

**PERSEPSI SISWA KELAS XI MAN 2 KOTA PADANG  
TERHADAP MEDIA *FLASHCARD*  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN *KOSAKATA* BAHASA JEPANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



**WINDI NADIA SARI**

**18180018/2018**

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

**2022**

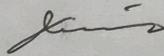
**PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PERSEPSI SISWA KELAS XI MAN 2 KOTA PADANG  
TERHADAP MEDIA *FLASHCARD*  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN *KOSAKATA* BAHASA JEPANG**

Nama : Windi Nadia Sari  
Nim : 18180018  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, September 2022

Disetujui oleh,  
Pembimbing



Meira Anggia Putri, S.S, M.Pd  
NIP. 198705132014042001

Mengetahui,  
Ketua Departemen Bahasa dan Sastra Inggris  
FBS-UNP



Desvalini Anwar, S.S, M.Hum, Ph.D  
NIP. 197105251998022002

**PENGESAHAN**

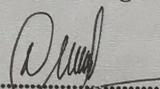
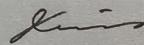
**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Departemen Bahasa dan Sastra  
Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang  
dengan judul**

**PERSEPSI SISWA KELAS XI MAN 2 KOTA PADANG  
TERHADAP MEDIA *FLASHCARD*  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN *KOSAKATA* BAHASA JEPANG**

**Nama : Windi Nadia Sari  
Nim : 18180018  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris  
Fakultas : Bahasa dan Seni**

**Padang, September 2022**

**Tim Penguji**

<b>Nama</b>		<b>Tanda Tangan</b>
<b>1. Ketua</b>	<b>: Nova Yulia, S.Hum, M.Pd</b>	<b>: </b>
<b>2. Sekretaris</b>	<b>: Rita Arni, S.Hum, M.Pd</b>	<b>: </b>
<b>3. Anggota</b>	<b>: Meira Anggia Putri, S.S, M.Pd</b>	<b>: </b>



UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
**DEPARTEMEN BAHASA DAN SAstra INGGRIS**  
Kampus Selatan FBS UNP Air Tawar, Padang 25131 Tlp. (0751) 447347  
Web: <http://english.unp.ac.id>

### SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Windi Nadia Sari  
Nim : 18180018  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan, bahwa tugas akhir saya dengan judul "Persepsi Siswa Kelas XI MAN 2 Kota Padang Terhadap Media *Flashcard* Sebagai Media Pembelajaran *Kosakata* Bahasa Jepang" 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 etika dan penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi secara akademis maupun hukum dan ketentuan yang berlaku, baik diinstitusi Universitas Negeri Padang maupun masyarakat dan negara.

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

Diketahui oleh,

Ketua Departemen Bahasa dan Sastra Inggris

Desvalini Anwar, S.S, M.Hum, Ph.D

NIP. 197105251998022002

Saya yang menyatakan,



Windi Nadia Sari

NIM. 18180018

## ABSTRAK

**Windi Nadia Sari.** 2022. “Persepsi Siswa Kelas XI MAN 2 Kota Padang Terhadap Media *Flashcard* Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang”. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Departemen Bahasa dan Sastra Inggris. Universitas Negeri Padang.

Bahasa Jepang adalah salah satu bahasa asing yang diajarkan di sekolah menengah atas, baik SMA, MA maupun SMK. Tujuan diajarkannya pelajaran bahasa Jepang untuk melatih para siswa dengan kemampuan berbahasa Jepang dengan baik dan benar. 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 kosakata. Untuk mengatasi kesulitan tersebut, maka digunakanlah salah satu media yaitu media *flashcard*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap media *flashcard*. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif, dengan sampel 30 orang siswa, teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian ini adalah angket jenis tertutup. Berdasarkan hasil dari analisis angket dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa terhadap media *flashcard* dengan skor sebesar 97,5% tergolong dalam kategori persepsi positif.

**Kata Kunci:** Persepsi, *flashcard*, kosakata.

## ABSTRACT

**Windi Nadia Sari.** 2022. “Persepsi Siswa Kelas XI MAN 2 Kota Padang Terhadap Media *Flashcard* Sebagai Media Pembelajaran *Kosakata* Bahasa Jepang”. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Departemen Bahasa dan Sastra Inggris. Universitas Negeri Padang.

Japanese is one of the foreign languages taught in high schools, SMA, MA, and SMK. The purpose of teaching Japanese lessons is to train students with good and correct Japanese language skills. In learning Japanese, there are several elements that must be mastered, such as letters, vocabulary, and grammar. However, for beginners, there are still some difficulties, one of which is vocabulary. One of the media, namely flashcard media, is used to resolve these difficulties. The purpose of this study was to determine how students' perceptions of flashcard media. This research uses descriptive quantitative research, with a sample of 30 students. The sampling technique used in this research is the purposive sampling technique. The research instrument is a closed type of questionnaire. Based on the results of the questionnaire analysis, it can be concluded that students' perceptions of flashcard media with a score of 97.5% belong to the good category.

**Keyword:** *Perception, flashcard, vocabulary*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Persepsi Siswa Kelas XI MAN 2 Kota Padang Terhadap Media *Flashcard* Sebagai Media Pembelajaran *Kosakata Bahasa Jepang*”**. Shalawat beserta salam tidak lupa pula kita limpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kebodohan kepada zaman yang berilmu pengetahuan seperti pada saat sekarang ini.

Terselesainya skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua dan keluarga penulis yang telah memberikan doa dan dukungan selama proses pembuatan skripsi ini.
2. Ibu Meira Anggia Putri, S.S, M.Pd sebagai Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNP sekaligus sebagai dosen pembimbing Tugas Akhir (skripsi) yang telah membimbing, memberi nasehat, masukan dan memotivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Nova Yulia, S. Hum, M.Pd sebagai ketua penguji sekaligus sebagai dosen Penasehat Akademik (PA) dan Ibu Rita Arni, S.Hum, M.Pd sebagai sekretaris penguji yang telah memberikan masukan dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Rahmi Oktayory Wikarya, M.Pd sebagai validator yang telah membimbing dan memotivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu staf pengajar Departemen Bahasa dan Sastra Inggris Universitas Negeri Padang.

6. Dosen-dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang.
7. Bapak Drs. H. Akhri Meinhardi, M. M. selaku kepala Madrasah MAN 2 Kota Padang yang telah memberi izin penulis untuk melakukan penelitian.
8. Bapak Nursyahril, S.Pd selaku guru mata pelajaran Bahasa Jepang yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian.
9. Siswa-siswi kelas XI IPA 4 yang telah bersedia menjadi sampel dalam penelitian ini.
10. Rino Cakra Buana, S.Pd yang telah membantu penulis dan memberikan semangat selama penulisan skripsi ini.
11. Sahabat perjuangan kuliah yaitu Welni Malvita, Trisia Asril, dan Rika Roza Putri serta semua pihak yang telah membantu dan saling mengingatkan.
12. *Last but not least. I wanna thank me. I want to thank me for believing in me. I wanna thank me for doing all this hard work. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting, for just being me at all times.*

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan. Untuk itu, kritik dan saran membangun sangat diharapkan dari para pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, 30 Mei 2022

Penulis

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
G. Definisi Operasional.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Kajian Teori .....	8
1. Persepsi .....	8
a. Pengertian Persepsi .....	8
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Persepsi.....	9
c. Indikator Persepsi.....	10
2. Media Pembelajaran.....	11
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	11

c. Fungsi Media Pembelajaran.....	14
3. <i>Flashcard</i> .....	15
a. Pengertian Media <i>Flashcard</i> .....	15
b. Kelebihan Media <i>Flashcard</i> .....	16
c. Kekurangan Media <i>Flashcard</i> .....	16
d. Penggunaan Media <i>Flashcard</i> dalam Pembelajaran .....	16
4. Kosakata.....	17
a. Pengertian Kosakata.....	17
b. Kosakata Bahasa Jepang ( <i>Goi</i> ) .....	18
c. Jenis-jenis Kosakata Bahasa Jepang .....	18
5. Pembelajaran Kosakata di SMA.....	25
B. Penelitian Relevan.....	26
C. Kerangka Konseptual .....	29

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Desain Penelitian.....	30
B. Populasi dan Sampel .....	30
C. Variabel dan Data Penelitian.....	31
D. Instrumen Penelitian.....	32
E. Teknik Pengumpulan Data.....	34
F. Uji Persyaratan Analisis .....	35
1. Uji Validitas .....	35
2. Uji Reliabilitas .....	36
G. Teknik Analisis Data.....	37

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Data.....	39
B. Analisis Data .....	42
C. Pembahasan.....	66

#### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	70
B. Saran.....	71

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>72</b>
-----------------------------	-----------

## DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
Bagan 1. Kerangka Konseptual.....	29

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Skala Likert .....	33
Tabel 2. Kisi-kisi Angket .....	33
Tabel 3. Interpretasi Nilai r .....	36
Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas .....	37
Tabel 5. Contoh Analisis Data .....	38
Tabel 6. Analisis Data Angket .....	40
Tabel 7. Klasifikasi Nilai Indikator 1 (Penyerapan terhadap rangsangan atau objek) .....	43
Tabel 8. Klasifikasi Nilai Sub Indikator 1 (Media yang digunakan sesuai dengan materi) .....	44
Tabel 9. Klasifikasi Nilai Sub Indikator 2 (Penguasaan guru terhadap media yang digunakan).....	45
Tabel 10. Klasifikasi Nilai Sub Indikator 3 (Media yang digunakan menyenangkan, sesuai dengan kemampuan, situasi dan kondisi siswa, disertai dengan metode yang tepat dan sesuai) .....	48
Tabel 11. Klasifikasi Nilai Sub Indikator 3 (Media yang digunakan baik, efisien, dan dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran bahasa Jepang).....	52
Tabel 12. Klasifikasi Nilai Sub Indikator 1 (media yang digunakan dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar kosakata bahasa Jepang) .....	55
Tabel 13. Klasifikasi Nilai Indikator 2 (pengertian atau Pemahaman) .....	56
Tabel 14. Klasifikasi Nilai Sub Indikator 2 (media yang digunakan dapat meningkatkan pemahaman siswa).....	58
Tabel 15. Klasifikasi Nilai Sub Indikator 3 (Media yang diberikan dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti PBM).....	60
Tabel 16. Klasifikasi Nilai Indikator 3 (Penilaian atau Evaluasi).....	62
Tabel 17. Klasifikasi Nilai Sub Indikator 1 (media yang digunakan sesuai dengan indikator dari sk dan kd).....	63

Tabel 18. Klasisfikasi Nilai Sub Indikator 2 (media yang digunakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa).....	65
Tabel 19. Nilai Rata-rata Indikator .....	66

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Nilai Ujian Siswa Kelas Xi IPA 4 Man 2 Kota Padang .....	75
Lampiran 2. Kisi-Kisi Pernyataan Angket.....	77
Lampiran 3. Pernyataan Angket.....	79
Lampiran 4. Surat Tugas Pembimbing.....	81
Lampiran 5. Kartu Bimbingan .....	82
Lampiran 6. Surat Tugas Seminar Proposal.....	83
Lampiran 7. Surat Izin Penelitian.....	84
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian Kemenag .....	85
Lampiran 9. Surat Tugas Validator .....	86
Lampiran 10. Tabulasi Data Angket .....	87
Lampiran 11. Kartu Konsultasi .....	88
Lampiran 12. Lembar Jawaban Angket Beberapa Siswa.....	89
Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian .....	99



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi seperti sekarang ini, penguasaan bahasa asing merupakan sebuah tuntutan yang sangat diperlukan agar dapat berkomunikasi dengan negara-negara luar terutama negara maju. Salah satu negara maju tersebut adalah Jepang. Ketika berkomunikasi dengan orang Jepang tentulah diperlukan bahasa Jepang. Bahasa Jepang adalah salah satu bahasa asing yang diajarkan di sekolah menengah atas, baik SMA, MA maupun SMK. Tujuan diajarkannya pelajaran bahasa Jepang untuk melatih para siswa dengan kemampuan berbahasa Jepang dengan baik dan benar. 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 kosakata.

Menurut Nurgiyantoro (2001:146) kosakata adalah perbendaharaan kata atau apa saja yang dimiliki oleh suatu bahasa. Selanjutnya menurut Sudjianto dan Dahidi (2004:97) kosakata bahasa Jepang merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang baik dalam lisan maupun tulisan. Kosakata dalam bahasa Jepang disebut dengan *goi*. Menurut Dahidi dan Sudjianto (2004:98) *goi* adalah kumpulan kata yang berhubungan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu dalam bahasa itu. *Goi*

digolongkan menjadi beberapa kelompok yaitu *doushi* (verbal), *i-keiyoushi* (adjektiva-i), *keiyoudoshi* (adjektiva-na), *fukushi* (adverbia), *rentaishi* (prenomina), *kandoushi* (interjeksi), *setsuzokushi* (konjugasi), *jodoushi* (verba bantu), *joshi* (partikel) dan *meishi* (nomina).

Dalam pembelajaran bahasa Jepang terdapat beberapa masalah yang dialami oleh siswa dalam mempelajari kosakata. Hal ini dapat dilihat dari wawancara yang dilakukan kepada beberapa siswa kelas XI IPA 4 MAN 2 Kota Padang mengenai pembelajaran kosakata. Sebagian siswa menjawab bahwa siswa mengalami kendala dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang yaitu kesulitan dalam mengingat kosakata bahasa Jepang dan kurangnya penguasaan huruf (*hiragana* dan *katakana*). Selain itu, juga dapat dilihat dari rendahnya hasil nilai ujian siswa semester 1 bahasa Jepang kelas XI IPA 4 MAN 2 Kota Padang.

Berdasarkan observasi yang dilakukan selama menjalani Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) di MAN 2 Kota Padang. Diketahui bahwa media yang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran bahasa Jepang khususnya mengenai kosakata masih menggunakan papan tulis dan buku teks. Oleh karena itu, maka diperlukan media yang lebih bervariasi untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Jepang. Kata media berasal dari bahasa Latin, yang bentuk tunggalnya adalah *medium*. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi

tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran Criticos (dalam Daryanto, 2015:4).

Hamalik (dalam Arsyad, 2002:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Paparan fungsi media pengajaran oleh Hamalik di atas menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi dan keinginan belajar siswa serta dapat tertarik dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Dengan demikian siswa memerlukan media untuk mempermudah dalam mengingat dan memahami kosakata.

Dari beberapa media yang telah banyak digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, salah satu media yang dapat digunakan adalah media *flashcard*. Menurut Chatib (2011) media *flashcard* adalah kartu yang berisi gambar atau tulisan berhubungan dengan konsep. Kelebihan media *flashcard* yang dijelaskan oleh Indriana (2011) dan Riyana dan Susilana (2009) yang *pertama* adalah mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang tidak

besar dan ringan. *Kedua* adalah praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapan pun siswa bisa belajar dengan baik menggunakan media ini. *Ketiga*, media *flashcard* juga gampang diingat karena kartu ini bergambar dan sangat menarik perhatian, memuat huruf atau angka yang simpel, *sehingga* merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada. Media ini sangat menyenangkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran, bahkan dapat digunakan dalam bentuk permainan. Media ini dipilih karena media ini belum pernah diterapkan dalam pembelajaran kosakata siswa MAN 2 Kota Padang.

Berdasarkan penelitian relevan yang dilakukan oleh Fakhri (2018) yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran (Kartu Kanji & *Flash Card*) Terhadap Kemampuan Membaca Kanji”. Setelah dilakukan analisis data, diperoleh hasil uji hipotesis bahwa  $t_{hitung}$  lebih kecil daripada  $t_{tabel}$  ( $0,426 < 2,000$ ) dengan taraf signifikan 5% maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Maka dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran kartu kanji tidak efektif dibandingkan dengan *flashcard* terhadap kemampuan membaca kanji. Hal ini membuktikan bahwa media *flashcard* efektif apabila diterapkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hal-hal tersebut, penulis ingin meneliti bagaimana persepsi siswa mengenai *flashcard* untuk menghafal kosakata bahasa Jepang. Berdasarkan hal tersebut penulis melakukan penelitian yang berjudul **“Persepsi Siswa Kelas XI MAN 2 Kota Padang Terhadap Media *Flashcard* Sebagai Media Pembelajaran *Kosakata* Bahasa Jepang”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata bahasa Jepang.
2. Kurangnya variasi media yang digunakan ketika proses pembelajaran.
3. Media *flashcard* belum pernah digunakan pada proses pembelajaran bahasa Jepang di MAN 2 Kota Padang.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yang membahas persepsi siswa kelas XI MAN 2 Kota Padang terhadap media *flashcard* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Kosakata yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan buku pelajaran yang digunakan oleh siswa, yaitu kosakata pada bab 15 (*ima de shuukudai wo shimasu*) yang membahas tentang benda-benda yang ada di dalam rumah dan sedang melakukan apa di dalam rumah, untuk bab 15 bisa dibahas 2 kali pertemuan, terdapat pada buku *nihongo kira-kira* untuk Sekolah Menengah Atas yang diterbitkan oleh *Japan Foundation*. Media yang digunakan yaitu media *flashcard*, kelas yang penulis pilih adalah kelas XI IPA 4 MAN 2 Kota Padang yang berjumlah 30 orang.

## **D. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:  
Bagaimana persepsi siswa kelas XI MAN 2 Kota Padang terhadap media *flashcard* sebagai media pembelajaran *kosakata* bahasa Jepang?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa kelas XI MAN 2 Kota Padang terhadap media *flashcard* sebagai media pembelajaran *kosakata* bahasa Jepang.

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

#### 1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pembaca mengenai media pembelajaran bahasa Jepang dan menjadi referensi bagi guru untuk menerapkan media ini untuk seterusnya.

#### 2. Praktis

##### a. Bagi Siswa

Dengan adanya media *flashcard* diharapkan dapat meningkatkan minat dalam proses belajar kosakata bahasa Jepang.

##### b. Bagi Guru

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi pilihan alternatif untuk pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

##### c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat mengembangkan wawasan pengetahuan dan pengalaman serta dapat melihat dan mengetahui persepsi siswa terhadap media *flashcard* sebagai media pembelajaran kosakata.

d. Bagi peneliti lain

Dapat dijadikan sebagai bahan acuan dan perbandingan dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran kosakata bahasa Jepang dan media pembelajaran.

## **G. Definisi Operasional**

1. Persepsi

Persepsi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu pemberian informasi dari seseorang tentang ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan suatu kejadian atau peristiwa.

2. Media

Media adalah segala sesuatu yang dapat meneruskan pesan dari pengirim kepada penerimannya, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi

3. *Flashcard*

*Flashcard* ini digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian di MAN 2 Kota Padang. *Flashcard* mudah untuk diingat karena memuat gambar dan sangat menarik perhatian siswa.

4. Kosakata

Kosakata merupakan himpunan kata suatu bahasa atau suatu bidang bahasa tertentu atau keseluruhan kata-kata yang dimiliki oleh seseorang yang mencakup kosakata aktif.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

Berdasarkan masalah penelitian di atas, maka teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu (1) persepsi, (2) media pembelajaran, (3) *flashcard*, (4) dan kosakata

##### **1. Persepsi**

###### **a. Pengertian Persepsi**

Persepsi adalah suatu kesan terhadap suatu objek yang diperoleh melalui proses penginderaan, pengorganisasian, dan interpretasi terhadap obyek tersebut yang diterima oleh individu, sehingga merupakan suatu yang berarti dan merupakan aktivitas integrated dalam diri individu (Walgito, 2010:53).

Persepsi adalah suatu proses memberikan informasi dengan menggunakan panca indera. Persepsi merupakan peran yang sangat penting dalam keberhasilan komunikasi. Artinya, kecermatan dalam mempersepsikan stimuli indrawi mengantarkan kepada keberhasilan komunikasi. Sebaliknya, kegagalan dalam mempersepsi stimulus, menyebabkan mis-komunikasi (Suranto, 2011:60).

Dari pengertian persepsi menurut para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa persepsi adalah pemberian suatu informasi dari seseorang yang mengungkapkan tentang pengetahuan terhadap suatu kejadian atau peristiwa yang dialami melalui proses pengindraan.

## **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Persepsi**

Sarwono (2011), mengatakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang, yaitu:

- 1) Perhatian; tidak menangkap seluruh rangsangan yang ada disekitarnya sekaligus, tetapi memfokuskan perhatian pada satu atau dua objek saja. Fokus perhatian antara satu dengan yang lain akan menyebabkan perbedaan persepsi.
- 2) Kesiapan mental seseorang terhadap ransangan yang akan timbul
- 3) Kebutuhan; kebutuhan sesaat maupun menetap pada diri individu akan mempengaruhi persepsi orang tersebut. Kebutuhan yang berbeda akan menyebabkan perbedaan persepsi bagi tiap individu.
- 4) Sistem penilaian, sistem penilaian yang berlaku dalam suatu masyarakat juga berpengaruh terhadap persepsi
- 5) Tipe kepribadian; pola kepribadian yang dimiliki oleh individu akan menghasilkan persepsi yang berbeda. Proses terbentuknya persepsi dipengaruhi oleh individu satu dengan yang lain atau dengan satu kelompok dengan kelompok yang lain.

Dari beberapa faktor persepsi di atas dapat disimpulkan bahwa ada 5 faktor yang mempengaruhi persepsi yaitu perhatian, kesiapan mental, kebutuhan, sistem penilaian, tipe kepribadian.

### c. Indikator Persepsi

Menurut Walgito (2010:102-104) persepsi terdiri atas 3 indikator yaitu:

- 1) Penyerapan terhadap rangsangan atau objek dari luar individu. Rangsangan atau objek tersebut diserap atau diterima oleh panca indera, baik pendengaran, penglihatan, peraba, pencium dan pengecap secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama. Dari hasil penyerapan atau penerimaan panca indera tersebut akan mendapatkan gambaran, tanggapan, atau kesan dalam otak.
- 2) Pengertian atau pemahaman, setelah terjadi gambaran atau kesan di dalam otak, maka gambaran tersebut diorganisir, digolongkan (diklasifikasi), dibandingkan, diinterpretasi, sehingga terbentuk pengertian atau pemahaman. Proses terjadinya pengertian atau pemahaman tersebut sangatlah unik dan berlangsung sangat cepat. Pengertian yang terbentuk juga tergantung pada gambaran-gambaran lama yang telah dimiliki individu sebelumnya (disebut persepsi).
- 3) Penilaian atau evaluasi, setelah terbentuk pengertian atau pemahaman, terjadilah penilaian dari individu. Penilaian individu berbeda-beda meskipun objeknya sama. Oleh karena itu, persepsi bersifat individual.

Dari beberapa beberapa indikator di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat 3 indikator yang *pertama* adalah penyerapan

terhadap rangsangan atau objek. *kedua*, pengertian atau pemahama. *ketiga*, penilaian atau evaluasi.

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah sarana (alat) guna menyampaikan materi pembelajaran, agar materi yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat, serta mudah dipahami oleh siswa (Fadlillah, 2017:197). Media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan lancar, media juga dapat menghubungkan antara pemberi dan penerima informasi, penghubung antara siswa dan guru, antara mahasiswa dan dosen, oleh karena itu belajar yang penuh dengan kreativitas dan inovatif memerlukan dukungan media agar menunjang pembelajaran.

### **b. Jenis – jenis Media Pembelajaran**

Berikut ini beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia (Sadiman, dkk 2010:28)

- 1) Media grafis, pada dasarnya media jenis ini dikelompokkan kedalam media yang menyampaikan pesan melalui simbol-simbol visual yang merangsang indera penglihatan. Karakteristik media grafis di antaranya: bersifat konkret, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, fleksibel, mudah dalam segi penggunaannya dan bersifat ekonomis. Contoh dari media ini yaitu gambar, sketsa, diagram, poster, peta, globe, dan grafik.
- 2) Media audio, media yang menyampaikan pesan dalam simbol-simbol auditif (verbal dan non verbal) yang melibatkan rangsangan pada indera pendengaran. Secara umum karakteristik media audio diantaranya, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, mengembangkan daya imajinasi dan merangsang partisipasi aktif pendengaran, dapat mengatasi kekurangan guru dan bersifat satu arah. Contoh media ini adalah radio, piringan laboratorium bahasa, alat perekam pita magnetik.
- 3) Media proyeksi diam, salah satu yang termasuk media jenis ini adalah memerlukan alat bantu misalnya proyektor dalam penyajiannya. Adakalanya disajikan dalam bentuk visual saja atau disertai dengan audio. Karakteristik umum antara lain, penyajiannya di bawah kontrol guru, disajikan secara serentak kepada siswa secara keseluruhan, praktis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera, untuk menyajikan objek secara diam, lebih mahal dari media grafis, sesuai dengan pembelajaran kelompok maupun individual, fungsional atau dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan, serta merangsang indera

penglihatan maupun indra pendengaran. Contoh media proyeksi diam yaitu film bingkai, film rangkai, media transparan, televisi, film.

- 4) Media permainan dan simulasi, beberapa istilah dalam media jenis ini misalnya simulasi dan permainan peran atau permainan simulasi. Meskipun berbeda-beda, semuanya dapat dikelompokkan kedalam satu istilah yaitu permainan. Karakteristik dari media jenis ini diantaranya, melibatkan pembelajar secara aktif dalam proses, pengajar berperan aktif dalam proses pembelajaran dan perannya tidak menonjol akan tetapi aktif dalam interaksi dengan pembelajar, bersifat umpan balik langsung, memungkinkan penerapan konsep-konsep atau peran-peran kedalam situasi nyata di masyarakat, komunikatif, mengatasi keterbatasan pembelajar yang sulit belajar dengan metode tradisional serta mudah dalam penyajian.

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media dapat membantu dalam proses belajar. Dengan berbagai jenis media ini memudahkan guru dalam menyampaikan pelajaran, dan menjadikan siswa lebih semangat dalam mengikuti pelajaran. Setiap media mempunyai kelebihanannya sendiri sesuai dengan kebutuhan.

Berdasarkan jenis-jenis media di atas, media *flashcard* termasuk kepada jenis media permainan dan simulasi karena melibatkan pembelajar secara aktif dan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran.

### c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levie dan Lentz dalam Sukiman (2012:38-39) khususnya media visual, mengemukakan bahwa media pendidikan memiliki empat fungsi yaitu:

- 1) *Fungsi Atensi*, fungsi atensi media visual merupakan inti yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) *Fungsi Afektif*, dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.
- 3) *Fungsi Kognitif*, dapat dilihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) *Fungsi Kompensatoris*, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Berdasarkan penjabaran di atas mengenai fungsi media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa masing-masing fungsi media

pembelajaran memiliki kelebihan sendiri yang saling berkaitan satu sama lain yang dapat membantu proses pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan fungsi media di atas, media *flashcard* termasuk kepada fungsi media *Fungsi Kognitif*, dapat dilihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

### **3. *Flashcard***

#### **a. Pengertian Media *Flashcard***

Media *flashcard* adalah kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang digunakan untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi. Media *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya sekitar 25×30 cm. Gambar yang ada pada media ini merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangannya (Indriana, 2011:32). Sedangkan Chatib (2011:4), menjelaskan bahwa media *flashcard* adalah kartu yang berisi gambar atau tulisan berhubungan dengan konsep. Jadi, media *flashcard* merupakan media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran.

### **b. Kelebihan Media *Flashcard***

Kelebihan media *flashcard* yang dijelaskan oleh Indriana (2011:68) dan Riyana dan Susilana (2009:95) yang *pertama* adalah mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang tidak besar dan ringan. *Kedua* adalah praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapan pun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini. *Ketiga*, media *flashcard* juga gampang diingat karena kartu ini bergambar dan sangat menarik perhatian, memuat huruf atau angka yang simpel, sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada. Media ini sangat menyenangkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran, bahkan dapat digunakan dalam bentuk permainan.

### **c. Kekurangan Media *Flashcard***

Menurut Sadiman, dkk (2006:31) kekurangan media *flashcard*, yaitu:

- 1) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata, siswa hanya dapat mengetahui dan memahami kata dan gambar yang ada pada media *flashcard*.
- 2) Gambar benda yang terlalu kompleks untuk kegiatan pembelajaran.
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

### **d. Penggunaan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran**

Penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran merupakan suatu proses, cara menggunakan kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa

kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu. Menurut (Indriana 2011) langkah-langkah penggunaan media *flashcard* sebagai berikut:

- 1) Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa.
- 2) Cabut kartu satu per satu setelah guru selesai menerangkan.
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang dekat dengan guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua siswa mengamati.
- 4) Jika sajian menggunakan cara permainan: (a) letakkan kartu-kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari siswa, (b) siapkan siswa yang akan berlomba, (c) guru memerintahkan siswa untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks, atau lambang sesuai perintah, (d) setelah mendapatkan kartu tersebut siswa kembali ke tempat semula/start, (e) siswa menjelaskan isi kartu tersebut.

#### **4. Kosakata**

##### **a. Pengertian Kosakata**

Menurut Soedjito (2017:10), kosakata merupakan semua kata yang terdapat dalam satu bahasa, kekayaan kata yang dimiliki oleh seseorang pembicara atau penulis, daftar data yang disusun seperti kamus yang disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

Berdasarkan pernyataan di atas, kosakata merupakan kata-kata yang dikuasai oleh seseorang, kata-kata yang terdapat didalam suatu bahasa, yang dipakai dalam bidang ilmu pengetahuan, kata yang disusun dalam kamus secara alpabetis disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

#### **b. Kosakata Bahasa Jepang (*Goi*)**

Kosakata dalam bahasa Jepang disebut *goi*. *Goi* merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus dikuasai dan diperhatikan untuk memperlancar komunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang yang baik dalam lisan maupun tulisan. Menurut Sudjianto dan Dahidi (2009:97) kosakata bahasa Jepang atau *goi* merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun dalam ragam tulis. Menurut Nurgiyantoro (2001:146), kosakata adalah perbendaharaan kata atau apa saja yang dimiliki oleh suatu bahasa.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media ini menarik untuk mengatasi masalah dalam menguasai kosakata oleh siswa kelas XI MAN 2 Kota Padang. Melalui penggunaan media *flashcard* diharapkan mempermudah siswa dalam mempelajari kosakata dan menjadikan pembelajaran kosakta lebih menarik.

#### **c. Jenis-jenis Kosakata Bahasa Jepang**

Dahidi dan Sudjianto (2004:95) mengatakan bahwa kosakata bahasa Jepang diklasifikasikan menjadi berdasarkan gramatikalnya, berdasarkan para penuturnya, berdasarkan pekerjaan atau bidang keahliannya,

berdasarkan perbedaan pemakaian dan pemahaman, dan berdasarkan asal usulnya.

1) Berdasarkan karakteristik gramatikalnya.

Terdapat kata yang tergolong *dooshi* (動詞) (verba), *i-keiyoushi* (い-形容詞) atau adayang menyebutnya *keiyoushi* (形容詞) (ajektiva-i), *na-keiyoushi* (な-形容詞) atau ada yang menyebutnya *keiyoodoshi* (形容動詞) (ajektiva-na), *meishi* (名刺) (nomina), *rentaishi* (連体詞) (prenomina), *fukushi* (副詞) (adverbia), *kandooshi* (感動詞) (interjeksi), *setsuzokushi* (接続詞) (konjungsi), *jodooshi* (助動詞) (verba bantu), dan *joshi* (助詞) (partikel).

- a) *Dooshi* (動詞) (verba), adalah salah satu kelas kata yang menyatakan aktivitas, keberadaan atau keadaan sesuatu. Contoh: *okimasu, ikimasu, tabemasu*.
- b) *I-keiyoushi* (い-形容詞), adalah kelas kata yang menyatakan sifat atau keadaan sesuatu, dengan sendirinya dapat menjadi predikat dan dapat mengalami perubahan bentuk. Kata-kata yang termasuk *i-keiyoushi* dapatmem bentuk *bunsetsu* (kalimat) walaupun tanpa kelas kata yang lain. Contoh: *atsui, samui, ookii*.
- c) *Na-keiyoushi* (形容詞), adalah kelas kata dengan sendirinya dapat membentuk sebuah *bunsetsu*, dapat berubah bentuknya, dan bentuk

*shuushikei*-nya berakhir dengan *da* atau *desu*. Contoh: *kirei na, hansamu na, shizuka na*.

- d) *Meishi* (名刺) (nomina), adalah kata-kata yang menyatakan nama suatu perkara, orang, benda, peristiwa dan sebagainya, yang tidak mengalami konjugasi. *Meishi* dapat diposisikan sebagai subjek, predikat, objek, keterangan dan sebagainya. Contoh: *neko, kabin, gomibako*.
- e) *Rentaishi* (連体詞) (prenomina), adalah kelas kata yang termasuk kelompok *jiritsugo* yang tidak mengalami konjugasi yang digunakan hanya untuk menerangkan *meishi*. Contoh: *aru, arayuru, iwayuru*.
- f) *Fukushi* (副詞) (adverbia), adalah kata-kata yang menerangkan *yougen* tanpa mendapat bantuan dari kata-kata yang lain. Contoh: *ichiban, zutto, taihen*.
- g) *Kandoushi* (感動詞) (interjeksi), adalah kata-kata yang termasuk *jiritsugo*, tidak mengalami perubahan bentuk, tidak dapat diposisikan sebagai subjek, predikat, objek, maupun keterangan dan tidak dapat menjadi konjungsi. Contoh: *ara, hora, hai*.
- h) *Setsuzokushi* (接続詞) (konjungsi), adalah kelas kata yang termasuk *jiritsugo* yang tidak mengalami perubahan, tidak dapat dijadikan subjek, predikat, objek maupun keterangan. *Setsuzokushi* berfungsi menghubungkan kalimat satu dengan kalimat yang lain. Contoh: *soshite, mata, soretomo*.

- i) *Jodoushi* (助動詞) (verba bantu), adalah kelas kata yang tidak dapat membentuk *bunsetsu* dengan sendirinya, melainkan harus digabung dengan kata yang lain untuk membentuk *bunsetsu*. Contoh: *ikitai, ikundarou, takakusouda*.
- j) *Joshi* (助詞) (partikel), adalah kelas kata yang termasuk *fuzokugo* yang dipakai setelah suatu kata untuk menunjukkan hubungan antara kata tersebut dengan kata yang lain serta menambah arti kata tersebut lebih jelas lagi. Contoh: *ga, wa, mo*.
- 2) Berdasarkan para penuturnya, dapat dilihat dari faktor usia, jenis kelamin dan sebagainya. Kata-kata dalam klasifikasi ini yaitu:
- a) *Jidougo* (児童語) atau *yoojigo* (幼児語) yaitu bahasa anak-anak.
- b) *Wakamono kotoba* (若者言葉) yaitu bahasa anak muda atau remaja.
- c) *Roujingo* (老人語) yaitu bahasa orang tua.
- d) *Joseigo* (女性語) atau *onna kotoba* (女言葉) yaitu ragam bahasa wanita.
- e) *Danseigo* (男性語) atau *otoko kotoba* (男言葉) yaitu ragam bahasa pria.
- f) *Gakusei yoogo* (学生用語) atau *gakuseigo* (学生語) yaitu bahasa mahasiswa.
- 3) Berdasarkan pekerjaan atau bidang keahliannya, di dalam bahasa Jepang terdapat beberapa *senmon yougo* (専門用語) yaitu istilah-istilah teknis atau istilah-istilah bidang keahlian termasuk di dalamnya

terdapat kata-kata yang tergolong bidang kedokteran, pertanian, teknik, perekonomian, peternakan, dan sebagainya.

- 4) Berdasarkan perbedaan zaman dan wilayah penuturnya, kata-kata yang tergolong pada bahasa klasik, bahasa modern, dialek Hiroshima, dialek Kansai, dialek Tokyo, dan sebagainya.
- 5) Berdasarkan konseptualnya, menurut Sudjianto dan Dahidi (2009:109) kosakata dibagi menjadi dua, yaitu:

a) *Kihon goi*

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2009:109) *kihon goi* (*fundamental vocabulary*) adalah kelompok *goi* yang dipilih untuk tujuan tertentu, namun menunjukkan *goi* yang berdasarkan pada penelitian *goi* secara objektif. *Kihon goi* memang dipilih untuk suatu tujuan, namun pada umumnya berdasarkan pada hasil penelitian data-data kebahasaan secara konkrit.

b) *Kiso goi*

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2009:109) *kiso goi* adalah jenis *goi* yang memilih kata-kata pokok dalam jumlah tertentu secara subjektif dan sistematis untuk tujuan tertentu dari dalam bahasa tertentu. *Kiso goi* bahasa Jepang merupakan *goi* yang dipilih berdasarkan tujuan agar dapat melaksanakan aktifitas pengungkapan pada umumnya (terutama percakapan sehari-hari) dengan cara menggabungkan kata-kata yang terbatas pada jumlah tertentu.

- 6) Berdasarkan pemakaian dan pemahaman, menurut Sudjianto dan Dahidi (2009:110) kosakata dibagi menjadi dua, yaitu *Shiyō goi* dan *Rikai goi*. *Shiyō goi* adalah kosakata yang terdapat dipakai seseorang atau individu pada saat berbicara atau menulis. Sedangkan *Rikai goi* adalah kosakata yang dapat dipahami maknanya oleh seorang individu meskipun tanpa membuka kamus saat membaca atau mendengarkan.
- 7) Berdasarkan asal usulnya, kosakata bahasa Jepang dapat dibagi menjadi tiga macam yakni, *wago* (和語), *kango* (漢語), *gairaigo* (外来語).

a) *Wago* (和語)

*Wago* (和語) adalah kata-kata bahasa Jepang asli yang sudah ada sebelum *kango* (漢語) dan *gaikokugo* (外来語) sebelum masuk ke Jepang. Menurut Tanimitsu dalam Sudjianto dan Dahidi (2007) semua *joshi* dan *jodoushi* dan sebagian besar adjektiva, konjungsi dan interjeksi adalah *wago* (和語). Dari penjelasan tersebut bisa dikatakan bahwa *wago* merupakan kata yang berasal dari bahasa Jepang asli yang dilafalkan secara bunyi Jepang atau *kunyomi* dan biasanya ditulis menggunakan gabungan dari huruf *kanji* dan *hiragana*. Selain itu, Ishida dalam Sudjianto dan Dahidi (2007) *wago* memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Adanya perubahan bunyi pada kata yang digabungkan, seperti Ame [雨] 'hujan' → amagasa [雨] artinya 'payung

hujan' dan Sake (酒) 'minuman keras' → sakamori (酒盛

り) artinya minuman yang memabukkan'.

2) Kelas kata verba sebagian besar wago.

3) Banyak kata-kata yang memiliki cara baca yang sama tetapi mempunyai bentuk kanji yang berbeda seperti kata miru (みる) → 見る, 診る、観る、看る.

4) *Wago* (和語) juga merupakan bahasa yang biasa digunakan sehari-hari

Dengan kata lain, *wago* (和語) adalah kata asli Jepang yang telah ada dari dulu sampai sekarang., sebelum adanya bahasa serapan asing sampai digunakannya berbagai kata serapan dalam bahasa Jepang seperti saat ini.

b) *Kango* (漢語)

Tanimitsu (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004: 101) menyebutkan bahwa pada mulanya *kango* (漢語) disampaikan dari Cina, lalu bangsa Jepang memakainya sebagai bahasa sendiri, namun tidak jelas pada zaman apa hal itu terjadi. Tetapi diketahui bahwa pada zaman Nara *kango* (漢語) sudah dipakai, pada zaman Heian banyak *kango* (漢語) yang terlihat pada karya-karya sastra seperti *monogatari* (物語) 'cerita'. Dengan demikian *kango* (漢語)

) merupakan kata-kata yang menyerap secara mendalam di dalam kehidupan orang Jepang dengan melewati waktu yang panjang.

c) *Gairaigo* (外来語)

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2009:104), *Gairaigo* (外来語) adalah kata-kata yang berasal dari bahasa asing (*gaikokugo* (外国語)) lalu dipakai sebagai bahasa nasional (*kokugo* (国語)) yang ditulis menggunakan huruf katakana. Kata-kata yang termasuk *gairaigo* (外来語) bahasa Jepang pada umumnya adalah kata-kata yang berasal dari bahasa negara-negara Eropa tidak termasuk *kango* (漢語) yang terlebih dulu dipakai di dalam bahasa Jepang sejak zaman dulu.

## 5. Pembelajaran Kosakata di SMA

Kosakata adalah salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA, khususnya terdapat dalam kompetensi membaca dan menulis. Pembelajaran bahasa Jepang menggunakan kurikulum 2013 dan termasuk dalam pembelajaran peminatan. Menurut Permendikbud (2013:4) kurikulum 2013 menggunakan modus pembelajaran langsung dan tidak langsung. Pembelajaran langsung adalah pembelajaran yang mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir dan menggunakan keterampilan siswa melalui interaksi langsung dengan sumber belajar yang dirancang pada silabus dan RPP. Dalam pembelajaran langsung siswa melakukan kegiatan mengamati, bertanya, mengumpulkan

informasi atau mencoba, menalar atau mengasosiasi, dan mengomunikasi. Pembelajaran bahasa Jepang di MAN 2 Kota Padang menggunakan kurikulum 2013. Materi *goi* mulai dipelajari dari kelas X semester satu. Bahan ajar yang digunakan adalah buku “Nihongo Kira-kira” dan buku “Sakura”. Walaupun kurikulum yang digunakan kurikulum 2013, masih banyak siswa yang belum mampu mengingat kosakata dikarenakan sering lupa dengan huruf.

## **B. Penelitian Relevan**

Adapun penelitian yang relevan dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut: Larasati (2017). Meneliti tentang Persepsi Siswa Terhadap Media *Matching Game* Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang. Dalam penelitiannya, Larasati menyimpulkan bahwa 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. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Larasati (2017) yaitu sama-sama membahas tentang persepsi siswa dan kosakata. Adapun perbedaan penelitian Larasati (2017) dengan penelitian yang ingin peneliti lakukan yaitu media pembelajaran, metode penelitian, selain itu perbedaannya juga terletak pada objek penelitian. Objek penelitian ini adalah siswa kelas XI MAN 2 Kota Padang dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi siswa terhadap

penggunaan *flashcard* terhadap media pembelajaran kosakata bahasa jepang.

Selanjutnya, penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu, Nikmah (2017) dalam penelitiannya yang berjudul Persepsi Siswa Terhadap Media *Card Sort* Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang. Dalam penelitiannya, Nikmah menyimpulkan bahwa terdapat 2 persepsi mengenai media *card sort*, yaitu persepsi baik dan kurang baik. Berdasarkan penelitiannya, media *card sort* dapat menarik perhatian mereka untuk fokus pada pelajaran. Selain itu, pembelajaran menggunakan media *card sort* juga semakin menyenangkan, dapat mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat informasi, dapat memotivasi siswa untuk belajar, penyajian informasi lebih menarik, dan juga dapat membuat siswa lebih aktif pada saat pelajaran. Dengan adanya media *card sort* materi yang disampaikan menjadi lebih jelas, dan juga dapat menyamakan pendapat siswa mengenai materi pelajaran karena dilakukan secara berkelompok, sehingga siswa dapat berdiskusi bersama. Suasana pembelajaran di kelas menjadi tidak membosankan, karena dilakukan sambil bermain namun siswa tetap bisa fokus, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi tidak monoton. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian Nikmah (2017) adalah membahas mengenai persepsi siswa terhadap media pembelajaran dan juga sama-sama membahas tentang kosakata. Selain itu, instrument dalam penelitian juga sama yaitu menggunakan angket. Perbedaan penelitian ini adalah media pembelajaran dalam penelitian ini media yang digunakan yaitu

media *flashcard* sedangkan penelitian Nikmah (2017) menggunakan media *card sort*. Sampel dalam penelitian ini juga berbeda. Sampel dari penelitian ini yaitu Siswa kelas XI IPA MAN 2 Kota Padang.

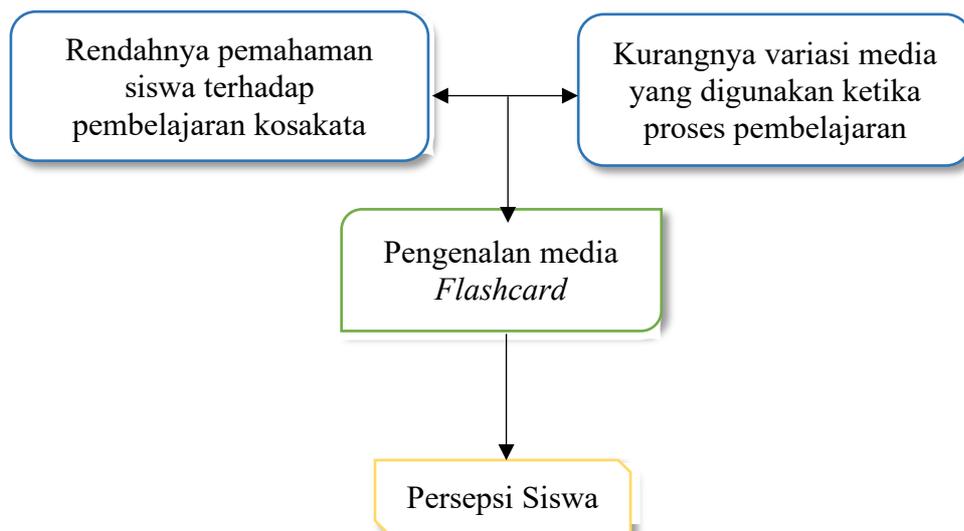
Selanjutnya Fakih (2018) yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran (Kartu Kanji & *Flash Card*) Terhadap Kemampuan Membaca Kanji”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran kartu kanji dan *flash card* dalam pembelajaran membaca kanji pada mahasiswa tahun ajaran 2017/2018 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah *true experimental design* dengan desain *pretest-posttest control group design*. Sampel penelitian berjumlah 62 orang dengan rincian 32 orang pada kelas A sebagai kelas kontrol (menggunakan *flash card*) dan 30 orang pada kelas B sebagai kelas eksperimen (menggunakan kartu kanji). Setelah dilakukan analisis data, diperoleh hasil uji hipotesis bahwa  $r(\text{hitung})$  lebih kecil daripada  $t(\text{tabel})$  ( $0,426 < 2,000$ ) dengan taraf signifikan 5% maka  $H_0$  diterima dan  $H_k$  ditolak. Maka dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran kartu kanji/*kanji card* tidak efektif dibandingkan dengan *flashcard* terhadap kemampuan membaca kanji. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Fakih (2018) yaitu sama-sama menggunakan media *flashcard*. Adapun perbedaan penelitian Fakih (2018) dengan penelitian yang ingin peneliti lakukan yaitu metode penelitian, selain itu perbedaannya juga terletak pada objek penelitian. Objek penelitian ini adalah siswa kelas XI MAN 2 Kota Padang dan tujuan dari penelitian ini

adalah untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan *flashcard* terhadap media pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Kontribusi dari ketiga penelitian di atas adalah terdapat teori-teori yang dijadikan referensi untuk mengkaji lebih jelas mengenai pengertian, penerapan, dan tahap penggunaan media *flashcard* sebagai acuan pembahasan.

### C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang dan landasan teori di atas, maka dapat dibuat bagian kerangka konseptual dari penelitian sebagai berikut:



Bagan 1. Kerangka Konseptual

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berasarkan hasil pembahasan pada bab IV maka penulis menarik kesimpulan bahwa:

Penggunaan media *flashcard* untuk pembelajaran kosakata sudah berjalan secara baik dan dapat diterima oleh siswa MAN 2 Kota Padang. Hal ini dapat dibuktikan oleh hasil nilai persepsi siswa terhadap media *flashcard* yang secara keseluruhan termasuk dalam kategori persepsi “positif”. Berdasarkan analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa persentase frekuensinya adalah 97,5%. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* secara keseluruhan tergolong tinggi. Dilihat dari perindikator dapat diketahui bahwa indikator 1 (penyerapan terhadap rangsangan atau objek) diketahui bahwa persentase frekuensinya adalah 99% yang termasuk pada kategori persepsi “positif”, indikator 2 (pengertian atau pemahaman siswa setelah menggunakan media *flashcard* untuk pembelajaran kosakata) diketahui bahwa persentase frekuensinya adalah 96,67% yang termasuk pada kategori persepsi “positif”, dan indikator 3 (penilaian atau evaluasi siswa terhadap media *flashcard*) diketahui bahwa persentase frekuensinya adalah 94,44% yang termasuk pada kategori persepsi “positif”. Jadi dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* dapat membantu siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya pembelajaran kosakata.

## B. Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru bahasa Jepang, media *flashcard* bisa menjadi salah satu variasi media pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran kosakata.
2. Bagi siswa, diharapkan dengan adanya media *flashcard* dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar kosakata bahasa Jepang.
3. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan dan perbandingan dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bungin, Burhan. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenadamedia.
- Chatib, M. (2011). *Gurunya manusia: menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara*. Bandung: PT Mizan Pustaka.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Fadlillah, M. (2017). *Bermain & Permainan*. Jakarta: Kencana.
- Fakih, Muhammad. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran (Kartu Kanji & *Flash Card*) Terhadap Kemampuan Membaca Kanji. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta 2018. Di Akses dari <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/1304>
- Ghozali, Imam. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS19*, Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogyakarta: DIVA Press.
- Julyana. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Menggunakan Media Flash Card. Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Internasional Batam Batam 2015. Diakses Dari <Http://Repository.Uib.Ac.Id/24/>
- Kemendikbud. (2013). Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Kurniawan, Asep. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Ros Dakarya.
- Larasati, Glatik. (2017). Persepsi Siswa Terhadap Media Matching Game Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Skripsi. Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Semarang 2017. Diakses dari <Http://Lib.Unnes.Ac.Id/30552/1/2302413030.Pdf>