

**PENGARUH PERMAINAN MENCOCOKKAN KATA DENGAN
GAMBAR TERHADAP PENGUASAAN GOI
SISWA SMA NEGERI 4 PARIAMAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

**HUSNIL KHATIMAH
17180006**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGARUH PERMAINAN MENCOCOKKAN KATA DENGAN
GAMBAR TERHADAP PENGUASAAN *GOI*
SISWA SMA NEGERI 4 PARIAMAN

Nama : Husni Khatimah
NIM : 17180006
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, November 2021

Disetujui oleh,
Pembimbing



Nova Yulia, S. Hum., M.Pd
NIP. 19840731 200812 2 009

Mengetahui
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris
FBS-UNP



Desvalini Anwar, S.S., M.Hum., Ph.D
NIP. 19710525 199802 2 002

PENGESAHAN

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

PENGARUH PERMAINAN MENCOCOKKAN KATA DENGAN GAMBAR TERHADAP PENGUASAAN *GOI* SISWA SMA NEGERI 4 PARIAMAN

Nama : Husni Khatimah
NIM : 17180006
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, November 2021

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Hendri Zalmen, S.Hum., M.Pd

2. Sekretaris : Darnai Yani, M.Hum

3. Anggota : Nova Yulia, S.Hum., M.Pd



UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS

Jl. Belahia Air Tawar, Kampus Selatan FBS UNP, Padang 25131 Tlp. (0751) 447347

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Husni Khatimah
NIM/TM : 17180006/2017
Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang

Dengan ini menyatakan, bahwa tugas akhir saya dengan judul "Pengaruh Permainan Mencocokkan Kata dengan Gambar Terhadap penguasaan *Goi* Siswa SMA Negeri 4 Pariaman" adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan plagiat dari karya orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi secara akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi Universitas Negeri Padang maupun masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris

Desyvalini Anwar, S.S., M.Hum., Ph.D.
NIP.19710525.199802.2.002

saya yang menyatakan,

Husni Khatimah
17180006

ABSTRAK

Husnil Khatimah, 2021. “Pengaruh Permainan Mencocokkan Kata dengan Gambar Terhadap Penguasaan Goi Siswa SMA Negeri 4 Pariaman”. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris. Fakultas Bahasa dan seni. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini membahas tentang penguasaan *Goi* siswa kelas XI SMA N 4 Pariaman. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan mencocokkan kata dengan gambar berpengaruh terhadap penguasaan goi siswa kelas XI SMA Negeri 4 Pariaman. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu penelitian kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 1 sebagai kelas kontrol sebanyak 15 orang dan siswa kelas XI IPA 2 sebagai kelas eksperimen sebanyak 15 orang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dalam penelitian ini yaitu hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa tes objektif pilihan ganda. Berdasarkan hasil uji-t dengan taraf signifikan 0,05 diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,2 > 1,70$. dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan mencocokkan kata dengan gambar terhadap penguasaan goi siswa SMA Negeri 4 Pariaman.

Kata Kunci : Penguasaan, *Goi*, Mencocokkan Kata

ABSTRACT

Husnil Khatimah, 2021, “Pengaruh Permainan Mencocokkan Kata dengan Gambar Terhadap Penguasaan Goi Siswa SMA Negeri 4 Pariaman”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

This research is discuss about Goi mastery of 11th grade of SMA N 4 Pariaman students. The aim of this research is to find is matching words with pictures are effected on Goi mastery of 11th students in SMA N 4 Pariaman. The type of research is quantitative research. The sample of this research are 15 students of XI IPA 1 as control class and 15 students of XI IPA 2 as experiment class. Sampling technique of the research is purposive sampling and the data are posttest result of experiment class and control class. The instrument used to collect the data is multiple choice objective test. Based on the results of the t-test with a significant level of 0.05, it was obtained that thitung > ttabel was $2.2 > 1.70$. So, it can be concluded that there is a significant effect of matching words with picture on Goi mastery students of SMA Negeri 4 Pariaman.

Keywords : Mastery, Vocabulary, Match Words

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-nya. Shalawat serta salam penulis hanturkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh permainan mencocokkan kata dengan gambar terhadap penguasaan *goi* siswa SMA”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penyelesaian skripsi ini tidak luput dari bimbingan dan motivasi beberapa pihak. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sangat setinggi-tingginya kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang selalu memebrikan dukungan dan motivasi.
2. Ibu Nova Yulia,S.Hum, M.Pd selaku pembimbing skirpsi.
3. Bapak Hendri Zalman S.Hum, M.Pd selaku penguji dan pembimbing akademik.
4. Ibu Damai Yani M.Hum selaku penguji.
5. Dosen-dosen prodi pendidikan bahasa Jepang UNP.
6. Ibu Desi Susanti,S.Pd selaku kepala seklah SMA Negeri 4 Pariaman.
7. Ibu Rima Cutria, S.Hum selaku guru mata pelajaran bahasa Jepang SMA Negeri 4 Pariaman.
8. Siswa-siswi SMA Negeri 4 Pariaman.
9. Teman-teman mahasiswa pendidikan bahasa Jepang UNP angkatan 2017.
10. *Senpaitachi* dan *kohaitachi* prodi pendidikan bahasa Jepang UNP.

11. Semua pihak yang telah membantu perencanaan, pelaksanaan, penyusunan, dan penyelesaian skirpsi.

Penulis menyadari banyak dalam menyusun skirpsi ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dari para pembaca.

Padang, November 2021

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Masalah.....	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Definisi Operasional.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	7
B. Penelitian Relevan.....	21
C. Kerangka Konseptual	24
D. Hipotesis Penelitian.....	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian.....	26
B. Populasi dan Sampel	28
C. Variabel dan Data Penelitian.....	29
D. Instrumen Penelitian.....	30
E. Prosedur Penelitian.....	35
F. Teknik Pengumpulan Data.....	36
G. Uji Persyaratan Analisis.....	37
H. Teknik Analisis Data.....	39

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	42
B. Analisis Data	45
C. Pembahasan.....	62

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	64
B. Saran.....	64

DAFTAR PUSTAKA	66
-----------------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Diagram Batang Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Kontrol	44
Gambar 2.	Diagram Batang Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Eksperimen	44
Gambar 3.	Diagram Batang Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Kontrol Indikator 1	48
Gambar 4.	Diagram Batang Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Eksperimen Indikator 1.....	48
Gambar 5.	Lembar jawaban kelas kontrol (sampel KK 2) dalam menjawab beberapa soal untuk indikator 1	49
Gambar 6.	Lembar jawaban kelas kontrol (sampel KE 2) dalam menjawab beberapa soal untuk indikator 1	49
Gambar 7.	Lembar jawaban siswa kelas kontrol (sampel KK 7) dalam menjawab beberapa soal untuk indikator 1.....	51
Gambar 8.	Lembar jawaban siswa kelas Eksperimen (sampel KE 7) dalam menjawab beberapa soal untuk indikator 1.....	51
Gambar 9.	Diagram Batang Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Kontrol Indikator 2	53
Gambar 10.	Diagram Batang Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Eksperimen Indikator 2.....	54
Gambar 11.	Lembar Jawaban Siswa Kelas Kontrol (sampel KK 14) dalam Menjawab Beberapa Soal Untuk Indikator 2.....	54
Gambar 12.	Lembar Jawaban Siswa Kelas Eksperimen (sampel KE 14) dalam Menjawab Beberapa Soal Untuk Indikator 2	55
Gambar 13.	Diagram Batang Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Kontrol Indikator 3	Error! Bookmark not
Gambar 14.	Diagram Batang Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Eksperimen Indikator 3.....	Error! Bookmark not
Gambar 15.	Lembar Jawaban Siswa Kelas Kontrol (sampel KK 15) dalam Menjawab Beberapa Soal Untuk Indikator 3.....	58
Gambar 16.	Lembar Jawaban Siswa Kelas Eksperimen (sampel KE 15) dalam Menjawab Beberapa Soal Untuk Indikator 3.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Posttest only control group design	24
Tabel 2.	Indikator Tes Soal	28
Tabel 3.	Rubrik Penilaian Tes Objek Penguasaan kosakata	28
Tabel 4.	Tingkat kesukaran Butir Tes	30
Tabel 5.	Analisis Daya Pembeda.....	30
Tabel 6.	Uji Normalitas Data	37
Tabel 7.	Uji Homogenitas Data	38
Tabel 8.	Perhitungan Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	42
Tabel 9.	Distribusi Frekuensi Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	43
Tabel 10.	Konversi Penilaian KKM Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa kelas Kontrol dan kelas eksperimen	45
Tabel 11.	Nilai max, nilai smin, simpangan baku, mean, median, varian, dan modus kelas kontrol dan kelas ekspserimen untuk indikator 1	46
Tabel 12.	Distribusi Frekuensi Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Dilihat Dari Indikator 1	47
Tabel 13.	Nilai max, nilai min, simpangan baku, mean, median, varian, dan modus kelas kontrol dan kelas ekspserimen untuk indikator 2	52
Tabel 14.	Distribusi Frekuesni Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa kelas Kontrol dan siswa kelas Eksperimen dilihat dari indikator 2.....	52
Tabel 15.	Nilai max, nilai min, simpangan baku, mean, median, varian, dan modus kelas kontrol dan kelas ekspserimen untuk indikator 3	Error! Bookmark not
Tabel 16.	Distribusi Frekuensi Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Kontrol Dan siswa Kelas eksperimen dilihat dari Indikator 3.....	Error! Bookmark not
Tabel 17.	Perbandingan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas kontrol dan kelas eksperimen.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	68
Lampiran 2. Soal Uji Coba	85
Lampiran 3. Analisis Kesukaran Dan Analisis Daya Pembeda	88
Lampiran 4. Reliabilitas Uji Coba Soal	89
Lampiran 5. Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol Indikator 1	90
Lampiran 6. Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Indikator 1.....	92
Lampiran 7. Soal <i>Posttest</i>	94
Lampiran 8. Kunci Jawaban	97
Lampiran 9. Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	98
Lampiran 10. Uji Normalitas Kelas Eksperimen	99
Lampiran 11. Uji Homogenitas Data	100
Lampiran 12. Uji Hipotesis.....	101
Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian.....	102
Lampiran 14. Surat Izin Penelitian	104
Lampiran 15. Surat Tugas Validator.....	106
Lampiran 16. ACC Validasi Soal tes	107

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang diajarkan di SMA di Indonesia. Tujuan dari pembelajaran bahasa Jepang itu sendiri adalah agar siswa mampu terampil dalam berbahasa Jepang. Yuriko (dalam Dahidi dan Sudjianto, 2009:97) menyebutkan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik dengan cara lisan maupun tulisan.

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang unik dan memiliki banyak perbedaan dengan bahasa Indonesia. Salah satu perbedaan tersebut dapat dilihat dari unsur kosakatanya. Kosakata bahasa Indonesia sangat berbeda dengan kosakata bahasa Jepang. Dalam bahasa Jepang kosakata disebut dengan *Goi*. Peralola (2019) menyebutkan bahwa dalam mempelajari suatu bahasa, ada beberapa unsur-unsur penting dalam kebahasaan yang harus dikuasai oleh pembelajar. Diantaranya adalah huruf, kosakata, tata bunyi, dan struktur kalimat. Salah satu unsur yang penting adalah kosakata. Kosakata (*Goi*) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang penguasaan dan kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang. Sesuai dengan pendapat ahli, kosakata merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun tulisan (Dahidi, 2009: 97).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SMA Negeri 4 Pariaman, dilihat dari nilai ulangan harian, sebagian nilai siswa berada di bawah rata-rata kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 78, siswa kelas XI belum menguasai *goi* dengan tepat, kemampuan siswa pada aspek penguasaan *goi* masih kurang. Penyebabnya adalah kurangnya minat siswa dalam mempelajari *goi*, dan *goi* yang sudah dipelajari sebelumnya sudah lupa.

Berdasarkan penjabaran di atas, kurangnya minat siswa menjadi permasalahan lemahnya kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang siswa. Saraswati (2015) mengatakan permasalahan tersebut dapat diatasi dengan penguasaan teknik pembelajaran yang tepat. Teknik adalah cara kongkret yang dipakai saat proses pembelajaran berlangsung (Suyatno, 2004:15). Permainan sebagai teknik pembelajaran digunakan untuk menghilangkan rasa bosan dan memberikan motivasi kepada siswa. Untuk meningkatkan kemampuan tersebut diperlukan permainan yang dapat melatih kosakata bahasa Jepang yang baru diajarkan maupun yang sudah diajarkan sebelumnya. Salah satunya adalah permainan mencocokkan kata dan gambar. Keunggulan permainan mencocokkan kata dan gambar yaitu waktu yang dibutuhkan untuk bermain singkat, tingkat keberhasilan cukup tinggi bila dilakukan dengan serius dan partisipatif.

Berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat penelitian mengenai permainan mencocokkan kata dan gambar yang dilakukan oleh Susanti yang berjudul Efektivitas Teknik Permainan Mencocokkan Kata Dan Gambar Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis (Studi Eksperimen

Semu Terhadap Siswa Kelas XI SMA Plus Pariwisata Tahun Ajaran 2006/2007. Berdasarkan hasil penelitian tersebut terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*, diperoleh rata-rata *pretest* 14.31 dan rata-rata *posttest* 18.75 maka selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* adalah 4.44. Dalam penelitian ini diperoleh t_{hitung} sebesar 7.77 dan taraf signifikansi yang digunakan adalah taraf signifikansi 99.9% dengan d.b 15 diperoleh t_{tabel} sebesar 3.73, ini berarti bahwa hipotesis yang penulis ajukan dapat diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa teknik permainan mencocokkan kata dan gambar dapat mempermudah siswa dalam mempelajari kosakata dan berdasarkan angket yang telah diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa permainan mencocokkan kata dan gambar ternyata dapat meningkatkan motivasi dan suasana partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat diasumsikan teknik permainan mencocokkan kata dengan gambar berpengaruh terhadap penguasaan *goi*. Untuk membuktikan asumsi tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Mencocokkan Kata Dengan Gambar Terhadap penguasaan *Goi* Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Pariaman”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu:

1. Kurangnya minat siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang.
2. Siswa kesulitan mengingat kosakata bahasa Jepang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah pada pengaruh permainan mencocokkan kata dengan gambar terhadap kemampuan *goi* siswa kelas XI SMA Negeri 4 Pariaman. *Goi* yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan buku pelajaran yang digunakan oleh siswa, yaitu bab 21 dan 22 yang terdapat dalam buku Sakura 2 untuk Sekolah Menengah Atas/ Madrasah Aliyah kelas XI. Pada bab 21 siswa dapat menyebutkan ruangan yang ada di rumah, perabotan yang ada di rumah dan letak benda tersebut, pada bab 22 siswa dapat menyebutkan keadaan atau sifat dari benda tersebut.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengaruh permainan mencocokkan kata dan gambar dalam meningkatkan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 4 Pariaman ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan permainan mencocokkan kata dan gambar efektif atau tidak dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terbagi dua yaitu: manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang ada atau ketiadaan pengaruh penggunaan teknik permainan mencocokkan kata dengan gambar terhadap penguasaan *goi* dan referensi untuk melakukan penelitian lanjutan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam pembelajaran khususnya kosakata bahasa Jepang.
- b. Bagi pengajar, dapat menjadi pilihan teknik pembelajaran kosakata.
- c. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan terkait penelitian yang dilakukan dan memberikan informasi kepada peneliti lain sebagai acuan untuk melakukan penelitian yang berhubungan dengan kemampuan kosakata bahasa Jepang.

G. Definisi Operasional

1. Pengaruh

Pengaruh adalah hasil, efek atau akibat yang ditimbulkan oleh suatu strategi atau perlakuan. Pengaruh merupakan suatu keadaan yang menyebabkan hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi. Selain itu, pengaruh adalah daya yang bisa memicu sesuatu, menjadikan sesuatu itu berubah dari satu keadaan ke keadaan lain. Jika salah satu yang disebut pengaruh itu berubah, maka akan ada akibat yang ditimbulkannya.

2. Permainan

Permainan adalah sesuatu yang tidak terlepas dari kata senang dan gembira. Permainan bersifat fleksibel karena dapat dilakukan dimana saja, oleh siapa, dan tanpa batasan umur maupun waktu tertentu. Dalam permainan, biasanya terdapat hal yang diperjuangkan atau ingin dicapai sehingga pemain dapat dikatakan sebagai pemenang.

3. Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang

Penguasaan kosakata bahasa Jepang adalah kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kosakata

a. Pengertian Kosakata

Kosakata dalam bahasa Jepang disebut dengan *goi*. Menurut Sudjianto dan Dahidi (2004:97) *goi* merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran komunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan kosakata yang memadai.

Menurut Matsumura dan Wada (1999: 429) *goi* adalah:

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。“*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 dapat disimpulkan bahwa pengertian kosakata atau *goi* adalah kumpulan kata yang berhubungan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu dalam bahasa tersebut.

b. Jenis-jenis kosakata

1) Kelas Kata dalam Gramatikal Bahasa Jepang

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2007:147) kelas kata bahasa Jepang berdasarkan karakteristik gramatikalnya diklarifikasikan menjadi sepuluh yaitu:

- a) *Doushi* (*verba*) adalah salah satu kata dalam bahasa Jepang. Kelas kata ini dipakai untuk menyatakan aktivitas keberadaan atau keadaan sesuatu.

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

- b) *I-keiyoushi* (*adjective-I*) sering disebut juga *keiyoushi* yaitu kelas kata yang menyatakan sifat atau keadaan sesuatu dengan sendirinya dapat menjadi predikat dan dapat mengalami perubahan bentuk (Kitahara, 1995:82)

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

- c) *Na-keiyoushi* (*adjektiva-Na*) sering disebut juga *keiyoudoushi* (termasuk *jiritsugo*) yaitu kelas kata yang dengan sendirinya dapat membentuk sebuah *bunsetsu*, dapat berubah bentuknya (termasuk *yougen*), dan bentuk *shuushikei* nya berakhir dengan *da* atau *desu*. Oleh karena perubahannya mirip dengan *doushi* sedangkan artinya mirip dengan *keiyoushi*, maka kelas ini diberi nama *keiyoudoushi*, Iwabuchi (1989:96) dalam Sudjianto dan Dahidi (2009:155)

Contoh: きれい (*kirei*) = cantik, しずか (*shizuka*) = tenang

- d) *Meishi* (*nomina*) adalah kata-kata yang menyatakan nama suatu perkara, benda, barang, kejadian, atau peristiwa, keadaan, dan sebagainya yang tidak mengalami konjungsi.

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

- e) *Rentaishi* (*prenomina*) adalah kelas kata yang termasuk kelompok *jiritsugo* yang tidak mengalami konjungsi yang digunakan hanya menerangkan nomina.

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

- f) *Fukushi* (*adverba*) adalah kelas kata yang tidak mengalami perubahan bentuk dan sendirinya dapat menjadi keterangan bagi *yougen* walaupun tanpa mendapat bantuan dari kata-kata lain.

Contoh: とても (*totemo*) = sangat, かならず (*kanarazu*) = pasti

- g) *Kandoushi* (*interjeksi*) adalah salah satu kelas kata yang termasuk *jiritsugo* yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak dapat berubah menjadi subjek, tidak dapat menjadi keterangan dan tidak menjadi konjungsi.

Contoh: まあ、ああ。

- h) *Setsuzokushi* adalah salah satu kelas kata yang termasuk *jiritsugo* yang tidak dapat mengalami perubahan. *Setsuzokushi* berfungsi menyambung bagian kalimat dengan kalimat lain.

Contoh: それで、でも。

- i) *Jodoushi* (*verba bantu*) adalah kelompok kelas kata yang termasuk *fuzokugo* yang dapat berubah bentuk.

Contoh: です、ます。

- j) *Joshi* (*partikel*) adalah kelompok kelas kata yang termasuk *fuzokugo* yang dipakai setelah suatu kata untuk menunjukkan hubungan antara kata tersebut dengan kata lain serta untuk menambah arti kata tersebut lebih jelas.

Contoh: は、に、が、

Berdasarkan penjelasan di atas, jenis *goi* berdasarkan gramatikalnya terbagi menjadi sepuluh yaitu: *doushi*, *i-keiyoushi*, *na-keiyoushi*, *meishi*, *rentaishi*, *fukushi*, *kandoushi*, *setsuzokushi*, *jodoushi*, *joshi*. Dalam penelitian ini akan menggunakan kelas kata nomina.

2) Klasifikasi kosakata berdasarkan segi pemakaian dan pemahaman

Dari segi pemakaian dan pemahaman, kosakata dalam bahasa Jepang dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu *shiyō goi* dan *rikai goi*. Ishida (dalam Dahidi dan Sudjianto, 2004:110) menjelaskan bahwa “kosakata yang dapat dipahami oleh seorang individu disebut *rikai goi*, sedangkan kosakata yang sebenarnya dipakai disebut *shiyō goi*”. Lebih jelas lagi Dahidi dan Sudjianto (2004:110) menjelaskan mengenai *shiyō goi* dan *rikai goi* bahwa kosakata yang dapat dipakai oleh seorang individu pada saat berbicara atau menulis disebut *shiyō goi*. Selain itu, kosakata yang dapat dipahami maknanya oleh seorang individu meskipun tanpa membuka kamus pada saat membaca surat kabar, majalah, karya sastra dan sebagainya atau pada saat dia mendengarkan cerita orang lain disebut *rikai goi*.

Berdasarkan penjelasan mengenai klasifikasi kosakata berdasarkan pemakaian dan pemahamannya di atas, kosakata yang digunakan dalam penelitian ini termasuk ke dalam jenis *shiyō goi*. Hal tersebut seperti yang telah dijelaskan oleh Dahidi dan Sudjianto, *shiyō goi* yaitu kosakata yang berdasarkan pemakaiannya digunakan saat berbicara atau menulis.

2. Teknik Pembelajaran

a. Pengertian Teknik Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely (Uno,2009:2) teknik adalah jalan, alat, atau media yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan peserta didik kearah tujuan yang ingin dicapai. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, teknik diartikan sebagai metode atau sistem mengerjakan sesuatu, cara membuat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan seni (2005:1185).

Teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Misalkan penggunaan metode ceramah pada kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak membutuhkan teknik sendiri, yang tentunya secara teknik akan berbeda dengan penggunaan metode ceramah pada kelas yang jumlah siswanya terbatas. Arti lain mengatakan bahwa teknik adalah cara kongkret yang dipakai saat proses pembelajaran berlangsung. Guru dapat berganti-ganti teknik meskipun dalam koridor metode yang sama. Satu metode dapat diaplikasikan melalui berbagai teknik pembelajaran.

b. Macam-macam Teknik Pembelajaran

- 1) Teknik tanya jawab
- 2) Teknik diskusi kelompok
- 3) Teknik Pemberian tugas
- 4) Teknik studi kasus
- 5) Teknik Permainan

6) Teknik eksperimen

c. Manfaat Teknik Pembelajaran

Teknik pembelajaran setidaknya memiliki enam manfaat, baik yang mengarah pada siswa maupun pada guru. Manfaatnya adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan produktifitas pembelajaran.
- 2) Memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual.
- 3) Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran.
- 4) Lebih memantapkan pembelajaran.
- 5) Memungkinkan belajar secara seketika.
- 6) Memungkinkan penyajian pembelajaran yang lebih luas dengan menyajikan informasi yang mampu menebus batas geografis.

3. Teknik Permainan

Teknik permainan adalah salah satu teknik yang tidak hanya dapat memotivasi dan menyenangkan bagi siswa namun juga dapat meningkatkan pelafalan, kosakata, tata bahasa, dan empat keterampilan dasar. Pendapat lain mengenai teknik permainan oleh Wright, Betteridge dan Buckby (2006,p.1) yang mengatakan *“game is an activity which is an activity which is entertaining and engaging, often challenging, and an activity in which the learners play and usually interact with others”*. Permainan adalah aktivitas yang menyenangkan, melibatkan siswa, menantang, dan aktivitas saat siswa bermain dan berinteraksi dengan siswa lainnya.

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 Dryden dan Vos, 2000 (dalam Darmansyah, 2010:11) belajar akan efektif bila proses pembelajaran dilaksanakan dengan suasana yang menyenangkan (*joyfull learning*). Ada beberapa hal yang mendukung efektivitas hasil belajar siswa diantaranya siswa belajar dalam kondisi senang, guru menggunakan berbagai variasi metode dan teknik, menggunakan media belajar menarik dan menantang, penyesuaian dengan konteks, pola induktif dan siswa sebagai subjek dalam pembelajaran. Permainan dalam pembelajaran sangat membantu dalam membuat suasana belajar yang menyenangkan. Caranya dapat secara integratif atau secara khusus diberikan dalam sela atau jeda dalam proses pembelajaran.

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

- a. Permainan mampu menghilangkan kebosanan.
- b. Permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira.
- c. Permainan menimbulkan semangat kerja sama, sekaligus persaingan yang sehat.

- d. Permainan membantu siswa yang lamban dan kurang motivasi.
- e. Permainan mendorong guru untuk selalu kreatif.

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

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

Hal ini sejajar dengan pendapat Mujib dan Rahmawati (2011:25) yaitu 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.

4. Permainan Mencocokkan Kata dengan Gambar Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata

Permainan mencocokkan kata dan gambar merupakan salah satu permainan yang menggunakan media gambar. Dalam permainan ini siswa diharuskan mencocokkan kata-kata dengan gambar yang telah tersedia. Permainan ini dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa karena permainan ini selain dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan juga dapat mempermudah siswa dalam mengingat arti kosakata baru yang diajarkan kepada mereka.

5. Langkah-langkah Permainan mencocokkan kata dengan gambar

Menurut Sudjana (dalam Susanti 2007:83) langkah-langkah penggunaan permainan mencocokkan kata dan gambar terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu sebagai berikut:

a. Persiapan

- 1) Tentukan topik permasalahan atau materi pelajaran yang akan dijadikan bahan dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Tempelkan gambar pada kertas karton.
- 3) Buatlah potongan-potongan kertas yang berisi kata-kata yang akan dicocokkan dengan gambar.
- 4) Tempelkan atau gantungkan kertas karton di depan kelas.

b. Pelaksanaan permainan

- 1) Siswa dibagi menjadi menjadi 3 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 5 orang.

- 2) Berikan potongan-potongan kertas yang berisi kata-kata yang harus dicocokkan dengan gambar pada setiap kelompok.
- 3) Setiap kelompok mencocokkan kata-kata yang telah diberikan dengan gambar-gambar yang tersedia di depan kelas.
- 4) Batasi waktu pengerjaan.
- 5) Kembalikan suasana kelas seperti semula ketika waktu habis.
- 6) Guru memberi klarifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan.
- 7) Beri hadiah kepada kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar.

c. Evaluasi

Akhiri pembelajaran dengan meminta setiap siswa menyebutkan atau menuliskan kembali materi dalam permainan.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa sebelum mulai mempraktekkan permainan mencocokkan kata dan gambar maka seorang guru terlebih dahulu harus melakukan persiapan yang matang, kemudian pada saat pelaksanaan permainan seorang guru harus dapat mengatur jalannya permainan dengan baik dan benar sehingga suasana kelas tidak menjadi ribut pada saat pembelajaran berlangsung.

6. Pembelajaran *goi* di SMA

Kosakata bahasa Jepang (*goi*) adalah salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA. Dalam kurikulum , mata pelajaran bahasa Jepang tingkat SMA khususnya pada kosakata bahasa Jepang (*goi*)

terdapat dalam kompetensi membaca dan menulis. Menurut UU No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Kompetensi dasar yang harus dicapai dalam pembelajaran kosakata menurut kurikulum 2013 adalah siswa mampu menyatakan kosakata yang berhubungan dengan tema yang dipelajari, mampu menyatakan kosakata Berdasarkan gambar yang berhubungan dengan tema dan mampu mengidentifikasi kata yang tepat untuk melengkapi kalimat rumpang.

Berdasarkan kurikulum di atas, indikator tes dalam penelitian ini yaitu siswa mampu mengidentifikasi kosakata sesuai dengan gambar maupun sebaliknya, siswa mampu menentukan kosakata bahasa Jepang sesuai arti.

Pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Pariaman kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Namun dalam pelaksanaannya belum dapat maksimal, hal ini disebabkan karena kemampuan mengingat dan menalar siswa masih kurang. Oleh sebab itu, penulis tertarik menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dengan gambar agar siswa lebih baik dalam mengingat dan menalar kosakata dalam bahasa Jepang. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh penulis, pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Pariaman dilakukan sebanyak satu kali seminggu dalam waktu 90 menit.

B. Penelitian Relevan

Berdasarkan studi kepustakaan yang dilakukan peneliti, penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut: pertama, Susanti (2007) yang berjudul “Efektivitas Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis (Studi Eksperimen Semu Terhadap Siswa Kelas XI SMA Plus Pariwisata Bandung Tahun Ajaran 2006/2007”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*, diperoleh rata-rata *pretest* 14.31 dan rata-rata *posttest* 18.75 maka selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* adalah 4.44. Dalam penelitian ini diperoleh t_{hitung} sebesar 7.77 dan taraf signifikansi yang digunakan adalah taraf signifikansi 99.9% dengan d.b 15 diperoleh t_{tabel} sebesar 3.73, ini berarti bahwa hipotesis yang penulis ajukan dapat diterima. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan bagaimana penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar, mengetahui penggunaan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar dapat mempermudah siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Prancis, mengetahui efektivitas teknik permainan mencocokkan kata dan gambar dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan pola satu grup *pretest dan posttest design* yaitu eksperimen.

Kedua, Mustarsyida (2018) yang berjudul “Efektivitas Teknik Mencocokkan Kata dan Gambar Siswa Kelas III SDIT Insan Utama Bantul

Tahun Ajaran 2018/2019”. Penelitian ini menemukan akumulasi skor yang tinggi di antara siswa dalam rincian : 62,32 dalam pretest, 74,25 dalam posttest. Uji-t menggunakan SPSS 15 menunjukkan bahwa $\text{sig} = 0,001$. $\text{Sig} < 0,05$ bergerak tetapi H_1 diterima dan H_0 ditolak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab dengan teknik mencocokkan kata dan gambar, dan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab setelah pemberian *treatment*. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan merupakan penelitian *pretest posttest control group design*.

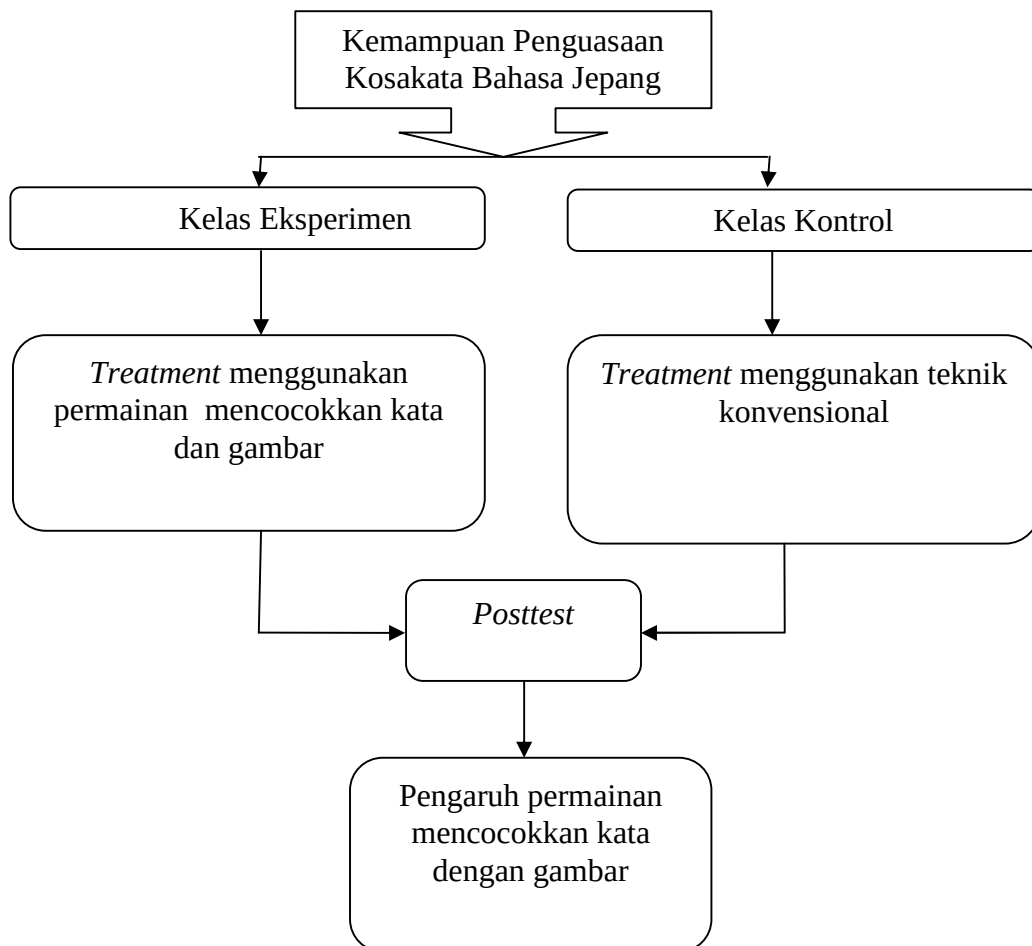
Ketiga, Hamidah (2010) yang berjudul “Efektivitas Teknik Mencocokkan Gambar Dan Kata Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Di TPA Al-Manshuriyyah Bandung”.. Berdasarkan perhitungan t-test didapat masing-masing mean pada hasil posttest 89 (kelas eksperimen) dan 71,7 (kelas kontrol). Dan $t_0 = 23,91$, interpretasi terhadap $t_0 = 28$ ($df = (N_1 + N_2) - 2 = 28$). Lalu dikonsultasikan dengan tabel nilai ‘t’ (t_t), pada taraf signifikansi 5% = 2,05 dan 1% = 2,76. Jadi (t_0) 23,91 lebih besar dari (t_t) 2,05/2,76. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas teknik permainan mencocokkan gambar dan kata dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab TPA Al-Manshuriyyah Bandung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen kuasi, karena pengambilan seluruh subjek dilakukan dalam kelompok belajar (*intact group*) dan tidak menggunakan subjek yang diambil secara acak (*random*). Dengan desain *Pretest posttest Nonequivalent Control Group*. Desain ini mempunyai

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak, dengan pemberian tes awal (*pretest*) kemudian pelakuan (*treatment*) dan tes akhir (*posttest*).

Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama eksperimen, menggunakan permainan mencocokkan kata dan gambar, menggunakan penelitian kuantitatif, metode pengumpulan data adalah observasi, tes tertulis. Disamping itu ada perbedaan dalam penelitian ini adalah terhadap pembelajaran yang digunakan, lokasi, dan jenjang pendidikan. Dari penelitian relevan di atas kontribusi penelitian ini yaitu dari segi teori penerapan teknik permainan mencocokkan kata dengan gambar yang dapat membantu penulis dalam penerapan teknik permainan mencocokkan kata dengan gambar, selain itu penelitian di atas juga menjadi rujukan penulis dalam melaksanakan penelitian.

C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori di atas, maka kerangka konseptual penelitian ini sebagai berikut:



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual yang telah dikemukakan tersebut maka rumusan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

H_0 : Penerapan teknik mencocokkan kata dan gambar tidak berpengaruh dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang kelas XI SMA Negeri 4 Pariaman. H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05. H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05.

H_1 : Penerapan teknik mencocokkan kata dan gambar berpengaruh dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang kelas XI SMA Negeri 4 Pariaman. H_1 diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05. H_1 ditolak jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang dilakukan pada bab IV, dapat disimpulkan sebagai berikut. *Pertama*, penguasaan kosakata siswa kelas eksperimen berada di atas KKM dengan rata-rata sebesar 80 dengan standar deviasi 13,75, sedangkan kelas kontrol berada di bawah KKM dengan rata-rata sebesar 68,67 dengan standar deviasi 14,45.

Kedua, penguasaan kosakata menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dengan gambar berpengaruh untuk indikator 1 dan 3. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata indikator 1 kelas kontrol 82 sedangkan kelas eksperimen 84,67, indikator 3 kelas kontrol 37.33 sedangkan kelas eksperimen 80. Berdasarkan nilai per indikator dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat signifikan dibandingkan kelas kontrol.

Ketiga, berdasarkan hasil uji hipotesis (uji-t), dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan dari penggunaan teknik permainan mencocokkan kata dengan gambar terhadap penguasaan kosakata siswa SMA karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,2 > 1,70$).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut.

Pertama, bagi pengajar, teknik permainan mencocokkan kata dengan gambar dapat dijadikan teknik pembelajaran untuk diterapkan kepada siswa

pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang dan dapat menjadi variasi teknik pembelajaran yang menarik untuk mengurangi rasa jenuh siswa.

Kedua, bagi siswa, penggunaan teknik permainan mencocokkan kata dengan gambar dapat menambah wawasan serta pengalaman dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Ketiga, bagi peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis diharapkan dapat menjadi penelitian ini sebagai referensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman dan Elly Ratna. 2003. *Evaluasi dan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Padang: Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia. Padang: UNP Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2016. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Asrori, Imam. 2008. *Aneka Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*. Surabaya: Hilal Pustaka.
- Bungin, Burhan. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial lainnya*. Jakarta: Kecana Prenada.
- Dahidi, Ahmad & Sudjianto. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint blanc.
- _____. 2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesain Blanc.
- _____. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesain Blanc.
- Darmansyah. 2010. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djiwandodo, Soenardi. 2008. *Tes Bahasa*. Bandung: ITB Bandung.
- Hamidah, Siti. 2010. Efektivitas Teknik Permainan Mencocokkan Gambar dan Kata Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Di TPA Al-Manshuriyyah Bandung. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hamzah, B Uno. 2009. *Model Pembelajaran (Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hesriani, Jufri dan Yani. 2018. Efektivitas Metode Somatis Auditori Visual Intelektual (SAVI) Terhadap Kemampuan Goi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Padang Panjang. *Jurnal Omiyage*. Volume 1 (No) 1. Padang Universitas Negeri Padang.
- Indrawati, Nani. 2016. Meningkatkan Penguasaan Kosakata Sisawa Kelas VII B Melalui Teknik Permainan. *Ling Tera*. Volume 3 No 2. 152-163. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.