



**PERSEPSI SISWA TERHADAP MEDIA *MATCHING*
GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
KOSAKATA BAHASA JEPANG**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Nama : Glatik Larassati

NIM : 2302413030

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

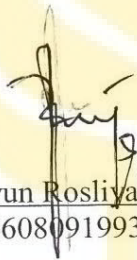
2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke panitia ujian skripsi Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

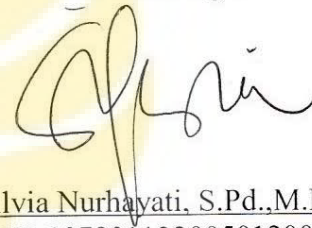
Semarang, 08 September 2017

Pembimbing I



Dra. Yuyun Rosliyah, M.Pd
NIP. 196608091993032001

Pembimbing II



Silvia Nurhayati, S.Pd., M.Pd
NIP.197801132005012001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi
Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri
Semarang

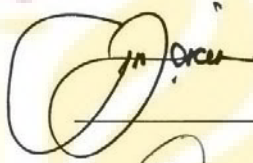
pada hari : Senin

tanggal : 18 September 2017

Panitia Ujian Skripsi

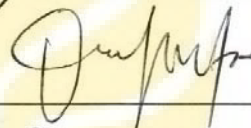
Ketua

Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum
NIP.196202211989012001



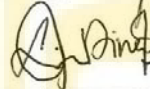
Sekretaris

Hasan Busri, S.Pd.I., M.Pd
NIP.197512182008121003



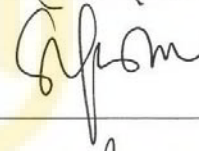
Penguji I

Lispridona Diner, S.Pd., M.Pd
NIP.198004092006042001



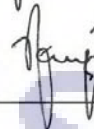
Penguji II/Pembimbing II

Silvia Nurhayati, S.Pd., M.Pd
NIP.197801132005012001



Penguji III/Pembimbing I

Dra. Yuyun Rosliyah, M.Pd
NIP. 196608091993032001



Prof. Dr. Agus Nurvatin, M.Hum.
NIP.196008031989011001

PERNYATAAN

Dengan ini saya,

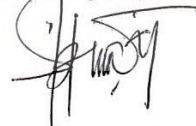
Nama : Glatik Larassati
NIM : 2302413030
Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Persepsi Siswa Terhadap Media *Matching Game* Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang”** yang saya tulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana ini benar-benar merupakan karya sendiri. Skripsi ini saya hasilkan setelah melalui penelitian, pembimbingan, diskusi, dan pemaparan atau ujian. Semua kutipan, baik yang langsung maupun tidak langsung, maupun sumber lainnya telah disertai identitas sumbernya dengan cara yang sebagaimana lazimnya dalam penulisan karya ilmiah.

Dengan demikian, walaupun tim penguji dan pembimbing skripsi ini membubuhkan tanda tangan keabsahannya, seluruh isi karya ilmiah ini tetap menjadi tanggung jawab saya sendiri. Saya siap menanggung sanksi apapun jika dikemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat agar dapat digunakan seperlunya.

Semarang, September 2017



Glatik Larassati
NIM. 2302413030

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“Perlakukan orang lain sebagaimana anda ingin diperlakukan.”

Persembahan

Karya ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tuaku.
2. Kakakku Galih Tunjung Pramesthy, dan adikku Ndaru Sukma Brahma.
3. Saudaraku, Anjaz, Khavid, Janggi, Aiz.
4. Sahabatku, Ria, Riana, Jully, Inayah, Aya, Angga, Septin, Sila, Mayang, Nikmah, Angger, Andicha, Anggi, Obi, Sri, Hanif, Dedi.
5. Dosen-dosen yang telah mendidikku
6. Halimur Rosyad, S.Pd dan Prastowo Bayu, S.Pd
7. Siswa-siswi SMA N 1 Kemangkon
8. Teman-teman PBJ 2013
9. Pembaca

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Persepsi Siswa Terhadap Media Matching Game Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang*” sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

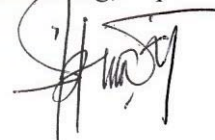
Terselesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum selaku Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberikan kelancaran dalam perijinan penelitian.
3. Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd selaku Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing yang telah memberikan pengantar sehingga penulis mendapatkan surat ijin penelitian.
4. Silvia Nurhayati, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, sekaligus sebagai Dosen Pembimbing II yang telah berkenan membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dra. Yuyun Rosliyah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah berkenan membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Lispridona Diner, S.Pd., M.Pd selaku penguji I yang telah berkenan menguji dan menyempurnakan skripsi ini.

7. Kepala SMA N 1 Kemangkon yang telah memberi ijin dalam penelitian ini.
8. Guru mata pelajaran bahasa Jepang SMA N 1 Kemangkon yang telah membantu dalam pengumpulan data.
9. Siswa-siswi SMA N 1 Kemangkon yang bersedia bekerjasama dalam penelitian ini.
10. Semua pihak yang telah membantu penelitian ini, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis menerima segala kritik dan saran yang membangun dari semua pihak.

Semarang, September 2017



Glatik Larassati
NIM. 2302413030



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Larassati, Glatik. 2017. “*Persepsi Siswa Terhadap Media Matching Game Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang*”. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang.

Kata kunci : *kosakata bahasa Jepang; Matching Game; persepsi*

Dalam mempelajari bahasa Jepang terdapat beberapa unsur yang harus dikuasai seperti huruf, kosakata, dan tata bahasa. Namun bagi pemula, masih terdapat beberapa kesulitan yang dihadapi salah satunya yaitu dalam mempelajari kosakata. Hal ini dialami oleh siswa SMA Negeri 1 Kemangkon yang masih mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata. Kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran menjadi penyebab kesulitan siswa. Oleh karena itu dipilih salah satu media yaitu *Matching Game* sebagai alternatif dalam pembelajaran. Dengan dibuatnya media tersebut peneliti ingin mengetahui persepsi siswa mengenai *Matching Game* untuk menghafal kosakata bahasa Jepang.

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif yang mencari persepsi siswa terhadap media *Matching Game* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kemangkon. Sampel penelitian diambil dengan cara random kelas. Satu kelas dari kelas XI IPA dan satu kelas dari kelas XI IPS. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan angket. Angket berisi pertanyaan mengenai media *Matching Game* yang ditujukan guna mengetahui pendapat mengenai media yang telah diperkenalkan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi siswa tentang media *Matching Game* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Kemangkon tergolong sangat tinggi, dengan demikian siswa memiliki pandangan yang sangat baik tentang media *Matching Game*. Hasil rata-rata persepsi siswa sebesar 86,51% pada kelas interval 81,26%-100% (pada kategori sangat tinggi). Hal ini membuktikan bahwa media *Matching Game* dianggap baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

ABSTRACT

Larassati, Glatik. 2017. “*Student’s perception toward the using of Matching Game as the learning media of learning Japanese vocabularies*”. Foreign Language and Literature Department. Art and Language Faculty. Semarang State University.

Keywords : Japanese vocabulary; matching game; perception

There are some aspects which have to be understood in the process of learning Japanese language such are word, vocabulary, and grammar. But for the beginners they will find some difficulties, one of them is learning about the vocabulary. This thing happen to the students of SMA Negeri 1 Kemangkon, they still felt the difficulty of remembering the vocabulary. The lack of innovation in using learning media might be the reason of the student’s difficulties. Because of this reason, *Matching Game* is chosen as the alternative media of the learning process. By creating the media, the researcher wants to know student’s perception toward *Matching Game* to remembering the vocabularies of Japanese language.

The approach of this research is quantitative research which searching for student’s perception toward the using of Matching Game as the learning media of learning Japanese vocabularies. The population of this research is the students from XI grade of SMA Negeri 1 Kemangkon. Sample of the research was taken by using random class. One from XI IPA class and one from XI IPS class. The method of collecting data in this research is by using questionnaire. The questionnaire was including question about *Matching Game* media which purpose is to know the opinion about the media that have already introduced.

The result of this research shows that student’s perception toward the using of Matching Game as the learning media of learning Japanese vocabularies belongs to advance, thus the students have good vision about *Matching Game* media. The average result of the student’s perception is 86,51% in the interval class 81,26%-100% (in the advance categories). It prove that *Matching Game* media is reputed to be good and can be used as the learning media of leaning Japanese vocabulary.

RANGKUMAN

Larassati, Glatik. 2017. *“Persepsi Siswa Terhadap Media Matching Game Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang”*. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang.

Kata kunci : *kosakata bahasa Jepang; Matching Game; persepsi*

1. Latar Belakang

Pembelajaran yang kreatif dan inovatif akan mendorong motivasi siswa untuk belajar. Dalam hal ini, pembelajaran bahasa Jepang akan lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa apabila guru mampu menggunakan strategi pembelajaran untuk memotivasi siswa.

Berdasarkan observasi di SMA N 1 Kemangkon pada hari Kamis, 16 Februari 2017, diketahui bahwa motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jepang rendah. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa yang cenderung diam mengakibatkan suasana pembelajaran di kelas terlihat kurang aktif. Hal ini disebabkan karena siswa hanya menyimak penjelasan guru, dan mencatat. Siswa juga kesulitan dalam mengingat kosakata yang disebabkan karena guru melatih kosakata secara klasikal saja. Selain kesulitan dalam mengingat, beberapa siswa mengalami kekeliruan dalam mengucapkan kosakata yang disebabkan karena guru menggunakan metode terjemahan dan kurang melatih dalam mengucapkan kosakata yang diajarkan. Guru pernah mencoba menggunakan media gambar,

namun hasilnya tidak efektif karena siswa hanya terfokus pada gambar. Guru menganggap siswa menjadi tidak konsentrasi terhadap kosakata. Karena hal tersebut, guru tidak menggunakan media pendukung lagi dan kembali menggunakan metode terjemahan langsung.

Untuk mengatasi masalah ini, perlu adanya inovasi sebagai alternatif dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini dipilih salah satu media permainan edukasi berupa *Matching Game*. Media ini diadaptasi dan diadopsi dari media sejenis yang pernah dibuat oleh Rosyad (2015). *Matching Game* merupakan media yang dibuat dengan bantuan komputer dengan menggunakan program *Adobe Flash*. Selain digunakan oleh peneliti sebagai media untuk melatih kosakata di kelas, media ini juga bisa digunakan siswa untuk belajar di rumah.

Dengan dibuatnya media tersebut, penulis ingin mengetahui persepsi siswa mengenai *Matching Game* untuk menghafal kosakata bahasa Jepang. Oleh karena itu, penulis mengajukan suatu masalah dengan menguraikannya dalam bentuk skripsi dengan judul “Persepsi Siswa Terhadap Media *Matching Game* sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang”.

2. Landasan Teori

a. Persepsi

Menurut Slameto (2010:102), persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia, melalui persepsi manusia terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya.

b. Media

Menurut Gagne dan Briggs dalam Sadiman, dkk (2008 : 6), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Media merupakan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan, serta merangsang siswa untuk belajar yang terdiri dari buku, film, kaset, dan sebagainya.

c. Kosakata Bahasa Jepang

Matsumoto (2011:62), mendefinisikan *Goi* seperti berikut.

「語彙」とは決められた範囲の「語（単語）」の集まりのことを言うことにすることばだといっています。

“*Goi*” to wa kimerareta han’I no “go (tango)” no atsumari no koto o iu koto ni suru kotoba da to itteimasu.

“*Goi*” adalah kumpulan kosakata yang digunakan dalam ruang lingkup tertentu.

3. Metode Penelitian

a. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan penelitian kuantitatif.

b. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini menggunakan variabel tunggal yaitu persepsi siswa terhadap media *Matching Game*.

c. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA N 1 Kemangkon. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 dan siswa kelas XI IPA 1.

d. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode non tes. Data non tes dikumpulkan dengan menggunakan angket. Angket berisi pertanyaan mengenai media *Matching Game* yang ditujukan guna mengetahui pendapat mengenai media yang telah diperkenalkan.

e. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket atau kuisioner. Angket digunakan untuk mengevaluasi tingkat ketertarikan dan pendapat mengenai pembelajaran dengan menggunakan media *Matching Game*.

4. Hasil Analisis Data

Berdasarkan analisis deskriptif persepsi siswa tentang media *Matching Game* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang tergolong kategori sangat tinggi, rata-rata persepsi siswa sebesar 86,51% pada kelas interval 81,26%-100% (pada kategori sangat tinggi).

5. Kesimpulan

Hasil perhitungan rata-rata persepsi siswa tergolong kategori tinggi. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media *Matching Game* dianggap baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang.



まとめ

語彙の学習メディアとして『*Matching Game*』のメディアにたいして生徒の意識。

2017年

グラティク・ララサティ

キーワード : 意識、『*Matching Game*』、語彙

1. 背景

生徒の動機づけるために、独創的な学習が必要である。その上に、教師は生徒が楽しみにできるように日本語の勉強が経略を使用する。

2017年2月16日のケマンコン第一国立高校で観察に基づき、生徒の日本語学習日本語学習意欲は低いことが分かる。生徒が教師の説明を聞き、ノートを取るだけなので、学習環境があまり活発ではなくなる。生徒も語彙を覚えてのが難しい。覚えるのは難しい加え、いる生徒は語彙の発音を言うのが間違いこともある。教師が絵のメディアを使ったのは効果的ではないので、翻訳方法を使用している。それで、新しいイノベーションの学習のメディアは必要だと思う。

新しいメディアは『*Matching Game*』である。『*Matching Game*』というのは Halimur Rosyad (2015) が作られたメディアの開発である。

『*Matching Game*』は『*Adobe Flash*』というプログラムを使用してコンピュータで使うメディアである。このメディアは研究者が語彙を教えるために使うことができ、生徒が家庭で勉強するために使用することもできる。

『*Matching Game*』を作られた後は語彙の学習メディアとして『*Matching Game*』のメディアにたいして生徒の意識を知りたいである。その上に、研究者はその問題を解決ために“語彙の学習メディアとして『*Matching Game*』のメディアにたいして生徒の意識”という論文を書くと思う。

2. 理論

a. 意識

Slameto (2010:102)は、意識というのは人間の脳への情報の入力である。意識を通じ、人間は環境との接触を作る。

b. メディア

メディアというのはメッセージを提供し、生徒に勉強の望みの刺激の方法である。メディアの例は本、映画、カセット、などである。

(Sadiman (2008:6) に Gagne と Briggs)

c. 語彙

Matsumoto (2011:62), 「語彙」とは決められた範囲の「語（単語）」の集まりのことを言うことにすることばだといっている。

3. 研究の方法

a. 研究のアプローチ

本研究では、語彙の学習メディアとして『*Matching Game*』のメディアにたいして生徒の意識を知るため定量的アプローチを使用している。

b. 変数

本研究の変数は『*Matching Game*』のメディアにたいして生徒の意識である。

c. 研究のサンプル

本研究のサンプルとなるのはケマンコン第一国立高校の自然科学と社会科学の11年生である。数人は50人である。

d. データ収集の方法

本研究では、データを集めるためにアンケートを使っている。アンケートには紹介された『*Matching Game*』について生徒の意見の質問である。

4. データの処理と分析

分析に基づき、語彙の学習メディアとして『*Matching Game*』のメディアにたいして生徒の意識は高い範疇である。生徒の意識のレベルは 86,51% である。

5. 結論

生徒の意識は高い範疇ので、『*Matching Game*』はよいメディアで語彙の学習メディアとして使うことができる。



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
RANGKUMAN	x
MATOME	xv
DAFTAR ISI	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Sistematika Penulisan	4

BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Landasan Teori	7
2.2.1 Pengertian Persepsi	8
2.2.2 Media Pendidikan	8
2.2.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	10
2.2.4 Kegunaan Media dalam Proses Belajar Mengajar	11
2.2.5 Permainan Edukasi	13
2.2.6 Kelebihan Permainan sebagai Media Pembelajaran	13
2.2.7 <i>Matching Game</i> sebagai Media Pembelajaran	14
2.2.8 Evaluasi Media Pembelajaran	15
2.2.9 Kosakata Bahasa Jepang (<i>goi</i>)	16
2.2.10 Jenis-jenis <i>Goi</i>	17
2.3 Kerangka Berpikir	24
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 Pendekatan Penelitian	26
3.2 Variabel Penelitian	26
3.3 Populasi	26
3.4 Sampel	27
3.5 Metode Pengumpulan Data	27
3.6 Instrumen Penelitian	28
3.7 Validitas dan Reliabilitas	28

3.8 Teknik Analisis Data	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
BAB V PENUTUP	58
5.1 Simpulan	58
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	63



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang menjadi mata pelajaran di beberapa sekolah menengah atas maupun kejuruan. Dalam mempelajari bahasa Jepang terdapat beberapa unsur yang harus dikuasai seperti huruf, kosakata, dan tata bahasa. Namun bagi pemula, masih terdapat beberapa kesulitan yang dihadapi salah satunya yaitu dalam mempelajari kosakata. Oleh karena itu, untuk mempermudah siswa dalam belajar bahasa Jepang, guru harus memiliki inovasi dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang kreatif dan inovatif akan mendorong motivasi siswa untuk belajar. Dalam hal ini, pembelajaran bahasa Jepang akan lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa apabila guru mampu menggunakan strategi pembelajaran untuk memotivasi siswa.

Berdasarkan observasi di SMA N 1 Kemangkong pada hari Kamis, 16 Februari 2017, diketahui bahwa motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jepang rendah. Kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, dan siswa yang cenderung diam mengakibatkan suasana pembelajaran di kelas terlihat kurang aktif. Hal ini disebabkan karena siswa hanya menyimak penjelasan guru, dan mencatat. Siswa juga kesulitan dalam mengingat kosakata yang disebabkan karena guru melatih kosakata secara klasikal saja. Seharusnya, guru melatih kosakata dengan tiga tahap yaitu klasikal, kelompok,

kemudian individu. Selain kesulitan dalam mengingat, beberapa siswa mengalami kekeliruan dalam mengucapkan kosakata yang disebabkan karena guru menggunakan metode terjemahan dan kurang melatih dalam mengucapkan kosakata yang diajarkan. Berdasarkan wawancara terhadap guru, sebelumnya guru pernah mencoba menggunakan media gambar ketika mengajarkan kosakata, namun hasilnya tidak efektif karena siswa hanya terfokus pada gambar. Guru menganggap siswa menjadi tidak konsentrasi terhadap kosakata. Karena hal tersebut, guru tidak menggunakan media pendukung lagi dan kembali menggunakan metode terjemahan langsung.

Kreativitas pengajar sangat diperlukan untuk memacu semangat belajar serta membantu siswa dalam menguasai pelajaran. Dalam hal ini, untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Jepang, serta meningkatkan kemampuan menghafal kosakata perlu adanya inovasi media pendukung dalam pembelajaran. Terdapat banyak jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran khususnya bahasa Jepang, misalnya media audio, visual, audio-visual, media gambar, maupun media permainan.

Media digunakan agar dapat merangsang pikiran, perhatian, dan keterampilan siswa. Namun penggunaan media pembelajaran harus direncanakan dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Ini bertujuan agar media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik.

Untuk mengatasi masalah ini, perlu adanya inovasi sebagai alternatif dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini dipilih salah satu media permainan edukasi berupa *Matching Game*. Media ini diadaptasi dan diadopsi dari media sejenis

yang pernah dibuat oleh Rosyad (2015). *Matching Game* merupakan media yang dibuat dengan bantuan komputer dengan menggunakan program *Adobe Flash*. Selain digunakan oleh peneliti sebagai media untuk melatih kosakata di kelas, media ini juga bisa digunakan siswa untuk belajar di rumah.

Dengan dibuatnya media tersebut, penulis ingin mengetahui persepsi siswa mengenai *Matching Game* untuk menghafal kosakata bahasa Jepang. Oleh karena itu, penulis mengajukan suatu masalah dengan menguraikannya dalam bentuk skripsi dengan judul “Persepsi Siswa Terhadap Media *Matching Game* sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana persepsi siswa terhadap media *Matching Game* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang?

1.3 Batasan Masalah

- a. SMA yang digunakan sebagai tempat penelitian yakni SMA Negeri 1 Kemangkon, khususnya kelas XI.
- b. Setelah media *Matching Game* dibuat, media tersebut tidak di eksperimenkan. Media tersebut diperkenalkan hanya sebatas untuk mengambil persepsi siswa saja.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap media *Matching Game* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

a. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pembaca mengenai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

b. Praktis

1. Dapat menambah alternatif media yang bisa diajarkan di kelas oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran, khususnya dalam mengajarkan kosakata.
2. Dapat menambah alternatif dalam membantu siswa menghafal kosakata bahasa Jepang dengan lebih mudah.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari bab 5 bab yaitu pendahuluan, tinjauan pustaka dan landasan teori, metode penelitian, analisis data dan pembahasan, kesimpulan dan saran.

Bab 1 (pendahuluan), membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab 2 (tinjauan pustaka dan landasan teori), membahas mengenai teori-teori yang akan digunakan dalam penelitian. Adapun teorinya yaitu persepsi, media, fungsi dan manfaat media pembelajaran, permainan edukasi, kelebihan permainan sebagai media pembelajaran, *matching game* sebagai media pembelajaran, evaluasi media pembelajaran, kosakata bahasa Jepang.

Bab 3 (metode penelitian), dalam bab ini akan diuraikan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian. Penjabarannya terdiri atas pendekatan penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, uji validitas dan reliabilitas, dan analisis data.

Bab 4 (analisis data dan pembahasan), membahas mengenai proses pengolahan data yang telah diperoleh dari angket, kemudian dilakukan pembahasan.

Bab 5 (kesimpulan dan saran), membahas mengenai simpulan dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis. Selain itu, penulis juga memberikan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian ini.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini penulis mencari informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan. Selain itu, penulis juga mencari informasi dari buku maupun skripsi guna mendapatkan teori yang berkaitan dengan judul yang digunakan.

Penelitian terdahulu oleh Rosyad (2015) dengan judul ‘Efektivitas Media Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang’, dalam penelitian tersebut difokuskan pada kemampuan kosakata siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media game edukasi dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang. Persamaan penelitian oleh Rosyad dengan penelitian ini adalah jenis media yang digunakan yaitu media *Matching Game*. Perbedaannya yaitu pada populasi yang diteliti, dalam penelitian oleh Rosyad populasinya yaitu siswa kelas XII MAN 1 Semarang, sedangkan dalam penelitian ini populasinya yaitu siswa kelas XI SMA N 1 Kemangkon, dengan populasi yang berbeda akan mendapatkan hasil yang berbeda pula. Selain itu, isi permainan penelitian oleh Rosyad, *game* berisi materi kelas XII, sedangkan pada penelitian ini *game* berisi materi kelas XI. Meskipun dalam penelitian oleh Rosyad media *Matching Game* sudah efektif untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang, media tersebut dibuat kembali dengan sistem permainan yang baru dan

diperkenalkan pada populasi yang berbeda untuk mengetahui persepsi terhadap *Matching Game* sebagai media pembelajaran kosakata.

Penelitian kedua oleh Lutfiyatun (2015) dengan judul ‘Pengembangan Media *Game* Edukasi Berbasis *Adobe Flash CS5* Pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas VIII MTs’. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa, pengembangan media *game* edukasi berbasis *adobe flash CS5* ini sesuai dan baik dalam aspek rekayasa perangkat lunak, komunikasi, audio, visual, kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa maupun kontekstual. Persamaan dengan penelitian ini yaitu penggunaan media yang berbasis *Adobe Flash*. Perbedaannya yaitu pada penelitian oleh Eka Lutfiyatun kemampuan yang diteliti yaitu keterampilan menulis, sedangkan dalam penelitian ini kemampuan menghafal kosakata.

Dengan pertimbangan hasil penelitian tersebut, peneliti ingin mengenalkan media permainan edukasi di SMA N 1 Kemangkun dan mengetahui persepsi siswa terhadap media tersebut .

2.2 Landasan Teori

Landasan teori merupakan teori yang relevan yang digunakan untuk menjelaskan tentang variabel yang akan diteliti dan sebagai dasar untuk mempelajari jawaban sementara terhadap rumusan masalah.

2.2.1 Pengertian Persepsi

Menurut Slameto (2010:102), persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi kedalam otak manusia, melalui persepsi manusia terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Hubungan ini dilakukan lewat inderanya, yaitu indera penglihat, pendengar, peraba, perasa, dan pencium. Setiap orang bisa saja mempunyai persepsi yang berbeda-beda terhadap suatu objek, kejadian maupun suatu hal yang sama. Hal ini disebabkan karena perbedaan pengertian dan pemahaman terhadap stimulus yang ditangkap oleh setiap orang berbeda.

2.2.2 Media Pendidikan

Kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology / AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan / informasi. Gagne dan Briggs dalam Sadiman, dkk (2008 : 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Media merupakan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan, serta merangsang siswa untuk belajar yang terdiri dari buku, film, kaset, dan sebagainya.

Asosiasi Pendidikan Nasional di Amerika (*National Education Association / NEA*) dalam Sadiman, dkk (2008 : 7) berpendapat bahwa media adalah bentuk

komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.

Ciri-ciri umum mengenai batasan tentang media :

1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
2. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
3. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
4. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
5. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
6. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya : radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya : film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya : modul, komputer, radio tape/ kaset, video recorder).
7. Sikap, perbuatan organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Apapun batasan yang diberikan, persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan

pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, sehingga proses belajar dapat terjadi.

2.2.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berikut ini beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia (Sadiman, dkk. 2008 : 28)

1. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi visual. Beberapa jenis media grafis yaitu gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan flanel, papan buletin.

2. Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media audio, antara lain radio, alat perekam, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

3. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam mempunyai persamaan dengan media grafik dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaanya yaitu pada media grafis secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan, pada media proyeksi pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor

agar dapat dilihat oleh sasaran. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain film bingkai (*slide*), film rangkai (*film strip*), OHP, mikrofilm, video.

4. Permainan dan simulasi

Permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Sedangkan simulasi adalah model hasil penyederhanaan suatu realitas.

Dari jenis-jenis media tersebut, media yang dipilih dalam penelitian ini yaitu media permainan.

2.2.4 Kegunaan Media dalam Proses Belajar Mengajar

Menurut Sadiman, dkk (2008 : 17) secara umum media mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti :
 - a. Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film, atau model.
 - b. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film, atau gambar.
 - c. Gerak yang terlalu lambat atau cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
 - d. Kejadian atau peristiwa di masa lalu bisa ditampilkan lewat rekaman film, video, maupun foto.

- e. Objek yang terlalu kompleks, dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
 - f. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dll) dapat divisualkan dalam bentuk film, gambar, dan lain-lain.
3. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini median pembelajaran berguna untuk :
- a. Menimbulkan kegairahan belajar
 - b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan
 - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya
4. Dengan sifat unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semua itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang guru dan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, yaitu dengan kemampuannya dalam :
- a. Memberikan perangsang yang sama
 - b. Mempersamakan pengalaman
 - c. Menimbulkan persepsi yang sama

2.2.5 Permainan Edukasi

Permainan edukasi adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat menjadi bagian dari permainan itu sendiri (Mujib dan Rahmawati 2012 : 29). Permainan berjenis edukasi ini bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pelajaran sambil bermain, sehingga diharapkan anak bisa lebih mudah memahami materi pelajaran.

Permainan edukasi merupakan upaya menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dengan tujuan akhir mencapai pembelajaran yang baik dan pemerolehan mutu yang optimal.

2.2.6 Kelebihan Permainan Sebagai Media Pembelajaran

Sadiman, dkk (2008 : 78) menyebutkan bahwa permainan mempunyai beberapa kelebihan berikut ini :

1. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur.
2. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
3. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
4. Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.
5. Permainan bersifat luwes.
6. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

2.2.7 *Matching Game* Sebagai Media Pembelajaran

Menurut Rosyad (2015 : 14) *Matching Game* berasal dari dua kata yaitu kata *match* yang berarti menjodohkan, dan *game* yang berarti permainan. Jadi *Matching Game* adalah sebuah permainan yang menuntut kemampuan pemainnya untuk menjodohkan dua objek. Objek tersebut berupa gambar dan tulisan.

Konsep game ini mirip dengan model pembelajaran *Make A Match* yang diperkenalkan oleh Lena Curran. Pada model ini peserta didik diminta mencari pasangan dari kartu yang diberikan.

Game ini menggunakan format dua bidang. Bidang pertama menampilkan kosakata, sedangkan bidang kedua menampilkan gambar dari kosakata di bidang pertama. Gambar yang dimunculkan dibuat acak setiap kali permainan dimulai, hal ini dilakukan agar permainan tidak bisa asal menebak hanya dengan mengingat posisi gambar semula.

Peraturan dalam permainan ini adalah pemain mengeklik kosakata pada bidang pertama, kemudian mencari dan mengeklik gambar di bidang kedua yang sesuai. Bila gambar yang diklik sesuai dengan kosakata, maka gambar akan hilang. Pemain dikatakan berhasil apabila dapat menghilangkan semua gambar sebelum waktu yang diberikan habis.

Game ini dibuat menggunakan *software* Adobe Flas CS5. Game ini dapat dijalankan menggunakan media player seperti Adobe Flash Player, Gom Player, Media Player Classic, dan sebagainya.

Game ini dapat digunakan pada tahap pengenalan kosakata, melatih kosakata, maupun untuk mengingatkan kembali kosakata yang sudah dipelajari.

2.2.8 Evaluasi Media Pembelajaran

Walker & Hess dalam Arsyad (2008 : 175) memberi kriteria perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan kualitas :

1. Kualitas isi dan tujuan
 - a. Ketepatan
 - b. Kepentingan
 - c. Kelengkapan
 - d. Keseimbangan
 - e. Minat/perhatian
 - f. Keadilan
 - g. Kesesuaian dengan situasi siswa
2. Kualitas instruksional
 - a. Memberikan kesempatan belajar
 - b. Memberikan bantuan untuk belajar
 - c. Kualitas memotivasi
 - d. Fleksibilitas instruksional
 - e. Hubungan dengan program pembelajaran lainnya
 - f. Kualitas sosial interaksi instruksional
 - g. Kualitas tes dan penilaian
 - h. Dapat memberi dampak pada siswa

- i. Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarnya
3. Kualitas teknis
 - a. Keterbacaan
 - b. Mudah digunakan
 - c. Kualitas tampilan
 - d. Kualitas penanganan jawaban
 - e. Kualitas pengelolaan program
 - f. Kualitas pendokumentasian

Tujuan evaluasi media pembelajaran adalah untuk mengetahui apakah media pembelajaran itu efektif dan sesuai untuk dipergunakan dalam proses belajar di dalam kelas. Sedangkan kriteria yang diambil dalam penelitian ini menyesuaikan kebutuhan berdasarkan media yang digunakan.

2.2.9 Kosakata Bahasa Jepang (*goi*)

Matsumoto (2011:62), mendefinisikan *Goi* seperti berikut.

「語彙」とは決められた範囲の「語（単語）」の集まりのことを言うことにすることばだといっています。

“*Goi*” to wa kimerareta han’I no “go (tango)” no atsumari no koto o iu koto ni suru kotoba da to itteimasu.

“*Goi*” adalah kumpulan kosakata yang digunakan dalam ruang lingkup tertentu.

Definisi goi yang lain dikemukakan oleh Shinmura dalam Sudjianto & Ahmad Dahidi (2007:97). *Goi (vocabulary)* adalah keseluruhan kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya.

Selain itu, menurut Sudjianto & Ahmad Dahidi (2007:97), mengemukakan bahwa *goi* merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *goi* merupakan kumpulan kata yang berkenaan atau berhubungan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu dalam bahasa tersebut. Kemudian, *goi* juga dapat diartikan sebagai salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai, agar dapat berkomunikasi dalam bahasa Jepang dengan lancar, baik secara lisan maupun tulisan.

2.2.10 Jenis-jenis *Goi*

Kosakata dapat diklasifikasikan berdasarkan pada cara-cara, standar, atau sudut pandang apa kita melihatnya. Berikut merupakan pengklasifikasi *goi* :

a. Berdasarkan Klasifikasi Gramatikalnya

Menurut Sudjianto & Ahmad Dahidi (2007:98), pengklasifikasian *goi* berdasarkan karakteristik gramatikalnya sebagai berikut :

1) Meishi(Nomina)

Meishi merupakan kelas kata yang menyatakan nama suatu perkara, benda atau barang, kejadian atau peristiwa, dan keadaan. Contoh : *Mizu, Hon*, dsb.

2) Doushi (Verba)

Doushi merupakan kelas kata yang menyatakan perbuatan, aktivitas, keberadaan atau adanya keadaan seseorang atau sesuatu. Contoh : *Yomu, Iku*, dsb.

3) Keiyoushi(Adjectiva i)

Keiyoushi merupakan kelas kata yang menyatakan sifat atau keadaan seseorang atau sesuatu dengan ciri suku kata akhirnya *i*. Dengan sendirinya dapat menjadi predikat, dan dapat mengalami perubahan bentuk. Contoh : *Tanoshii, Omoi*, dsb.

4) Keiyoudoushi(Adjectiva na)

Keiyoudoushi memiliki fungsi yang sama dengan *Keiyoushi*, yaitu menyatakan sifat atau keadaan seseorang, dengan sendirinya dapat membentuk *bunsetsu*, dapat berubah bentuknya (termasuk *yoogen*), dan bentuk *shuushikei*-nya. Suku akhir *Keiyoudoushi* bukan *i*, melainkan “*da*” atau “*na*”. Contoh : *Kireina, Hnsamuna*, dsb.

5) Fukushi(Adverbia)

Fukushi merupakan kelas kata yang tidak mengalami perubahan bentuk, dan dengan sendirinya dapat menjadi keterangan bagi *yoogen* (*Doushi, Keiyoushi, Keiyoudoushi*) walaupun tanpa mendapat bantuan dari kata-kata lain. Contoh : *Mattaku, Tottemo*, dsb.

6) Rentaishi (Prenomina)

Rentaishi merupakan kelas kata yang termasuk kelompok *jiritsugo* yang tidak mengenal konjugasi yang digunakan, hanya untuk menerangkan *taigen* (*meishi*).

7) Setsuzokushi (Konjungsi)

Setsuzokushi merupakan kelas kata yang termasuk kelompok *jiritsugo* yang tidak dapat mengalami perubahan, tidak dapat menjadi subjek, objek, predikat, ataupun kata yang menerangkan kata lain (*shuushokugo*). Berfungsi untuk menggabungkan kalimat dengan kalimat atau bagian-bagian kalimat. Contoh :*Sorede, Demo*, dsb.

8) Kandoushi (Interjeksi)

Kandoushi merupakan kelas kata yang termasuk *jiritsugo* yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak dapat menjadi subjek, tidak dapat menjadi keterangan dan tidak dapat menjadi konjungsi. *Kandoushi* digunakan untuk mengungkapkan perasaan, panggilan, jawaban atau persalaman. Contoh :*Maa, Aa*, dsb.

9) Jodoushi (Verba Bantu)

Jodoushi merupakan kelas kata yang tidak dapat berdiri sendiri dan memiliki arti bila tidak mengikuti kata lain yang termasuk *jiritsugo* (*Doushi, Keiyoushi, Keiyoudoushi, Meishi, Fukushi, Rentaishi, Setsuzokushi, Kandoushi*), namun dapat mengalami konjugasi / deklinasi.

10) Joshi (Partikel)

Joshi merupakan kelas kata yang termasuk *fuzukugo* yang dipakai setelah suatu kata untuk menunjukkan hubungan antara kata tersebut dengan kata yang lain, serta menambah arti kata tersebut lebih jelah lagi. *Joshi* tidak dapat berdiri sendiri dan tidak memiliki arti bila tidak mengikuti kata lain yang termasuk *jiritsugo*, namun tidak dapat mengalami konjugasi / deklinasi. Contoh : *Wa, Ga*, dsb.

b. Berdasarkan Klasifikasi Asal-usulnya

Menurut Iwabuchi Tadasu, klasifikasi kata berdasarkan asal-usulnya seperti ini disebut *goshu* (Iwabuchi dalam Sudjianto & Ahmad Dahidi, 2007:99-108). Untuk lebih jelas lagi mengenai jenis-jenis kosakata berdasarkan asal-usulnya ini dapat dilihat pada penjelasan berikut :

1) Wago

Wago adalah kata-kata bahasa Jepang asli yang sudah ada sebelum *kango* dan *gaikokugo* (bahasa asing) masuk ke Jepang. Contoh : *Nigiyaka, desu, masu*, dsb.

Dibanding jenis *goi* yang lainnya, *wago* memiliki karakteristik sebagai berikut (Ishida dalam Sudjianto & Ahmad Dahidi (2007:100-101).

- a) Banyak kata yang terdiri dari satu atau dua mora.
- b) Terlihat adanya perubahan bunyi pada kata yang digabungkan.
- 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) Tersebar pada semua kelas kata, terutama kelas kata verba sebagian besar *wago*.
- f) Banyak kata-kata yang benda konkrit, sedangkan kata-kata abstrak sedikit,
- g) Banyak kata-kata yang menyatakan hujan, tumbuhan, binatang, serangga, dan sebagainya.
- h) Merupakan kata-kata yang bisa dipakai sehari-hari.
- i) Tidak mempunyai kekuatan untuk menyatakan sesuatu secara tepat. Oleh karena itu ada kata-kata yang memiliki carabaca yang sama tetapi mempunyai bentuk kanji yang berbeda seperti kata *みる* = 見る、診る、観る、dsb.

2) *Kango*

Tanimitsu dalam Sudjianto & Ahmad Dahidi (2007:101) menyebutkan bahwa pada mulanya *kango* disampaikan dari Cina, lalu bangsa Jepang memakainya sebagai bahasanya sendiri, namun tidak jelas pada zaman apa hal itu terjadi.

Ishida Toshiko dalam Sudjianto & Ahmad Dahidi (2007:103-104) menyebutkan 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.
- b) Oleh karena di dalam cara membaca *on'yomi* juga ada *go'on* (cara pelafalan waktu dinasti Wu), *kan'on* (cara pelafalan waktu dinasti Han), dan *too'on* (cara

pelafalan waktu dinasti Tang), maka terdapat berbagai macam cara baca, misalnya 学期/ gakkī/, 最期/saigo/.

- c) Pada awal kata banyak yang memakai silabel *dakuon*, namun tidak ada yang memakai silabel *handakuon*.
- d) Banyak bunyi *yoo'on* dan *choo'on*.
- e) Dapat membuat kata-kata panjang dengan cara menggabungkan berbagai kango, sebaliknya kata yang terlalu panjang dapat disingkat.
- f) Banyak kelas kata nomina terutama kata-kata mengenai aktifitas manusia dan nomina abstrak.
- g) Bersifat *bunshoogo* 'bahasa tulisan/sastra'.
- h) Dipakai secara rinci atau detail berdasarkan objek.
- i) Banyak *doo'ongodan ruigigo*.
- j) Bertambah secara drastis setelah zaman Meiji.

3) *Gairaigo*

Gairaigo adalah kata-kata yang berasal dari bahasa asing yang telah disesuaikan dengan aturan-aturan yang ada di dalam bahasa Jepang.

Menurut Ishida dalam Sudjianto & Ahmad Dahidi (2007:105), banyak hal yang menjadi ciri khas *gairaigo* yang membedakannya dengan *wago*, *kango*, dan *konshugo*. Ciri-ciri khusus tersebut antara lain :

- a) *Gairaigo* ditulis dengan huruf katakana.
- b) Terlihat kecenderungan pemakaian *gairaigo* pada bidang dan lapisan masyarakat yang cukup terbatas, frekuensi pemakaiannya juga rendah.

- c) Nomina konkrit relatif banyak.
- d) Ada juga *gairaigo* buatan Jepang.
- e) Banyak kata yang dimulai dengan bunyi *dakuon*.

Hal lain yang dapat dijadikan karakteristik *gairaigodi* dalam bahasa Jepang adalah hal-hal yang berhubungan dengan pemendekan *gairaigo*, perubahan kelas kata pada *gairaigo*, penambahan sufiks *na* pada *gairaigo* kelas kata ajektiva, dan pergeseran makna yang terjadi pada *gairaigo*.

Selain karakteristik di atas, *gairaigo* dipungut dari suatu bahasa dengan kriteria yang mencukupi empat hal, yakni :

- a) Ketiadaan kata dalam bahasa Jepang untuk mendeskripsikan sesuatu yang dikarenakan budaya.
- b) Nuansa makna yang terkandung pada suatu kata asing tidak dapat diwakili oleh padanan kata yang ada pada bahasa Jepang.
- c) Kata asing yang dijadikan *gairaigo* dianggap efektif dan efisien.
- d) Kata asing menurut rasa bahasa dipandang mempunyai nilai rasa agung, baik, dan harmonis.

4) *Konshugo*

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*.

Nomura Masaaki dalam Sudjianto & Ahmad Dahidi (2007:108), menjelaskan bahwa pada dasarnya *konshugo* terdiri atas tiga macam gabungan sebagai berikut :

- a) *Wago* dengan *kango*, misalnya :

- *nimotsu, fumidai, mizu shoobai, hikiagesha, miai kekkon.*
- *Bangumi, honbako, kinenbi, roodoo kumiai.*

b) *Kango* dengan *gairaigo*, misalnya :

- *ikamera, gyaku koosu, tennen gasu, roojin boomu.*
- *Taunshi, mikisaasha, hausu Saibai, jetto kiryuu.*

c) *Wago* dengan *gairaigo*, misalnya :

- *Uchigeba, tsukiroketto, oogata purojekuto.*
- *Beniyaita, sutoyaburi, janbo takarakuji.*

Dari beberapa pengetahuan mengenai *goi* di atas, penulis hanya menggunakan *goi* yang terdapat dalam buku sakura 2 bab 21 “*uchi ni terebi ga arimasuka*”, bab 22 “*maria-san no heya*”, dan bab 23 “*asa nani o shimasuka*”.

2.3 Kerangka Berpikir

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya aktivitas siswa SMA N 1 Kemangkong dalam belajar bahasa Jepang. Hal ini disebabkan karena rendahnya motivasi dan kurangnya inovasi dalam menggunakan media untuk memacu siswa, sehingga siswa juga kesulitan dalam menghafal kosakata.

Oleh karena itu, perlu diupayakan sebuah cara sebagai alternatif dalam pembelajaran. Inovasi media yang memungkinkan dapat meningkatkan motivasi siswa dan menghafal kosakata salah satunya yaitu media *game*. Media ini dibuat tidak hanya untuk digunakan ketika kegiatan belajar mengajar, tetapi juga bisa digunakan siswa untuk belajar mandiri.

Setelah *Matching Game* dibuat, media tersebut diperkenalkan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap media *Matching Game* apakah media tersebut baik atau tidak untuk digunakan sebagai media pembelajaran kosakata.

Penyusunan kerangka pemikiran di atas dapat diuraikan dengan bagan sebagai berikut :



Gambar 1. Skema kerangka berpikir

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka diperoleh simpulan sebagai berikut :

1. Rata-rata persentase dari kategori tanggapan siswa mengenai kualitas isi dan tujuan media *Matching Game*, sebanyak 49,14% siswa memberi tanggapan dengan kategori sangat baik, 31,42% siswa memberi tanggapan dengan kategori baik, 16% siswa memberi tanggapan dengan kategori kurang baik, dan 3,43% siswa memberi tanggapan dengan kategori tidak baik. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media *Matching Game* dianggap memiliki kualitas isi dan tujuan yang baik.
2. Rata-rata persentase dari kategori tanggapan siswa mengenai mengenai kualitas instruksional media *Matching Game*, sebanyak 73,77% siswa memberi tanggapan dengan kategori sangat baik, 18% siswa memberi tanggapan dengan kategori baik, 6% siswa memberi tanggapan dengan kategori kurang baik, dan 0,66% siswa memberi tanggapan dengan kategori tidak baik. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media *Matching Game* dianggap memiliki kualitas instruksional yang baik.
3. Rata-rata persentase dari kategori tanggapan siswa mengenai kualitas teknis media *Matching Game*, sebanyak 52% siswa memberi tanggapan dengan kategori sangat baik, 45,33% siswa memberi tanggapan dengan kategori baik, 2,66% siswa memberi tanggapan dengan kategori kurang baik, dan 0% siswa

memberi tanggapan dengan kategori tidak baik. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media *Matching Game* dianggap memiliki kualitas teknis yang baik.

Berdasarkan analisis deskriptif persepsi siswa tentang media *Matching Game* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang tergolong kategori sangat tinggi, rata-rata persepsi siswa secara keseluruhan sebesar 86,51% pada kelas interval 81,26%-100% (pada kategori sangat tinggi). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media *Matching Game* dianggap baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka dapat diberikan saran sebagai berikut :

1. Berdasarkan persepsi siswa yang menunjukkan bahwa media *Matching Game* dianggap baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran, maka guru sebaiknya menerapkan media *Matching Game* dalam pembelajaran. Selain itu, apabila guru ingin membuat media dengan tema yang baru, diharapkan dapat menguasai *adobe flash* untuk membuat media tersebut.
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan penelitian ini bisa menjadi referensi untuk penelitian sejenis. Dalam penelitian ini media *Matching Game* sudah diperkenalkan dan mendapat respon yang baik, untuk tahap selanjutnya media *Matching Game* dapat diuji cobakan kepada siswa di dalam pembelajaran

bahasa Jepang. Supaya *Matching Game* lebih sempurna dapat juga ditambahkan skor dalam setiap permainannya.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada
- Chaer, Abdul. 2009. *Psikolinguistik: Kajian Teoritik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Fathurrohman, Pupuh. dan Sutikno, Sobry. 2009. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Bandung : PT Refika Aditama
- Handini, Anggi. 2014. *Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa*. Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah
- Lutfiyatun, Eka. 2015. *Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Adobe Flash CS5 Pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas VIII MTs*. Semarang : BSA
- Matsumoto. 2011. *Moji Goi o Oshieru*. Tokyo: ShushikikaishaHitsujiShobou.
- Mujib, Fatchul dan Nailur, 2012. *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta : Diva Press
- Rosyad, Halimur. 2015. *Efektivitas Media Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang*. Semarang : BSA

- Sadiman, Arief S. dkk. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sudjianto&Dahidi, Ahmad. 2007. *PengantarLinguistikBahasaJepang*. Jakarta: Kesaint Blanc
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sutedi, Dedi. 2011. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung : Humaniora

