

## **BAB II**

### **KERANGKA TEORI**

#### **A. Deskripsi Teoretis**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a) Pengertian Media Pembelajaran**

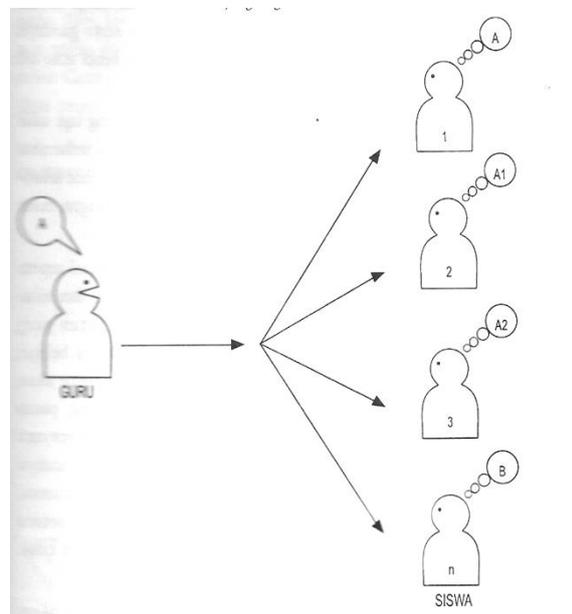
Kata media berasal dari bahasa latin yakni “medius” yang secara harafiahnya berarti ‘tengah’, ‘pengantar’ atau ‘perantara’ (Yudhi Munadi, 2010: 6). Sedangkan menurut Sri Anitah dalam bukunya yang berjudul Media Pembelajaran menuliskan bahwa “media merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang berarti segala sesuatu yang terletak ditengah (Sri Anitah, 2010: 4). Sedangkan menurut kamus bahasa Inggris kata medium adalah tengah-tengah, sedang, rata-rata, perantara (Wojowashito & Washito, 2007: 111). Hal ini senada dengan Smaldino, Lowther dan Russell yang menyatakan bahwa media adalah salah satu sarana komunikasi. Berasal dari bahasa Latin *medium* (“di antara”) istilah ini menunjuk pada apa saja yang membawa informasi di antara sumber dan penerima (Smaldino, Lowther dan Russell, 2008: 489).

Menurut Yudhi Munadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana

penerimanya dapat melakukan poses belajar secara efisien dan efektif (2010: 9).

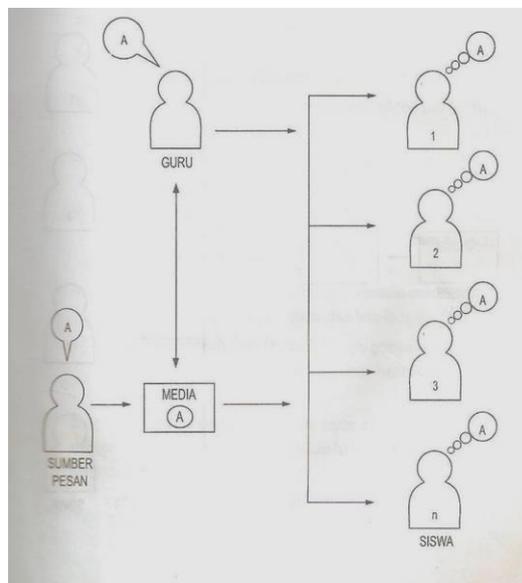
Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan produser media. Salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru (Arief. S. Sadiman, 2006: 12). Lihat gambar di bawah ini :

**Gambar 2.1**  
***Proses Komunikasi yang Gagal***



Ada beberapa faktor yang menjadi penghambat atau penghalang proses komunikasi. Penghambat tersebut biasa dikenal dengan istilah *barries*, atau *noises*. Adanya hambatan psikologis, seperti minat, sikap, pendapat, kepercayaan, intelegensi, pengetahuan dan hambatan fisik. Oleh karena itu media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu mengatasi hal tersebut. Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak waktu dan lain-lain dapat dibantu diatasi dengan pemanfaatan media pendidikan (2006: 14). Lihat gambar di bawah ini :

**Gambar 2.2**  
***Proses Komunikasi yang Berhasil***



Gambar di atas memperlihatkan proses komunikasi yang berhasil berkat ikut sertanya media dengan proses belajar mengajar. Sumber pesan bisa penulis buku, pelukis, fotografer, produser dan guru sendiri. Mediana bisa

berupa buku, poster, foto, program kaset audio, film, kaset video. Pesan A yang disampaikan oleh guru maupun media dan sumber pesan ditafsirkan sebagai A pula oleh para siswa. Guru dan media bekerjasama, bahu-membahu dalam menyajikan pesan.

Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah sesuatu yang menengahi, mengantarkan, memperantarai sesuatu kepada sesuatu. Media yang berkaitan dengan ini adalah media yang digunakan untuk menunjang pengajaran atau pembelajaran maka dapat diterangkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat menjadi bahasa pengajar untuk mengantarkan ilmu yang dimilikinya kepada siswa, dan agar dapat membantu pengajar untuk mengantarkan ilmunya agar mudah dapat diserap oleh siswa.

#### **b) Kedudukan Media dalam Pembelajaran**

Menurut *Encyclopedia of Educational Research* dalam Oemar Hamalik mengemukakan nilai-nilai atau manfaat media pendidikan adalah sebagai berikut :

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
2. Memperbesar perhatian para siswa.
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.

4. Memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu, hal ini terutama terdapat dalam gambar hidup.
6. Membantu tumbuhnya pengertian, dengan demikian membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
7. Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar (1989 : 15).

Lebih lanjut Hamalik menjelaskan tentang nilai praktis dari media pendidikan sebagai berikut :

1. Media pendidikan melampaui batas pengalaman pribadi siswa.
2. Media pendidikan melampaui batas-batas ruangan kelas.
3. Media pendidikan memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya.
4. Media pendidikan memberikan uniformitas/kesamaan dalam pengamatan.
5. Media pendidikan akan memberikan pengertian/konsep yang sebenarnya secara realistis dan teliti.
6. Media pendidikan membangkitkan keinginan dan minat-minat yang baru.
7. Media pendidikan membangkitkan motivasi dan perangsang kegiatan belajar.
8. Media pendidikan akan memberikan pengalaman yang menyeluruh (1989: 16).

### c) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar

Yudhi munadi menyatakan faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar sebagai berikut :

1. Faktor *raw input* , yakni faktor siswa itu sendiri, bahwa setiap siswa memiliki kondisi yang berbeda-beda, baik kondisi fisiologisnya maupun psikologis.
2. Faktor *environmental input*, yakni faktor lingkungan, baik lingkungan sosial maupun lingkungan alam.
3. Faktor *instrumental input*, diantaranya meliputi kurikulum, bahan, sarana atau fasilitas, dan guru (2010: 13).

### d) Manfaat Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pengajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu fungsi utama dari media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. Melalui penggunaan media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar-mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Fungsi media pengajaran adalah alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan yang ditata serta diciptakan oleh guru (Arsyad, 2003: 15).

Sedangkan menurut Nana Sudjana, ada empat fungsi dari media pengajaran, yaitu :

1. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi tersendiri untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. Penggunaan media merupakan bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar.
3. Penggunaan media pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
4. Penggunaan media pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar (2002: 99).

Dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah untuk mempertinggi proses belajar siswa yang pada gilirannya dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar itu sendiri, dan dapat mencapai tujuan pengajaran tersebut.

#### **e) Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Ada beberapa jenis media pengajaran yang dapat dijadikan sarana dalam proses belajar mengajar, yaitu :

1. Media visual, disebut juga media pandang, karena seseorang dapat menghayati media tersebut melalui penglihatannya. Contohnya : gambar

mati/gambar diam (*still picture*) , ilustrasi , karikatur , poster , dan lain-lain.

2. Media audio, yaitu media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Jenis media audio yang dapat dipergunakan di dalam kelas adalah berbagai jenis alat rekaman seperti : *open-reel, tape recorder, cassette tape recorder*, piringan hitam, radio, atau MP3.
3. Media audio-visual, yaitu media kombinasi antara audio dan visual. Melalui media ini seseorang tidak hanya dapat melihat atau mengamati sesuatu melainkan sekaligus dapat mendengar sesuatu yang di visualisasikan. Contohnya : *slide suara*, dan televisi.
4. Multimedia, yaitu media yang menggunakan berbagai jenis media secara berurutan maupun simultan untuk menyajikan suatu informasi. Ciri-ciri unik tiap media yang digunakan saling memperkuat satu sama lain dalam memperkaya pengalaman belajar. Dalam multimedia melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui komputer dan internet, bisa juga melalui pengalaman berbuat dan pengalaman terlibat. Yang termasuk dalam pengalaman berbuat adalah lingkungan nyata dan karya wisata; sedangkan yang termasuk dalam pengalaman terlibat adalah permainan dan simulasi, bermain peran dan bermainan teater (Yudhi Munadi, 2010: 54-57).

## 2. Kartu *Kwartet*

### a) Pengertian Kartu *Kwartet*

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kartu adalah kertas tebal, berbetuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis) (1991:448). *Kwartet* adalah kelompok, kumpulan, dan sebagainya yang terdiri atas empat (1991:533). Sedangkan menurut Anis Karyawati, *kwartet* berarti “4 buah atau 4 orang”, jadi 4 buah kartu yang sejenis (satu golongan sesuai dengan klasifikasinya) akan dijadikan satu. (2008). Menurut Yatena, kartu *kwartet* adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Tulisan yang menerangkan gambar itu biasanya ditulis dengan tinta berwarna (<http://agupenajateng.net>).

Pada sebuah situs di internet menyatakan bahwa permainan kartu kwartet pada awalnya memang dirancang sebagai alat pengajaran untuk anak-anak ([http://www.ultimate-top-trumps.co.uk/game\\_rules.html](http://www.ultimate-top-trumps.co.uk/game_rules.html)). Kartu ini diperkenalkan oleh perusahaan Austria yang bernama Piatnik yang berdiri sejak tahun 1824, kartu *kwartet* diperkenalkan sekitar tahun 1960, terdiri dari 32 kartu yang terdiri dari 8 kelompok yang berisi 4 lembar kartu dengan aturan permainan : pemain 3 orang atau lebih, tujuan pemain adalah untuk memperoleh pasangan kartu (*quart*) terbanyak, kartu dibagikan sama diantara pemain dan kartu dihadapkan ke atas diantara muka pemain, setiap kartu memiliki angka dan huruf di pojok kanan atas atau di pojok kiri atas kartu, pemain yang mendapatkan giliran, meminta salah satu dari pemain lain untuk

memberikan kartunya agar membuat pasangan kartu (*quart*), jika pemain tersebut memiliki kartu yang diminta maka kartu harus diserahkan, pemain yang meminta tersebut meminta sampai pemain lain tidak mempunyai kartu yang diminta, kartu yang sudah terkumpul dan membentuk *quart* harus diletakan di atas meja, permainan berakhir ketika tidak ada kartu lagi dan pemenangnya adalah yang memiliki *quart* paling banyak.

Berkaitan dengan permainan, berikut beberapa faktor mengenai pentingnya permainan dalam pembelajaran menurut Asrori (1995) dalam Muhaiban (2008) :

1. Permainan mampu menghilangkan kebosanan.
2. Permainan memberikan tantangan.
3. Permainan memberikan semangat kerjasama sekaligus persaingan yang sehat.
4. Permainan membantu siswa yang lamban dan kurang motivasi.
5. Permainan mendorong guru untuk selalu kreatif.

Kartu *kwartet* adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut ([www.klubguru.com](http://www.klubguru.com)). Sedangkan Hamalik mengemukakan bahwa gambar yang berwarna pada umumnya menarik perhatian. Semua gambar mempunyai arti, uraian dan tafsiran sendiri. Karena itu, gambar dapat digunakan sebagai media pendidikan dan mempunyai nilai-nilai pendidikan serta memungkinkan belajar secara efisien (1989: 63).

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa kartu *kwartet* merupakan sebuah permainan yang dimainkan secara berkelompok yang menggunakan kartu bergambar yang di dalamnya terdapat keterangan berupa tulisan. Tujuan dari permainan ini untuk mengumpulkan 4 lembar kartu dengan kategori yang sama dan membentuk *kwartet*.

#### **b) Kartu *Kwartet* sebagai Media Pembelajaran**

Saat ini permainan kartu semakin beragam, dan beberapa permainan kartu beralih fungsi, tidak hanya untuk kesenangan saja tetapi juga merupakan teknik dan media dalam pembelajaran. Seperti sekarang ini, berkembang kartu permainan untuk belajar membaca dan berbagai ilmu pengetahuan yang gambarnya beraneka ragam. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kartu merupakan salah satu permainan dalam proses belajar. Seperti yang dilakukan oleh David Gaunflett seorang pengajar di Institute of Communication Studies, University of Leeds, mengatakan bahwa ia telah membuat sebuah permainan kartu teori yang berisi tentang pemikiran dan teori-teori kebudayaan. Dikatakan oleh David, bahwa permainan kartu teori (kartu pendidikan) yang dibuat olehnya, dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar. Dengan permainan kartu teori, pemain dapat mempelajari dan memahami ide-ide atau konsep-konsep yang sulit (<http://kunci.or.id/esai/nws/11/kartu.htm>).

Permainan kartu lainnya yaitu *kwartet*. Seperti permainan kartu teori, permainan kartu *kwartet* juga dapat diterapkan dalam proses belajar. Hal ini senada dengan Sukholuts kaya dalam bukunya yang berjudul *Quartet A*

Language Learning Card Game (1999). Belajar bahasa dengan menggunakan permainan kartu adalah salah satu strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, permainan kartu *quartet* cocok untuk semua level bahasa (<http://aguswuryanto.wordpress.com>).

Permainan yang bertujuan untuk pembelajaran sudah ada dari zaman dulu, dalam buku *The New Media and Education* dituliskan bahwa *The RAND Corporation* membuat permainan yang untuk mengajarkan politik dan strategi diplomasi yang dinamakan *The RAND* yang dikemukakan oleh Goldhamer dan Speier pada tahun 1959, dan juga permainan yang bernama *The M.I.T* yang dibuat oleh *Massachusetts Institute of Technology*. (*The New Media and Education*, 1966 : 90). Dalam buku tersebut juga dituliskan :

*The game affected students learning of factual material, considerable data supported the impressions of teachers and investigators that students liked the game and that it increased their interest and involvement in course work. Motivations were affected by the game. realistic and critical attitudes increasing among the students participating in the game* (1966:98).

Permainan mempengaruhi siswa belajar sesuatu yang nyata, data yang cukup mengejutkan guru dan peneliti bahwa para siswa menyukai permainan dan bahwa meningkatkan minat dan keterlibatan dalam program. Motivasi dipengaruhi oleh permainan. Sikap yang realistik dan kritis meningkat diantara siswa yang berpartisipasi dalam permainan

Dalam bukunya yang berjudul *Teaching Vocabulary*, Wallace menyatakan *Vocabulary is teaching topic which lends it self very easily to the game approach, and there are literally hundred of vocabulary games ranging from elementary to advanced.* (1982:13) “Kosakata akan lebih mudah diajarkan dengan menggunakan pendekatan permainan mulai dari tingkat dasar sampai tingkat lanjut”.

Wallace menegaskan lagi bahwa *The basic aims of vocabulary games is it develop the students vocabulary or perhaps by giving him practice in using what been already knows receptively* (1982:13). “Tujuan dasar penggunaan permainan dalam pengajaran kosakata adalah untuk mengembangkan kosakata siswa, baik dengan memberikan kosakata kepada mereka ataupun dengan melatih menggunakan kosakata yang telah diketahui”.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya permainan kartu *kwartet* terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar, belajar dengan menggunakan gambar dapat mudah dimengerti dan merupakan bahasa yang umum. Seperti dalam pepatah cina yang mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu kata.

Oemar Hamalik (1989: 63) mengemukakan beberapa alasan sebagai dasar penggunaan gambar adalah sebagai berikut :

1. Gambar bersifat konkret.
2. Gambar mengatasi batas waktu dan ruang.
3. Gambar mengatasi kekurangan daya mampu panca indera manusia.
4. Dapat digunakan untuk menjelaskan sesuatu masalah.
5. Mudah digunakan, baik untuk perseorangan maupun untuk kelompok.

Penggunaan gambar yang berwarna dapat lebih menarik, lebih lanjut Hamalik menjelaskan siswa sangat tertarik pada gambar-gambar berwarna. Selain cara penyajiannya yang efektif, gambar juga dapat mendorong motivasi, minat, perhatian dan menambah pengetahuan (Oemar Hamalik, 1989: 65-67).

Dengan demikian penggunaan permainan kartu *kwartet* sebagai media pembelajaran dapat menjadi media yang tepat untuk mempermudah pengajar dalam menjalankan pembelajaran yang efektif dan efisien.

### **3. Media Pembelajaran Kartu *Kwartet***

#### **a) Kekurangan Media Kartu *Kwartet***

Adapun kekurangan dari media pembelajaran kartu *kwartet* adalah sebagai berikut :

1. Menyesuaikan kosakata yang akan diajarkan untuk dijadikan kelompok kata tidak mudah, karena tidak semua kosakata dapat dikelompokkan.
2. Tidak semua kosakata dapat diwakilkan dengan gambar.
3. Membutuhkan kontrol kelas yang tinggi agar siswa tidak hanya asik dengan permainannya saja tetapi juga dapat menyerap materi pembelajaran.
4. Siswa cenderung sulit untuk mengakhiri permainan.
5. Memerlukan kesesuaian jumlah siswa dengan kartu kwartet yang ada.

#### **b) Kelebihan Media Kartu *Kwartet***

Adapun kelebihan dari media pembelajaran kartu *kwartet* adalah sebagai berikut :

1. Tidak perlu menggunakan alat bantu lainnya seperti: listrik, proyektor dan lain-lain.
2. Praktis karena dapat dibawa dan dimainkan dimana saja dan kapan saja.

3. Tidak terlalu mahal, karena dapat digunakan berulang kali dan tidak habis digunakan.
4. Dapat membuat siswa aktif dalam belajar.
5. Mengasah kemampuan bersosialisasi. Permainan kartu dilakukan lebih dari satu orang sehingga mengasah kemampuan bersosialisasi anak.
6. Menjalin kedekatan, permainan kartu yang dilakukan bersama-sama menjalin kedekatan antar pemainnya.
7. Belajar mematuhi dan memahami aturan yang berlaku pada permainan sehingga anak belajar disiplin dengan permainannya.

**c) Tata Cara Aturan Permainan Kartu *Kwartet***

Untuk menggunakan media kartu *kwartet* ini diperlukan aturan-aturan agar dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Adapun aturan-aturan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Waktu permainan 30 menit.
2. Suit, untuk menentukan pemain pertama/pengocok kartu.
3. Kartu dikocok dulu, lalu dibagi kepada 4-5 pemain, masing-masing mendapatkan 2 lembar kartu, sisa kartu ditaruh di tengah-tengah lingkaran sebagai kartu kocokan.
4. Pengocok kartu mendapatkan giliran pertama.
5. Pemain pertama menyebutkan kata umum dari kelompok kosakata.
6. Para pemain lain yang mempunyai kata umum tersebut memberi tanda (tunjuk tangan atau mengatakan “ada”).

7. Pemain yang menyebutkan dapat menebak kartu apa yang dimiliki pemain yang mempunyai kartu, kalau tebakannya betul (yang disebut adalah kata yang memiliki gambar atau kata yang berwarna merah) maka kartu tersebut diserahkan kepada penyebut, dan penyebut menebak kartu lain pada pemain yang memiliki kartu yang kata umumnya ditebak tadi.
8. Namun jika penebak salah menyebutkan kartu maka akan pindah giliran pada orang yang ada di samping kanannya.
9. Setiap giliran hanya boleh menyebut satu kata umum saja.
10. Setiap ganti giliran namun belum membuat 4 pasangan kartu maka akan mengambil kartu kocokan, atau pemain yang habis kartu di tangannya.
11. Pemain dinyatakan menang jika mengumpulkan 4 pasangan kartu yang paling banyak dalam waktu permainan 30 menit.
12. Pemain yang kalah dihukum untuk membacakan secara lantang kosakata *gairago* yang ada pada kartu *kwartet* di hadapan para pemain yang lain.

#### 4. Kosakata

Sudjianto dan Ahmad Dahidi mengartikan bahwa *goi* adalah kosakata yaitu kumpulan kata yang berhubungan dengan dengan suatu bahasa atau dengan bidang tertentu dalam bahasa itu (2007: 98). Sedangkan dalam *Kokugo Daijiten* disebutkan bahwa :

「語彙」は単語の集り、類集したものの意味。言語の有する単語の総体、ある人の有する単語の総体、ある作品に用いられた単語の総体、ある領域で、又はある観点から類集された単語の総体などをいう。(Matsumura, 1988:845)

Kosakata adalah kumpulan kata, arti dari kumpulan kata yang sejenis, keseluruhan kata yang dimiliki bahasa, seluruh kata yang dimiliki seseorang, keseluruhan kata yang digunakan dalam suatu karya, keseluruhan kata yang dikelompokkan sejenis dari suatu sudut pandang atau di suatu daerah tertentu.

Terdapat beberapa klasifikasi kosakata menurut Sudjianto dan Ahmad Dahidi menyatakan bahwa berdasarkan karakteristik gramatikalnya terdapat kata-kata yang tergolong *dooshi* (verba), *i-keiyooshi* atau ada yang menyebutnya *keiyooshi* (adjektiva-i), *na-keiyooshi* atau ada juga yang menyebutnya *keiyodooshi* (adjektiva-na), *meishi* (nomina), *rentaishi* (prenomina), *fukushi* (adverbial), *kandooshi* (interjeksi), *setsuzokushi* (konjugasi), *jodooshi* (verba bantu), dan *joshi* (partikel). (2007: 98-108).

Sedangkan menurut asal-usul kosakatanya diklasifikasikan menjadi :

#### 1. *Wago*

*Wago* adalah kata-kata bahasa Jepang asli yang sudah ada sebelum *kango* dan *gaikokugo* (bahasa asing) masuk ke Jepang . Yang termasuk ke dalam *wago* adalah semua *joshi* (contohnya: ga, no, o, kara, bakari, dake, ka, na, naa dll) dan *jodooshi* (contohnya: reru, rareru, seru, saseru, da, desu dll), sebagian adjektiva (contohnya: oishii, umai, daiji, jyoubu dll. Yang tidak termasuk ke dalam *wago* adalah adjektiva seperti *hansamu* dll), konjungsi dan interjeksi (contohnya: ara, maa, hora, aa, moshi-moshi, hai, iie dll). Selain itu kata *uma*, *tera*, *kasa* walaupun bukan dari bahasa Jepang namun dianggap masuk ke dalam *wago*.

#### 2. *Kango*

*Kango* adalah kata-kata yang menyerap secara mendalam di dalam kehidupan orang Jepang dengan melewati waktu yang panjang yang ditulis dengan menggunakan kanji dengan cara baca on'yomi atau dengan huruf hiragana yang

berasal dari China namun ada juga yang dibuat di Jepang. Contohnya: 茶 (teh), 勉強 (belajar) dan sebagainya.

### 3. *Gairago*

*Gairago* adalah salah-satu jenis kosakata bahasa Jepang yang berasal dari bahasa asing yang telah disesuaikan dengan aturan-aturan yang ada di dalam bahasa Jepang. Contohnya: ハンサム (tampan), ケーキ (kue), カー (mobil) dan sebagainya.

### 4. *Konshugo*

Kelompok kosakata yang terbentuk sebagai gabungan dari dua buah kata yang memiliki asal-usul yang berbeda seperti gabungan *kango* dengan *wago*, *kango* dengan *gairago*, serta *wago* dan *gairago*. Contohnya : 荷物 (barang), 見合い結婚 (pernikahan karena dijodohkan) dan lain sebagainya.

## 5. *Gairago*

### a) Pengertian *Gairago*

Semua bahasa pasti ada kata yang dipinjam dari bahasa yang lainnya, dalam bahasa Indonesia sendiri banyak kosakata dari hasil meminjam kosakata bahasa lainnya seperti bahasa Arab, bahasa Belanda, bahasa Jepang, dan bahasa-bahasa lainnya. Dalam bahasa Indonesia kosakata tersebut biasa disebut kata serapan. Dalam bahasa Inggris sendiri ada kosakata yang dipinjam dari bahasa lain, contohnya saja dari bahasa Jepang, seperti dalam bidang kesenian terdapat kata *chanoyu*, *haiku*, *ikebana*, *kabuki*, *shamisen*,

*ukiyoe*, dan lain sebagainya, pada makanan dan minuman terdapat kata *sake*, *sukiyaki*, *tempura*, dan lain sebagainya, dan pada bidang-bidang yang lainnya.

Kata serapan bahasa Jepang lebih sedikit diserap dibandingkan kata serapan yang dipakai oleh bahasa Jepang yang berasal dari bahasa Inggris dikarenakan bahasa Jepang banyak dipengaruhi oleh orang Amerika yang menggunakan bahasa Inggris, dan bahasa Jepang tidak begitu mempengaruhi negara-negara yang menggunakan bahasa Inggris. Dalam bahasa Inggris istilah kata serapan disebut dengan *loanwords* (kosakata pinjaman) atau *borrowed words* (kosakata pinjaman). Evelyn Hatch menyatakan :

*In borrowing, the word became a part of language and used by the speakers of that language as though they were native lexical item. They maybe marked with special affixes; the pronunciation of the word maybe gradually shift until they fit that of the native language. The end result is that the words are treated as ordinary words of the language (1995:172)*

pada saat meminjam, kosakata yang dipinjamkan menjadi bagian dari bahasa dan digunakan oleh penutur bahasa seolah-olah adalah bahasa asli mereka. Ditandai dengan afiks khusus; pengucapan kata mungkin secara bertahap beralih sampai cocok dengan bahasa asli. Pada akhirnya kosakata tersebut dianggap sebagai bagian dari bahasa mereka

Menurut Roy Andrew Miller dalam *The Japanese Language* menuliskan:

*Probably language has ever been content solely with the lexical materials available from its own resources; and perhaps every language has from time to time increased the range and span of its vocabulary with what are generally called loanwords- imitations or approximation of the sound and sense of other languages (1967: 235)*

Mungkin bahasa pernah semata-mata hanya dimuat dengan materi leksikal yang tersedia dari sumber daya sendiri, dan mungkin setiap bahasa pernah dari waktu ke waktu meningkatkan jangkauan dan meningkatkan kosakata yang mana pada umumnya disebut kata pinjaman-imitasi atau perkiraan suara dan rasa bahasa lain

Hal senada juga diungkapkan oleh Sudjianto dan Ahmad Dahidi yang menuliskan bahwa *gairago* adalah salah-satu jenis kosakata bahasa Jepang yang berasal dari bahasa asing yang telah disesuaikan dengan aturan-aturan yang ada di dalam bahasa Jepang (104:2007).

#### **b) Asal-usul Kosakata *Gairago***

Bahasa Jepang adalah bahasa yang sangat banyak dipengaruhi oleh bahasa dan kesusasteraan China, hal ini diakibatkan oleh latar belakang sejarah yang dipercaya merupakan orang-orang yang dahulunya berasal dari China. Sebelum abad ke-16 bahasa yang banyak diserap ke dalam bahasa Jepang selain bahasa China adalah bahasa dari Negara Asia Timur seperti bahasa Korea, bahasa Ainu, serta bahasa Hango yaitu bahasa Sansekerta yang banyak memuat istilah agama Budha.

Kedatangan bangsa Portugis ke Jepang pada pertengahan abad ke-16 membawa kosakata baru yang berhubungan dengan budaya Eropa, yang disambut baik oleh bangsawan kelas atas dengan sangat antusias akan sesuatu yang modern dan baru pada zaman itu. Kosakata bahasa Portugis yang sekarang masih dipakai sebagai *gairago* diantaranya adalah カッパ (jas hujan), パン (roti), たばこ (cerutu), 天ぷら dan lain sebagainya.

Pada zaman Tokugawa dengan adanya interaksi dengan bangsa Belanda memperkenalkan kosakata yang sampai saat ini pun masih dipakai adalah コーヒー (kopi), ガラス (kaca/cermin), ゴム (karet), アルコール (minuman keras), コップ (gelas minum) dan lain sebagainya. Kemudian

beberapa kosakata dari Jerman yang masih dipakai adalah スキー (ski) イデオロギー (ideologi), アルバイト (kerja paruh waktu), アルバイトサロン (bar cabaret yang memperkerjakan siswa pada masa perang dunia kedua) dan lain sebagainya.

Pada akhir Zaman Muromachi sampai Zaman Edo, mulailah terdapat *gairago* yang diserap dari bahasa Portugal, bahasa Spanyol, dan bahasa Belanda. Setelah itu semenjak zaman Meiji dimana Jepang mulai membuka diri untuk dunia luar, semakin banyaklah bahasa asing yang diserap terutama kata yang berasal dari bahasa Inggris. Kemudian dalam dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan menggunakan istilah-istilah dari bahasa Yunani dan Latin.

Saat ini dimana komunikasi global telah terbentuk dengan adanya alat komunikasi seperti internet membuat masyarakat Jepang mau tidak mau banyak mengambil bahasa Inggris untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selain karena tidak adanya kosakata tertentu pada bahasa Jepang, juga dengan alasan kepraktisan dan prestisius, *gairago* semakin banyak diserap dan digunakan.

### c) Karakteristik *Gairago*

Karakteristik *gairago* menurut Sudjianto dan Ahmad Dahidi adalah pemendekan *gairago* perubahan kelas kata pada *gairago*, penambahan sufiks na pada *gairago* kelas kata adjektiva, pergeseran makna yang terjadi pada *gairago* (2007: 105).

Ishida mengatakan bahwa banyak hal yang menjadi ciri khas *gairago* yang membedakannya dengan *wago*, *kango*, dan *konshugo*. Ciri-ciri tersebut antara lain :

1. *Gairago* ditulis dengan huruf *katakana*.
2. Terlihat kecenderungan pemakaian *gairago* pada bidang dan lapisan masyarakat yang cukup terbatas, frekuensi pemakaiannya juga rendah.
3. Nomina kongkrit relatif lebih banyak.
4. Ada juga *gairago* buatan Jepang.
5. Banyak kata-kata yang dimulai dengan *daku'on*. (2007:105).

#### **d) Aturan Penulisan *Gairago***

Dalam proses penyerapannya, kosakata asing yang dijadikan *gairago* tidak langsung diserap secara utuh, tapi dimodifikasi dan disesuaikan dengan peraturan dalam bahasa Jepang. Sehingga terkadang cara pengucapan suatu *gairago* sangat berbeda dengan kosakata aslinya. Penulisan *gairago* umumnya disesuaikan dengan pendengaran orang Jepang terhadap aksen dan pengucapan suatu kata oleh penutur aslinya.

Berikut adalah sebagian aturan penulisan *gairago* :

1. Konsonan [t] dan [d] ditambahkan dengan vocal [o].
2. Konsonan [c] [b] [f] [g] [k] [m] [p] [s] ditambahkan dengan vocal [u].
3. Konsonan [l] diganti dengan konsonan [r] dan ditambahkan dengan vocal [u].

4. Konsonan [v] diubah menjadi [b].
5. Konsonan rangkap diganti dengan menggunakan huruf Tsu (っ) yang ditulis kecil.
6. Vocal rangkap yang dalam bahasa aslinya dibaca dengan cara dileburkan, dianggap panjang.
7. Konsonan [r] yang tidak diikuti vocal diganti dengan tanda panjang (—).
8. Konsonan [p] [t] [d] [g] [k] dibelakang kata yang didahului dengan huruf vocal dirangkapkan.
9. [~ture] dibelakang kata ditulis [chaa/].
10. [~tion] di belakang kata ditulis [shon/].

**e) Pergeseran Makna pada *Gairago***

Ketika satu bahasa asing diserap ke dalam bahasa Jepang, maka makna aslinya sering mengalami perubahan. Perubahan makna tersebut, bisa menjadi lebih meluas atau menyempit. Abdul Chaer menguraikan pergeseran makna terbagi dalam tiga macam, yaitu :

1. Pergeseran makna yang meluas, artinya kalau mulanya sebuah kata bermakna A maka kemudian bermakna B.
2. Pergeseran makna yang menyempit, artinya yang mulanya sebuah kata yang memiliki makna yang umum, tetapi sekarang maknanya menjadi khusus atau sangat khusus, misalnya awalnya bermakna A1, A2, A3, maka sekarang hanya bermakna A3 saja. Hal ini bisa dilihat dari contoh

kata “sarjana”. Kata sarjana pada mulanya bermakna “orang cerdas pandai”. Tetapi kini hanya bermakna “lulusan perguruan tinggi” saja.

3. Pergeseran makna secara total, artinya makna yang dimiliki sudah jauh berbeda dengan makna aslinya. Misalnya kata ceramah dulu bermakna cerewet, banyak cakap, sekarang bermakna uraian mengenai suatu hal di depan orang banyak (2003: 313-314).

#### **f) Pengajaran Kosakata *Gairago***

Berdasarkan pengalaman pengajaran kosakata *gairago* yang dialami oleh peneliti pada pembelajaran mata kuliah pilihan *gairago* yang diajarkan oleh Poppy Rahayu M.Pd pada semester 088 di Universitas Negeri Jakarta, media yang digunakan berupa daftar kosakata dengan metode pengajaran menggunakan metode ceramah. Kemudian pada orientasi kana yang diadakan oleh Jurusan Bahasa Jepang pada tahun ajaran 2011/2012 yang didalamnya memuat pembelajaran kosakata *gairago* pada saat pembelajaran huruf *katakana*, diajarkan menggunakan media *worksheet* yang ada pada buku *Kana Nyuumon* dengan metode ceramah.

Dalam proses pembelajaran adakalanya tidak berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal ini terkait dengan berbagai kendala yang dihadapi selama proses interaksi di dalam kelas. Beberapa kendala tersebut adalah :

1. Siswa malu-malu, diam bahkan terkadang takut.
2. Bahan yang diajarkan belum pernah didengar siswa sehingga kata itu betul-betul asing baginya.

3. Lingkungan sekitar siswa yang tidak mendukung.
4. Alat peraga yang dapat digunakan tidak ada.
5. Guru mengalami kesulitan menggambarkan isi kata yang akan diajarkan.
6. Siswa lama sekali bereaksi sehingga kemungkinan bahan yang disiapkan tidak akan selesai.
7. Tingkat kepandaian dan daya serap siswa yang berbeda-beda.
8. Siswa tidak memahami apa yang dikatakan guru.
9. Alat bantu yang sulit diperoleh.
10. Kendala yang berhubungan dengan pengelolaan kelas.
11. Daya bayang siswa yang terbatas.
12. Minat siswa untuk mengetahui kosakata *gairago* baru kurang karena terlalu banyak hapalan dari mata pelajaran lain.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Cahyono (2010) dari Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Indonesia yang meneliti tentang efektifitas teknik permainan kartu *kwartet* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa jepang. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen sempurna. Dengan tujuan untuk mengetahui efektifitas teknik permainan kartu *kwartet* untuk meningkatkan penguasaan kosakata. Desain penelitian yang digunakan adalah Control Group Pretes Posttest Design. Sedangkan, sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel yang didasarkan pada kesamaan. Yakni sebagai

pembelajar bahasa Jepang pada tingkat penerimaan materi yang sama, yaitu kelas XII IPS 3 SMA Negeri 1 Margahayu sebagai kelas eksperimen dan kelas XII IPS 2 sebagai kelas kontrol.

Hasil akhir dari penelitian ini terdapat perbedaan hasil belajar kosakata bahasa Jepang yang menggunakan permainan kartu *kwartet* dengan yang tidak menggunakan permainan kartu *kwartet*. Hal tersebut diperkuat dengan hasil angket yang menyatakan bahwa lebih dari setengah jumlah siswa berpendapat teknik permainan kartu *kwartet* ini tepat, menarik, kreatif, dan dapat memudahkan mereka dalam menguasai kosakata sekaligus meningkatkan motivasi belajar dan memberikan alternatif baru untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa menggunakan teknik permainan kartu *kwartet* untuk meningkatkan penghapalan kosakata tingkat dasar sangat efektif. oleh karena itu peneliti ingin mencoba menerapkan kartu *kwartet* sebagai media pembelajaran apakah dapat efektif digunakan untuk pembelajar bahasa jepang pada jenjang universitas yang berfokus pada penguasaan kosakata *gairago*.

### **C. Konsep**

Dalam media kartu *kwartet* terkandung unsur-unsur sebagai berikut :

#### **1. Permainan Kartu**

Menurut Rani Yulianti I dalam bukunya Permainan yang Mencerdaskan Meningkatkan Kecerdasan Anak menyatakan bahwa permainan meningkatkan *afiliasi* dengan teman sebaya, mengurangi tekanan/stress, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah dan

memberikan pengetahuan dasar tentang kehidupan. Permainan juga dapat meningkatkan kemampuan anak berbicara dan berinteraksi satu sama lain (Rani Yulianti I, 2011:8).

Rani menambahkan bahwa salah satu permainan menarik yang dapat merangsang kecerdasan bahasa adalah permainan kartu. Permainan kartu mudah dibawa kemana-mana (2011:48).

## 2. Gambar

Edgar Dale mengatakan bahwa gambar dapat mengalihkan pengalaman belajar dari taraf belajar dengan lambang kata-kata ke taraf yang lebih kongkrit (pengalaman langsung) (Sri Anitah, 2009:8).

Sri Anitah menyatakan manfaat gambar sebagai media sebagai berikut :

1. Menimbulkan daya tarik bagi pembelajar. Gambar dengan berbagai warna akan lebih menarik dan membangkitkan minat serta perhatian pembelajar.
2. Mempermudah pengertian pembelajar. Suatu penjelasan yang bersifat abstrak dapat dibantu dengan gambar sehingga pembelajar lebih mudah memahami apa yang dimaksud.
3. Memperjelas bagian-bagian yang penting. Melalui gambar, dapat diperbesar bagian-bagian yang penting atau yang kecil sehingga dapat diamati lebih jelas.
4. Menyingkat suatu uraian panjang. (2009:9)

Yudhi Munadhi menyatakan bahwa manfaat gambar dapat mengganti kata verbal, mengkonkritkan yang abstrak dan dapat mengatasi pengamatan manusia yang terbatas. (2010:89)

### 3. Huruf yang Berwarna-warni

Sri Anitah juga menyatakan bahwa warna merupakan unsur tambahan yang terpenting dalam media visual, warna dapat memberikan penekanan, pemisahan atau meningkatkan kesatuan (2009:65). Dan menambahkan bahwa warna huruf yang kontras dengan warna latar belakang dapat memudahkan membaca dan dapat meimbulakan penekanan yang menghendaki perhatian khusus. (2009:74).

Senada dengan Yudhi Munadi yang menyatakan bahwa warna digunakan untuk memberi pemisahan dan penekanan, juga uuntuk membangun keterpaduan, bahkan dapat mempertinggi tingkat realisme dan menciptakan respon emosional tertentu (2010:82).

Pet dan Wilson (1996) memberikan alasan-alasan berikut ini untuk penggunaan warna-warna dalam materi pengajaran:

- Untuk menambahkan realitas.
- Untuk membedakan antara unsur-unsur sebuah visual.
- Untuk memfokuskan perhatian pada isyarat-isyarat yang relevan.
- Untuk mengkodekan dan mengaitkan secara logis unsur-unsur yang berkaitan.
- Untuk menarik perhatian dan menciptakan respon emosional.

#### D. Rumusan Hipotesis

Hipotesis menurut istilah mempunyai 2 kata yaitu “*hupo*” (sementara) dan “*thesis*” (pernyataan atau teori). (Riduwan, 2004 : 37). Riduwan mengartikan hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji lagi kebenarannya melalui penelitian ilmiah. Selanjutnya Sugiyono mengartikan hipotesis adalah jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, jawaban yang empiris dengan data. (2003: 96). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban awal untuk menjawab pertanyaan yang ada pada penelitian yang akan dibuktikan kebenarannya melalui penelitian.

Berdasarkan pengertian hipotesis tersebut, dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah hipotesis yang dapat dikemukakan terkait dengan tujuan penelitian yang hendak dicapai yaitu sebagai berikut:

1. Hipotesis Nol ( $H_0$ )

Tidak terdapat efektivitas dalam penggunaan media pembelajaran kartu *kwartet* pada kemampuan mengingat kosakata *gairago*.

2. Hipotesis Eksperimen ( $H_k$ )

Terdapat efektivitas dalam penggunaan media pembelajaran kartu *kwartet* pada kemampuan mengingat kosakata *gairago*.

## E. Definisi Istilah

Berikut adalah beberapa definisi-definisi dari istilah yang terdapat dalam penelitian ini. Definisi istilah tersebut adalah sebagai berikut :

1. *Neuropsychology* : psikologi saraf.
2. Demensia : penurunan kemampuan mental yang biasanya berkembang secara perlahan, dimana terjadi gangguan ingatan, fikiran, penilaian, dan kemampuan untuk memusatkan perhatian, dan bisa terjadi kemunduran kepribadian.  
(<http://indonesiaindonesia.com/f/9956-demensia/Y>).
3. Permainan lego : adalah sejenis alat permainan bongkah plastik yang terkenal di dunia yang khususnya bagi golongan anak-anak atau remaja baik lelaki maupun perempuan, bongkahan plastik ini boleh disusun menjadi mobil-mobilan, rumah-rumahan, kereta api dan lain-lain.  
(<http://ms.m.wikipedia.org/wiki/Lego>).
4. *Shamisen* : sebuah alat musik yang mempunyai leher panjang, kecapi Jepang yang mempunyai bentuk tubuh kotak kecil dengan *catskin* di depan dan belakangnya yang dimainkan dengan *plectrum* besar.  
([http:// m.eb.com/topic/520507/samisen](http://m.eb.com/topic/520507/samisen)).
5. *Ukiyoe* : genre ukiran atau cetakan kayu jepang dan lukisan yang diproduksi antara abad ke 17 sampai abad ke 20, menampilkan motif pemandangan, cerita dari sejarah, teater dan tempat kesenangan.  
(<http://en.m.wikipedia.org/wiki/ukiyo-e>).

## F. Definisi Operasional

Di dalam bagian ini penulis memaparkan beberapa definisi operasional yang terdapat pada penelitian ini, agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap definisi yang ada. Adapun definisi operasional yang terdapat pada penelitian ini yaitu :

1. Efektivitas adalah keadaan yang menunjukkan sejauh mana pengaruh dari apa yang direncanakan atau dilaksanakan itu terhadap hasil belajar (Depdikbud,1984:41). Efektif adalah ada efek, hasil atau pengaruh (Purwadarminta, 1990:90).
2. Efektivitas penggunaan media pembelajaran kartu *kwartet* pada kemampuan mengingat kosakata *gairago* merupakan usaha untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata *gairago* melalui media pembelajaran kartu *kwartet*.