

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Metode Pengajaran

1) Metode Pengajaran Bahasa

Dalam pengajaran bahasa kita telah mengenal pelbagai macam metode. Prof. Mackey telah mendaftarkan kurang lebih ada 15 macam metode pengajaran bahasa, yaitu:

1. *Direct Method*
2. *Natural Method*
3. *Psychological Method*
4. *Phonetic Method*
5. *Reading Method*
6. *Grammar Method*
7. *Translation Method*
8. *Grammar*
9. *Eclectic Method Translations*
10. *Unit Method*
11. *Language Control Method*
12. *Mim-mem Method*
13. *Practice-theory Method*
14. *Cognate Method*, dan
15. *Dual Language Method*

(Jos Daniel Parera, 1997 : 42)¹

Metode pembelajaran bahasa menurut Danasasmitha dalam bukunya Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang² secara garis besar dapat dibagi menjadi dua, yakni (1) metode pembelajaran bahasa Ibu dan (2) metode pembelajaran atau bahasa asing.

Berikut ini adalah beberapa metode pembelajaran bahasa yang banyak dikenal oleh pengajar bahasa asing :

a. Metode Terjemahan

¹ Parera, Jon Daniel. (1997). *Linguistik Edukasional*. Jakarta: Erlangga

² Danasasmitha, Wawan. (2009). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bandung: Rizqi Press.

Metode terjemahan atau *honyakuhou* banyak dipakai dalam pengajaran bahasa asing atau bahasa kedua. Prinsipnya adalah bahwa penguasaan bahasa asing yang dipelajari dapat dicapai dengan jalan latihan-latihan terjemahan dari bahasa yang diajarkan ke dalam bahasa ibu pembelajar. Oleh karena itu latihan-latihan terjemahan merupakan latihan utama dalam pengajaran bahasa asing.

b. Metode Langsung

Kegiatan belajar mengajar dengan metode langsung atau *chokusetsuhou*, dalam pelaksanaannya tidak menggunakan bahasa ibu pembelajar sebagai bahasa pengantar. Materi pelajaran yang berhubungan dengan aspek-aspek bahasa tidak diajarkan secara khusus. Pembelajar sejak awal pengajaran dibiasakan sebanyak mungkin latihan mendengar seperti pengucapan, aksen dan intonasi suatu kosakata atau ungkapan-ungkapan.

c. Metode Realis

Berdasarkan prinsip-prinsip Metode Realis, mempelajari bahasa harus dilakukan sebagaimana tingkah laku berbahasa yang sesungguhnya. Ciri-ciri utama dari metode Realis adalah sebagai berikut :

- 1) Sejak awal pembelajaran diupayakan agar pembelajar dapat menggunakan bahasa yang dipelajarinya sebagaimana yang dilakukan penutur aslinya.
- 2) Bahasa dipandang sebagai reaksi manusia terhadap alam sekitarnya. Seluruh reaksi ini mencakup didalamnya ucapan, mimik, gerak-gerik, intonasi serta bunyi-bunyi yang bersifat pernyataan lainnya. Semua ini harus diajarkan kepada pembelajar.
- 3) Tingkah laku berbahasa bukanlah keterampilan tambahan, tetapi merupakan bagian dari keseluruhan perbuatan berbahasa itu sendiri.

4) Bahan ajar yang diberikan dalam bentuk percakapan sesuai dengan pola-pola kalimat dan unsur-unsur lainnya berupa latihan atau dengan cara-cara penyajian lain.

5) Penyusunan bahan pelajaran dilakukan bekerja sama dengan ahli bahasa.

d. Metode Alamiah

Prinsip Metode alamiah adalah bahwa mengajar bahasa harus seperti kebiasaan anak-anak belajar bahasa ibunya. Proses alamiah itulah yang harus dijadikan landasan dalam setiap langkah yang diciptakan oleh pengajar dalam kegiatan belajar mengajar bahasa di sekolah.

e. Metode Audio Lingual

Metode Audio Lingual pada umumnya menggunakan pendekatan *Oral Approach*. Ciri khas dari *Oral Approach* adalah digunakannya latihan-latihan meniru-meningat. Pembelajar dituntut menirukan dan mengingat atau menghafal materi pengajaran yang telah diperolehnya.

2) Efektivitas Pengajaran

Suatu pengajaran dapat dikatakan berhasil jika dengan pengajaran tersebut siswa menjadi lebih mudah memahami pelajaran dan termotivasi dalam belajar tanpa merasa jenuh. Menurut Harry Firman dalam Pertiwi (2009)³ keefektifan program pembelajaran ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Berhasil menghantarkan siswa mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.

³ Pertiwi, Devi. (2009). *Efektivitas Teknik Permainan Acak Huruf Hiragana Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata I-Keiyooshi Bahasa Jepang*. Skripsi pada FPBS UPI Bandung: tidak diterbitkan.

- b. Memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan siswa secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional.
- c. Memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar.

Kriteria keefektifan dalam penelitian ini mengacu pada :

- a. Ketuntasan belajar, setuntas-tuntasnya 75% siswa dapat nilai 60 dalam peningkatan hasil belajar.
- b. Model pembelajaran dikatakan efektif meningkatkan hasil belajar siswa apabila secara statistik hasil belajar siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pemahaman awal dengan pemahaman setelah pembelajaran (terlihat selisih yang signifikan).

Model pembelajaran dikatakan efektif jika dapat meningkatkan minat dan motivasi apabila setelah pembelajaran siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar lebih giat dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik dan siswa belajar dalam keadaan yang menyenangkan.

B. Model-model Belajar

Menurut Dave Meier dalam bukunya *The Accelerated Learning* (2002)⁴, terdapat empat macam gaya belajar, yaitu somatis, auditori, visual dan intelektual. Gaya belajar menurut Dave Meier ini dikenal dengan sebutan pendekatan SAVI. Berikut ini adalah penjelasannya :

- a. Belajar “Somatis”

”Somatis” berasal dari bahasa Yunani yang berarti tubuh-soma (seperti dalam psikosomatis). Jadi belajar somatis berarti belajar dengan indra peraba, kinestetis,

⁴ Meier, Dave. (2002). *The Accelerated Learning Handbook*. Bandung: Kaifa

praktis-melibatkan fisik dan menggunakan serta menggerakkan tubuh sewaktu belajar.

b. Belajar “Auditori”

Belajar Auditori adalah cara belajar dengan menggunakan pendengaran. Belajar auditori merupakan cara belajar standar bagi semua masyarakat sejak adanya manusia. Telinga terus menerus menangkap dan menyimpan informasi auditori, bahkan tanpa disadari seseorang mampu membuat beberapa area penting didalam otak menjadi aktif.

c. Belajar “Visual”

Ketajaman visual, meskipun lebih menonjol pada sebagian orang, sangat kuat dalam diri setiap orang. Alasannya adalah bahwa didalam otak terdapat lebih banyak perangkat untuk memproses informasi visual dari pada semua indra yang lain. Setiap orang (terutama pembelajar visual) lebih mudah belajar jika dapat ”melihat” apa yang sedang dibicarakan seseorang penceramah atau sebuah buku atau program komputer dan lain-lain. Pembelajar visual belajar paling baik jika mereka dapat melihat contoh dari dunia nyata.

d. Belajar “Intelektual”

Kata ”Intelektual” menunjukkan apa yang dilakukan pembelajar dalam pikiran mereka secara internal ketika mereka menggunakan kecerdasan untuk merenung suatu pengalaman dan menciptakan hubungan, makna, rencana dan nilai dari pengalaman tersebut. ”Intelektual” adalah bagian dari merenung, mencipta, memecahkan masalah dan membangun makna. Intelektual adalah pencipta makna dalam pikiran, sarana yang digunakan manusia untuk ”berfikir”, menyatukan pengalaman, menciptakan jaringan saraf baru dan

belajar. Ia menghubungkan pengalaman mental, fisik, emosional dan intuitif tubuh untuk membuat makna baru bagi dirinya sendiri. Itulah sarana yang digunakan pikiran untuk mengubah pengalaman menjadi pengetahuan, pengetahuan menjadi pemahaman, dan pemahaman diharapkan menjadi kearifan.

Jadi kesimpulannya, meskipun ada dua anak yang tumbuh dalam lingkungan yang sama dan mendapat perlakuan yang sama, belum tentu mereka memiliki pemikiran dan pandangan yang sama terhadap dunia sekitarnya. Masing-masing memiliki cara pandang sendiri terhadap setiap peristiwa yang dilihat dan dialaminya. Begitu pula yang terjadi pada gaya belajar masing-masing anak. Dalam satu kelas ada kelompok anak yang gaya belajarnya somatis atau cenderung menggunakan indera peraba dan gerakan tubuh sewaktu belajar, ada juga kelompok anak dengan gaya belajar visual atau cenderung belajar melalui penglihatan. Selain itu, adapula anak yang memiliki gaya belajar campuran atau perpaduan dari beberapa gaya belajar. Masing-masing anak memiliki gaya belajar sesuai dengan kepribadiannya.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, untuk dapat memunculkan motivasi dan rasa tertarik pada diri pembelajar, para pengajar termasuk penulis berusaha membuat pembelajaran agar dapat lebih mudah dipahami. Yaitu dengan cara mengkombinasikan metode pengajaran sesuai gaya belajar siswa dengan memanfaatkan berbagai macam media. Misalnya, dalam pembelajaran huruf digunakan video cara penulisan huruf yang menarik, dan untuk latihan digunakan kartu-kartu huruf bergambar, metode ini cocok bagi pembelajar visual. Untuk pembelajaran kosakata, digunakan media lagu yang menyenangkan, mudah dihapal dan dapat dinyanyikan bersama-sama, metode ini cocok bagi pembelajar auditori. Untuk pembelajar somatis, dapat digunakan *game-game* atau permainan yang menggunakan gerakan misalnya sambung kata, lagu yang gerakannya disesuaikan dengan materi pelajaran dan lain-lain. Dan untuk pembelajar intelektual yang

cenderung suka memecahkan masalah, mencipta dan membangun hubungan makna, dapat digunakan kuis-kuis analisis seperti teka-teki, mencocokkan masalah, *game* kosakata berbentuk flash dan sebagainya. Dengan cara meramu dan mengkombinasikan model pembelajaran seperti ini, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dan memiliki kemauan untuk belajar lebih.

C. Daya Ingat

Abu Ahmadi dan Widodo S. (2004 : 26) dalam bukunya yang berjudul Psikologi Belajar⁵ memberi definisi tentang ingatan, yaitu suatu daya yang dapat menerima, menyimpan dan mereproduksi kembali kesan-kesan/tanggapan/pengertian. Memori atau ingatan kita dipengaruhi oleh:

1. Sifat seseorang
2. Alam sekitar
3. Keadaan jasmani
4. Keadaan rohani (jiwa)
5. Umur manusia

Ingatan dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu:

- a. Daya ingatan mekanis, artinya kekuatan ingatan itu hanya untuk kesan-kesan yang diperoleh penginderaan.
- b. Daya ingatan logis, artinya daya ingatan itu hanya untuk tanggapan-tanggapan yang mengandung pengertian.

⁵ Ahmadi, Abu dan S, Widodo. (2004). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Menurut Ahmad Fauzi (1999)⁶ mengingat dapat didefinisikan sebagai pengetahuan sekarang tentang pengalaman masa lampau. Mengingat ada bermacam-macam bentuk, yaitu:

1. Bentuk yang paling sederhana adalah mengingat sesuatu apabila sesuatu itu dikenakan pada indera. Bentuk ini disebut rekognisi. Misalnya, kita mengingat wajah kawa, komposisi musik dan sebagainya.
2. Bentuk mengingat yang lebih sukar adalah *recall*. Kita me- *recall* sesuatu apabila kita sadar bahwa kita telah mengalami sesuatu di masa yang lalu, tanpa mengenakan sesuatu itu pada indera kita. Misalnya, kita me- *recall* nama buku yang telah selesai kita baca minggu lalu.
3. Lebih sukar lagi ialah mengingat dengan cukup tepat untuk memproduksi bahan yang pernah dipelajari. Misalnya anda mengenal kembali (rekognisi) sebuah nyanyian dan ingat juga bahwa anda pernah mempelajari nyanyian itu (*recall*), tetapi apakah anda menyanyikannya kembali (reproduksi)?
4. Bentuk mengingat yang keempat ialah melakukan (*performance*) kebiasaan-kebiasaan yang sangat otomatis.

Apabila kita melakukan rekognisi, *recall*, reproduksi ataupun *performance*, pertama-tama kita harus memperoleh materinya. Memperoleh materi merupakan langkah pertama dalam keseluruhan proses yang bertitik puncak pada mengingat. Suatu bentuk memperoleh materi tertentu dikaitkan dengan tiap bentuk mengingat. Untuk merekognisi dan me-*recall*, seseorang harus mempersepsi, sedangkan untuk memproduksi, seseorang harus membentuk kebiasaan. Karena itu, seseorang perlu belajar.

⁶ Fauzi, Ahmad.Drs. H. 1999. *Untuk Fakultas Tarbiyah Komponen MKDK*. Bandung: Penerbit: Pustaka Setia.

Ada beberapa cara untuk mengingat kembali hal-hal yang sudah pernah diketahui sebelumnya.

1. Rekoleksi, yaitu menimbulkan kembali ingatan suatu peristiwa, lengkap dengan segala detail dan hal-hal yang terjadi di sekitar tempat peristiwa yang terjadi pada masa lalu. Misalnya: seorang pria mengingat peristiwa pertama kali ia pergi dengan seorang gadis.
2. Pembauran ingatan, hampir sama dengan rekoleksi, tetapi ingatannya hanya timbul kalau ada hal yang merangsang ingatan itu. Misalnya dalam contoh di atas ingatan timbul setelah pria tersebut secara kebetulan berjumpa kembali dengan gadis yang bersangkutan.
3. Memanggil kembali ingatan, yaitu mengingat kembali suatu hal, sama sekali terlepas dari hal-hal lain di masa lalu. Misalnya, mengingat sajak. Yang diingat di sini hanya sajaknya saja, tetapi pada suatu saat apa saja yang dipelajari untuk pertama kalinya, tidak diperhatikan lagi.
4. Rekognisi, yaitu mengingat kembali suatu hal setelah menjumpai sebagian dari hal tersebut. Misalnya ingat suatu lagu, setelah mendengar sebagian dari nada lagu tersebut.
5. Mempelajari kembali, terjadi kalau kita mempelajari hal sama untuk kedua kalinya, bhanyak hal-hal yang akan diingat kembali, sehingga tempo belajar dapat menjadi jauh lebih singkat.

D. Permainan Sebagai Metode Pengajaran

Menurut Andang Ismail dalam *Education Games* (2006)⁷ pada dasarnya bermain memiliki dua pengertian yang harus dibedakan, bahwa bermain menurut pengertian pertama dapat

⁷ Ismail, Andang. (2006). *Education Games*, Yogyakarta: Pilar Media.

bermakna sebagai sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang-kalah (play), sedangkan yang kedua sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan namun ditandai dengan adanya pencarian menang-kalah (games). Dengan demikian, pada dasarnya setiap aktivitas bermain selalu didasarkan pada perolehan kesenangan dan kepuasan, sebab fungsi utama bermain adalah untuk relaksasi dan menyegarkan kembali (refreshing) kondisi fisik dan mental yang berada pada ambang ketegangan. Sehubungan dengan bermain dapat bermakna sebagai play dan games, maka yang perlu menjadi bahan pertimbangan di dalam menarik definisi adalah proses yang menyebabkan berlangsungnya aktivitas tersebut.

Pada pengertian pertama, bermain sebagai play bisa jadi merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang tanpa melibatkan kehadiran orang lain, sehingga total kesenangan dan kepuasan itu datang dari diri sendiri. Sedangkan pihak lain yang terlibat dapat merupakan unsur penghibur saja. Contoh dari aktivitas bermain sebagai play adalah bermain konstruktif atau destruktif dan melamun.

Pada pengertian kedua, bermain sebagai games, kesenangan dan kepuasan yang diperoleh seseorang harus melibatkan kehadiran orang lain. Tanpa hadirnya pihak kedua (sebagai lawan) maka games tidak akan terjadi, sebab games hanya akan berlaku jika ada unsur sportivitas, aturan dan menang-kalah. Artinya seseorang akan memperoleh kesenangan dan kepuasan setelahnya mampu mengungguli pihak lawan. Dengan demikian bermain sebagai games merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang dalam rangka memperoleh kesenangan dan kepuasan setelahnya mengungguli kemampuan lawan mainnya. Contoh dari games sebenarnya telah lama dikenalkan dalam kebudayaan kita, baik dari suku bangsa maupun suku bahasa. Di Jawa umumnya disebut dengan tradisi dolanan.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1999 : 614)⁸ : "Permainan adalah 1) sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipertandingkan, 2) hal bermain, perbuatan bermain. Menurut Siti Hajar (1996)⁹ menyatakan bahwa permainan mempunyai kelebihan-kelebihan tertentu, diantaranya adalah :

a. Merangsang interaksi verbal pelajar

Dalam permainan, pelajar akan diminta berbicara untuk menyuarakan pandangan dan pendapat mereka. Mereka perlu terlibat sepenuhnya secara aktif dalam permainan itu.

b. Menambah kefasihan dan keyakinan

Permainan bahasa bisa digunakan sebagai satu cara untuk meningkatkan kefasihan berbahasa serta menambahkan keyakinan diri. Permainan yang mengandung kegiatan memberikan arahan, bisa dimainkan oleh semua peringkat bergantung pada pengetahuan bahasa dan kefasihan tertentu pelajar. Pelajar biasanya merasa senang apabila dihadapkan dengan permainan yang menarik. Secara tidak langsung mereka akan menyadari kebolehan dan keupayaan mereka dalam bahasa yang dipelajari.

c. Menyediakan konteks pembelajaran

Permainan bahasa membawa perkembangan hubungan yang positif terhadap individu yang terlibat, bukan saja antara pelajar dengan pelajar tetapi juga antara pelajar dengan guru. Permainan bahasa membantu merapatkan hubungan dan kerjasama antara mereka. Ini merupakan satu suasana yang baik bagi pelajar, khususnya yang bersifat pemalu dan pasif.

⁸ Depdiknas. (1999). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

⁹ Hajar, Siti. (1996). *Permainan Bahasa untuk Sekolah Rendah dan Menengah*. Kuala Lumpur: Kumpulan Budiman Sdn. Bhd.

d. Alat mengikis rasa bosan

Pada waktu-waktu tertentu, misalnya pada waktu menjelang tengah hari, pelajar akan merasa bosan, mengantuk dan lapar. Bisa dibayangkan bagaimana guru dapat menyampaikan pengetahuan tentang tata bahasa dan aspek-aspek pemahaman dalam keadaan yang tidak kondusif. Begitu juga dengan aktivitas kelas yang melibatkan penulisan karangan dan pembentukan kalimat-kalimat. Pada saat ini permainan bahasa dapat menimbulkan perasaan gembira dan menyebabkan mereka lupa sekejap akan rasa lapar dan mengantuk.

e. Alat pengayaan

Dalam pengajaran bahasa, permainan bisa dilaksanakan dalam berbagai bentuk tujuannya. Karena itu permainan sangat berguna dalam aktivitas pengayaan. Kebanyakan pelajar lemah terhadap masalah pengamatan dan pendengaran. Kelemahan ini dapat diatasi sedikit demi sedikit melalui aktivitas permainan.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan kegiatan yang menimbulkan kesenangan kepada pesertanya dengan tidak melupakan tujuan dan peraturan dalam permainan tersebut. Permainan dapat berfungsi sebagai alat sosial karena mengharuskan pesertanya berinteraksi dengan peserta lain. Namun dalam hal memilih permainan, hal pertama yang harus diperhatikan adalah pengaruh terhadap pendidikannya, dan khusus untuk pengajaran bahasa adalah faktor relevansi dengan pengajaran bahasa atau teori pengajaran tersebut. Permainan dapat membantu membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, santai namun tetap memiliki suasana belajar yang kondusif. Kesimpulannya, dapat dinyatakan bahwa dalam proses belajar mengajar, permainan untuk meningkatkan pembelajaran adalah bersifat positif.

E. Kata dan Kosakata

1. Definisi Kata

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002 : 513)¹⁰ memberikan beberapa definisi tentang kata:

- a. unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam berbahasa.
- b. ujar, bicara
- c. morfem atau kombinasi beberapa morfem yang dapat diujarkan sebagai bentuk yang bebas.
- d. satuan bahasa yang dapat berdiri sendiri dan terdiri dari morfem tunggal atau gabungan morfem.

Berdasarkan bentuknya, kata bisa digolongkan menjadi empat: kata dasar, kata turunan, kata ulang, dan kata majemuk. Kata dasar adalah kata yang merupakan dasar pembentukan kata turunan atau kata berimbuhan, kata ulang adalah kata dasar atau bentuk dasar yang mengalami perulangan baik seluruh maupun sebagian sedangkan kata majemuk adalah gabungan beberapa kata dasar yang berbeda membentuk suatu arti baru.

2. Definisi Kosakata

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002 : 597)¹¹ dinyatakan bahwa kosakata adalah perbendaharaan kata.

Shinmura dalam Sudjianto dan Dahidi (2007 : 97)¹², mengemukakan bahwa "Kosakata atau goi adalah keseluruhan kata berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang

¹⁰ Depdiknas. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

¹¹ Depdiknas. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

ada di dalamnya”. Dari beberapa pengertian di atas, disimpulkan bahwa kosakata adalah perbendaharaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa dan berhubungan dengan suatu bidang tertentu.

Istilah kosakata dalam bahasa Indonesia sejajar dengan istilah perbendaharaan kata atau leksikon. Membicarakan kosakata berarti membicarakan suatu bidang bahasa yang disebut leksikologi atau ilmu kosakata. Leksikologi atau ilmu kosakata adalah ilmu yang mempelajari seluk beluk kata. Abu Bakar Sulaiman, A. Gani & Syafri K. (1986: 6)¹³ menyatakan bahwa kata *kosakata* berasal dari bahasa Sansekerta *koca* dan *katha*. Kedua kata tersebut diserap ke dalam bahasa Indonesia sebagai kata majemuk.

3. Jenis-Jenis Kosakata Bahasa Jepang

Berdasarkan asal-usulnya, kosakata bahasa Jepang dapat dibagi menjadi empat macam yakni *wago*, *kango*, *gairaigo* dan *konshugo*.

a) *Wago*

Wago adalah kata-kata bahasa Jepang asli yang sudah ada sebelum *kango* dan *gaikokugo* (bahasa asing) masuk ke Jepang. Semua *joshi* dan *jodoshi*, dan sebagian besar adjektiva, konjungsi dan interjeksi adalah *wago*.

b) *Kango*

Di dalam ragam tulisan, *kango* ditulis dengan huruf *kanji* (yang dibaca dengan cara *on`yomi*) atau dengan huruf *hiragana*. Mulanya *kango* disampaikan dari Cina, lalu bangsa Jepang memakainya sebagai bahasa sendiri.

¹² Sudjianto dan Dahidi, Ahmad. (2007). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.

¹³ Abu Bakar Sulaiman., A. Gani. & Syafri K. (1986). *Kosa kata bahasa Melayu Riau*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

c) *Gairaigo*

Gairaigo adalah salah satu jenis kosakata bahasa Jepang yang berasal dari bahasa asing yang telah disesuaikan dengan aturan-aturan yang ada dalam bahasa Jepang.

d) *Konshugo*

Konshugo adalah kelompok kosakata yang terbentuk sebagai gabungan dari dua buah kata yang memiliki asal-usul yang berbeda seperti gabungan *kango* dengan *wago*, *kango* dengan *gairaigo* atau *wago* dengan *gairaigo*

(Sudjianto dan Ahmad Dahidi, 2007 : 99-108)¹⁴

4. Klasifikasi Kosakata Bahasa Jepang

Kosakata bahasa Jepang dapat diklasifikasi berdasarkan pada cara, standar atau sudut pandang apa kita melihatnya. Berikut ini adalah jenis-jenis kosakata berdasarkan karakteristik gramatikalnya, yaitu:

- ⊕ *Doushi*, atau kata kerja dipakai untuk menyatakan aktivitas, keberadaan atau keadaan sesuatu (Nomura, 1992 : 158).
- ⊕ *I-keiyoushi*, atau ajektiva-i sering disebut juga *keiyoushi* yaitu kata yang menyatakan sifat atau keadaan sesuatu (Kitahara, 1995 : 82).
- ⊕ *Na-Keiyoushi*, atau ajektiva-na sering disebut juga *keiyoudoushi* yaitu kata yang dengan sendirinya dapat membentuk sebuah *bunsetsu*, dapat berubah bentuknya dan bentuk *shuushikei*-nya berakhir dengan *da* atau *desu* (Iwabuchi, 1989 : 96).

¹⁴ Sudjianto dan Dahidi, Ahmad. (2007). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.

- ⊕ *Meishi*, atau kata benda adalah kata-kata yang menyatakan orang, benda, peristiwa dan sebagainya, tidak mengalami konjugasi dan dapat dilanjutkan dengan *kakujoshi* (Matsuoka, 2000 : 342).
- ⊕ *Rentaishi*, atau kata prenomina adalah kata yang termasuk kelompok *jiritsugo* yang tidak mengenal konjugasi, digunakan hanya untuk menerangkan nomina (Jidou Gengo Kenkyuukai, 1987 : 93).
- ⊕ *Fukushi*, atau kata adverbial adalah kata-kata yang menerangkan verba, ajektiva dan adverbial lainnya, tidak dapat berubah dan berfungsi menyatakan keadaan atau derajat suatu aktivitas, suasana atau perasaan pembicara (Matsuoka, 2000 : 344).
- ⊕ *Kandoushi*, atau interjeksi adalah kata-kata yang mengungkapkan perasaan seperti rasa terkejut dan rasa gembira, namun selain itu di dalamnya juga terkandung kata-kata yang menyatakan panggilan atau jawaban terhadap orang lain (Shimizu Yoshiaki, 2000 : 50)
- ⊕ *Setsuzokushi*, atau konjugasi adalah kata-kata yang dapat dilihat dari beberapa sudut pandang, misalnya berdasarkan artinya *setsuzokushi* dapat dikatakan sebagai kelas kata yang menunjukkan hubungan isi ungkapan sebelumnya dengan isi ungkapan berikutnya. Sedangkan berdasarkan sudut pandang fungsinya, *setsuzokushi* merupakan kata yang dipakai setelah ungkapan sebelumnya dan berfungsi untuk mengembangkan ungkapan berikutnya (Ogawa, 1989 : 141).
- ⊕ *Jodoushi*, atau verba bantu secara singkat Terada Takanao menjelaskan karakteristiknya sebagai berikut :
- a. merupakan *fuzokugo*
 - b. dapat berubah bentuknya

c. terutama dipakai setelah *yougen* dan menambah berbagai macam arti (Terada, 1984 : 140-141). Namun ada juga *jodoushi* yang dipakai setelah *taigen* seperti verba bantu *da*, *desu* atau *rashii*.

⊕ *Joushi*, atau partikel adalah kelas kata yang termasuk *fuzokugo* yang dipakai setelah suatu kata untuk menunjukkan hubungan antara kata tersebut dengan kata lain serta untuk menambah arti kata tersebut lebih jelas lagi (Hirai, 1982 : 161).

(Sudjianto dan Ahmad Dahidi, 2007 : 149-181)¹⁵

5. Penguasaan Kosakata

Kemampuan kosakata menurut Tarigan (1986 : 54)¹⁶ dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1. Penguasaan kosakata represif atau proses decoding, artinya proses memahami apa-apa yang dituturkan oleh orang lain. Represif diartikan sebagai penguasaan yang bersifat pasif, pemahaman dalam proses pemikiran.
2. Penguasaan produktif atau proses encoding yaitu proses mengkomunikasikan ide, pikiran, perasaan melalui bentuk kebahasaan atau dengan kata lain pemahaman kosakata dengan cara mampu menerapkan kosakata yang bersangkutan dalam suatu konteks kalimat, dengan demikian akan jelas makna yang dikandung oleh kosakata tersebut.
3. Penguasaan penulisan yang juga tidak kalah pentingnya dengan penguasaan kosakata secara produktif dan resertif. Oleh sebab itu, walaupun seseorang mampu memahami makna suatu kata dan mampu pula dalam menerapkannya dalam rangkaian kalimat, tetapi bila ia tidak menguasai cara penulisannya yang benar dan sesuai dengan aturan,

¹⁵ Sudjianto dan Dahidi, Ahmad. (2007). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.

¹⁶ Tarigan, H. G. (1986). *Pengajaran kosakata*. Bandung: Penerbit Angkasa.

maka hal itu berarti bahwa ia belum menguasai kata atau kosakata yang bersangkutan secara sempurna.

Berdasarkan kutipan di atas, penguasaan kosakata tidak hanya terbatas pada penguasaan represif (penguasaan pasif) dan penguasaan produktif (diaplikasikan secara lisan) saja, tetapi juga mencakup penguasaan penulisan yang sesuai dengan aturan-aturan yang telah ditentukan. Selain itu dapat diambil kesimpulan bahwa kekurangpahaman berbahasa yang disebabkan kurangnya penguasaan kosakata dapat mengakibatkan komunikasi tidak lancar dan bahkan dapat menimbulkan kesalahpahaman. Maka dari itu penguasaan kosakata menjadi syarat awal bagi seseorang untuk berkomunikasi.

6. Manfaat Penguasaan Kosakata

Pikulski & Templeton dalam I Nyoman¹⁷ menyatakan empat aspek dari tujuan pembelajaran bahasa Jepang terdiri atas menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut sangat bergantung kepada kuantitas kosakata yang dimiliki. Karena kosakata merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran bahasa, semakin banyak perbendaharaan kata yang dimiliki, semakin mudah seseorang untuk berbahasa dan menyampaikan pikirannya secara lisan ataupun tertulis. Salah satu alasan mengapa guru membelajarkan kosakata adalah untuk memfasilitasi siswa dalam meningkatkan pemahaman terhadap bacaan.

Maka dari itu, penguasaan kosakata yang minim akan menjadi hambatan bagi terjalannya komunikasi secara lancar. Penguasaan kosakata menjadi sesuatu yang penting untuk dimiliki siswa agar terampil berbahasa dan berkomunikasi.

¹⁷ Mardika, I Nyoman. *Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD*. [Online]. Tersedia: mardikanyom.tripod.com/Multimedia.pdf [20 Maret 2010]

F. Permainan Dalam Pembelajaran Kosakata

Pada intinya pengajaran kosakata adalah mengajarkan bagaimana menguasai kosakata dengan pemahaman makna-maknanya. Menurut Lado dalam I Nyoman¹⁸, ada beberapa langkah yang dapat diterapkan dalam pembelajaran kosakata yaitu: (1) mendengarkan kata, (2) mengucapkan kata, (3) memahami makna, (4) membuat ilustrasi dalam bentuk kalimat, (5) melakukan latihan dalam pengekspresian makna, (6) mengucapkan kata tersebut dengan suara keras, dan (7) menulis kata-kata tersebut. Dalam sebuah pembelajaran, suatu metode permainan memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan metode permainan menurut Latuheru (1998)¹⁹ yaitu :

- a. Melalui permainan, anak didik dapat segera melihat dan mengetahui hasil dan pekerjaan mereka, mereka dapat menilai sendiri kekurangan yang mereka miliki, untuk kemudian diperbaiki.
- b. Biaya untuk latihan dapat diperbaiki dengan adanya permainan.
- c. Permainan dapat memberikan pengalaman-pengalaman yang nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki.
- d. Ada berbagai macam kemungkinan variasi dalam permainan sehingga memungkinkan penggunaan dalam segala bidang.

Sedangkan kelemahannya yaitu :

- a. Ketepatan belajar dengan melalui permainan bergantung dari materi yang dipilih secara khusus.

¹⁸ Mardika, I Nyoman. *Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD*. [Online]. Tersedia: mardikanyom.tripod.com/Multimedia.pdf [20 Maret 2010]

¹⁹ Latuheru, John. (1998). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud.

b. Beberapa kegiatan permainan membutuhkan adanya diskusi sesudah permainan dilaksanakan demi keberhasilan proses pembelajaran tersebut.

c. Waktu, dalam hal ini merupakan rintangan yang berarti.

Dalam pembelajaran di kelas, proses pembelajaran kosakata diantaranya adalah dengan menggunakan kamus dan permainan kata.

G. Permainan Domino Sebagai Salah Satu Metode Pengajaran Kosakata

Metode permainan domino adalah metode pembelajaran yang mengacu pada cara bermain domino pada umumnya. Metode permainan ini menggunakan kartu sebagai medianya dan karena metode permainan ini sangat mudah dan menyenangkan, diharapkan siswa akan dapat mempelajari dan menghafal kosakata yang dianggap cukup sulit dengan lebih menyenangkan.

1. Teknik Permainan Domino Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang

Dalam melaksanakan metode permainan ini, mula-mula dibutuhkan kartu seperti dalam permainan domino. Jika dalam kartu domino ada bulatan-bulatan yang menunjukkan jumlah angka di bagian kanan dan kirinya, di kartu yang akan digunakan sebagai media ini, diganti menjadi gambar dari sebuah kosakata di sebelah kirinya dan huruf *hiragana* dari kosakata untuk kartu berikutnya di sebelah kanannya. Kemudian siswa-siswa di kelas dibagi menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri dari 3-4 orang, untuk setiap kelompok dibagikan kartu-kartu tersebut dan untuk setiap orangnya dibagikan kartu yang sama jumlahnya. Untuk memulai permainan ini, awalnya diundi dulu siapa yang bermain (mengeluarkan kartu) pertama kali, untuk kemudian urutannya sesuai putaran (berkeliling). Setelah siswa pertama mengeluarkan kartunya, maka pemain selanjutnya harus mencocokkan

huruf *hiragana* (sebelah kanan) yang ada di kartu pertama itu dengan gambar (sebelah kiri) yang ia punya, jika tidak punya maka pemain selanjutnya yang akan meneruskannya. Cara ini berlanjut terus sampai keluar pemenangnya, yaitu yang kartunya habis duluan.

2. Langkah-langkah Pelaksanaan Permainan Domino Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang

A. Persiapan

1. menentukan materi yang akan dijadikan bahan pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.
2. membuat media pada kertas tebal berisi huruf hiragana dari sebuah kosakata di bagian sebelah kanannya dan gambar sebuah kosakata di sebelah kirinya.
3. guru menuliskan di papan tulis kosakata yang akan dibahas pada permainan.

B. Pelaksanaan Permainan

1. guru mengajarkan dan menjelaskan kosakata yang ada di papan tulis.
2. siswa disuruh untuk menghafalkannya dalam batas waktu tertentu.
3. siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, besarnya kelompok yaitu 3-4 pemain dalam satu kelompok.
4. memulai permainan, siswa mulai bermain menyusun kartu-kartu seperti pada permainan domino, mengurutkan gambar dengan huruf *hiragana* yang ada di kartu sebelumnya.
5. guru membatasi waktu permainan.

6. permainan selesai, guru memberi latihan sesuai materi yang telah diajarkan.

C. Evaluasi Kemampuan Siswa Dalam Kosakata Bahasa Jepang

Setiap akhir pembelajaran, guru memberikan evaluasi berupa tes lisan untuk mengukur hasil pembelajaran, apakah hafalan siswa meningkat setelah melakukan permainan atau tidak. Aspek yang dinilai dalam evaluasi ini adalah penguasaan kosakata siswa. Dalam evaluasi, siswa diperintahkan untuk menyebutkan arti dari kosakata bahasa Jepang yang ditanyakan dan menyebutkan kosakata bahasa Jepang dari kosakata bahasa Indonesia yang ditanyakan. Setiap tes yang diberikan sesuai dengan materi permainan domino yang telah dilaksanakan. Permainan ini dapat dilakukan terus menerus sampai siswa dapat menguasai kosakata yang diberikan.

H. Hasil Penelitian Terdahulu

Metode Permainan Domino pernah diujicobakan dalam penelitian berjudul "Pengembangan Permainan Domino sebagai Media Pembelajaran Kosakata dan Tata Bahasa Jerman di SMA Negeri 7 Malang" oleh Yunita Wulandari (2008)²⁰, dalam penelitian ini, ada dua permainan domino yang dikembangkan yaitu permainan domino untuk pembelajaran kosakata dan komparatif superlatif. Pengembangan dilakukan dengan memodifikasi kartu domino dengan gambar berwarna agar lebih menarik dan dapat menumbuhkan minat dan semangat siswa dalam belajar. Secara khusus, tema yang dipilih dalam media ini adalah tema Kleidung dan materi tata bahasa komparatif superlatif bagi siswa SMA kelas XI Bahasa.

²⁰ Wulandari, Yunita. (2008). *Pengembangan Permainan Domino sebagai Media Pembelajaran Kosakata dan Tata Bahasa Jerman di SMA Negeri 7 Malang*. Skripsi pada Jurusan Sastra Jerman - Fakultas Sastra UM: tidak diterbitkan.

Setelah produk permainan domino beserta seluruh perangkatnya selesai dikembangkan, selanjutnya dilakukan uji coba. Uji coba tahap pertama dilakukan dengan mempresentasikan media di hadapan ahli media, ahli materi dan guru bidang studi. Media ini kemudian disempurnakan berdasarkan hasil data angket dan masukan dari ketiga ahli tersebut. Setelah direvisi, selanjutnya diadakan uji coba tahap kedua yang dilakukan di sekolah. Jenis data yang diperoleh dari uji coba ini adalah data angket siswa, data pengamatan dan data hasil pretest dan posttest. Data berupa angket dianalisis menggunakan Skala Likert, sementara data pretest dan posttest dianalisis menggunakan rumus Paired Sampel t-test. Dari analisis data angket diperoleh hasil bahwa permainan domino menurut: (1) ahli media mencapai 74,28%, yang berarti permainan domino tersebut memenuhi kriteria efektif, (2) ahli materi mencapai 85,71%, yang berarti memenuhi kriteria sangat efektif, dan (3) guru bidang studi mencapai 74,28%, berarti memenuhi kriteria efektif sebagai media pembelajaran. Sementara itu, dari analisis pretest dan posttest diperoleh hasil bahwa ada peningkatan sebesar 16% pada rata-rata nilai pembelajaran kosakata sebelum menggunakan media yaitu 70,1667 menjadi 81,4167. Adapun pada pembelajaran komparatif superlatif rata-rata nilai pretest adalah 73,0833 meningkat sebesar 8,7% menjadi 79,4167. Dari penelitian ini terbukti bahwa media permainan domino efektif digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jerman.

Selain untuk penelitian diatas, metode permainan domino juga pernah digunakan dalam penelitian "Pengembangan Strategi Domino dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa Kelas X SMA Islam Malang" oleh Susi Budi Utami (2009)²¹. Penelitian ini dilakukan untuk (1) merancang produk awal pengembangan model strategi *Domino* dalam pembelajaran menulis cerpen, (2) menguji coba produk awal, dan (3) merevisi produk pengembangan model strategi *Domino* dalam pembelajaran menulis cerpen siswa SMA kelas X. Metode penelitian ini

²¹ Yantias, Susi Budi Utami Yuli. (2009). *Pengembangan Strategi Domino dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa Kelas X SMA Islam Malang*. Skripsi pada Jurusan Sastra Indonesia - Fakultas Sastra UM: tidak diterbitkan.

menggunakan rancangan pengembangan yaitu mengembangkan suatu model strategi pembelajaran dalam kegiatan menulis cerpen yang berwujud *game* atau permainan. Model strategi yang dikembangkan menggunakan permainan *kartu domino*. Pengembangan model strategi *Domino* dalam pembelajaran menulis cerpen diaplikasikan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan lembar kegiatan siswa (LKS). Untuk menghasilkan produk yang efektif dan efisien, maka produk tersebut diuji coba. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah uji ahli, uji praktisi, dan uji lapangan. Uji ahli melibatkan salah satu dosen ahli pembelajaran sastra. Uji praktisi melibatkan salah satu guru Bahasa dan Sastra Indonesia dari sekolah yang ditunjuk. Uji lapangan melibatkan siswa kelas X-E SMA Islam Malang sebanyak 35 orang.

Hasil penelitian pengembangan model strategi *Domino* dalam pembelajaran menulis cerpen siswa SMA kelas X menunjukkan bahwa (1) strategi *Domino* dalam pembelajaran menulis cerpen terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu kegiatan awal/pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir/penutup. Pada kegiatan awal guru melakukan kegiatan pemodelan dengan cara membaca model cerpen sehingga guru dapat melakukan proses interaktif antara guru-siswa, siswa dengan siswa. Pada kegiatan inti guru melakukan proses pembelajaran yang inspiratif dengan model strategi *Domino* yang berwujud *game* atau permainan yang memanfaatkan kartu domino, sehingga guru dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mencoba dan melakukan sesuatu. Permainan kartu domino ini digunakan untuk tahap penentuan *tema, tokoh, latar*, dan *tahap pembuka cerpen*. Dalam kegiatan inti, guru menekankan pada siswa untuk melakukan diskusi kelompok. Pada kegiatan akhir guru melakukan penilaian, publikasi hasil cerpen, dan refleksi, (2) strategi *Domino* sangat efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis cerpen, terbukti siswa mampu menulis cerpen dengan baik. Dalam hal ini, siswa mampu menulis cerpen dengan memilih dan mengembangkan tema berdasarkan ruang lingkup persoalan dalam kehidupan yang berbeda, sehingga hasil cerpen siswa sangat

bervariasi, (3) strategi *Domino* sangat membantu siswa pada tahap pemilihan dan pengembangan tema, tokoh, alur, latar, dan sudut pandang, (4) dilihat dari pelaksanaannya, strategi *Domino* ini sangat praktis, dan (5) strategi *Domino* ini mampu menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa dan dapat memotivasi siswa untuk belajar menulis cerpen. Kendala dari strategi *Domino* ini adalah pengalokasian waktu kurang teratur sehingga tugas-tugas harus diselesaikan sebagai tugas pekerjaan rumah (PR).

Berdasarkan uraian di atas penggunaan metode permainan domino sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa.

