. Kegiatan ini dapat dilakukan perseorangan maupun kelompok.

2.4 Permainan Bursa Kata

Permainan Bursa Kata merupakan salah satu teknik pembelajaran kosakata. Teknik pembelajaran Bursa Kata bertujuan agar siswa dapat menguasai dan menerangkan makna kosakata yang dituliskan di kartu (Suyatno,2004:74). Permainan ini dapat dilakukan secara perorangan maupun kelompok. Tetapi dikarenakan kondisi kelas yang memiliki siswa banyak dan waktu yang terbatas maka sebaiknya dilakukan secara kelompok.

Langkah-langkah dalam permainan Bursa Kata :

- a) Jika jumlah siswa 10 orang atau kurang dari 10 orang, maka permainan ini dilakukan perorangan. Jika jumlah siswa lebih dari 10 orang, maka bisa dibagi menjadi beberapa kelompok.
- b) Guru memberikan toples yang berisikan kartu kosakata kepada siswa.
- c) Siswa dipersilahkan untuk mengambil kartu. Jumlah kartu yang diambil bebas sesuai dengan kehendak masing-masing kelompok.
- d) Siswa menjawab kata yang dituliskan di kartu. Jika siswa mendapat kartu berbahasa Jepang, maka siswa menjawab dengan mengucapkan arti dari kosakata tersebut. Dan juga sebaliknya, jika siswa mendapat kartu berbahasa Indonesia, siswa menjawab dengan mengucapkan kosakata yang tertulis dengan bahasa Jepang.
- e) Siswa yang menjawab benar akan diberikan nilai 10, dan siswa yang menjawab salah akan dikurangi nilainya 10
- f) Siswa yang mendapat nilai terbanyak yang menjadi pemenangnya

2.5 Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya tentang permainan Bursa Kata oleh Hanum pada tahun 2015 berjudul Efektivitas Permainan Bursa Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menguasai Kosakata Siswa SMAN 2 Indramayu. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Penelitian tersebut merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen. Variabel Penelitian Penelitian tersebut terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas atau variabel independen pada penelitian tersebut adalah teknik permainan Bursa Kata, yang diberikan pada kelompok eksperimen. Variabel terikat atau variabel dependen pada penelitian tersebut adalah kemampuan kosakata siswa kelas XI SMAN 2 Indramayu.

Populasi dan Sampel Populasi dari penelitian tersebut adalah siswa kelas XI SMAN 2 Indramayu. Sampel dalam penelitian tersebut adalah siswa kelas XI IIS 1 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas XI IIS 2 sebagai kelas kontrol. Jumlah sampel dari kelas eksperimen dan terkontrol adalah 60 orang.

Teknik Pengumpulan Data Teknik yang digunakan penelitian tersebut berupa metode dokumentasi dan metode tes. Instrumen yang digunakan yaitu menggunakan tes dan instrumen non-tes yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah lembar observasi. Observasi digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari teknik permainan Bursa Kata.

Teknik Pengolahan Data Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara satu variabel dengan variabel yang lainnya. Rumus statistik yang biasa digunakan untuk mencari ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara variabel yang diteliti, yaitu dengan menggunakan uji t-test (uji t tabel). Data yang diperoleh dari kelas kontrol dan eksperimen diolah menggunakan rumus t-test.

Langkah-langkah Penelitian Penggunaan permainan Bursa Kata pada kelas eksperimen dilakukan sebanyak empat kali pertemuan, pada tanggal 27 Oktober dan 3, 10, dan 17 November 2014. Tes dilaksanakan pada tanggal 24 November 2014.

Hasil penelitian dan Pembahasan Dari hasil perhitungan menggunakan rumus t test, diperoleh t hitung = 4,2452. Nilai t tabel untuk $N = 60$ dan derajat kebebasan (db) $N-2 = 58$ adalah 2,01 (5%) dan 2,68 (1%), jadi karena nilai t hitung lebih besar daripada nilai t tabel (pada taraf signifikansi 5%), maka hipotesis dalam penelitian tersebut yaitu teknik “Permainan ‘Bursa Kata’ memiliki efektivitas dalam meningkatkan kemampuan menguasai kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI IIS SMAN 2 Indramayu” dapat diterima. Berdasarkan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari teknik permainan ‘Bursa Kata’ adalah dapat membantu siswa dalam menguasai kosakata yang sudah dipelajari pada pelajaran sebelumnya maupun kosakata yang baru dipelajari, dapat melatih siswa untuk berfikir cepat ketika mengartikan kosakata, dapat menjadikan siswa yang lebih menguasai kosakata sebagai tutor sebaya, dapat meningkatkan ketelitian siswa ketika mengambil jumlah kartu dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menguasai kosakata agar bisa memperoleh nilai terbanyak. Kekurangan dari teknik permainan ‘Bursa Kata’ adalah dikarenakan permainan yang dilakukan secara berkelompok, guru tidak dapat mengetahui kemampuan kosakata individu tiap siswa, dan dikarenakan kondisi siswa yang terlalu bersemangat menjadikan kelas menjadi lebih ramai.

Simpulan Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan ‘Bursa Kata’ efektif untuk meningkatkan kemampuan kosakata pada siswa kelas XI SMAN 2 Indramayu. Kelebihan dari teknik permainan ‘Bursa Kata’ adalah dapat membantu siswa dalam menguasai kosakata yang sudah dipelajari pada pelajaran sebelumnya maupun kosakata yang baru dipelajari. Kekurangan dari teknik permainan ‘Bursa Kata’ adalah dikarenakan permainan yang dilakukan secara berkelompok, guru tidak dapat mengetahui kemampuan kosakata individu tiap siswa, bagi kelompok yang penguasaan kosakatanya samasama rendah, akan kesulitan ketika mengartikan kosakata.

