

**PENGARUH MEDIA *HIRAGANA GOI KARUTA*
TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Pendidikan Bahasa Jepang*



DISUSUN OLEH :

VEZIAH AGUSTIA SURIANDA

19180016

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG

DEPARTEMEN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

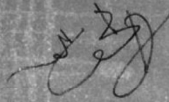
2023

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Media *Hiragana Goi Karuta* Terhadap
Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa
Nama : Veziyah Agustia Surianda
NIM : 19180016
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

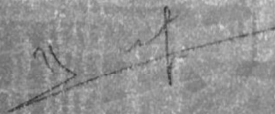
Padang, 04 November 2023

Disetujui oleh,
Pembimbing



Maulluddul Haq, S.Hum, M.Arts
NIDN. 0031108701

Mengetahui,
Kepala Departemen Bahasa dan Sastra Inggris
FBS-UNP



Dr. Yuli Tiarina, S.Pd, M.Pd
NIP. 197707202002122002

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Departemen Bahasa dan Sastra Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang dengan judul

Pengaruh Media *Hiragona Goi Karuta* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa

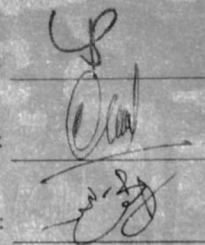
Nama : **Veziyah Agustia Surianda**
NIM : **19180016**
Program Studi : **Pendidikan Bahasa Jepang**
Departemen : **Bahasa dan Sastra Inggris**
Fakultas : **Bahasa dan Seni**

Padang, 04 November 2023

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Prisyanti Suciaty, S.Hum, M.Pd
2. Sekretaris : Nova Yulia, S.Hum., M.Pd.
3. Anggota : Mauluddul Haq, S.Hum, M.Arts





SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vezhia Agustia Surianda
NIM/TM : 19180016/2019
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul *Pengaruh Media Hiragana Goi Karuta Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa* benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,
Kepala Departemen

Dr. Yuli Tiarina, S.Pd., M.Pd
NIP. 197707202002122002

Saya yang menyatakan,

Vezhia Agustia Surianda
NIM. 19180016

ABSTRAK

Surianda, Veziah Agustia. 2023. “Pengaruh Media *Hiragana Goi Karuta* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa ” *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Departemen Bahasa dan Sastra Inggris. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya siswa yang belum mengenal *hiragana* dengan baik sehingga menyebabkan kosakata siswa menjadi rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang sebelum dan sesudah menggunakan media *hiragana goi karuta*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan *jenis pre-eksperimental*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII IIS dengan jumlah 140 orang. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas XII IIS 4 dengan jumlah 35 orang. Dari uji hipotesis yang ditemukan hasil uji *paired sampel t-test* disimpulkan bahwa H1 diterima dan H0 ditolak dengan nilai sig $0.000 < 0.05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil nilai pretest dan posttest. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *hiragana goi karuta* efektif terhadap penguasaan kosakata siswa.

Kata Kunci: Karuta, Kosakata, Media

ABSTRACT

Surianda, Vezieh Agustia. 2023. “Pengaruh Media *Hragana Goi Karuta* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa” *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Departemen Bahasa dan Sastra Inggris. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

This research is motivated by the large number of students who do not know hiragana well, which causes students' vocabulary mastery to be low. This research aims to determine students' vocabulary mastery in learning Japanese before and after using hiragana goi karuta media. The method used in this research is quantitative with a pre-experimental type. The design used in this research is one group pretest posttest design. The population in this study was all class XII IIS students with a total of 140 people. Meanwhile, the sample in this study was class XII IIS 4 with a total of 35 people. The data in this study are the results of the pretest and posttest of class XII IS 4 students. The instrument used was multiple choice with a total of 30 questions. From the hypothesis test found in the results of the paired sample t-test, it was concluded that H1 was accepted and H0 was rejected with a sig value of $0.000 < 0.05$, which means there is a significant difference between the results of the pretest and posttest values. It can be concluded that the use of hiragana goi karuta media is effective in students' vocabulary mastery.

Keyword: Card, Vocabulary, Media

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “pengaruh media *hiragana goi karuta* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa”. Shalawat serta salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadikan kita sebagai insan yang berilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Dalam penulisan skripsi ini banyak pihak yang telah membantu dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, oleh karena itu penulis ucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Bapak Maulluddul Haq, S.Hum.Arts sebagai dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dan memberikan banyak masukan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Prisyanti Suciaty S.Hum., M.Pd sebagai penguji yang telah memberikan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Nova Yulia S.Hum., M.Pd sebagai dosen penguji sekaligus dosen pembimbing Akademik (PA) yang telah memberikan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Damai Yani, S.Hum., M.Hum selaku ketua Prodi Pendidikan Bahasa Jepang , Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

5. Ibu Dr. Yuli Tiarina, S.Pd., M.Pd sebagai ketua departemen Bahasa dan Sastra Inggris.
6. Bapak dan ibu dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang.
7. Kedua orang tua penulis yaitu Bapak (Andayaldi) dan Ibu (Surmanida) yang sangat penulis cintai dan penulis banggakan dan selalu memberikan do'a, nasehat, bimbingan serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Kakak dan adik penulis yaitu Veby Sevia Surianda, Venia Maria Surianda, Verto Nofrian Surianda, dan Vero Nofrian Surianda yang telah membantu dan memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh keluarga besar penulis yang selalu memotivasi dan memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Tuan Robby Albazar Naufal yang telah memberikan semangat, nasehat dan menjadi tempat keluh kesah penulis selama ini.
11. Teman-teman seperjuangan angkatan 19 pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang.
12. Ibu Nofriyanti, S.Hum selaku guru bahasa Jepang SMAN 1 Koto XI Tarusan yang telah mengizinkan penulis dalam melakukan penelitian.
13. Siswa-siswi kelas XII IIS 4 SMAN 1 Koto XI Tarusan yang telah berpartisipasi dalam melakukan penelitian.

14. Seluruh pihak lainnya yang telah membantu dalam perencanaan, pelaksanaan, penyusun dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran dari pembaca akan sangat membantu agar skripsi yang penulis selesaikan dapat menjadi sumber informasi.

Padang, Oktober 2023

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Defenisi Operasional	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori	8
1. Media Pembelajaran.....	8
2. <i>Karuta</i>	11
3. <i>Hiragana Goi Karuta</i>	16
4. <i>Hiragana</i>	19
5. Penguasaan <i>Goi</i>	24
B. Penelitian Relavan	26

C. Kerangka Konseptual.....	28
D. Hipotesis penelitian.....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
A. Desain Penelitian	30
B. Populasi Dan Sampel	32
C. Variabel Dan Data Penelitian.....	32
D. Instrumen Penelitian	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	39
F. Validitas Dan Reabilitas.....	40
G. Uji Persyaratan Analisis	42
H. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
A. Deskripsi Data.....	46
B. Analisis Data.....	55
C. Pembahasan.....	78
BAB V PENUTUP.....	78
A. Kesimpulan	81
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA.....	83
Lampiran.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kartu <i>Yomifuda</i> Dan <i>Torifuda</i>	14
Gambar 2 Tata Cara Permainan <i>Karuta</i>	15
Gambar 3 <i>Hiragana Goi Karuta</i>	17
Gambar 4 <i>Hiragana Goi Karuta</i> Peneliti.....	18
Gambar 5 Diagram Batang Frekuensi <i>Pretest</i>	50
Gambar 6 Diagram Batang Frekuensi <i>Posttest</i>	54
Gambar 7 Diagram Batang Frekuensi Indikator 1 <i>Pretest</i>	59
Gambar 8 Jawaban Soal <i>Pretest</i> Indikator 1.....	60
Gambar 9 Diagram Batang Frekuensi Indikator 2 <i>Pretest</i>	64
Gambar 10 Jawaban Soal <i>Pretest</i> Indikator 2.....	65
Gambar 11 Diagram Batang Frekuensi Indikator 1 <i>Posttest</i>	69
Gambar 12 Jawaban Soal <i>Posttest</i> Indikator 1.....	70
Gambar 13 Diagram Batang Frekuensi Indikator 2 <i>Posttest</i>	74
Gambar 14 Jawaban Soal <i>Posttest</i> Indikator 2.....	75

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Konseptual.....	29
----------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 1 <i>Hiragana Seion</i>	20
Tabel 2 <i>Hiragana Dakuon</i>	21
Tabel 3 <i>Hiragana Handakuon</i>	22
Tabel 4 <i>Hiragana Youon</i>	23
Tabel 5 Desain Penelitian.....	31
Tabel 6 Kisi-Kisi Soal.....	35
Tabel 7 Rubrik Penilaian Tes Objektif Kemampuan Kosakata.....	36
Tabel 8 Tingkat Kesukaran.....	37
Tabel 9 Daya Pembeda.....	38
Tabel 10 Penafsiran Angka Korelasi.....	41
Tabel 11 Uji Normalitas.....	42
Tabel 12 <i>Test Of Homogeneity Of Variances</i>	43
Tabel 13 Nilai Siswa Sebelum Mendapatkan <i>Treatment</i>	46
Tabel 14 Nilai Penguasaan Kosakata Sebelum Mendapatkan <i>Treatment</i>	48
Tabel 15 Distribusi Frekuensi Penguasaan Kosakata Sebelum Mendapatkan <i>Treatment</i>	48
Tabel 16 Nilai Siswa Sesudah Mendapatkan <i>Treatment</i>	51
Tabel 17 Nilai Penguasaan Kosakata Sesudah Mendapatkan <i>Treatment</i>	52
Tabel 18 Distribusi Frekuensi Penguasaan Kosakata Sesudah Mendapatkan <i>Treatment</i>	52
Tabel 19 Konversi Penilaian KKM.....	54
Tabel 20 Nilai Siswa Pada Indikator 1 Sebelum Mendapatkan <i>Treatment</i>	56
Tabel 21 Perhitungan Pada Indikator 1.....	57
Tabel 22 Distribusi Frekuensi Indikator 1 Sebelum Mendapatkan <i>Treatment</i>	58
Tabel 23 Nilai Siswa Pada Indikator 2 Sebelum Mendapatkan <i>Treatment</i>	61
Tabel 24 Perhitungan Pada Indikator 2.....	62
Tabel 25 Distribusi Frekuensi Indikator 2 Sebelum Mendapatkan <i>Treatment</i>	63
Tabel 26 Nilai Siswa Pada Indikator 1 Sesudah Mendapatkan <i>Treatment</i>	66
Tabel 27 Perhitungan Pada Indikator 1.....	67
Tabel 28 Distribusi Frekuensi Indikator 1 Sesudah Mendapatkan <i>Treatment</i>	68
Tabel 29 Nilai Siswa Pada Indikator 2 Sesudah Mendapatkan <i>Treatment</i>	71

Tabel 30 Perhitungan Pada Indikator 2.....	72
Tabel 31 Distribusi Frekuensi Indikator 2 Sesudah Mendapatkan <i>Treatment</i>	73
Tabel 32 Perbandingan Kosakata Siswa SMAN 1 Koto XI Tarusan.....	76
Tabel 33 <i>Paired Sample T-Test</i>	77
Tabel 34 <i>Group Statiastik</i>	78

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum berfungsi sebagai pedoman dalam kegiatan pendidikan di sekolah bagi pihak-pihak yang terkait, baik secara langsung maupun tidak langsung, seperti guru, kepala sekolah, pengawas, orang tua, masyarakat, dan siswa sendiri (Kurniawan: 2017). Kurikulum 2013 sering disebut sebagai kurikulum berbasis karakter karena kurikulum 2013 berpusat kepada pendekatan kompetensi, yang mana siswa diharapkan dapat mengembangkan kompetensi dalam berbagai aspek, seperti pengetahuan, keterampilan, serta sikap dari siswa tersebut. Karakteristik pola pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik sehingga terjadi interaksi antara guru dan siswa, pembelajaran menjadi aktif, serta pola belajar menjadi kelompok.

Pembelajaran bahasa Jepang di SMA mengacu kepada kurikulum 2013. Kompetensi dasar yang harus dicapai dalam pembelajaran menurut kurikulum 2013 adalah siswa mampu membaca serta menulis *hiragana* dan siswa mampu mengenali bentuk *hiragana* (Cici: 2022). Peralola (2019) menyatakan bahwa ada beberapa unsur penting dalam pembelajaran bahasa Jepang yang harus dikuasai siswa. Diantaranya adalah huruf, kosakata, dan struktur kalimat. Akan tetapi, meskipun menerapkan kurikulum 2013 namun pembelajaran bahasa Jepang di berbagai sekolah masih menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis konvensional. Dimana guru hanya memberikan penuturan atau pembelajaran secara lisan kepada siswa.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang yang menjadi dasar untuk menilai kemampuan berbahasa seseorang adalah dilihat dari empat keterampilan dasar yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Mael, M, dkk: 2022). Dengan menguasai keempat dasar tersebut maka seseorang bisa dianggap mahir dalam berbahasa. Selain keempat skill di atas, penguasaan kosakata (*goi*) juga sangat penting.

Berdasarkan observasi selama melakukan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) di SMAN 1 Koto XI Tarusan, penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa sangat minim, karena banyaknya siswa yang belum mengenal *hiragana* dengan baik, sehingga menyebabkan penguasaan kosakata siswa menjadi rendah dan nilai akademik siswa juga menjadi rendah atau dibawah KKM. Di SMAN 1 Koto XI Tarusan telah ditetapkan bahwa KKM bahasa Jepang yaitu 80. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru bahasa Jepang bahwa hal tersebut benar terjadi di SMAN 1 Koto XI Tarusan, disebabkan karena siswa kesulitan dalam menguasai *hiragana*. Selain itu, kurangnya media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran sehingga membuat siswa tidak termotivasi untuk mempelajari bahasa Jepang.

Pembelajaran bahasa Jepang di SMAN 1 Koto XI Tarusan merupakan pembelajaran lintas minat siswa kelas XI, XII IIS. Buku ajar bahasa Jepang yang digunakan di SMAN 1 Koto XI Tarusan yaitu buku sakura 2. Pada buku sakura 2 memperkenalkan huruf secara bertahap yaitu *romaji*, *hiragana* dan *katakana*. Penggunaan *romaji*, dimaksudkan untuk mengutamakan kemampuan bahasa Jepang

lisan, sambil mempelajari *hiragana* dan *katakana* secara bertahap, sehingga pembelajaran bahasa Jepang akan lebih mudah dan menarik.

Akan tetapi, motivasi siswa rendah sehingga membuat nilai siswa menjadi rendah dan kosakata siswa juga minim. Oleh karena itu, solusi yang diberikan untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi dan kosakata siswa yaitu dengan menggunakan media *hiragana goi karuta*. Menurut (Haq, 2019) *hiragana goi karuta* adalah sejenis *karuta* yang digunakan sebagai media dalam bentuk kartu yang didalamnya terdapat huruf, kosakata dan gambar yang mewakili kosakata tersebut.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Haq (2019) bahwa dengan menggunakan media *hiragana goi karuta* di dalam pembelajaran huruf *hiragana* dan kosakata bahasa Jepang, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca *hiragana* serta bisa memperluas kosakata dasar bahasa Jepang siswa. Dengan bantuan media *hiragana goi karuta* ini, siswa juga dapat belajar tentang kebudayaan Jepang yang terdapat dalam permainan *karuta* tradisional Jepang. siswa juga diharapkan termotivasi untuk belajar karena menggunakan media yang menuntut persaingan dengan siswa lainnya. Adapun menurut Sari (2016) bahwa penerapan media *karuta* dalam pembelajaran bahasa Jepang efektif dilihat dari nilai siswa yang meningkat setelah mendapatkan perlakuan selama pembelajaran dengan menggunakan media permainan *karuta*.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Hiragana Goi Karuta* Terhadap Penguasaan Kosakata

Bahasa Jepang Siswa”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektifitas media *hiragana goi karuta* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka permasalahan penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa dalam mengingat *hiragana* rendah.
2. Kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa rendah.
3. Kurangnya minat siswa dalam belajar akibat media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pentingnya untuk mengingat *hiragana* dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMAN 1 Koto XI Tarusan dengan menggunakan media *hiragana goi karuta*. Materi yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan Buku Sakura 2 (BAB 25,26, dan 27).

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penguasaan kosakata siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang sebelum menggunakan media *hiragana goi karuta*?

2. Bagaimana penguasaan kosakata siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang setelah menggunakan media *hiragana goi karuta*?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media *hiragana goi karuta* terhadap penguasaan kosakata siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang.?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang sebelum menggunakan media *hiragana goi karuta*.
2. Untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang sesudah menggunakan media *hiragana goi karuta*.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *hiragana goi karuta* terhadap penguasaan kosakata siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan atau informasi tentang media pembelajaran *hiragana* dalam pembelajaran bahasa Jepang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa: penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan bahasa Jepang, sehingga bisa memudahkan siswa dalam penguasaan bahasa Jepang.

- b. Bagi guru: penelitian ini dapat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Jepang.
- c. Bagi peneliti lain: hasil penelitian ini dapat menjadi panduan dan referensi untuk melakukan penelitian yang berkaitan nantinya.

G. Defenisi Operasional

1. Pengaruh

Pengaruh mengacu pada dampak yang didapatkan dari hasil penggunaan media *hiragana goi karuta* terhadap penguasaan kosakata siswa.

2. *Hiragana Goi Karuta*

Menurut (Haq, 2019) *hiragana goi karuta* adalah sejenis *karuta* yang digunakan sebagai media atau pembelajaran huruf *hiragana* dalam bentuk kosakata. pada media ini terdapat huruf, kosakata dan gambar.

3. Penguasaan *Hiragana*

Hiragana adalah salah satu jenis huruf bahasa Jepang yang digunakan untuk menulis kata-kata yang berasal dari bahasa Jepang. huruf *hiragana* tersebut berjumlah 46 huruf. Menurut Iwabuchi dalam Dahidi (2009: 73) huruf *hiragana* merupakan huruf yang terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung (*Kyokusenteki*). Penguasaan huruf *hiragana* adalah kemampuan siswa dalam huruf-huruf Jepang yang telah di pelajari dalam pembelajaran bahasa Jepang.

4. Penguasaan kosakata

Kosakata adalah salah satu aspek bahasa yang harus diperhatikan dan dikuasai untuk membantu kelancaran komunikasi bahasa Jepang. Menurut Dahidi (2009: 97) kosakata merupakan salah satu aspek yang harus diperhatikan dan dikuasai untuk menunjang kelancaran komunikasi bahasa Jepang, baik secara lisan maupun tulisan.