

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kosakata Bahasa Jepang

1. Pengertian Kosakata

Pada pembelajaran bahasa kosakata merupakan pembelajaran yang penting untuk dapat berkomunikasi dengan baik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *online* kosakata adalah pembendaharaan kata. Soedjito (1992: 1) mengungkapkan kosakata (pembendaharaan kata) dapat diartikan sebagai berikut:

- a. Semua kata yang terdapat dalam satu bahasa
- b. Kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis
- c. Kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan
- d. Daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis

Kosakata dalam bahasa Indonesia dapat diartikan pembendaharaan kata. Sedangkan kosakata dalam bahasa Jepang adalah *goi* (語彙). *Goi* (語彙) merupakan kumpulan kata yang berhubungan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu dalam bahasa itu (Sudjianto dan Dahidi, 2004: 98). Menurut Asano Yuriko (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004: 97) kanji *i* (彙) pada kata *goi* (語彙) adalah *atsumeru koto* (集めること) ‘kumpulan’ atau ‘himpunan’. Dan dapat didefinisikan sebagai *go no mure* (語の群れ) atau *go no atsumari* (語の集まり) ‘kumpulan kata’. Selain itu, menurut Shinmura (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004: 97) *goi* (語彙) adalah (*vocabulary*) yaitu keseluruhan kata (*tango* (単語)) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya.

Dari beberapa definisi pengertian kosakata tersebut, peneliti merujuk pada pendapat Sudjianto dan Dahidi yang mengatakan bahwa kosakata

adalah kumpulan kata yang berhubungan dengan suatu bahasa atau dengan bidang tertentu dalam bahasa itu.

2. Jenis-jenis Kosakata

Jenis kosakata dalam bahasa Jepang ada enam dan dibagi berdasarkan para penuturnya, berdasarkan pekerjaan atau bidang keahliannya, berdasarkan perbedaan zaman dan wilayah penuturnya, berdasarkan asal-usulnya, berdasarkan karakteristik gramatikalnya, dan berdasarkan konseptualnya (Sudjianto dan Dahidi, 2004: 98).

a. Berdasarkan para penuturnya, dilihat dari faktor usia, jenis kelamin, dan sebagainya. Di dalam klasifikasi ini terdapat kata-kata yang termasuk pada:

- 1) *Jidoogo* (児童語) atau *yoojigo* (幼児語) (bahasa anak-anak)
- 2) *Wakamono kotoba* (若者言葉) (bahasa anak muda atau remaja)
- 3) *Roojingo* (老人語) (bahasa orang tua)
- 4) *Joseigo* (女性語) atau *onna kotoba* (女言葉) (ragam bahasa wanita)
- 5) *Danseigo* (男性語) atau *otoko kotoba* (男言葉) (ragam bahasa pria)
- 6) *Gakusei yoogo* (学生用語) atau *gakuseigo* (学生語) (bahasa mahasiswa)

b. Berdasarkan pekerjaan atau bidang keahliannya di dalam bahasa Jepang terdapat beberapa *senmon yoogo* (専門用語) (istilah-istilah teknis atau istilah-istilah bidang keahlian) termasuk di dalamnya kata-kata yang tergolong bidang kedokteran, pertanian, teknik, perekonomian, peternakan, dan sebagainya.

- c. Berdasarkan perbedaan zaman dan wilayah penuturnya sehingga ada kata-kata yang tergolong pada bahasa klasik, bahasa modern, dialek Hiroshima, dialek Kansai, dialek Tokyo, dan sebagainya.
- d. Berdasarkan asal-usulnya, kosakata bahasa Jepang dapat dibagi menjadi tiga macam yakni, *wago* (和語), *kango* (漢語), dan *gairaigo* (外来語).

1) *Wago* (和語)

Tanimitsu (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009: 99) mengemukakan *wago* (和語) adalah kata-kata bahasa Jepang asli yang sudah ada sebelum *kango* (漢語) dan *gaikokugo* (外国語) (bahasa asing) masuk ke Jepang. Semua *joshi* (助詞) dan *jodooshi* (助動詞), dan sebagian besar akjektiva, konjungsi, dan interjeksi adalah *wago* (和語). Hal ini sependapat dengan Saito (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009: 100) yang menyatakan bahwa *wago* (和語) mengacu pada bahasa Jepang asli yaitu bahasa yang dibuat di Jepang yang biasanya juga *yamato kotoba* (大和言葉). Di dalamnya tidak sedikit juga yang masuk dalam bahasa pada zaman dahulu. Misalnya kata *uma* (午), *saga* (性), *zeni* (錢), yang berasal dari bahasa Cina, kata *tera* (寺), *kasa* (傘), dan *mura* (村) berasal dari bahasa Korea. Selain itu, kata *ama* (尼), *kawara* (瓦), dan sebagainya berasal dari bahasa India klasik.

2) *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.

3) *Gairaigo* (外来語)

Gairaigo (外来語) adalah kata-kata yang berasal dari bahasa asing (*gaikokugo* (外国語)) lalu dipakai sebagai bahasa nasional (*kokugo* (国語)). 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 kala (Kindaichi dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004: 104).

- e. Berdasarkan karakteristik gramatikalnya terdapat kata-kata yang tergolong *dooshi* (動詞) (verba), *i-keiyooshi* (い-形容詞) atau ada yang menyebutnya *keiyooshi* (形容詞) (ajektiva-i), *na-keiyooshi* (な-形容詞) atau ada yang menyebutnya *keiyodooshi* (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).

1) *Dooshi* (動詞)

Dooshi (動詞) disebut sebagai verba yaitu salah satu kelas kata dalam bahasa Jepang, sama dengan ajektiva-i dan ajektiva-na menjadi salah satu jenis *yoogen* (用言). Kelas kata ini dipakai untuk menyatakan aktivitas, keberadaan, atau keadaan sesuatu. *Dooshi* (動詞) dapat mengalami perubahan dan dengan sendirinya

dapat menjadi predikat (Nomura dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004: 149).

Contoh:

- a) *Jidooshi* (自動詞) yaitu: (*iku* (行く) ‘pergi’, *kuru* (来る) ‘datang’, *okiru* (起きる) ‘bangun’, *neru* (寝る) ‘tidur’, *shimaru* (閉まる) ‘tertutup’, *deru* (出る) ‘keluar’, *nagareru* (流れる) ‘mengalir’, dan sebagainya). Kata-kata ini menunjukkan kelompok *dooshi* (動詞) yang tidak berarti memengaruhi pihak lain.
- b) *Tadooshi* (他動詞) yaitu: (*okosu* (起こす) ‘membangunkan’, *nekasu* (寝かす) ‘menidurkan’, *shimeru* (閉める) ‘menutup’, *dasu* (出す) ‘mengeluarkan’, *nagasu* (流す) ‘mengalirkan’, dan sebagainya). Kata-kata ini menunjukkan kelompok *dooshi* (動詞) yang menyatakan arti memengaruhi pihak lain.
- c) *Shodooshi* (初動史) yaitu: (*mieru* (見える) ‘terlihat’, *kikoeru* (聞こえる) ‘terdengar’, *niau* (似合う) ‘sesuai’, *ikeru* (行ける) ‘dapat pergi’, dan sebagainya). Oleh karena itu *shodooshi* (初動史) merupakan kelompok *dooshi* (動詞) yang memasukkan pertimbangan pembicara, maka tidak dapat diubah ke dalam bentuk pasif dan kausatif. Selain itu, tidak memiliki bentuk perintah dan ungkapan kemauan (*ishi hyoogen* (石表現)). Di antara kata-kata yang termasuk kelompok ini, kelompok *dooshi* (動詞) yang memiliki makna potensial seperti *ikeru* dan *kikeru* disebut *kanoo dooshi* (可能動詞) ‘verba potensial’.

2) *I-keiyooshi* (い-形容詞)

i-keiyooshi (い-形容詞) sering disebut sebagai ‘ajektiva-*i*’ sering disebut juga *keiyooshi* (形容詞) yaitu kelas kata yang

menyatakan sifat atau keadaan sesuatu, dengan sendirinya dapat menjadi predikat dan dapat mengalami perubahan bentuk (Kitahara dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004: 154).

Contoh:

- a) *Zokusei keiyooshi* (属性形容詞), yaitu kelompok ajektiva-*i* yang menyatakan sifat atau keadaan secara objektif, misalnya *takai* (高い) ‘tinggi atau mahal’, *nagai* (長い) ‘panjang’, *hayai* (早い) ‘cepat’, *tooi* (遠い) ‘jauh’, *futoi* (太い) ‘gemuk/besar’, *akai* (赤い) ‘merah’, *omoi* (重い) ‘berat’, dan sebagainya.
- b) *Kanjoo keiyooshi* (感情形容詞), yaitu kelompok ajektiva-*i* yang menyatakan perasaan atau emosi secara subjektif, misalnya *ureshii* (嬉しい) ‘senang atau gembira’, *kanashii* (悲しい) ‘sedih’, *kowai* (怖い) ‘takut’, *itai* (痛い) ‘sakit’, *kayui* (痒い) ‘gatal’, dan sebagainya.

3) *Na-keiyooshi* (な-形容詞)

Na-keiyooshi (な-形容詞) sering disebut juga *keiyodooshi* (形容動詞) (termasuk *jiritsugo* (自立語)) yaitu kelas kata yang dengan sendirinya dapat membentuk sebuah *bunsetsu* (分節), dapat berubah bentuknya (termasuk *yoogen* (用言)), dan bentuk *shuushikei* (終止形) berakhir dengan *da* (だ) dan *desu* (です). Oleh karena itu, perubahannya mirip dengan *dooshi* sedangkan artinya mirip dengan *keiyodooshi* (形容動詞) (Iwabuchi dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004: 155).

Contoh:

- a) *Keiyodooshi* (形容動詞) yang menyatakan sifat, misalnya *shizukada* (静かだ) ‘tenang atau sepi’, *kireida* (綺麗だ) ‘indah, cantik atau bersih’, *sawayakada* (さわやかだ) ‘segar’,

akirakada (明らかだ) ‘jelas’, *sakanda* (さかんだ) ‘makmur atau populer’, *kenkooteekida* (健康的だ) ‘sehat’, dan sebagainya.

b) *Keiyoodooshi* (形容動詞) yang menyatakan perasaan, misalnya *iyada* (いやだ) ‘muak/tidak senang’, *zannenda* (残念だ) ‘merasa menyesal/sayang sekali’, *yukaida* (愉快だ) ‘senang hati/gembira’, *fushigida* (不思議だ) ‘aneh’, *sukida* (好きだ) ‘suka’, *kiraida* (嫌いだ) ‘benci’, *heikida* (平気だ) ‘tenang/tidak diperhatikan’, dan sebagainya.

4) *Meishi* (名詞)

Meishi (名詞) disebut sebagai nomina yaitu kata-kata yang menyatakan orang, benda, peristiwa, dan sebagainya, tidak mengalami konjugasi, dan dapat dilanjutkan dengan *kakujoshi* (格助詞). *Meishi* (名詞) juga disebut *taigen* (体言), di dalam suatu kalimat ia dapat menjadi subjek, predikat, kata keterangan, dan sebagainya yang tidak mengalami konjugasi (Matsuoka dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004: 156).

Contoh:

- a) *Futsuu meishi* (普通名詞), yaitu nomina menyatakan nama-nama benda, barang, peristiwa, dan sebagainya yang bersifat umum misalnya: *yama* (山) ‘gunung’, *hon* (本) ‘buku’, *gakkoo* (学校) ‘sekolah’, *jinsei* (人生) ‘kehidupan manusia’, *sekai* (世界) ‘dunia’, *kagakusha* (科学者) ‘ilmuan’, *hoshi* (星) ‘bintang’, *tsukue* (机) ‘meja’, *benkyoo* (勉強) ‘pelajaran’, *koofuku* (幸福) ‘kebahagiaan’, *geijutsu* (芸術) ‘kesenian’, *hikooki* (飛行機) ‘pesawat terbang’.
- b) *Koyuu meishi* (固有名詞), yaitu nomina yang menyatakan nama-nama yang menunjukkan benda secara khusus seperti nama daerah, nama negara, nama orang, nama buku, dan

sebagainya. Misalnya: *Yamato* (ヤマト) ‘Yamato’, *Taiheiyoo* (太平洋) ‘Samudra Pasifik’, *Chuugoku* (中国) ‘Cina’, *Fuji*, *Nihon* (日本) ‘Jepang’.

- c) *Suushi* (数詞), yaitu nomina yang menyatakan bilangan, jumlah, kuantitas, urutan, dan sebagainya, misalnya: *ichi* (一) ‘satu’, *mittsu* (三つ) ‘tiga’, *gohon* (五本) ‘lima batang’, *shichinin* (七人) ‘tujuh orang’, *niban* (二番) ‘nomor dua’, *daiyonshoo* (第四章) ‘bab empat’, *daiichi* (第一) ‘kesatuan’. Dalam jenis *meishi* (名詞) ini juga termasuk kata tanya seperti *ikutsu* (幾つ), *ikura* (幾ら), *nankai* (何回), *nanbanme* (何番目), dan sebagainya.
- d) *Keishiki meishi* (形式名詞), yaitu nomina yang menerangkan fungsinya secara formalitas tanpa memiliki hakikat atau arti yang sebenarnya sebagai nomina, misalnya: *koto* (こと), *tame* (ため), *wake* (わけ), *hazu* (はず), *mama* (まま), *toori* (とおり).
- e) *Daimeshi* (代名詞), yaitu kata-kata yang menunjukkan sesuatu secara langsung tanpa menyebut nama orang, benda, barang, perkara, arah, tempat, dan sebagainya. Kata-kata yang dipakai untuk menunjukkan orang tersebut *ninshoo daimeishi* (人称代名詞) (pronomina persona), sedangkan kata-kata yang dipakai untuk menunjukkan benda, barang, perkara, arah, dan tempat disebut *shiji daimeishi* (使時代飯) (pronomina penunjuk).

5) *Rentaishi* (連体詞)

Rentaishi (連体詞) disebut sebagai prenomina yaitu kelas kata yang termasuk kelompok *jiritsugo* (自立語) yang tidak mengenal konjugasi yang digunakan hanya untuk menerangkan nomina. Oleh karena itu kelas kata ini tidak dapat menjadi subjek atau predikat

dan tidak dapat dipakai untuk menerangkan *yoogen* (用言) (Jidoo Gengo Kenkyuukai dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004: 162).

Contoh: *kono* (この), *aru* (ある).

6) *Fukushi* (副詞)

Fukushi (副詞) disebut sebagai adverbialia yaitu kelas kata yang tidak mengalami perubahan bentuk dan dengan sendirinya dapat menjadi keterangan bagi *yoogen* (用言) walaupun tanpa mendapat bantuan dari kata-kata yang lain. *Fukushi* (副詞) tidak dapat menjadi subjek, predikat, dan pelengkap (Jidoo Gengo Kenkyuukai dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004: 165).

Contoh:

a) *Jotai no fukushi* (状態の副詞) berfungsi terutama menerangkan keadaan verba yang ada pada bagian berikutnya, misalnya: *shikkari* (確り), *yukkuri* (ゆっくり), *hakkiri* (はつきり), *sotto* (そっと), *masumasu* (ますます), *shibaraku* (暫く), *shibashiba* (しばしば), *iyoiyo* (愈愈), *mada* (まだ), *yagate* (臆て), *sudeni* (既に), *suguni* (直ぐに), *sukkari* (すっかり), *futatabi* (再び), *tsuini* (終に), *futo* (ふと), *yahari* (矢張り), *arakajime* (予め), *tachimachi (ni)* (忽ち), *korokoro (to)* (ころころ), *sarasara (to)* (さらさら), *shimijimi (to)* (しみじみ), *soyosoyo (to)* (そよそよ), *nikkori (to)* (ニッコリ), *dosshiri (to)* (どっしり), dan sebagainya.

b) *Teido no fukushi* (程度の副詞) berfungsi sebagai menerangkan tingkat, taraf, kualitas, atau derajat keadaan *yoogen* (用言) (verba, ajektiva-*i*, ajektiva-*na*) yang ada pada bagian berikutnya, misalnya: *sukoshi* (少し), *taihen* (大変), *kanari* (可成り), *ikubun* (幾分), *hotondo* (殆ど), *chotto* (ちょっと), *kiwamete* (極めて), *mottomo* (最も), *goku* (極), *daibu* (大分), *zutto* (ず

つと), *sukoburu* (頗る), *wazuka* (僅か), *yaya* (稍), *tada* (唯), *motto* (もっと), dan sebagainya.

- c) *Chinjutsu no fukushi* (陳述の副詞) adalah *fukushi* (副詞) yang memerlukan cara pengucapan khusus, disebut juga *jojutsu no fukushi* (叙述の副詞) atau *koo'no fukushi* (好悪の副詞), misalnya: *kesshite* (決して), *totemo* (とても), *doozo* (どうぞ), *marude* (丸で), *osoraku* (恐らく), *moshi* (若し), *masaka* (まさか), *tatoe* (例え), *dooshite* (どうして), *zehi* (是非), *sazo* (さぞ), *tabun* (多分), *choodo* (丁度), *atakamo* (恰も), *sanagara* (宛ら), dan sebagainya.

7) *Kandooshi* (感動詞)

Kandooshi (感動詞) disebut sebagai interjeksi yaitu salah satu kelas kata yang termasuk *jiritsugo* (自立語) yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak dapat menjadi subjek, tidak dapat menjadi keterangan, dan tidak dapat menjadi konjungsi. Namun kelas kata ini dengan sendirinya dapat menjadi sebuah *bunsetsu* (分節) walaupun tanpa bantuan kelas kata lain (Shimizu dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004: 169).

Contoh:

- a) *Kandooshi* (感動詞) yang menyatakan perasaan (*ara* (あら), *maa* (まあ), *oya* (おや), *hera* (へや), *aa* (ああ), *oo* (おお), dan sebagainya). *Ara* (あら) dan *maa* (まあ) termasuk ragam bahasa wanita, sedangkan *oya* (おや) termasuk ragam bahasa pria
- b) *Kandooshi* (感動詞) yang menyatakan panggilan atau jawaban terhadap orang lain (*moshi moshi* (もしもし), *hai* (はい), *iie* (いいえ), dan sebagainya)

8) *Setsuzokushi* (接続詞)

Setsuzokushi (接続詞) disebut sebagai konjungsi yaitu salah satu kelas kata yang termasuk ke dalam kelompok *jiritsugo* (自立語) yang tidak dapat mengalami perubahan. Berdasarkan artinya *setsuzokushi* (接続詞) dapat dikatakan sebagai kelas kata yang menunjukkan hubungan isi ungkapan sebelumnya dengan isi ungkapan berikutnya. Sedangkan berdasarkan sudut pandang fungsinya, *setsuzokushi* (接続詞) merupakan kata yang dipakai setelah ungkapan sebelumnya dan berfungsi untuk mengembangkan ungkapan berikutnya (Ogawa dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004: 170).

Contoh:

- a) *Heiretsu no setsuzokushi* (配列の接続詞), yaitu dipakai pada saat menunjukkan sesuatu yang berderet dengan lainnya yang ada pada bagian sebelumnya, misalnya: *mata* (また), *oyobi* (及び), dan *narabini* (並びに).
- b) *Gyakusetsu no setsuzokushi* (逆接の接続詞), yaitu dipakai pada saat menunjukkan sesuatu yang ada pada bagian berikutnya yang tidak sesuai, tidak pantas, atau bertentangan dengan sesuatu yang ada pada bagian sebelumnya, misalnya: *daga* (だが), *ga* (が), *shikamo* (然も), *shikashi* (しかし), *tadashi* (但し), *keredo* (*mo*) (けれど), *dakedo* (だけど), *demo* (でも), *desu ga* (ですが), *tokoro ga* (ところが), *towa ie* (とわいえ), *sorenanoni* (それなのに), *soreni* (それに), *shitemo* (しても), dan *mottomo* (最も).
- c) *Junsetsu no setsuzokushi* (順接の接続詞), dipakai pada saat menunjukkan hasil, akibat, atau kesimpulan yang ada pada bagian berikutnya bagi sesuatu yang ada pada bagian sebelumnya yang terjadi sebab-sebab atau alasannya, misalnya:

dakara (だから), *sorede* (それで), *soreyue* (それゆえ), *yueni* (ゆえに), *shitagatte* (したがって), *sokode* (そこで), *suruto* (すると), *soosuruto* (そうすると), dan *shooshite* (しょうして).

- d) *Tenka no setsuzokushi* (天下の接続詞), dipakai pada saat mengembangkan atau menggabungkan sesuatu yang ada pada bagian berikutnya dengan sesuatu yang ada pada bagian sebelumnya, misalnya: *soshite* (そして), *sorekara* (それから), *katsu* (かつ), *sonoue* (そのうえ), *soreni* (それに), *awasete* (合わせて), *sarani* (更に), *nao* (尚), *tsugini* (次に), *shikamo* (然も), *omakeni* (おまけに), dan *mashite* (況して).
- e) *Hosetsu no setsuzokushi* (補説の接続詞), dipakai pada saat menambahkan penjelasan atau rincian berkenaan dengan sesuatu yang ada pada bagian sebelumnya, misalnya: *tsumari* (詰まり), *sunawachi* (即ち), *tatoeba* (例えば), *nazenara* (なぜなら), *nantonareba* (なるとなれば), *tadashi* (但し), dan *mottomo* (最も).
- f) *Sentaku no setsuzokushi* (選択の接続詞), dipakai pada saat menyatakan pilihan antara sesuatu yang ada pada bagian sebelumnya dan yang ada pada bagian berikutnya, misalnya: *matawa* (または), *aruwa* (あるいは), *soretomo* (それとも), dan *naishiwa* (ないしは).
- g) *tenkan no setsuzokushi* (転換の接続詞), dipakai pada saat mengganti atau mengubah pokok pembicaraan, misalnya: *sate* (さて), *tokorode* (ところで), *tokini* (時に), *tsugini* (次に) // dan *dewa* (では).

9) *Jodooshi* (助動詞)

Jodooshi (助動詞) disebut sebagai verba bantu yaitu kelompok kelas kata yang termasuk *fuzokugo* (付属語) yang dapat berubah bentuknya, kelas kata ini dengan sendirinya tidak dapat membentuk *bunsetsu* (分節). Ia akan membentuk sebuah *bunsetsu* (分節) apabila bersamaan dengan kata lain yang dapat menjadi sebuah *bunsetsu* (分節).

Contoh:

- a) *Reru* (れる) dan *rareru* (られる)
- b) *Seru* (せる) dan *sareru* (される) (kausatif)
- c) *Da* (だ) dan *desu* (です) (*dantei* (断定) = keputusan)
- d) *Nai* (ない), *nu* (む) (*uchikeshi* (打ち消し) = negatif)
- e) *Ta* (た) (*kako* (かこ) = bentuk lampau)
- f) *Rashii* (らしい) (*suitei* (推定) 'anggapan/dugaan/perkara')
- g) *U* (う), *yoo* (よう), *daroo* (だろ) (*suiryoo* (推量) 'perkara', *ishi* (意志) 'kemauan')
- h) *Mai* (まい) (*uchikeshi no suiryoo* (打消しの推量) = perkiraan negatif)
- i) *Sooda* (そうだ) (*denbun to yootai* (電文と様態))
- j) *Yooda* (ようだ) (*tatoe* (例え) 'perumpamaan', *futashikana dantei* (不確かな断定) 'keputusan yang tidak pasti')
- k) *Tai* (たい) (*kiboo* (希望) = harapan, keinginan)
- l) *Masu* (ます) (*teinei* (丁寧) = halus)

10) *Joshi* (助詞)

Joshi (助詞) disebut sebagai partikel yaitu kelas kata yang termasuk *fuzokugo* (付属語) yang dipakai setelah suatu kata untuk menunjukkan hubungan antara kata tersebut dengan kata lain serta

untuk menambah arti kata tersebut lebih jelas lagi. Kelas kata *joshi* (助詞) tidak mengalami perubahan bentuknya (Hirai dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004: 181).

Contoh:

- a) *Kakujoshi* (格助詞) pada umumnya dipakai setelah nomina untuk menunjukkan hubungan antara nomina tersebut dengan kata lainnya. Misalnya: *ga* (が), *no* (の), *o* (お), *ni* (に), *e* (え), *to* (と), *yor*i (より), *kara* (から), *de* (で), dan *ya* (や)
- b) *Setsuzokujoshi* (接続詞) dipakai setelah *yoogen* (用言) (*dooshi* (動詞), *i-keiyoshi* (い-形容詞), *na-keiyoshi* (な-形容詞)) atau setelah *jodooshi* (状動詞) untuk melanjutkan kata-kata yang ada sebelumnya terhadap kata-kata yang ada pada bagian berikutnya. Misalnya: *ba* (ば), *ta* (た), *keredo* (けれど), *keredomo* (けれども), *ga* (が), *kara* (から), *shi* (し), *temo* (ても) (*demo* (でも)), *te* (て) (*de* (で)), *nagara* (ながら), *tari* (たり) (*dari* (だり)), *noni* (のに), dan *node* (ので)
- c) *Fukujoshi* (副助詞) dipakai setelah berbagai macam kata. *Fukushi* (副助詞) berkaitan erat dengan bagian kata berikutnya. Misalnya: *wa* (は), *mo* (も), *koso* (こそ), *sae* (さえ), *demo* (でも), *shika* (しか), *made* (まで), *bakari* (ばかり), *dake* (だけ), *hodo* (ほど), *kurai* (くらい) (*gurai* (ぐらい)), *nado* (など), *nari* (なり), *yara* (やら), *ka* (か), dan *zutsu* (ずつ)
- d) *Shuujoshi* (終助詞) pada umumnya dipakai berbagai macam kata pada bagian akhir kalimat untuk menyatakan suatu pertanyaan, larangan, seruan, rasa haru, dan sebagainya. Misalnya: *ka* (か), *kashira* (かしら), *na* (な), *naa* (なあ), *za* (ざ), *tomo* (とも), *yo* (よ), *ne* (ね), *wa* (は), *no* (の), dan *sa* (さ)

- f. Berdasarkan konseptual, *goi* (語彙) dibagi menjadi dua bagian yaitu: *kihon goi* (基本語彙) dan *kiso goi* (基礎語彙). Iwabuchi Tadasu (dalam Sudjianto dan Dahidi 2004: 109) menyatakan *kiso goi* (基礎語彙) adalah jenis *goi* (語彙) yang memilih kata-kata pokok dalam jumlah tertentu secara subjektif dan sistematis untuk tujuan tertentu dari dalam bahasa tertentu. *kiso goi* (基礎語彙) bahasa Jepang merupakan *goi* (語彙) yang dipilih berdasarkan tujuan agar dapat melaksanakan aktivitas pengungkapan pada umumnya (terutama percakapan sehari-hari) dengan cara menggabungkan kata-kata yang terbatas pada jumlah tertentu. Sedangkan *kihon goi* (基本語彙) adalah kelompok *goi* (語彙) yang dipilih untuk tujuan tertentu, namun menunjukkan *goi* (語彙) yang berdasarkan pada penelitian *goi* secara objektif (Machi dalam Sudjianto dan Dahidi 204: 109).

Berdasarkan paparan di atas, jenis kosakata yang digunakan dalam penelitian ini adalah kosakata berdasarkan karakteristik gramatikalnya, yaitu *i-keiyoshi* (い-形容詞) (kata sifat): *takai* (たかい), *suzushi* (すずしい), *suppoi* (すっぽい), *osoi* (おそい), *akarui* (あかるい), *omoshiroi* (おもしろい), *kitanai* (きたない), *hiro* (ひろい), *tsuyoi* (つよい), *chikai* (ちかい); Kosakata yang termasuk ke dalam *meishi* (名詞) seperti kosakata profesi: *kaishain* (かいしゃいん), *sakka* (さっか), *kyooshi* (きょうし), *untensha* (うんてんしゃ), *kenkyusha* (けんきゅうしゃ), *ekiin* (えきいん), *bengoshi* (べんごし), *tenin* (てにん), *gaikookan* (がいこくかん), *choorishi* (ちょうりし); dan kosakata bagian tubuh: *atama* (あたま), *mimi* (みみ), *me* (め), *kuchi* (くち), *hana* (はな), *kata* (かた), *nodo* (のど), *mune* (むね), *ude* (うで), *onaka* (おなか), *heso* (へそ), *momo* (もも), *hiza* (ひざ), *sune* (すね), *ashi* (あし). Selain itu juga kosakata yang digunakan dalam *dooshi* (動詞) seperti kosakata pergerakan: *tobu* (とぶ),

hashiru (はしる), *noboru* (のぼる), *mageru* (まげる), *moguru* (もぐる), *tobikomū* (とびこむ), *hau* (ほう), *keru* (ける), *oyogu* (およぐ), *mochiageru* (もちあげる), *nageru* (なげる), *tataku* (たたく), *hiku* (ひく), *osu* (おす), *korobu* (ころぶ). Dari paparan di atas, kosakata yang digunakan termasuk ke dalam *kihon goi* (基本語彙) yaitu *goi* yang dipilih untuk tujuan tertentu, namun menunjukkan *goi* (語彙) yang berdasarkan pada penelitian *goi* secara objektif.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kustandi dan Sutjipto (2011: 8) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sedangkan, Soedjito (2000: 206) mengungkapkan segala alat yang digunakan oleh guru dan pelajar untuk mencapai tujuan-tujuan yang sudah ditentukan. Selain itu, menurut Arief, dkk (1990: 7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang fikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Arsyad (1997: 4) mengungkapkan media pembelajaran adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Sedangkan Sanaky (2013: 3) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti sependapat dengan Arsyad yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat

digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada pembelajar, sehingga pelajaran yang disampaikan oleh pengajar tersampaikan secara benar.

2. Kriteria Pemilihan Media

Kriteria yang patut diperhatikan dalam pemilihan media Arsyad (1997: 89)

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor
- b. Tepat untuk mendukung isi pembelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafis memerlukan simbol dan kode yang berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya
- c. Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk produksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu yang lama untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan
- d. Guru terampil menggunakannya, ini merupakan salah satu kriteria utama. Apa pun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran
- e. Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan
- f. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya, visual pada *slide* harus jelas dan informasi tidak boleh terganggu oleh elemen lain

3. Manfaat Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton (dalam Kustandi dan Sutjipto, 2011: 19) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu:

- a. Memotivasi minat atau tindakan
- b. Menyajikan informasi
- c. Memberikan intruksi untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.

Arief, dkk (1990: 16) menyatakan secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersikap verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, seperti misalnya:
 - 1) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.
 - 2) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, atau gambar.
 - 3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *time-lapse* atau *high-speed photo-graphy*.
 - 4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun acara verbal.
 - 5) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
 - 6) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- c. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:

- 1) Menimbulkan kegairahan belajar
 - 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - 3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Apabila latar belakang lingkungan guru dengan siswa yang berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
- 1) Memberikan perangsang yang sama.
 - 2) Mempersembahkan pengalaman.
 - 3) Menimbulkan presepsi yang sama.

Selain pendapat dari Arief (1990), terdapat pula pendapat dari Arsyad (1997: 26) tentang manfaat praktis dari penggunaan media pengajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
- b. Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya
- c. Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;
 - 1) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, *slide*, realita, film, radio, atau model

- 2) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, *slide*, atau gambar
 - 3) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, *slide* disamping secara verbal
 - 4) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, *slide*, atau simulasi komputer
 - 5) Kejadian atau percobaan yang membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video
 - 6) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, *slide*, atau simulasi komputer
- d. Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti merujuk pada pendapat Arsyad yang menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, dapat mengatasi keterbatasan indra, dan dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan.

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu media audio, media visual, media audio-visual.

a. Media Audio

Media audio adalah penyajian pengajaran atau pengetahuan melalui pendidikan audio atau pengalaman mendengar. Jenis alat yang dikategorikan dalam media audio, yaitu: kaset, radio, dan laboratorium bahasa (Sanaky, 2015: 107).

b. Media Visual

Visual pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada pelajar dapat dikembangkan dalam bentuk, seperti: foto, gambar atau ilustrasi, dan sketsa atau gambar garis (Kustandi dan Sutjipto, 2011: 98).

c. Media audio-visual

Media audio-visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan objek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audio-visual, adalah: televisi, video, VCD, *sound slide*, dan film.

5. Media *word square*

Toanto (2011: 80) mengungkapkan bahwa media *word square* bertujuan agar siswa dapat menemukan kata-kata dengan menggabungkan huruf-huruf yang telah disusun secara acak dalam tabel kotak, sehingga dapat melatih siswa dalam mengenal kembali kosakata yang sebelumnya sudah dikenal, dan juga memacu siswa menuju bacaan, serta melatih mengembangkan kosakata melalui imajinasi dengan menggabungkan huruf yang satu dengan yang lain.

Sedangkan menurut Widodo dalam Yulianti (2009) media *word square* merupakan media yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban, mirip seperti mengisi teka-teki silang, bedanya jawabannya sudah ada namun disamarkan dengan menambahkan kotak tambahan sembarangan huruf, angka (penyamar) atau pengecoh.

Adapun langkah-langkah dalam media *word square* sebagai berikut:

- a. Sampaikan materi sesuai kompetensi
- b. Bagikan lembar jawaban sesuai contoh
- c. Siswa disuruh menjawab soal kemudian mengarsir huruf dalam kotak sesuai jawaban
- d. Berikan poin setiap jawaban dalam kotak

Gambar 2.1

Contoh Penggunaan *Word square*

わ	た	し		
じ				
ふ				
ん				

6. Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat dijumpai dalam permainan bahasa. Permainan bahasa merupakan aktivitas yang dirancang dalam pengajaran, dan berhubungan dengan kandungan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung. Permainan bahasa bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan sastra) serta unsur-unsur bahasa (kosakata dan tata bahasa) (Toanto, 2011: 32).

Permainan dalam belajar, jika dimanfaatkan secara bijaksana, menghasilkan beberapa hal berikut:

- 1) Menyingkirkan “keseriusan” yang menghambat proses belajar
- 2) Menghilangkan stres dalam lingkungan belajar
- 3) Mengajak orang terlibat secara penuh
- 4) Meningkatkan proses belajar

- 5) Membangun kreativitas diri
- 6) Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran
- 7) Meraih makna belajar melalui pengalaman
- 8) Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar.

C. Pembelajaran *Goi* di Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Program studi Pendidikan Bahasa Jepang UMY menawarkan pembelajaran kosakata dalam mata kuliah wajib yang disebut dengan *moji goi* (文字語彙). Pembelajaran kosakata diberikan selama empat semester yaitu: *shokyuu moji goi* (初級文字語彙) pada semester I, *shochukyuu moji goi* (初中級文字語彙) pada semester II, *chukyuu moji goi* (中級文字語彙) pada semester III, dan *chujhokyuu moji goi* (忠恕休文字語彙) pada semester IV. Pada penelitian ini fokus materi berada pada level *shochukyuu moji goi* (初中級文字語彙) semester II. Mata kuliah *shochukyuu moji goi* (初中級文字語彙) ditawarkan pada semester II ini memiliki bobot sebesar IV SKS yang dilaksanakan sebanyak 28 kali pertemuan, setiap pertemuan memiliki durasi belajar selama 100 menit. Bahan kajian dalam mata kuliah ini adalah pemahaman dan penggunaan kosakata setara N4 yang berkorelasi dengan *shochukyuu bunkei* (初中級文型), pemahaman dan penggunaan *kanji* (漢字) setara N4, dan penggunaan kosakata dan *kanji* (漢字) setara N4. Untuk mencapai kemampuan yang setara dengan level N4 *kanji* (漢字) yang harus dihapalkan sekitar 300 *kanji* (漢字) dan kosakata 1500 kata. Kemampuan akhir yang diharapkan adalah mahasiswa dapat menyebutkan, membaca, dan mengasosiasikan kosakata.

Materi yang dipakai dalam *shochukyuu moji goi* (初中級文字語彙) adalah kata sifat, kata kerja, dan kata benda. Buku pegangan atau sumber materi yaitu buku *nihongo shoho* (日本語初歩), *minna no nihongo* (みんなの日本語), *sou matome* (そうまとめ) N3, dan *kira-kira nihongo* (きらきら日本語) (N5-

N4). Dengan kata lain, materi yang dipelajari adalah materi yang setara dengan N4. Metode yang diterapkan dalam *shochukyuu moji goi* (初中級文字語彙) ada tiga yaitu; metode *drill* atau ucap ulang yaitu latihan mengubah kosakata bahasa Jepang ke bahasa Indonesia; metode SCL atau *discovery learning* yaitu mencari tahu kosakata; dan *jigsaw* disebut juga dengan sistem tamu. Oleh karena itu, dengan adanya penerapan metode pembelajaran tersebut, dapat membantu pembelajaran dalam menguasai dan mengingat kosakata dengan mudah. Selain itu, berbagai macam media yang digunakan dalam pembelajaran *goi*, mulai dari media teka-teki silang, media gambar, dan lain-lain.

Berikut adalah skala penilaian prodi pendidikan bahasa Jepang UMY:

Tabel 2.1
Skala Penilaian PBJ

Huruf	Angka Mutu	Jangkauan Nilai	Deskripsi
A	4	85,5-100	Mencapai capaian pembelajaran dengan istimewa
B+	3,5	80,5-85,4	Mencapai capaian pembelajaran dengan sangat baik
B	3	70,5-80,4	Mencapai capaian pembelajaran dengan baik
C+	2,5	65,5-70,4	Mencapai capaian pembelajaran dengan cukup baik
C	2	55,5-65,4	Mencapai capaian pembelajaran dengan cukup

D	1	40,5-55,4	Kurang mencapai capaian pembelajaran
E	0	0-40,4	Gagal mencapai capaian pembelajaran

Penilaian diambil melalui penilaian *hardskill* dan *softskill* terdiri dari nilai presensi (10%), *softskill* harian terdiri dari keaktifan, kemandirian, motivasi dan sebagainya (25%), tes harian dan uji kompetensi (40%), dan tugas (25%). Pencapaian angka mutu yang diperoleh pada akhir mata kuliah adalah nilai A dengan nilai mutu pencapaian 4 (85,5-100) dapat dinyatakan bahwa mencapai capaian pembelajaran dengan istimewa, nilai B+ dengan nilai mutu pencapaian 3,5 (80,5-85,4) dapat dinyatakan bahwa mencapai capaian pembelajaran dengan sangat baik, nilai B dengan mutu pencapaian 3 (70,5-80,4) dapat dinyatakan bahwa mencapai capaian pembelajaran dengan baik, nilai C+ dengan mutu pencapaian 2,5 (65,5-70,4) dapat dinyatakan bahwa mencapai capaian pembelajaran dengan cukup baik, nilai C dengan mutu pencapaian 2 (55,5-65,4) dapat dinyatakan bahwa mencapai capaian pembelajaran dengan cukup, nilai D dengan mutu pencapaian 1 (40,5-55,4) dapat dinyatakan bahwa kurang mencapai capaian pembelajaran, dan nilai E dengan nilai mutu pencapaian 0 (0-40,4) dapat dinyatakan bahwa gagal mencapai capaian pembelajaran.

D. Penelitian Terdahulu

Sebelum dilakukannya penelitian ini, sudah ada penelitian mengenai *word square*. Berikut pemaparan dari penelitian sebelumnya:

Penelitian tentang *word square* oleh Fitri (2010) yang berjudul Efektivitas Metode *Word square* dalam Penggunaan Penguasaan Kosakata Verba Bahasa Jepang kepada Siswa SMAN 2 Bandung. Skripsi, jurusan pendidikan bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia.

Pada penelitian tersebut, setelah diberikan perlakuan atau *treatment* pada kedua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol, nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 75,75 sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh kelas kontrol sebesar 88,25. Dari keterangan tersebut disebutkan bahwa terlihat perbedaan yang signifikan antara hasil *post-test* kedua kelas. Perhitungan tersebut diperkuat dengan hasil perhitungan komparatif antara kedua kelas, diperoleh t_{hitung} sebesar 19,872 sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 2,02 dan pada taraf 1% sebesar 2,70. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($t_{hitung} = 19,87 > t_{tabel} = 2,02$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil *post-test* kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Untuk menguji keefektifan dari metode ini, peneliti tersebut menguji dengan menggunakan *normalized gain*. Dan hasil nilai rata-rata *normalized gain* pada kelompok eksperimen (menggunakan metode *word square*) sebesar 0,73 dengan kriteria untuk efektivitas pembelajar adalah sangat efektif, dan untuk kelompok kontrol (menggunakan metode konvensional) sebesar 0,44 dengan kriteria untuk efektivitas pembelajaran adalah efektif. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode *word square* lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional.

Sama halnya dengan penelitian di atas, dalam penelitian ini variabel bebas adalah media *word square*. Akan tetapi, variabel terikat dalam penelitian ini adalah penguasaan kosakata mahasiswa tingkat I program studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017. Selain itu, jika dalam penelitian tersebut penguasaan kosakata hanya meliputi penguasaan kosakata verba bahasa Jepang saja, pada penelitian ini penguasaan kosakata meliputi kata sifat, kata benda, dan verba bahasa Jepang. Tujuan dalam penelitian ini juga untuk mengetahui keefektifan media *word square* dalam penguasaan kosakata dengan cara membandingkan nilai rata-rata kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan nilai rata-rata kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan.