

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Dalam kehidupan sosial, bahasa merupakan alat yang penting untuk berkomunikasi. Pengertian bahasa sendiri adalah sistem tanda bunyi yang disepakati untuk dipergunakan oleh para anggota kelompok masyarakat tertentu dalam bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri. Sekarang ini, bahasa Jepang tidak hanya dipelajari di tingkat universitas saja, di sekolah-sekolah menengah atas pun sudah banyak dipelajari. Bahasa Jepang yang dipelajari di SMA adalah bahasa Jepang tingkat dasar, namun kurangnya motivasi dan minat belajar siswa untuk mempelajari bahasa Jepang menjadikan pembelajaran bahasa Jepang menjadi sulit dipelajari. Siswa juga kesulitan mempelajari kosakata bahasa Jepang dikarenakan menggunakan huruf yang jarang mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari, ditambah dengan kurangnya motivasi dan minat siswa untuk mengingat kosakata yang sudah diajarkan membuat siswa tidak bisa menguasai kosakata dengan baik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukanlah teknik yang tepat agar tercapainya tujuan pembelajaran dan ketika proses pembelajaran berlangsung siswa dapat berlatih dan mengingat kosakata.

Dalam kaitannya dengan pembelajaran bahasa, motivasi dapat menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran bahasa kedua. Rahman (2018:25) menjelaskan bahwa bila dilihat dari perspektif psikologi sosial, motivasi merupakan salah satu faktor utama dalam pembelajaran bahasa. Motivasi pun dapat menjadi kunci sukses untuk meningkatkan intensitas

belajar dan memilih strategi belajar. Motivasi pembelajaran bahasa asing yang menjadi objek penelitian dianalisis untuk mengetahui apa yang menjadikan seseorang ingin mempelajari bahasa asing dan apa yang menjaga dia untuk senantiasa termotivasi dalam mempelajari bahasa asing tersebut. Selain itu menurut Slameto dalam Munawaroh (2011:15) minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Minat siswa tentu akan dilandasi oleh motivasi mereka dalam proses pembelajarannya. Menurut Dariyo (2004:45) Motivasi belajar (*learning motivation*) yaitu dorongan seseorang untuk belajar sesuatu guna mencapai suatu cita cita. Seseorang akan memiliki motivasi belajar yang tinggi bila ia menyadari dan memahami tujuan yang akan dicapainya di kemudian hari. Bila seseorang memahami cita-citanya secara baik, maka ia akan terdorong untuk semakin giat dalam belajar. Dalam suatu pembelajaran Bahasa Jepang sendiri terdapat banyak sekali kosakata yang diajarkan pada setiap pertemuan. Menghafal adalah salah satu cara agar kosakata Bahasa Jepang dapat diingat dan dipraktikkan di dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran, seperti halnya kemampuan menghafal akan mempengaruhi seseorang untuk dapat menguasai kosakata Bahasa Jepang yang di pelajari.

Berdasarkan pengalaman penulis saat melakukan kegiatan mengajar di SMA Bunda Kandung Jakarta, terdapat beberapa kesulitan yang dialami oleh siswa dalam mempelajari bahasa Jepang. Di antaranya adalah siswa sulit melafalkan dan menghafalkan kosakata bahasa Jepang dengan benar,

sehingga banyak siswa yang masih belum memahami kosakata bahasa Jepang. Hal tersebut berdampak pada menurunnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Jepang sehingga proses belajar mengajar di kelas menjadi terhambat.

Berdasarkan penelitian yang sudah diterapkan oleh Susanti pada tahun 2007 yang berjudul Efektivitas Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Perancis disebutkan bahwa teknik permainan mencocokkan kata dan gambar ternyata dapat meningkatkan motivasi, kreativitas dan suasana partisipatif siswa dalam proses belajar mengajar. Sehingga teknik permainan mencocokkan kata dan gambar diasumsikan dapat diaplikasikan pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas maka penulis membuat makalah dengan judul “Penggunaan Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata”

2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimanakah penerapan penggunaan teknik mencocokkan kata dan gambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

3. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui penerapan penggunaan teknik pembelajaran menggunakan permainan mencocokkan kata dan gambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.



B. Isi

1. Landasan Teori

1.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat-alat bantu yang digunakan untuk menunjang pelaksanaan proses belajar mengajar mulai dari buku, kartu, sampai penggunaan alat elektronik di kelas. Media pembelajaran berfungsi untuk membantu siswa memahami suatu materi yang sulit dipahami. Menurut Ibrahim dan Syaodih (2003:112) media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Selain itu menurut Hujair AH Sanaky (2013:4) media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pelajaran dengan tujuan agar merangsang peserta didik untuk belajar. Sedangkan penggunaan media pembelajaran merupakan cara yang dilakukan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran. Diharapkan dengan adanya media proses pembelajaran akan lebih mudah bagi siswa, karena media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam belajar, selain itu media dapat memberikan motivasi bagi siswa untuk belajar.

1.2 Teknik Pengajaran

Teknik pengajaran ialah sebuah cara yang dilakukan seorang guru dalam mengimplementasikan metode pembelajaran secara spesifik, contohnya metode ceramah di sebuah kelas dengan jumlah siswa yang terbatas tentunya secara teknis harus berbeda dengan jumlah siswa yang banyak. Teknik pengajaran adalah cara-cara melaksanakan pengajaran atau mengajar di kelas pada waktu tatap muka dalam rangka menyajikan dan memantapkan bahan pelajaran agar tercapai tujuan khusus pada saat itu Sapani (2000:34). sedangkan menurut Suprihatiningrum (2013:158) Teknik pembelajaran yaitu langkah-langkah yang digunakan atau ditempuh guru selama pembelajaran dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran.

Berdasarkan pengertian di atas maka bisa disimpulkan bahwa teknik pengajaran bersifat praktek dan dilakukan saat pelaksanaan pengajaran. Dalam proses belajar mengajar pemilihan teknik pengajaran merupakan hal yang penting karena dibutuhkan teknik pengajaran yang tepat untuk setiap materi pelajaran yang berbeda sehingga diperlukan perhatian khusus dari pengajar karena pemilihan teknik pengajaran akan sangat menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran. Manfaat teknik pengajaran antara lain mempercepat laju pembelajaran dan membantu guru menggunakan waktu secara lebih baik,. Selain itu teknik pengajaran dapat membantu mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi sehingga dapat lebih banyak membina dan mengembangkan motivasi belajar.

1.3 Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang

Menurut Tarigan (2015:2) mengemukakan kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin banyak kosakata yang kita pahami semakin banyak pula kemungkinan kita terampil berbahasa. semakin banyak kosakata yang dimiliki semakin besar pula keterampilan dalam berbahasa. Kemudian menurut Gorys Keraf (2010:80) mengungkapkan bahwa kosakata adalah keseluruhan kata yang berada dalam ingatan seseorang, yang akan segera menimbulkan reaksi bila didengar atau dibaca. Seseorang dapat merespon sesuatu apabila mengerti pesan yang disampaikan melalui kosakata tertentu.

Kosakata di dalam bahasa Jepang biasa dikenal dengan istilah *goi*. Menurut Sudjianto dan Dahidi (2004:97) *goi* merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan. Asano dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:97) menyebutkan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan *goi* yang memadai. Pengertian lain menurut Machi dalam Sudjianto (2004:97) memberikan konsepsi *goi* yang mengatakan bahwa kanji /い / 「彙」 pada kata /goi/ 「語彙」 adalah *atsumeru koto* ‘kumpulan’ atau ‘himpunan’, oleh sebab itu *goi* dapat

didefinisikan sebagai *go no mure* atau *go no atsumari* 'kumpulan kata'. Sedangkan Menurut Asano Yuriko (1991:3) menjelaskan bahwa definisi *goi* 「語彙」 adalah kumpulan kata atau istilah dengan kata lain yang merujuk pada keseluruhan bahasa. Jadi, kosakata atau dalam bahasa Jepang disebut dengan *goi* adalah kumpulan atau kesatuan kata dalam suatu bahasa atau bidang tertentu.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa semakin kaya kosakata yang dimiliki oleh seseorang, maka semakin besar pula kemungkinan dapat terampil berbahasa. Oleh karena itu, pengajaran kosakata di sekolah harus menjadi dasar bagi pengembangan keterampilan berbahasa siswa. Kosakata merupakan aspek dasar paling penting yang harus dikuasai siswa dalam pengajaran bahasa termasuk bahasa asing, karena tanpa menguasai kosakata maka siswa tidak akan bisa menggunakan bahasa asing tersebut. Kosakata memiliki pengertian yang cukup luas, tidak hanya terbatas pada perbendaharaan kata. Pengertian kosakata meliputi kata-kata yang dimiliki oleh seseorang, kata-kata yang dimiliki oleh suatu bahasa, kata-kata yang dipakai dalam ilmu pengetahuan yang disusun dalam kamus yang tersusun sesuai abjad dengan disertai penjelasan secara singkat dan praktis

1.4 Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata adalah kegiatan menguasai atau kemampuan memahami dan menggunakan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa, baik bahasa lisan maupun tulisan. Ada berbagai macam cara untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa, di antaranya dengan menggunakan kamus dan permainan kata, sesuai dengan yang dikemukakan oleh Tarigan (2015:24), bahwa Teknik pengembangan kosakata yang dapat dilakukan dalam pembelajaran kosakata mereka, secara kualitatif maupun kuantitatif contohnya dengan menggunakan kamus dan permainan kata. Selain itu Menurut Katoo Akihiko (1991:68) menyebutkan bahwa pada umumnya dalam pendidikan bahasa Jepang sedikit banyak terdapat perbedaan berdasarkan buku teksnya, tapi biasanya di dalam buku teks tingkat dasar terlihat 1000-1500 kata baru. Dalam menggunakan bahasa asing pembendaharaan kosakata merupakan aspek yang paling utama. Melihat jumlah yang sangat banyak maka diperlukan beberapa teknik untuk memahami dan menghafalkan kosakata. Menurut Nurgiyantoro (2014:282) Penguasaan kosakata adalah pembendaharaan kata atau kekayaan kata yang dikuasai seseorang. Penguasaan kosakata dalam jumlah yang memadai sangat diperlukan untuk melakukan kegiatan berkomunikasi dengan bahasa. Penguasaan kosakata yang lebih banyak memungkinkan kita untuk menerima dan menyampaikan informasi yang lebih luas dan kompleks.

Dalam mempelajari bahasa khususnya bahasa asing mengingat atau menghafal kosakata, pola kalimat maupun aturan dalam bahasa asing sangat penting. Menurut Kushartanti (2005:27) kemampuan untuk menghafal

sejumlah kata dalam bahasa asing ini berpengaruh besar dalam proses pembelajaran bahasa asing. Ia juga mengemukakan bahwa, seorang akan lebih mudah belajar bahasa asing dalam situasi yang sangat alami misalnya, dalam situasi bermain. Bagi anak-anak beradaptasi dengan lingkungan yang baru akan lebih mudah jika dibandingkan orang dewasa. Jumlah *goi* yang perlu dikuasai orang asing yang ingin menguasai bahasa Jepang sebagai bahasa asing. Dalam hal ini tidak ada jumlah yang pasti tergantung tingkatan seseorang menguasai bahasa Jepang. Menurut Ishida dalam Achmad Dahidi (2003:113) jumlah kosakata yang perlu dikuasai oleh pembelajar bahasa Jepang adalah sebagai berikut ini:

- Tingkat dasar kira-kira 1500 - 2000 kata
- Tingkat terampil kira-kira 5000 - 7000 kata
- Tingkat mahir lebih dari 7000 kata

Berdasarkan keterangan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa di antaranya dengan menggunakan kamus, permainan kata, daftar kata dan juga dengan mengamati pemakaian kata dalam sebuah teks. Menghafal kosakata sangat penting perannya dalam belajar bahasa asing khususnya bahasa Jepang, tetapi dengan hanya menghafal atau mengingat kosakata saja kurang tepat. Menghafal dan memahami penggunaan kosakata merupakan kunci untuk mempermudah komunikasi atau penggunaan kosakata dalam bahasa asing.

1.5 Teknik Permainan Mencocokkan kata dan gambar

Menurut Santrock (2007:216-217) permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. *Games* adalah aktivitas yang dilakukan demi kesenangan dan memiliki peraturan. Sedangkan menurut Darmansyah (2010:11) belajar akan efektif bila proses pembelajaran dilaksanakan dengan suasana yang menyenangkan (*joyfull learning*). Ada beberapa hal yang dapat mendukung untuk meningkatkan penguasaan suatu pelajaran, di antaranya siswa belajar dalam kondisi senang, guru menggunakan berbagai variasi metode, teknik dan media yang menarik dan menantang. Permainan dalam pembelajaran sangat membantu dalam membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

Teknik permainan mencocokkan kata dan gambar merupakan teknik permainan yang menggunakan media kartu terbuat dari karton berwarna putih yang berisi gambar dari materi yang akan dipelajari dan beberapa kartu dari karton putih berisikan kosakata yang akan dicocokkan dengan kartu bergambar. Teknik mencocokkan kata dan gambar menggunakan media kartu berisi kata dan gambar ini merupakan pembelajaran bahasa yang penting bagi siswa karena gambar yang ada pada media ini merupakan rangkaian pesan yang harus dicocokkan dengan kata yang sudah disediakan secara acak. Teknik mencocokkan kata dan gambar dapat membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti definisi, atau istilah, simbol-simbol, ejaan bahasa asing, dan lain-lain. gambar yang digunakan pada kartu yang digunakan merupakan gambar benda-benda, hewan, atau situasi yang sesuai dengan tema pembelajaran yang sedang dipelajari.

Teknik permainan ini cocok untuk pembelajaran kosakata, karena menggunakan media yang memiliki gambar sehingga dapat menarik perhatian siswa yang baru belajar bahasa Jepang yang sedang mempelajari kosakata.

Teknik permainan ini dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa karena permainan ini selain dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan juga dapat mempermudah siswa dalam mengingat arti kosakata baru yang diajarkan kepada mereka, seperti yang dikemukakan oleh Sartinah (1988:58), bahwa: Biasanya benda-benda atau gambar-gambar diperlihatkan dengan tujuan menerangkan arti kata-kata baru berupa terjemahan agar siswa lebih lama mengingat artinya, karena apa yang ditangkap dengan indera visual disertai dengan indera aural menyebabkan retensi yang lebih kuat daripada hanya diterangkan dengan terjemahan saja. Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa gambar dapat mempermudah siswa dalam mempelajari kata-kata baru yang diajarkan kepada mereka.

1.5.1 Langkah-langkah penggunaan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar

Langkah-langkah penggunaan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu sebagai berikut:

Persiapan

1. Tentukan topik permasalahan atau materi pelajaran yang akan dijadikan bahan dalam kegiatan belajar mengajar

2. Mencetak gambar-gambar yang sudah dipelajari sebelumnya pada kertas
3. Mencetak kartu yang berisi kosakata berisi huruf *hiragana* yang akan dicocokkan dengan gambar

Pelaksanaan Permainan

1. Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Usahakan jumlah siswa di masing-masing kelompok kurang lebih lima orang tergantung dari jumlah anak di dalam kelas.
2. Memberikan kartu yang berisi kosakata dengan huruf *hiragana* yang harus dicocokkan dengan gambar pada setiap kelompok
3. Setiap kelompok ditugaskan untuk mencocokkan kosakata yang telah diberikan dengan gambar-gambar yang sudah dipelajari sebelumnya
4. Membatasi waktu mengerjakan (waktu untuk mengerjakan disesuaikan dengan jumlah siswa dan waktu tatap muka).
5. Guru mengembalikan suasana kelas seperti semula ketika waktu permainan habis.
6. Guru memberi klarifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan
7. Memberikan hadiah kepada kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar.

Peraturan permainan

1. Setiap kelompok ditugaskan untuk memulai permainan bersamaan
 2. Seluruh anggota dari masing-masing kelompok harus mencocokkan kata dengan gambar dengan tepat dan cepat.
 3. Jika ada kelompok yang sudah menyelesaikan permainan dengan tepat dan cepat, salah satu dari perwakilan kelompok harus mengangkat tangan menandakan bahwa sudah menyelesaikan permainan.
 4. Jika salah satu kelompok sudah ada yang selesai mencocokkan kata dan gambar, mereka harus menunggu kelompok lain menyelesaikannya juga, setelah itu bisa maju ke depan kelas untuk mempresentasikan secara singkat tugas yang telah mereka selesaikan.
 5. Jika ada kesalahan dalam kelompok yang sudah maju terlebih dahulu, akan dilemparkan kepada kelompok yang selesai setelah kelompok pertama untuk mempresentasikan secara singkat di depan kelas dan seterusnya.
 6. Siswa tidak boleh menyelesaikan permainan melebihi batas waktu yang telah ditentukan, apabila melebihi waktu yang telah ditentukan maka akan dianggap gagal.
2. Evaluasi, Akhiri pembelajaran dengan meminta setiap siswa menyebutkan atau menuliskan kembali materi dalam permainan. Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa sebelum mulai mempraktikkan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar maka seorang guru terlebih dahulu harus melakukan persiapan yang matang, kemudian pada saat pelaksanaan permainan guru harus dapat mengatur

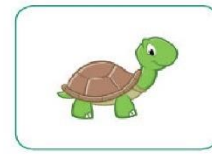
jalannya permainan dengan baik dan benar sehingga suasana kelas tidak menjadi ribut pada saat pembelajaran berlangsung.

Berikut adalah contoh dari kartu kosakata dan kartu gambar:

Gambar 1. Kartu kosakata:



Gambar 2. Kartu gambar:



2. Pembahasan

2.1 Penerapan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar

Berikut penulis paparkan pembahasan mengenai penerapan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar:

1. Kegiatan awal

Guru menyiapkan kelas untuk berdoa dan dilanjutkan dengan memberi salam, lalu melakukan absensi murid dan menanyakan kabar para siswa juga sedikit kilas balik tentang pelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya.

2. Kegiatan inti

Diawali dengan mempelajari bab yang akan dibahas, kemudian guru memerintahkan siswa untuk membaca kosakata bahasa Jepang beserta artinya secara bersamaan dan individu sampai siswa lancar mengucapkannya. Kemudian guru mengetes siswa untuk mengetahui

sejauh mana pemahaman dan ingatan siswa terhadap kosakata yang sudah dipelajari. Selanjutnya guru membagi siswa secara acak menjadi beberapa kelompok dimana jumlah anggotanya disesuaikan dengan banyaknya murid di dalam kelas kemudian membagikan kartu berisikan gambar dan kosakata yang telah dipelajari sebelumnya.

Dalam menerapkan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar, siswa dapat bekerja secara kelompok untuk mencocokkan kata dengan gambar. Tujuan dari penerapan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar adalah agar siswa dapat menghafal kosakata yang sudah dipelajari di kelas, mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dengan bermain, dan membuat pembelajaran kosakata bahasa Jepang tidak menjadi sesulit apa yang siswa pikirkan sebelumnya. Siswa diminta untuk berkelompok yang terdiri dari kurang lebih lima orang tergantung jumlah siswa di dalam kelas sehingga dapat menyelesaikan bersama-sama lalu setiap kelompok diberikan sejumlah kartu berisikan kosakata yang akan dicocokkan dengan gambar yang sudah disediakan. Apabila salah satu kelompok sudah menyelesaikan permainan maka perwakilan dari kelompok tersebut harus mengangkat tangan untuk menandakan bahwa kelompoknya sudah selesai mencocokkan kata dan gambar yang disediakan.

Kelompok pertama yang sudah selesai harus menunggu kelompok lain selesai agar dapat mempresentasikan secara singkat di depan kelas dan dapat diperhatikan dengan baik oleh kelompok lain. Jika kelompok yang maju lebih dulu mendapatkan suatu kesalahan dalam

mencocokkan kata dan gambar, maka kelompok tercepat selanjutnya yang akan mengoreksi dan mempresentasikannya di depan kelas dan begitu seterusnya sampai semua jawaban sudah tepat. Siswa diberikan batas waktu untuk mencocokkan kata dengan gambar secara berkelompok agar tidak memakan waktu terlalu lama dalam mencocokkan kata dan gambar. Kelompok siswa yang menyelesaikan permainan dengan menjawab paling cepat dan tepat akan menjadi pemenangnya. Melalui teknik mencocokkan kata dan gambar siswa akan tertarik untuk belajar berbahasa dan mendukung terciptanya suatu pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan teknik mencocokkan kata dan gambar menggunakan gambar dan tulisan sehingga dapat memudahkan siswa untuk mengingat nama dan wujud benda ataupun maknanya.

3. Kegiatan akhir

Pada akhir pertemuan guru memerintahkan siswa untuk menyebutkan kembali kosakata yang telah dipelajari dan dihafalkan sebagai evaluasi pembelajaran. Kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan dan mengambil manfaat dari pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar.

C. Penutup

1. Kesimpulan

Berdasarkan dari pemaparan dan hasil pembahasan di atas, penulis dapat mengambil kesimpulan dari teknik permainan mencocokkan kata dan gambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata yaitu Pembelajaran menggunakan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar merupakan teknik yang cocok digunakan untuk pembelajaran kosakata. pada dasarnya siswa mencari kata yang sesuai pada gambar yang telah ditunjukkan untuk dicocokkan dengan baik dan benar. Teknik permainan ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan membaca siswa agar dapat mencocokkan kata yang sesuai dengan gambar. Media yang digunakan merupakan konsep lama namun apabila teknik permainan ini disampaikan dengan semenarik mungkin oleh guru sebagai fasilitator maka teknik permainan ini akan sangat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran kosakata. Dalam penerapan teknik permainan mencocokkan kata dan gambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut adalah kelebihan dan kekurangan penggunaan teknik permainan mencocokkan kata dan Gambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Kelebihan dari permainan ini adalah cukup mudah dalam proses pembuatannya dan tidak membutuhkan biaya serta bahan yang banyak namun cukup mudah dimainkan dan dapat membantu siswa lebih menjadi aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran kosakata. Teknik

permainan ini cocok digunakan untuk pembelajaran kosakata karena siswa akan memaksimalkan kemampuannya dalam menghafal karena guru memberikan batasan waktu dalam permainan. Teknik permainan ini memiliki daya tarik bagi siswa karena proses menghafal dibantu oleh gambar. Proses pembelajaran ini juga dapat menciptakan suasana yang lebih aktif saat pembelajaran berlangsung. membuat suasana belajar di dalam kelas menjadi lebih menyenangkan dengan diterapkannya permainan dalam pembelajaran. Siswa akan menjadi lebih aktif apabila melakukan pembelajaran sambil bermain karena setiap siswa di dalam kelas memiliki andil dalam permainan. Karena dalam permainan siswa harus berlomba untuk mencocokkan kata dan gambar antar kelompok dengan tepat sehingga mereka bisa lebih teliti dalam menyelesaikan permainan.

Kekurangan dalam permainan ini adalah Memerlukan persiapan yang matang karena apabila tidak dilakukan persiapan yang matang maka teknik permainan ini akan kurang menarik bagi siswa untuk mempelajari kosakata. Selain itu apabila teknik permainan ini tidak disampaikan secara menarik maka minat siswa untuk mempelajari kosakata akan berkurang. pencapaian pembelajaran kosakata siswa terbatas pada kartu yang dibuat oleh guru. Guru masih terbatas dalam memberikan gambar pada kartu atau masih homogen, yaitu terbatas pada gambar hewan saja. Sebaiknya guru membuat variasi media ini dengan perkembangan media, sehingga ada siswa akan lebih tertarik dalam mempelajari kosakata.

2. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dari makalah di atas, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

A. Bagi pengajar

Teknik permainan mencocokkan kata dan harus dipersiapkan dengan baik dan harus menyampaikan permainan ini semenarik mungkin agar teknik permainan ini dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran kosakata

B. Bagi siswa

Siswa disarankan sering menggunakan kosakata yang telah dipelajari baik dalam bentuk lisan maupun dalam bentuk tulisan. Selain itu siswa disarankan agar rajin berlatih melafalkan kosakata bahasa Jepang yang telah dipelajari dan juga mencoba berlatih bersama teman dikelas agar dapat menghafal kosakata bahasa Jepang dengan baik.