

**Penggunaan Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar
untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang**



FATHA MAULANA

2915140511

Makalah Komprehensif 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 : Fatha Maulana
No. Reg : 2915140511
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : **Penggunaan Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan 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 I




Dr. Nia Setiawati, M.Pd
NIP. 197610252008122002

Penguji I



Dra. Yuniarsih, M.Hum., M.Ed.
NIP. 196606042006042001

Penguji II



Dwi Astuti Remo Lestari, M.Si., M.Ed.
NIP. 19710125 2006042001

Ketua Penguji



Dr. Nia Setiawati, M.Pd
NIP. 197610252008122002

4 Agustus 2021
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Effiana Muliastuti, M.Pd
NIP. 196805291992032001

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Fatha Maulana

No. Reg : 291514011

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul Makalah : Penggunaan Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang

Menyatakan bahwa benar makalah komprehensif ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya akan mencantumkan 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 4 Agustus 2021



Fatha Maulana

NIM. 2915140511



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: 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 : Fatha Maulana
NIM : 2915140511
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni / Pendidikan Bahasa Jepang
Alamat email : fatha.maul@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 (Komprehensif)

yang berjudul :

Penggunaan Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan 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, 25 Agustus 2021

Penulis


(Fatha Maulana)

ABSTRAK

Fatha Maulana 2021. Penggunaan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari kurangnya minat dalam belajar bahasa Jepang yang dapat mempengaruhi proses dalam mempelajari dan mengingat kosakata bahasa Jepang. Penelitian ini membahas tentang penggunaan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar yang digunakan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang. teknik permainan mencocokkan kata dan gambar merupakan teknik pembelajaran yang menggunakan media kartu bergambar dan kosakata yang bertuliskan dalam huruf *hiragana* yang sudah dipelajari sebelumnya. Penggunaan teknik permainan ini mencakup kelompok kecil di mana masing-masing kelompok akan saling berlomba untuk menyelesaikan permainan dengan cara mencocokkan kartu yang berisikan gambar dan kartu yang berisikan kosakata huruf *hiragana* dengan benar. Tujuan dari penulisan penelitian makalah ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang. Untuk meningkatkan penelitian ini penulis menggunakan studi pustaka dengan mengumpulkan data dari buku, jurnal dan artikel *online*. Kesimpulan dari penulisan makalah ini adalah menjelaskan bagaimana teknik permainan mencocokkan kata dan gambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Kata kunci : Mencocokkan, kosakata, gambar, Pembelajaran bahasa Jepang

要旨

ファター・マウラナ。2021年。日本語学習における語意と絵を一致させる遊びの使用法。総合紙。ジャカルタ国立大学の言語芸術、日本語教育学科。

本研究の目的は学習への関心の欠場を尾曜日日本語学習と記憶における難しさに基づいている。この研究では日本語の語意の習得を工場させるために語意と絵を一致させるゲームの使用を決定することである。語意と絵の一致されるゲームはひらがなで書かれた絵カードと語意使用する学習技術である。このゲームの使用には小さなグループに絵のカードとひらがなで書いた語意のカードを正しく壮語することである。グループは全カードを一番早く語意と絵を一致されるのは勝つ。

この研究は日本語の語彙と絵を一致させる遊びの使用方法を決定することである。この研究を書くために使用させるデータ収集は本、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ある。この研究の結論は語意と絵を一致させる遊ぶを使用して日本語の語意を学習する方法を説明することである。

キーワード：一致される、語意、絵、日本語の学習

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamiin. Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan makalah yang berjudul “Penggunaan Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan 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 ini. Rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Komarudin, M.Si., selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menuntut ilmu di kampus ini.
2. Ibu Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta
3. 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.
4. Ibu Dr. Nia Setiawati, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus dosen pembimbing penulisan makalah komprehensif yang telah sabar memberikan bimbingan, pengarahan, serta kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan makalah komprehensif ini dan selalu bersabar memberikan semangat serta motivasi kepada penulis.
5. Ibu Eky Kusuma Hapsari, M.Hum., selaku Dosen Gogaku Kyouiku Zemi dalam penulisan makalah ini yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam perkuliahan.

6. 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.
7. Kedua orang tua penulis, Ibu Supiny dan Ayah Suherdi tercinta atas kasih sayang, segala doa, dukungan dan semangat tiada henti yang diberikan kepada penulis.
8. Kedua kakak penulis, Kukuh Hardiansyah dan Panji Ferdian. yang selalu memberikan dukungan dan semangat selama penulis menyusun penelitian ini.
9. Dini Rostianingsih yang telah banyak memberikan bantuan, semangat, dukungan, serta saran untuk penulis pada saat membuat revisi makalah ini.
10. Hafiz Firas Afif, yang telah menjadi teman di kelas dan sekamar di kosan untuk bertukar pikiran selama penulis menyusun penelitian ini.
11. Seluruh teman-teman program studi Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2014 yang selalu memberikan semangat, menghibur dan saling mendukung sejak awal perkuliahan hingga saat ini.
12. Semua pihak yang membantu kelancaran penyusunan makalah ini, 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, 4 Agustus 2021
Penulis,

Fatha Maulana

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
Abstrak Bahasa Jepang 要旨	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
A. Pendahuluan	1
1. Latar Belakang	1
2. Rumusan Masalah	3
3. Tujuan	4
B. Isi	5
1. Landasan Teori	5
1.1 Media Pembelajaran	5
1.2 Teknik Pengajaran.....	6
1.3 Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang.....	7
1.4 Penguasaan Kosakata	9
1.5 Teknik Permainan Mencocokkan kata dan gambar	11
2. Pembahasan	16
2.1 Penerapan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar	16
C. Penutup	19
1. Kesimpulan	19
2. Saran.....	21
A. Bagi pengajar.....	21
B. Bagi siswa	21
DAFTAR PUSTAKA	viii
LAMPIRAN	ix
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	xix