

**Penggunaan Media Permainan *Hangman* dalam Pembelajaran  
Kosakata Bahasa Jepang**



**HAFIZ FIRAS AFIF**

**2915140520**

Makalah yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2021**

## LEMBAR PENGESAHAN

Makalah ini diajukan oleh

Nama : Hafiz Firas Afif  
No. Reg : 2915140520  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi :

**Penggunaan Media Permainan Hangman dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang.**

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji, dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

### DEWAN PENGUJI

**Pembimbing**



Dr. Nia Setiawati, M.Pd.  
NIP 197610252008122002

**Penguji 1**



Viana meilani Prasetio, S.S., M.Pd.  
NIP 197105302005012001

**Penguji 2**



Dr. Nur Saadah Fitri Asih, M.Pd.  
NIP 197311162008012005

**Ketua Penguji**



Dr. Nur Saadah Fitri Asih, M.Pd.  
NIP 197311162008012005

Jakarta, Februari 2021

**Dekan Fakultas Bahasa dan Seni**



Dr. Liliama Mulriastuti, M.Pd.  
NIP 196805291992032001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN  
KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Hafiz Firas Afif  
NIM : 2915140520  
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni/Pendidikan Bahasa Jepang  
Alamat email : Hafizfiras23@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul :  
Penggunaan Media Permainan Hangman dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, Maret 2021

Penulis

(  
Hafiz Firas Afif  
)

## LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Hafiz Firas Afif  
No. Reg : 2915140520  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Makalah :

**Penggunaan Media Permainan Hangman dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang.**

Menyatakan bahwa benar makalah ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya menyantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, Februari 2021



Hafiz Firas Afif

NIM. 2915140520

## ABSTRAK

**Hafiz Firas Afif, 2020.** *Penggunaan Media Permainan Hangman dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang.* Makalah Komprehensif. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini dilatar belakangi oleh fakta bahwa kurangnya pembelajaran kosakata bahasa Jepang akan berdampak pada sulitnya memahami kalimat bahasa Jepang. Penelitian ini membahas tentang penggunaan media permainan Hangman yang digunakan pada pembelajaran kosakata. Media permainan Hangman merupakan media berbentuk kartu yang di dalamnya terdapat gambar tiang gantung sebagai tempat untuk menggambar tokoh Hangman, terdapat pula garis-garis yang jumlahnya sudah disesuaikan dengan jumlah huruf hiragana dalam satu kosakata yang berguna sebagai tempat menuliskan huruf yang benar dari satu kosakata. Di bagian bawah juga terdapat petunjuk untuk memudahkan siswa dalam menjawab. Penggunaan media ini mencakup kelompok kecil yang mana masing-masing dua kelompok akan saling berhadapan untuk menyelesaikan soal dengan cara melengkapi huruf-huruf dari sebuah kosakata. Tujuan dari penulisan makalah ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media permainan hangman terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang. Pengumpulan data yang dilakukan untuk penulisan makalah ini adalah dengan menggunakan metode studi pustaka dengan mengumpulkan data yang bersumber dari buku, artikel, dan jurnal. Kesimpulan dari penulisan makalah ini adalah menjelaskan bagaimana cara penggunaan media permainan hangman terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

**Kata kunci: Media Permainan Hangman, Kosakata, Pembelajaran Bahasa Jepang**

## 要旨

ハフィズ フィラス アフィフ。2020 年。日本語学習に対するハングマンゲームメディアの使用法。総合紙。ジャカルタ国立大学の言語芸術、日本語教育学科。

この研究は、日本語の語彙の習得の欠如が日本語の文章の理解の難しさに影響を与えるという事実によって動機付けられています。この研究では、語彙学習で使用されるハングマンゲームメディアの使用について説明します。ハングマンゲームメディアは、ハングマンのフィギュアを描く場所として吊り下げポールの絵が描かれたカード型のメディアです。また一つの語彙から正しい文字を書く場所として役立つ、一つの語彙のヒラガナ文字の数に数が調整された行もあります。下部には、学生が答えやすくするための指示もあります。このメディアの使用には、語彙の文字を完成させることによって問題を解決するために2つのグループのそれぞれが互いに向き合う小さなグループが含まれます。

この論文を書く目的は、日本の語彙習得のためのハングマンゲームメディアの使用方法を決定することです。この論文を書くために使用されるデータ収集は、本、記事、ジャーナルからデータを収集することによる文献研究方法を使用することによるものです。この論文の結論は、ハングマンゲームメディアを使用して日本語の語彙を学習する方法を説明することです。

**キーワード：**ハングマンゲームメディア、語彙、日本語学習

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamiin. Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan makalah komprehensif yang berjudul “Penggunaan Media Permainan *Hangman* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang.”

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan makalah ini masih jauh dari kata sempurna karena kekurangan yang penulis miliki seperti keterbatasan ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam melakukan penelitian. Namun, penulis berusaha sebaik mungkin dalam menyelesaikan makalah ini. Penulis dengan senang hati menerima semua saran dan kritik yang membangun.

Dalam penyusunan makalah ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih atas peran dan dukungan dari berbagai pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, serta semangat untuk menyelesaikan makalah komprehensif ini. Rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Ibu Dr. Liliana Muliastuti, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian dan menulis makalah ini.
2. Ibu Dra. Yuniarsih, M. Hum., M.Ed. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian dan menulis makalah ini.
3. Ibu Dr. Nia Setiawati, M.Pd. Dosen yang sangat saya kagumi selaku Dosen Pembimbing Akademik yang tak henti-hentinya memberikan kebaikan sejak awal penulis menjalani perkuliahan serta selaku Dosen Pembimbing penulisan makalah ini yang senantiasa mencurahkan waktu dan tenaga serta selalu sabar dalam membimbing penulis.
4. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberikan dukungan dan saran, serta ilmu yang bermanfaat bagi penulis, selama menempuh pendidikan S1 di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

5. Ayah dan Umi tercinta sebagai alasan terkuat bagi penulis untuk menyelesaikan studi serta Kakak dan Adik tercinta yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan semangat.
6. Seluruh teman-teman angkatan 2014 yang telah berjuang bersama di kampus ini, serta teman-teman terkhusus yang tidak ingin saya sebutkan namanya demi menghindari kecemburuan sosial.
7. Nadhira Rifiyanti yang telah banyak membantu, memberikan semangat dan dukungan.
8. Agus Wibowo, teman serta kakak yang sudah banyak memberikan kebaikan sejak penulis memulai kehidupan di kampus ini.
9. Sopian Ansori, teman satu atap selama lima tahun yang begitu banyak memberikan kebaikan sejak awal kami dipertemukan.
10. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penulis dalam menjalani perkuliahan, mengerjakan tugas, berorganisasi dan beradaptasi yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak, terkhusus untuk penulis sendiri dan bagi ilmu pendidikan serta bermanfaat bagi pembaca.

Jakarta, Desember 2021

Penulis,

HFA

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
ABSTRAK .....	iv
要旨 .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
A. PENDAHULUAN.....	1
1. Latar Belakang .....	1
2. Rumusan masalah.....	5
3. Tujuan Penelitian .....	5
B. ISI.....	6
1. Landasan Teoretis .....	6
1.1 Pembelajaran Kosakata.....	6
1.2 Kosakata Bahasa Jepang.....	8
1.3 Media Pembelajaran Hangman.....	10
2. Pembahasan.....	19

2.1 Penggunaan Media Permainan <i>Hangman</i> .....	19
C. PENUTUP .....	23
1. Kesimpulan .....	23
2. Saran.....	25
DAFTAR PUSTAKA .....	xi
LAMPIRAN.....	xii
Lembar Penilaian Media <i>Hangman</i> .....	xiii
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP).....	xiv



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Kartu Hangman Kata Kerja..... 18

Gambar 2: Kartu Hangman Kata Benda ..... 18

