

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kosakata

1. Pengertian Kosakata

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:597) mendefinisikan bahwa kosakata adalah perbendaharaan kata. Searah dengan pengertian kosakata yang didefinisikan Kamus Besar Bahasa Indonesia Subana, dkk dalam Tarigan (1984:2) menyatakan bahwa kosakata adalah perbendaharaan kata atau suatu aspek dasar dalam berbahasa yang dapat menjadi tolak ukur keterampilan bahasa seseorang. Tolak ukur bahasa yang dapat diukur melalui kosakata antara lain dapat merangkai suatu kalimat dari kosakata yang dimiliki dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan aspek penting yang harus dikuasai guna menunjang kemampuan berbahasa yang dapat menjadi tolak ukur keterampilan bahasa seseorang. Tolak ukur yang dapat diukur ialah bagaimana seseorang merangkai suatu kalimat yang baik melalui kosakata yang dimiliki.

2. Kosakata dalam bahasa Jepang

Dahidi dan Sudjianto (2004:97) menjelaskan bahwa kosakata atau *goi* merupakan sekumpulan kata-kata yang mempunyai batasan. Kosakata pun terdiri atas berbagai jenis diantaranya kosakata bahasa Jepang dalam tulisan maupun lisan. Ketepatan dalam menggunakan kosakata saat berkomunikasi secara tulisan maupun lisan merupakan tolak ukur berbahasa seseorang dalam berkomunikasi. Semakin banyak seseorang paham akan kosakata-kosakata, maka akan meningkatkan pula keterampilan seseorang dalam berkomunikasi. Kosakata merupakan salah satu bagian terpenting yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran dan ketepatan seseorang dalam berkomunikasi dengan bahasa Jepang secara tulisan maupun lisan. Menurut Dahidi dan Sudjianto (2004:147-181) menyatakan bahwa 品詞分類 (*hinshi bunrui*) dapat diartikan

sebagai klasifikasi kelas kata berdasarkan berbagai karakteristiknya secara gramatikal. Secara garis besar kelas kata tersebut diklasifikasi ke dalam dua kelompok besar, yaitu *jiritsugo* dan *fuzokugo*.

a. 自立語(*Jiritsugo*)

Jiritsugo adalah kelompok kelas kata yang dapat berdiri sendiri dan membentuk kalimat. Kelas kata yang termasuk golongan *jiritsugo* antara lain :

- 1) Kata Kerja 動詞 (*doushi*) adalah kata yang dapat berdiri sendiri dan dapat menjadi predikat *Doushi* biasanya berakhiran dengan huruf ~u atau bentuk dari kata kerja kamus, contoh : *yomu* (membaca), *nomu* (minum), dll.
- 2) Kata Sifat i (い)形容詞 (*i-keiyoushi*) adalah kata yang dapat berdiri sendiri dan dapat menjadi predikat. *Keiyoushi* memiliki beberapa perubahan kata dan biasanya berakhiran dengan huruf ~i atau disebut juga kata sifat golongan satu, contoh : *kuroi* (hitam), *samui* (dingin), dll.
- 3) Kata Sifat na (な)形容詞 (*na-keiyoshi*) adalah kata yang dapat berdiri sendiri dan dapat menjadi predikat. *Na-keiyoshi* disebut juga sebagai kata sifat golongan dua, contoh : *yumei na* (terkenal), *heta na* (bodoh), dll
- 4) Kata benda 名詞 (*meishi*) adalah kata yang dapat berdiri sendiri dan dapat menjadi subjek. *Meishi* tidak memiliki perubahan bentuk, contoh : *kaban* (tas) *tsukue* (meja)
- 5) Kata Keterangan Benda atau prenomina 連体詞 (*rentaishi*) adalah kata yang dapat berdiri sendiri dan dapat menjadi kata yang menerangkan kata lain, contoh : *kore* (ini), *koko* (disini), dll.
- 6) Kata Keterangan 副詞 (*fukushi*) adalah kata yang dapat berdiri sendiri dan berfungsi sebagai kata keterangan untuk predikat, kata *fukushi* tidak dapat berdiri sendiri dan tidak memiliki perubahan bentuk, contoh : *totemu* (selalu), *yoku* (sering), dll.

- 7) Kata Penyambung atau konjungsi 接続詞 (*setsuzokushi*) adalah kata yang dapat berdiri sendiri dan berfungsi menyatakan hubungan antar kalimat atau frase dengan frase. *Setsuzokushi* tidak dapat menjadi subjek dan tidak memiliki perubahan bentuk, contoh : *sore ni* (dan lagi) *sore de* (dan juga), dll.
- 8) Kata Interjeksi 感動詞 (*kandoushi*) adalah kata yang dapat berdiri sendiri, pada umumnya untuk menyatakan ekspresi, perasaan, cara menjawab, cara memanggil dan lain sebagainya. *Kandoushi* tidak dapat menjadi subjek dan tidak memiliki perubahan bentuk, contoh : *iie* (tidak), *moshi moshi* (halo), dll.

b. 付属語(*Fuzokugo*)

Kelas kata yang termasuk ke dalam golongan *fuzokugo* adalah kata-kata yang sifatnya membantu yaitu :

- 1) Partikel 助詞 (*joushi*) adalah kata yang tidak dapat berdiri sendiri, karena tidak memiliki arti. *Joushi* tidak memiliki perubahan, kata *joushi* digunakan dalam menyambung kata sehingga dapat membentuk menjadi sebuah kalimat, contoh : *no* (menjelaskan kepemilikan, kepemilikan), *wo* (menghubungkan antara kata benda dan kata kerja sehingga dapat membentuk kalimat aktif), dll.

Dalam penelitian ini, peneliti hanya fokus pada penggunaan jenis kelas kata *jiritsugo* kosakata *meishi* (nomina), karena kosakata yang biasanya disampaikan oleh pengajar adalah nama-nama benda yang terdapat di kelas, lingkungan sekolah dan kosakata yang berhubungan dengan pelajaran. Oleh karena itu, kosakata yang akan digunakan dalam penelitian tersebut termasuk ke dalam golongan *meishi* (nomina).

3. Peranan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa

Thornburry (2002:13) menyatakan bahwa penguasaan kosakata adalah aspek terpenting dalam pembelajaran bahasa, karena tujuan akhir dari pembelajaran

bahasa adalah pembelajar dapat menyampaikan ide atau gagasan baik secara tulisan atau lisan dalam komunikasi. Ia berkata “*Without grammar, little can be conveyed; without vocabulary, nothing can be conveyed*”. Yang berarti tanpa tata bahasa hal yang dapat disampaikan hanyalah sedikit, akan tetapi tanpa kosakata maka tidak akan dapat menyampaikan apapun. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengajaran kosakata dalam mempelajari bahasa apapun, memegang peranan yang sangat penting guna untuk menunjang keberhasilan seseorang dalam mempelajari bahasa, karena tujuan akhir dari mempelajari bahasa adalah dapat berkomunikasi baik secara tulisan maupun lisan.

Tujuan dalam pengajaran bahasa agar para siswa dapat berkomunikasi dengan bahasa yang telah dipelajarinya dan terampil dalam berkomunikasi. Keterampilan dari bahasa meliputi empat kemampuan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat kemampuan berbahasa tersebut sangat bergantung pada kualitas kosakata yang dimiliki, semakin banyak kosakata yang dikuasai maka akan semakin baik pula seseorang dalam berkomunikasi. Tarigan (1993:2-3) menyatakan bahwa “kualitas keterampilan berbahasa seseorang sangat bergantung kepada kualitas dan kuantitas yang dimilikinya. Semakin banyak kosakata yang dimiliki maka akan semakin besar pula keterampilan seseorang dalam berbahasa. Sehingga dapat dikatakan bahwa kualitas dan kuantitas, tingkatan dan kedalaman kosakata merupakan sebuah indeks pribadi yang baik bagi perkembangan mentalnya”.

Maka dapat disimpulkan berdasarkan uraian di atas bahwa dengan memiliki penguasaan terhadap kosakata yang baik maka akan memperoleh manfaat sebagai berikut:

- a. Keterampilan berbahasa akan meningkat
- b. Dapat berkomunikasi secara tulisan maupun lisan dengan baik
- c. Dapat mengemukakan gagasan secara baik dengan penempatan kata yang tepat
- d. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medium*. *National Education Association (NEA)* memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi yang berwujud dalam bentuk cetak maupun *audio visual*, termaksud teknologi perangkat keras atau lebih dikenal dengan sebutan *hardware*. Pendapat tersebut diperkuat oleh Arsyad (1997:3) yang menyatakan bahwa media merupakan suatu alat yang digunakan sebagai pengantar pesan atau informasi yang bersumber dari pengirim kepada penerima pesan yang ingin dituju. Tidak hanya itu, Arsyad menjelaskan juga bahwa media sebagai intruksi dimana informasi-informasi yang terdapat dalam sebuah media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas kegiatan yang nyata sehingga proses pembelajaran dapat terjadi.

Dari uraian di atas, Hamalik (1980:23) menyatakan bahwa, media pendidikan atau pembelajaran merupakan sebuah alat, metode, dan teknik yang digunakan seorang pengajar dalam proses belajar mengajar guna mengefektifkan komunikasi dan interaksi baik di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah. Selanjutnya menurut Gerlach dan Ely dalam Arsyad (1997:3) secara garis besar, media adalah satu kesatuan antara manusia, materi dan pengalaman yang dapat membangun serta membuat siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang membangun sikap atau jati diri siswa dalam prosesnya.

Namun, jika lebih dipersempit lagi, media pembelajaran terdiri dari dua jenis yaitu (*hardware*) dan (*software*). Apapun jenis media yang digunakan pada proses pembelajaran, media tersebut dapat menyampaikan informasi-informasi pembelajaran dengan baik, sehingga tidak ada satu informasi yang tertinggal pada saat penyampaiannya menggunakan media. Sehingga pemanfaatan media dalam proses pembelajaran secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar banyak dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Sedangkan menurut Yusuf (2010:250) segala jenis benda, data, fakta, dan lain sebagainya dapat dijadikan sebagai sebuah media pembelajaran. Pendapat di atas

diperkuat oleh pernyataan Anitah (2008:5) yang menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatunya yang dapat dimanfaatkan untuk digunakan menjadi sebuah pendukung pada proses pembelajaran. Media pembelajaran diartikan sebagai media perantara yang dapat mendukung penyampaian informasi pada proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi yang berwujud dalam bentuk cetak maupun *audio visual* atau lebih dikenal dengan sebutan *hardware*. Media pembelajaran tersebut berfungsi sebagai penyampai pesan atau sebuah informasi kepada siswa dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Menggunakan Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran ialah apabila digunakan secara baik dan tepat, akan memberikan manfaat yang besar baik untuk siswa maupun guru. Uraian di atas diperkuat oleh pendapat Arsyad (1997:27) yang menyatakan bahwa media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungan terkait hal yang sedang terjadi.

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad,1997:25) menyatakan bahwa manfaat menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran ialah :

- a. Pengajaran akan lebih menarik daya perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan semangat belajar;
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih mudah untuk dipahami siswa dan memungkinkan siswa untuk menguasai alur pembelajaran yang diberikan serta memudahkan pengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran;
- c. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan dalam proses pembelajaran karena tidak hanya mendengarkan materi pembelajaran yang disampaikan guru saja, akan tetapi siswa juga melakukan aktivitas

lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain;

- d. Metode mengajar akan lebih bervariasi, karena tidak semata-mata komunikasi verbal melalui tutur kata oleh guru saja sehingga dapat membuat suasana pembelajaran yang tidak membosankan.

Uraian di atas selaras dengan pendapat dari Daryanto (2016:5) yang menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran antara lain:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas;
- 2) Mengatasi keterbelakangan ruang, waktu, tenaga dan daya indra;
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar;
- 4) Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya;
- 5) Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan sebuah persepsi yang sama antara pengajar dan siswa;
- 6) Dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran.

Dari penjelasan beberapa ahli di atas mengenai manfaat media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai alat bantu atau pendukung dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik, bervariasi serta dapat memberikan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, manfaat media juga dapat membantu memperjelas materi yang diajarkan dan dapat mengajak siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar pada dasarnya merupakan proses penyampaian materi pembelajaran oleh guru kepada siswa agar siswa dapat memahami materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh

karena itu, pemilihan media sebagai alat bantu dalam menyampaikan pembelajaran hendaknya tidak sembarangan dalam menentukannya sebagai media pembelajaran. Karena media yang digunakan saat proses pembelajaran akan sangat menentukan bagaimana alur pembelajaran tersebut terbentuk. Maka dari itu, karakteristik dan kemampuan masing-masing media sebagai alat bantu perlu diperhatikan oleh setiap guru agar mereka dapat memilih media yang sesuai dengan tujuan, kondisi, dan kebutuhan dalam proses pembelajaran Daryanto (2016:6).

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Sehingga media mempunyai banyak kriteria yang sesuai dalam penggunaannya. Berikut beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media sebagai alat bantu dalam pembelajaran menurut Arsyad (1997:73) yaitu:

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, media dipilih berdasarkan tujuan intruksional yang telah ditetapkan secara umum yang 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;
- c. Guru terampil menggunakannya dalam proses pembelajaran;
- d. Praktis, luwes, dan bertahan sehingga dapat digunakan dimanapun dan kapanpun;
- e. Pengelompokan sasaran, media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu dapat digunakan pada kelompok kecil atau perorangan karena setiap sasaran yang akan dituju akan berbeda pula target serta tujuan yang akan dicapai menggunakan media;
- f. Mutu teknis, pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa guru hendaknya mengetahui tentang penggunaan media dan materi apa yang akan disampaikan kepada siswa. Karena dengan hal itu guru dapat menyelaraskan dan menentukan

media yang baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada saat itu. Karena media yang baik akan mengandung unsur diantaranya adalah kesesuaiannya media dengan sasaran atau target pembelajaran, praktis, menarik dan dapat merangsang minat dan kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran.

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Setelah paham definisi dari media pembelajaran, manfaat, dan kriteria media pembelajaran yang baik, maka pada bagian ini akan menjelaskan mengenai jenis-jenis media pembelajaran. Media pembelajaran dikelompokkan sesuai dengan panca indra yang dimiliki oleh makhluk hidup yaitu menurut Saifuddin (2012:132) membagi media pembelajaran menjadi beberapa bagian diantaranya adalah :

a. Media Visual

Media visual adalah sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui indra penglihatan. Bentuk visual dari media ini biasanya disajikan untuk menarik perhatian, memperjelas ide gagasan menggunakan fakta yang dapat dengan mudah dicerna dan diingat oleh peserta didik. Jenis dari media visual yaitu gambar, foto, sketsa, papan, planel, dan lain sebagainya.

b. Media Audio

Media audio adalah sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui indra pendengaran. Sebagai contoh dari media audio adalah radio dan *tape recorder*.

c. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam memiliki persamaan dengan media visual, akan tetapi media ini lebih ditekankan kepada perangkat kerasnya (*hardware*) saja. Hal tersebut dikarenakan media ini tidak dapat memberikan informasi secara langsung melainkan hanya sebuah perantara dari pusat informasi ke peserta didik. Contoh dari media proyeksi diam ini adalah *OHP*, film, bingkai, dan proyektor.

d. Media Proyeksi Gerak Dan Audio Visual

Media proyeksi gerak dan audio visual ini merupakan gabungan dari beberapa jenis media pembelajaran. Contoh dari media proyeksi gerak dan audio visual ini adalah film gerak, program TV dan *video*. Hal ini dikarenakan wujud dari benda tersebut dapat diterima oleh indra penglihatan. Maka dari itu, semua jenis benda yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran masuk kedalam jenis visual.

e. Multimedia

Vaughan dalam Saifuddin (2012) berpendapat bahwa multimedia adalah kombinasi yang terdiri atas teks, gambar, seni grafis, bunyi, animasi, dan *video* yang diterima oleh pengguna melalui beberapa panca indra. Sehingga multimedia dapat dikategorikan sebagai bagian dari jenis-jenis media pembelajaran.

f. Benda

Pengertian benda sebagai jenis media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi dalam pembelajaran, baik itu benda asli maupun tiruan benda tersebut dapat dikatakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian mengenai jenis-jenis media pembelajaran di atas menunjukkan bahwa media permainan acak huruf *hiragana* masuk ke dalam jenis media visual, karena media permainan acak huruf *hiragana* tersebut berbentuk seperti *flashcard* yang dapat menyampaikan sebuah pesan atau informasi pembelajaran melalui indra penglihatan.

C. Media Permainan Acak huruf *Hiragana*

1. Pengertian Media Permainan Acak Huruf *Hiragana*

Media permainan huruf acak *hiragana* ini merupakan salah satu media yang berbentuk seperti *flashcard* yaitu kartu yang memuat huruf *hiragana* di dalamnya. Karena media permainan acak huruf *hiragana* ini dibuat dengan menggunakan karton sebagai bahan utama yang nantinya akan dibentuk menjadi potongan kartu kira-kira 5 cm dan ditulis dengan huruf *hiragana* dari urutan huruf あ sampai

dengan huruf *h* menggunakan spidol. Uraian di atas diperkuat oleh pendapat ahli mengenai media *flashcard*. Menurut Arsyad (1997:20) menyatakan bahwa *flashcard* adalah media grafis bidang datar berupa kartu yang memuat tulisan, gambar, dan simbol-simbol tertentu. Selaras dengan pendapat di atas Istiqomah (2009:19) menyatakan bahwa *flashcard* adalah suatu media yang digunakan dalam proses pembelajaran guna mempermudah dan memperjelas penyampaian materi agar lebih menyenangkan dan efektif. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media permainan acak huruf *hiragana* adalah media berupa kartu *flashcard* dimana sebuah kartu yang mengandung tulisan huruf *hiragana* di dalamnya sebagai informasi pembelajaran yang digunakan untuk melatih kosakata bahasa Jepang kepada siswa.

2. Manfaat Permainan Acak Huruf Hiragana dalam Pembelajaran Kosakata

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilakukan peneliti saat mengajarkan kosakata dengan menggunakan media permainan acak huruf *hiragana*, manfaat yang dapat dirasakan saat itu adalah peneliti dapat mengajar dengan menggunakan media yang tidak terlalu memakan banyak biaya, dengan menggunakan media tersebut dalam melatih pemahaman siswa terkait kosakata bahasa Jepang dapat menarik minat dan perhatian siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran kosakata. Karena pada saat proses pembelajaran siswa dituntut untuk tepat, teliti dan bekerja sama dengan teman sekelompok agar dapat menjawab pertanyaan yang diberikan selama proses belajar berlangsung menggunakan media permainan acak huruf *hiragana* tersebut. Dengan digunakannya media tersebut dalam proses pembelajaran akan dapat menimbulkan rasa jujur, bertanggung jawab, dan kerja sama kepada siswa. Oleh karena itu penulis berasumsi bahwa media permainan acak huruf *hiragana* ini cocok digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa terkait kosakata dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. pernyataan terkait manfaat media permainan acak huruf *hiragana* di atas selaras dengan pernyataan Istiqomah (2009:VII) berpendapat dalam penelitiannya bahwa penerapan permainan dengan

flashcard dalam pembelajaran kosakata bahasa Prancis kelas X SMA Negeri Cilacap menunjukkan perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan *treatment*.

3. Penggunaan Media Permainan Acak Huruf Hiragana dalam Pembelajaran

Setelah mengetahui definisi dari media permainan acak huruf *hiragana* dan manfaat dari media tersebut pada bagian ini akan menjelaskan bagaimana penggunaan media permainan acak huruf *hiragana* dalam pembelajaran. Hal yang harus dilakukan pertama kali adalah menyiapkan potongan-potongan karton kira-kira 5 cm yang telah ditulisi huruf *hiragana* dari huruf *あ* sampai dengan huruf *ん*. Setelah itu menentukan kosakata yang akan digunakan sebagai bahan pembelajaran menggunakan media permainan acak huruf *hiragana* ini dan menentukan peraturan permainan. Setelah semua langkah awal sudah disiapkan, berikut adalah penjelasan mengenai langkah-langkah penggunaan media acak huruf *hiragana* :

- a. Langkah pertama adalah membentuk kelompok yang terdiri dari 3 sampai 5 siswa.
- b. Langkah kedua adalah menyiapkan potongan-potongan huruf *hiragana* tersebut kepada setiap kelompok.
- c. Langkah ketiga adalah menuliskan kosakata yang akan disajikan dalam permainan di papan tulis.
- d. Langkah keempat adalah memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama menghafal kosakata yang telah ditulis di papan tulis selama maksimal 3 menit.
- e. Langkah kelima setelah waktu yang diberikan kepada siswa untuk menghafal habis, pengajar dapat menghapus kosakata yang ada di papan tulis.
- f. Langkah terakhir adalah memulai permainan dengan memberikan ilustrasi terkait kosakata yang telah disajikan dalam permainan. Setelah memberikan ilustrasi kepada siswa pengajar dapat mempersilahkan siswa

untuk menjawab dengan cara bekerja sama menyusun huruf *hiragana* yang telah diacak tersebut.

Setelah permainan menggunakan media acak huruf *hiragana* selesai. Pengajar melakukan evaluasi dari permainan tersebut apakah siswa benar-benar memahami kosakata yang telah diajarkan melalui media tersebut dengan cara memberikan soal terkait kosakata yang diberikan saat itu.

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Fiktiany (2006) dengan judul *Efektifitas Permainan Acak Huruf Dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Perancis di SMKN 3 Bandung (Penelitian Eksperimen terhadap siswa kelas XI SMKN 3 Bandung T.A 2006/2007)* dengan menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Dari hasil penelitian tersebut diperoleh $t\text{-hitung} > t\text{-tabel} = 7,246 > 2.093$. Rata-rata *pre-test* sebelum penggunaan permainan acak huruf sebesar 74.5, sedangkan nilai rata-rata setelah penggunaan acak huruf sebesar 87.7, sehingga hipotesis yang diajukan penulis dapat diterima. Menurut analisis angket diperoleh data bahwa 75% dari jumlah siswa menyetujui teknik permainan acak huruf dalam pengajaran kosakata bahasa Perancis diterapkan di kelas. Dari hasil analisis dan pengujian hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan penguasaan kosakata siswa sebelum dan setelah belajar dengan teknik permainan acak huruf. Hal tersebut berarti teknik permainan acak huruf efektif digunakan dalam pengajaran kosakata bahasa Perancis. Faktor penyebab timbulnya kesulitan menguasai kosakata adalah siswa merasa jenuh akan kondisi pembelajaran kosakata di kelas karena guru hanya menyuruh siswa untuk mencari dalam kamus, kosakata yang tidak dipahami untuk menangani kejenuhan terhadap pembelajaran di dalam kelas.

Masih dalam lingkup penelitian yang sama mengenai permainan acak huruf yang telah dilakukan oleh Pratiwi (2009) dengan judul *Efektifitas Permainan Acak Huruf Hiragana Dalam Meningkatkan Penguasaan I-Keiyooshi (Penelitian Eksperimen terhadap siswa kelas XI SMA 8 Pasundan Bandung T.A 2008/2009)*

dengan menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Dari hasil penelitian tersebut diperoleh data nilai *pre-test* hasil penguasaan siswa terkait dengan kosakata *i-keiyooshi* sebelum pembelajaran diberikan perlakuan adalah sebesar 73,33. Setelah dilakukannya perlakuan dengan menggunakan permainan acak huruf *hiragana*, tingkat penguasaan materi siswa meningkat menjadi 83,26. Selisih nilai *pre-test* dan *post-test* adalah sebesar 9,93 poin. Berdasarkan hasil perhitungan dapat diketahui bahwa nilai t-hitung lebih besar dari nilai t-tabel yaitu $8,25 > 2,04$ untuk 5% dan $8,25 > 2,76$ pada 1% dengan demikian, hipotesis yang diajukan dapat diterima. Sehingga kemampuan penguasaan kosakata *i-keiyooshi* siswa mengalami peningkatan setelah diberikan pembelajaran menggunakan permainan acak huruf *hiragana*.

Dalam penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan dari penelitian sebelumnya, persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya dapat dilihat dari media yang digunakan, media yang digunakan adalah media permainan acak huruf. Tidak hanya itu, persamaan juga dapat dilihat dari metode yang digunakan dalam penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, yaitu menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya dapat dilihat dari materi yang digunakan dalam penelitian. Materi yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari buku *Nihongo Kirakira* bagian kosakata 名詞 *meishi* (kata benda) yang berhubungan dengan nama-nama benda yang berhubungan dengan lingkungan sekolah.

Berdasarkan penjelasan di atas, materi yang digunakan dalam penelitian lah yang menjadi daya pembeda antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Dimana materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kosakata 名詞 (kata benda) materi-materi terkait kosakata yang diambil dari buku *Nihongo Kirakira*.