

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Deskripsi Teoritis

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya, maka dalam bab ini akan dijelaskan teori-teori pendukung yang dijadikan sebagai landasan pemikiran dalam penelitian ini. Teori-teori tersebut antara lain:

1. Definisi Efektivitas

Efektivitas adalah ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya), manjur atau mujarab, dapat membawa hasil, berhasil guna (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008 : 352). Berdasarkan hal tersebut, pengajaran di dalam kelas dengan menggunakan media permainan, dapat dikatakan efektif apabila membawa hasil yang baik dan bermanfaat dalam pembelajaran.

Dalam melakukan suatu proses kegiatan belajar mengajar, pengajaran dapat dikatakan berhasil apabila sudah mencapai tujuan yang direncanakan sebelumnya. Seperti yang diungkapkan oleh Poerwadarminta (1994:32) bahwa di dalam pengajaran efektivitas berkenaan dengan pencapaian tujuan, dengan demikian analisis tujuan merupakan kegiatan pertama dalam perencanaan pengajaran.

Dengan demikian, keefektivitasan dalam penelitian ini adalah apabila media yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar di dalam kelas dapat membawa hasil yang baik dan bermanfaat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan sebelumnya.

2. Definisi Pembelajaran

Brown H. Douglas (2008: 8) di dalam bukunya yang diterjemahkan oleh Noor Cholis dan Yusi Avianto Pareanom mengungkapkan bahwa terdapat beberapa komponen definisi pembelajaran seperti yang didapati dalam bahasa, berbagai domain penelitian dan penyelidikan: (1) Belajar adalah menguasai atau “memperoleh”; (2) Belajar adalah mengingat-ingat informasi atau keterampilan; (3) Mengingat-ingat itu melibatkan sistem penyimpanan, memori, dan organisasi kognitif; (4) Belajar melibatkan perhatian aktif-sadar pada dan bertindak menurut peristiwa-peristiwa di luar serta di dalam organisme; (5) Belajar itu relatif permanen tetapi tunduk pada lupa; (6) Belajar melibatkan berbagai bentuk latihan, yaitu latihan yang ditopang dengan imbalan dan hukuman; (7) Belajar adalah sebuah perubahan dalam perilaku.

Dari konsep-konsep tentang pembelajaran yang telah diungkapkan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa konsep belajar pun sama kompleksnya dengan konsep bahasa. Pembelajar bahasa kedua harus mengoperasikan semua variabel dalam pembelajaran seperti proses

pemerolehan, persepsi, sistem memori (penyimpanan), memori jangka pendek dan panjang, pengingatan kembali, gaya dan strategi belajar sadar dan bawah sadar, teori lupa, dorongan dengan imbalan dan hukuman, dan terakhir pentingnya latihan dalam mempelajari bahasa kedua.

3. Definisi Kosakata

Dalam mempelajari bahasa asing khususnya bahasa Jepang, ada beberapa unsur yang harus dikuasai oleh pembelajar. Salah satu unsur tersebut adalah kosakata. Setiap bahasa mempunyai kosakata yang beragam. Kosakata wajib untuk dipelajari dan dikuasai karena memegang peranan penting dalam mempelajari bahasa asing tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat yang diungkapkan oleh Wallace (1982: 24) dalam bukunya:

“Learning a foreign language is basically a matter of learning vocabulary of that language.”

“Mempelajari sebuah bahasa asing adalah pada dasarnya mempelajari kosakata dari bahasa itu sendiri.”

Berikut dijelaskan juga oleh Akimoto (2002: 17) dalam buku

Bunyabetsu Masutaa Shirizu Yoku Wakaru Goi ,

“辞書で「語」を引くと、「ことば、単語」と書いてあります。「彙」という漢字は[1..., 2..., 3 あつめる。あつまる]という意味です。英語で言うと、「語」は “word” で、「語彙」は “vocabulary” にあたるです。”

“Apabila mencari arti dari “go” di kamus, maka tertulis “kata-kata dan pembendaharaan kata”. Sedangkan kanji dari “i” mengandung arti “1..., 2..., 3. mengumpulkan atau berkumpul”. Arti dalam bahasa Inggris, ‘bahasa’ adalah “kata” dan “kosakata” adalah berupa kumpulan kata.”

Menurut penjelasan tersebut, kosakata dalam bahasa Jepang disebut dengan ‘*goi*’ yang artinya kumpulan kata. Sedangkan kosakata itu sendiri adalah kumpulan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa.

Sedangkan definisi kosakata Menurut Kindaichi (1997: 444), adalah sekumpulan kata yang digunakan dalam lingkungan tertentu. Kemudian di dalam *Nihongo Kyouiku Handobukku* (1994:342) menyebutkan : [語彙は語の集合といわれる] (Goi adalah kumpulan kata).

Dari beberapa pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kosakata merupakan kumpulan kata dari suatu bahasa.

4. Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang

Untuk menguasai suatu bahasa, unsur utama yang harus dipelajari terlebih dahulu adalah kosakata dari bahasa yang sedang dipelajari. Menguasai pola kalimat tanpa menguasai kosakata yang memadai atau bahkan tidak sama sekali tahu tentang kosakata yang ingin diucapkan ketika membuat suatu kalimat, maka tidak akan terbentuk kalimat. Seperti yang diungkapkan oleh Morita (1991: 3),

“語彙教育は語学教育の中でも最も重視されなければならない分野である。”

“Pembelajaran kosakata adalah bidang yang paling dianggap penting dalam mempelajari ilmu kebahasaan.”

Karena itu, pembelajaran kosakata bahasa Jepang atau “*goikyoku*” adalah unsur utama yang paling penting untuk dikuasai sebelum membentuknya menjadi sebuah kalimat. Tujuannya adalah agar maksud

yang ingin disampaikan dapat dimengerti dengan baik oleh pembelajar lainnya yang juga mempelajari bahasa Jepang.

Goi atau lebih dikenal dengan kosakata dalam bahasa Jepang, merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik lisan maupun tulisan. Menurut Asano (1981:3) yang dikutip oleh Sudjianto dan Dahidi (2009: 97) menyebutkan bahwa:

“Tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik dengan lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan *goi* yang memadai .”

Tidak sekedar hanya menguasai *goi* yang memadai saja tetapi dituntut pula penggunaan yang tepat dalam suatu kalimat. Penempatan *goi* pada kondisi yang tepat, maka akan lebih memudahkan memahami kalimat tersebut. Keraf (2009: 24) dalam bukunya yang berjudul *Diksi dan Gaya Bahasa* juga menambahkan,

“Mereka yang luas kosakatanya maka akan memiliki pula kemampuan yang tinggi untuk memilih setepat-tepatnya kata mana yang paling harmonis untuk mewakili maksud atau gagasannya.”

Berdasarkan asal-usulnya, kosakata atau *goi* bahasa Jepang dapat dibagi menjadi empat jenis yaitu (Sudjianto dan Dahidi, 2009: 99-108) :

1. *Wago*

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

2. *Kango*

Kango merupakan kosakata yang berasal dari bahasa Cina, lalu bangsa Jepang memakainya sebagai bahasa sendiri. Di ragam tulisan, *kango* ditulis dengan huruf kanji yang dibaca dengan *on'yomi* atau dengan huruf *hiragana*.

3. *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.

4. *Konshugo*

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

5. Definisi Media

Munadi dalam bukunya yang berjudul *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, mengungkapkan bahwa kata media adalah bentuk jamak dari “medium”, yang berasal dari bahasa Latin “medius”, yang secara harfiah berarti “tengah”, “pengantar” atau “perantara”. Dalam bahasa Arab, kata media disebut “*wasail*” bentuk jamak dari “*wasilah*” yang mempunyai sinonim *alwasth* yang artinya juga “tengah” (2008: 6).

Kata “tengah” itu sendiri berarti berada di antara dua sisi. Karena posisinya berada di tengah media bisa juga disebut sebagai pengantar atau penghubung, yakni sesuatu yang mengantarkan atau menghubungkan sesuatu hal seperti pesan/gagasan dari satu sisi ke sisi lain. Sedangkan sesuatu yang menghubungkan tersebut bisa berupa alat untuk

mengantarkan atau menghubungkan dari satu sisi ke sisi lain untuk menyampaikan sesuatu gagasan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan seseorang kepada orang lain agar maksud dan tujuan dari si pemberi pesan tersampaikan dengan baik kepada si penerima pesan.

5.1. Manfaat Media dalam Pembelajaran

Media dalam dunia pendidikan mempunyai manfaat yang cukup banyak. Khususnya dalam suatu proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, media mempunyai beragam manfaat yang bisa membawa hasil yang baik untuk menunjang pencapaian tujuan kepengajaran. Seperti yang telah diungkapkan Munadi dalam bukunya, manfaat media pembelajaran terangkum sebagai berikut (2008: 37-48):

1. Media dalam pembelajaran berfungsi sebagai penyalur, penyampai, penghubung untuk menyampaikan materi.
2. Media dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pelajaran.
3. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi ajar.
4. Media pembelajaran yang tepat guna dapat meningkatkan minat siswa untuk berpartisipasi dalam keseluruhan proses pembelajaran secara suka rela.

5. Penggunaan media di dalam pembelajaran dapat meningkatkan kognitif siswa.
6. Dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa.
7. Meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
8. Media pembelajaran mempunyai kemampuan dalam memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

5.2. Kriteria Pemilihan Media dalam Pembelajaran

Media akan mempunyai banyak manfaat apabila digunakan sesuai dengan materi pembelajaran, situasi dan kondisi di dalam kelas. Maka dari itu dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran guru dituntut untuk pintar-pintar memilih media apa dan apa manfaat yang dapat dihasilkan dari media yang digunakan. Untuk itu sebelum memilih media dan berinovasi dengan media pembelajaran, maka sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut (Sudjana dan Rivai: 1990).

- a) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran; artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- b) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran; artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.

- c) Kemudahan memperoleh media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya-tidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.
- d) Keterampilan guru dalam menggunakannya; apa pun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran.
- e) Tersedia waktu untuk menggunakannya; sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- f) Sesuai dengan taraf berpikir siswa; memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

Dengan kriteria-kriteria yang disebutkan di atas, harus dipikirkan bagaimana memilih media yang tepat untuk siswa dalam proses belajar mengajar.

Seorang guru harus berusaha agar materi pembelajaran yang disampaikan harus mampu dimengerti dengan mudah oleh siswa. Untuk memudahkan siswa menerima materi pembelajaran tersebut perlu diusahakan agar siswa dapat menggunakan sebanyak mungkin alat indra yang dimiliki. Makin banyak alat indra yang digunakan untuk mempelajari sesuatu, makin mudah diingat apa yang dipelajari. Ada peribahasa yang berbunyi “I hear, I forget; I see, I remember, I do, I understand”. Artinya

adalah saya dengar, saya lupa; saya lihat, saya ingat; saya lakukan, saya paham.

Untuk itu guru harus mempunyai pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi (1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar; (2) fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan; (3) seluk-beluk proses belajar; (4) hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan; (5) nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran; (6) pemilihan dan penggunaan media pendidikan; (7) berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan; (8) media pendidikan dalam setiap mata pelajaran; (9) usaha inovasi dalam media pendidikan (Hamalik, 1994: 6).

6. Definisi Permainan

Menurut Bennet, Wood dan Rogers (2005: 46) dalam bukunya yang diterjemahkan oleh Nur Adi Trastria mengungkapkan bahwa permainan adalah sesuatu yang memberikan kenikmatan, juga menguatkan minat, keterlibatan, dan motivasi. Kartono (1994: 2) juga menambahkan bahwa permainan merupakan bentuk persaingan antara dua orang atau antara dua kelompok yang saling berhadapan dan menggunakan aturan-aturan yang diketahui oleh kedua belah pihak. Namun pengertian permainan di sini bukan hanya terletak pada sekedar kenikmatan yang bisa memberikan kesenangan dan hiburan saja tetapi lebih kepada suatu bentuk kegiatan dimana peserta yang terlibat di dalamnya atau pemain-pemainnya

bertindak sesuai dengan aturan-aturan yang telah ditetapkan, untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Permainan di sini juga terdapat unsur kompetisi untuk mencapai suatu tujuan. Dalam suatu permainan yang mengandung unsur kompetisi, terjadi persaingan antar individu, antar kelompok, ataupun individu melawan sesuatu yang telah menjadi standar atau ukuran yang diberikan. Namun tidak menutup kemungkinan terdapat kerja sama di antara pemain tergantung dari jenis permainannya.

Dewasa ini, telah terdapat beragam jenis permainan baik untuk anak-anak sampai orang dewasa. Salah satu jenis permainan yang menarik perhatian untuk semua kalangan adalah permainan kartu. Permainan kartu merupakan permainan yang melibatkan banyak orang dan biasanya dalam permainan kartu dimainkan berdasarkan giliran main serta mengandung unsur kompetisi di dalamnya.

7. Permainan Untuk Kepentingan Belajar

Parry dan Archer dalam buku *Teaching Through Play Teachers' thinking and classroom practice* berdalih tentang adanya dua tahap permainan, yaitu satu tahap yang sekadar membuat anak-anak asyik, sedangkan tahap lainnya memberikan sumbangan bagi perkembangan pendidikan (Bennet, Wood dan Rogers, 2005: 9). Oleh karena itu permainan dianggap sebagai suatu bagian dari pendidikan yang mempunyai dampak positif bagi perkembangan fisik dan mental. Hal ini

terbukti dengan adanya pendapat bahwa permainan merupakan wahana pembelajaran yang baik untuk siswa karena menyediakan pengalaman secara langsung terhadap pembelajaran sehingga akan memberikan dampak yang positif untuk perkembangan kepercayaan diri dan harga diri, menjadi lebih mandiri, serta bertanggung jawab (Bennet, Wood dan Rogers, 2005: 46-47).

Ismail dalam Agus dan Cahyo (2011: 15) juga menambahkan, permainan dalam pembelajaran adalah sebuah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain.

Seperti yang telah diungkapkan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa bermain sambil belajar merupakan sesuatu hal yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, dengan bermain sambil belajar, afektif, psikomotorik, kognitif, dan kreatifitas dari seseorang dapat direalisasikan dengan baik.

8. Permainan Untuk Pembelajaran Kosakata

Dalam sebuah pembelajaran, permainan mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan permainan menurut Latuheru (1993:112-115), yaitu:

- a) Melalui permainan , anak didik dapat segera melihat/ mengetahui hasil dari pekerjaan mereka
- b) Biaya untuk latihan dapat diperbaiki dengan adanya permainan.

- c) Permainan dapat memberikan pengalaman-pengalaman yang nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikendaki. Kesalahan-kesalahan operasional dapat diperbaiki.
- d) Ada berbagai macam kemungkinan variasi dalam permainan, sehingga memungkinkan penggunaannya dalam hampir semua bidang.

Selain kelebihan-kelebihan yang sudah disebutkan di atas, permainan juga mempunyai beberapa kekurangan, diantaranya:

- a) Ketepatan belajar dengan melalui permainan tergantung dari materi yang dipilih secara khusus, serta bagaimana memanfaatkannya.
- b) Untuk memperoleh semua bahan yang dibutuhkan untuk suatu permainan, mungkin sekali membutuhkan biaya yang cukup mahal serta memakan waktu yang tidak sedikit.
- c) Beberapa kegiatan permainan membutuhkan adanya diskusi sesudah permainan dilaksanakan demi keberhasilan proses pembelajaran tersebut.
- d) Waktu dalam hal ini merupakan rintangan yang berarti.

Kemudian, Latuheru (1993: 113) juga mengungkapkan hasil penelitian mengenai penggunaan permainan dalam proses pembelajaran memperlihatkan hal-hal sebagai berikut:

1. Diadakan permainan sangat penting bagi siswa karena mereka akan bersikap lebih positif terhadap permainan bila mereka mengerti dan mengetahui rencana guru untuk mengadakannya.

2. Permainan dapat mengajarkan tentang fakta dan konsep secara tepat guna.
3. Permainan dapat meningkatkan motivasi siswa.
4. Bantuan yang paling baik dari permainan adalah memberikan bantuan motivasi untuk belajar, serta bantuannya dalam masalah-masalah yang menyangkut perubahan sikap.
5. Dalam bidang tertentu, misalnya untuk meningkatkan perbendaharaan kata (*vocabulary*), maka dapat memberikan hasil yang lebih memuaskan dibandingkan dengan proses pembelajaran yang konvensional.

Apabila permainan tersebut diterapkan kepada siswa yang masih dalam masa pertumbuhan, maka akan segera mendapat respon yang positif bila ada ajakan untuk bermain. Hal ini merupakan hal yang wajar karena merasa jenuh akibat harus berada terus menerus dalam ruang lingkup kelas. Singkatnya, permainan dapat membantu suasana lingkungan belajar menjadi senang, bahagia, santai, menyenangkan, tetapi tetap memiliki tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Hal ini diperkuat dengan pendapat yang menyatakan bahwa pembelajaran melalui permainan terjadi dengan gampang tanpa ketakutan, dan berkurangnya frustrasi (Bennet, Wood dan Rogers, 2005: 46). Dengan kata lain belajar sambil bermain bisa menjadi hal yang menyenangkan bagi siswa.

Teori pembelajaran Piaget dalam Bennet, Wood dan Rogers mempunyai pengaruh yang dominan terhadap praktik di kelas. Piaget

berdalih bahwa permainan dapat memudahkan pembelajaran dengan kegiatan yang mengedepankan praktik, latihan, dan pengulangan (2005: 17). Dengan bermain, banyak kemampuan atau keterampilan dapat dipraktikkan secara berulang-ulang sehingga bisa dikuasai dengan baik. Melalui latihan-latihan dengan melakukan gerakan-gerakan, siswa dapat lebih matang. Hal ini dapat menguatkan peribahasa asing yang berbunyi “I do, I understand” yang artinya saya lakukan maka saya akan mengerti.

Dalam penerapannya, permainan cocok untuk (a) mencapai tujuan kognitif (2) Menambahkan motivasi pada pokok-pokok yang biasanya kurang menarik perhatian siswa (3) Latihan-latihan kelompok kecil yang kurang diawasi dan kurang mendapat pengarahan dari guru (Latuheru, 1993: 110). Menurut Subyakto dan Nababan (1993: 211), dalam bentuk alat atau media mengajar dikelompokkan juga segala jenis permainan yang dapat dimainkan berkelompok, sekelas, atau berpasang-pasangan, seperti: a) permainan teka-teki silang, b) permainan untuk melatih struktur (pola kalimat), c) permainan untuk melatih kosakata, d) permainan untuk melatih membaca dan menjawab pertanyaan secara tertulis, e) permainan untuk melatih pendengaran untuk membedakan dan mengidentifikasi kata-kata.

Ber macam-macam jenis permainan dalam pembelajaran bahasa dipaparkan sebagai berikut: (1) permainan gambar, (2) permainan psikologis, (3) permainan sulap, (4) permainan dengan perhatian dan pembagian, (5) permainan dengan kartu dan papan, (6) permainan dengan

bunyi, (7) permainan cerita, (8) permainan tebak kata, (9) permainan benar salah, (10) permainan dengan daya ingat, (11) permainan tanya jawab, (12) permainan teka-teki, (13) permainan serbaneka, (14) permainan dengan meringkas, (15) permainan huruf (Betteridge, 1994: 8-113).

Permainan kartu *UNO* sendiri merupakan jenis permainan kartu yang dimainkan empat sampai lima orang berkelompok yang di dalamnya terdapat persaingan antar individu dan bertujuan untuk melatih kosakata.

9. Permainan Kartu *UNO*

Kartu *UNO* pertama kali diciptakan pada tahun 1971 di Reading, Ohio. Kartu *UNO* dibuat oleh Merle Robbins, seorang pemilik tempat pangkas dan pecinta kartu. Merle Robbins pertama kali memperkenalkan permainan ini kepada keluarganya. Dalam proses perkembangannya, Merle Robbins dibantu oleh istrinya, Marie, dan putra beserta menantu perempuannya, Ray dan Kathy Robbins. Pada tahun 1972, Merle Robbins menjual hak ciptanya. Selanjutnya *UNO* mulai dikenal lebih luas lagi berkat International Games Inc.. Sekarang International Games Inc. telah menjadi bagian dari keluarga Mattel (Schuldt, 1984: 1).

UNO berarti “satu” dalam bahasa Spanyol dan bahasa Italia. *UNO* adalah sebuah permainan kartu yang dimainkan dengan kartu dicetak khusus (<http://id.wikipedia.org/wiki/UNO/permainan>).

10. Permainan Kartu *UNO* Modifikasi

Dalam penelitian ini, kartu *UNO* akan dimodifikasi dari segi jumlah kartu maupun peraturan permainan. Jumlah kartu *UNO* yang akan dimainkan dalam penelitian ini yaitu sebanyak 56 kartu. Kartu *UNO* yang sudah dimodifikasi tadi terdiri dari kartu warna merah, kuning, hijau, biru dengan angka 0-9 dan kartu-kartu spesial. Setiap kartunya diberikan kata untuk diterjemahkan. Lebih jelasnya sebagai berikut:

1. Kartu *UNO* terdiri dari kartu warna merah, kuning, hijau, biru dan hitam (*wild card*).
2. Kartu - kartu warna merah, kuning, hijau dan biru memiliki nomor dari '0' - '9', berjumlah 1 kartu untuk setiap warna disertai dengan kosakata bahasa Jepang atau bahasa Indonesia di setiap kartunya. Kosakata tersebut disesuaikan dengan tema yang akan dipelajari pada setiap tema/ bab.
3. Kartu spesial *UNO* beserta jumlah kartu
 - a. *Draw Two Card* (+2) = 4 (setiap warna punya 1 kartu *draw two*).
Kartu ini hanya bisa dilawan dengan kartu +2 dan kartu wild +4.
Jika saat giliran main tidak punya kartu +2 atau kartu wild +4 maka akan terkena pinalti.
 - b. *Reverse Card* = 4 (setiap warna punya 1 kartu *reverse*).
Kartu ini untuk memutar arah urutan main, misalnya urutan main saat ini searah jarum jam kemudian kartu ini dikeluarkan oleh seorang pemain maka urutan main berbalik arah menjadi

berlawanan dengan arah jarum jam. Pemain berikutnya adalah pemain sebelumnya dari pemain yang mengeluarkan kartu *reverse* karena putaran main telah berbalik arah.

- c. *Skip Card* = 4 (setiap warna punya 1 kartu *Skip*).

Kartu ini untuk melewati giliran main pemain berikutnya. Misal pemain mengeluarkan kartu skip maka 1 orang pemain berikutnya dilewati.

- d. *Wild Card* = 2 (warna hitam).

Kartu ini bisa melawan semua kartu warna dengan angka '0'-'9', kemudian pemain yang mengeluarkan kartu ini boleh bebas meminta kartu warna apa yang dimainkan pemain berikutnya.

- e. *Wild Card with Draw Four (+4)* = 2 (warna hitam).

Kartu ini hanya bisa dilawan dengan kartu +4 saja dan yang mengeluarkan kartu ini boleh bebas meminta kartu warna apa yang dimainkan pemain selanjutnya. Jika pemain berikutnya tidak punya kartu +4 maka akan terkena pinalti.

10.1. Peraturan permainan

Peraturan permainan yang ditetapkan antara lain:

1. Permainan *UNO* yang sudah dimodifikasi ini bisa dimainkan oleh 2 orang sebagai batas minimal maupun lebih dari 2 orang. Namun

untuk lebih efektif dan efisien, ditetapkan minimal 4 orang dan maksimal 5 orang untuk memainkannya.

2. Setiap pemain mendapatkan 4 kartu. Kemudian ambil satu kartu dari tumpukan kartu sebagai bukaan pertama dan sisa biarkan dengan tumpukan kartu tertutup sebagai kartu yang diambil pemain yang terkena pinalti. Untuk melawan kartu bukaan pertama tadi, agar pemain yang mendapat giliran bermain pertama dapat melanjutkan permainannya, maka ia harus memenuhi persyaratan yang berlaku. Syaratnya adalah pemain tersebut terlebih dahulu harus menerjemahkan kosakata yang terdapat pada kartu baik ke dalam bahasa Jepang maupun ke dalam bahasa Indonesia. Apabila pemain tersebut bisa menerjemahkannya, maka ia berhak melanjutkan permainan yaitu bisa dengan menyamakan warna kartu atau dengan menyamakan nomor kartu. Tetapi apabila tidak bisa menerjemahkan kosakata bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia dan sebaliknya, maka pemain tersebut dikenakan pinalti yaitu mengambil 2 kartu dari tumpukan kartu-kartu yang ada. Syarat ini berlaku untuk pemain-pemain berikutnya sebelum menyamakan warna kartu atau nomor kartu.
3. Jika memiliki 2 kartu atau lebih dengan nomor sama baik warna sama atau berbeda dapat diturunkan bersama dan kemudian kartu pada tumpukan teratas yang diturunkan tadi menjadi kartu yang wajib dilawan pemain selanjutnya.

4. Jika kartu yang dipegang di tangan pemain tinggal satu kartu, pemain itu wajib mengucapkan kata '*UNO*', apabila pemain lain lebih dulu mengucapkan kata '*UNO*' sambil menunjuk pemain itu, maka pemain yang tinggal satu kartu tadi terkena pinalti.

10.2. Macam - macam Pinalti

Hukuman/pinalti dalam permainan ini antara lain:

1. Pinalti kartu *Draw* (kartu '+2' atau '+4').

Pemain yang tidak bisa melawan kartu *draw*, mengambil kartu sejumlah akumulasi dari kartu *draw* dihitung sejak kartu *draw* pertama.

Jadi, jika pemain pertama menurunkan kartu +2, pemain kedua juga menurunkan kartu +2, pemain ketiga menurunkan kartu +4, dan pemain keempat tidak punya kartu +4, maka pemain keempat terkena pinalti mengambil kartu sejumlah $2 + 2 + 4 = 8$ kartu.

2. Pinalti menyebutkan kata '*UNO*'.

Ini pinalti yang paling seru. Kata '*UNO*' dalam permainan ini sangat keramat. Saat bermain, pemain tidak boleh mengucapkan kata '*UNO*' kecuali kartu pemain tersebut tinggal satu kartu. Setiap satu kata '*UNO*' yang terucap tidak pada waktunya maka pemain terkena pinalti dan harus mengambil 2 kartu.

3. Pinalti terjemahan.

Pinalti yang dikenakan apabila tidak bisa menerjemahkan kosakata ke dalam bahasa Jepang atau sebaliknya, maka pemain tersebut harus mengambil 2 kartu.

10.3. Langkah bermain

Langkah-langkah dalam bermain kartu *UNO* adalah sebagai berikut:

1. Siswa dibagi dahulu menjadi beberapa kelompok. 1 kelompok maksimal terdiri dari 5 orang.
2. Permainan kartu dimulai dengan membagi 4 kartu ke setiap pemain. Kemudian ambil satu kartu dari tumpukan kartu sebagai bukaan pertama dan sisa dibiarkan dengan tumpukan kartu tertutup sebagai kartu yang diambil pemain yang terkena pinalti. Untuk melawan kartu bukaan pertama tadi, pemain pertama harus menerjemahkan dulu kosakata tersebut ke dalam bahasa Indonesia dan sebaliknya. Apabila dapat menerjemahkan kosakata yang tertera di kartu, maka berhak melanjutkan permainan yaitu dengan menyamakan warna kartu atau dengan menyamakan nomor kartu. Namun apabila pemain pertama tadi tidak bisa menerjemahkannya, maka akan dikenakan pinalti dengan mengambil 2 kartu dari tumpukan kartu-kartu yang ada dan tidak boleh mengeluarkan kartu meskipun mempunyai kartu yang sama. Setelah pemain pertama selesai, pemain kedua berhak melanjutkan permainan sama halnya dengan pemain pertama dengan

menerjemahkan kartu yang ada pada bukaan dan seterusnya. Permainan dapat dilanjutkan ke pemain berikutnya apabila pemain sebelumnya sudah selesai dengan kegiatannya.

3. Jika punya 2 kartu atau lebih dengan nomor sama baik warna sama atau berbeda dapat diturunkan bersama dan kemudian kartu pada tumpukan teratas yang diturunkan tadi menjadi kartu yang wajib dilawan pemain selanjutnya.
4. Jika kartu yang dipegang di tangan pemain tinggal satu kartu, pemain itu wajib mengucapkan kata '*UNO!*', apabila pemain lain lebih dulu mengucapkan kata '*UNO!*' sambil menunjuk pemain itu, maka pemain yang tinggal satu kartu tadi terkena pinalti.
5. Langkah 2, 3, dan 4 dilakukan terus menerus sampai permainan berakhir. Berakhirnya permainan apabila semua pemain sudah menghabiskan kartunya untuk dikeluarkan dan kemenangan ditentukan oleh siapa yang berhasil menghabiskan kartu terlebih dahulu.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian oleh Ratna Septinawati (2010), Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman, Universitas Negeri Jakarta, dengan judul "Model Pengajaran Kosakata Bahasa Jerman Tema *Beruf* dengan Permainan *Domino* pada Siswa SMAN Kelas XI".

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa permainan *domino* dapat membantu pengajaran kosakata. Tampilan gambar pada kartu *domino* dapat menjadi media visual yang mudah diingat siswa. Oleh karena itu permainan *domino* dapat digunakan untuk melatih penguasaan kosakata.

2. Penelitian oleh Ika Kristianti (2005), Jurusan Pendidikan Kimia, Universitas Negeri Jakarta, dengan judul “Efektivitas Proses Pembelajaran Tata Nama Senyawa Kimia Sederhana dengan Media Permainan Kartu”.

Penelitian yang dilakukan oleh Ika Kristianti, menyimpulkan bahwa pembelajaran nama tata nama senyawa kimia sederhana dengan menggunakan media permainan kartu ion dan kartu tata nama dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran kimia. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan kualitas (meningkat 15,7 - 44,7%) dan kuantitas (meningkat 21,4%) pencapaian indikator keberhasilan, pemberian motivasi dalam kegiatan pembelajaran (meningkat 14,9%), interaksi dalam kegiatan pembelajaran (meningkat 16,7 – 18,2%), peningkatan pengetahuan siswa dalam proses pembelajaran dan peningkatan hasil belajar (meningkat 66,3%).

Media permainan kartu ion dan kartu tata nama yang diberikan kepada siswa dapat membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, tidak monoton dan tidak membosankan. Media permainan kartu ion dan kartu tata nama membuat siswa lebih tertarik terhadap pelajaran kimia, sehingga

membuat mereka termotivasi untuk belajar kimia dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

C. Konsep

Kosakata merupakan kumpulan kata yang paling penting untuk dikuasai dalam mempelajari bahasa asing. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, maka keterampilan seseorang dalam berbahasa patut diragukan. Pentingnya kosakata dapat digambarkan dengan makannya orang Indonesia tanpa nasi. Hal itu berarti tanpa mempelajari kosakata maka tidak bisa dikatakan seseorang sedang mempelajari bahasa.

Mengajarkan kosakata kepada siswa pada tingkat SMA tidaklah mudah. Hal ini dikarenakan bahasa Jepang adalah hal yang baru untuk mereka sehingga menganggap bahwa mempelajari kosakata adalah sesuatu yang sulit untuk dipelajari. Walaupun ada sedikit siswa yang merasa mudah, namun faktor lingkungan yang tidak mendukung maka akan membuat siswa tersebut cepat lupa. Maka dari itu diperlukan suatu pengajaran yang menarik dan menyenangkan serta dapat dipraktikkan berulang-berulang untuk dapat membuat siswa merasa mudah dan senang untuk mempelajarinya serta tidak mudah lupa materi yang sudah dipelajari. Untuk itu, dibutuhkan bantuan suatu media agar hal tersebut bisa terwujud.

Media adalah suatu alat yang digunakan untuk memudahkan guru menyampaikan pembelajaran kepada siswa agar materi yang diajarkan dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Sedangkan media yang cocok untuk

pengajaran kosakata yang menarik dan menyenangkan adalah media permainan yang terkandung unsur hiburan di dalamnya. Apabila permainan tersebut diterapkan kepada siswa yang masih dalam masa pertumbuhan, maka akan segera mendapat respon yang positif bila ada ajakan untuk bermain. Hal ini merupakan hal yang wajar karena merasa jenuh akibat harus berada terus menerus dalam ruang lingkup kelas. Singkatnya, permainan dapat membantu suasana lingkungan belajar menjadi santai dan menyenangkan, tetapi tetap memiliki tujuan pembelajaran yang harus dicapai.

Teori pembelajaran Piaget dalam Bennet, Wood dan Rogers mempunyai pengaruh yang dominan terhadap praktik di kelas. Piaget berdalih bahwa permainan dapat memudahkan pembelajaran dengan kegiatan yang mengedepankan praktik, latihan, dan pengulangan (2005: 17). Dengan bermain, banyak kemampuan atau keterampilan dapat dipraktikkan secara berulang-ulang sehingga bisa dikuasai dengan baik. Melalui latihan-latihan dengan melakukan gerakan-gerakan, siswa dapat lebih matang. Hal ini dapat menguatkan peribahasa asing yang berbunyi "I hear, I forget; I see, I remember, I do, I understand". Artinya adalah saya dengar, saya lupa; saya lihat, saya ingat; saya lakukan, saya paham.

Dewasa ini, telah terdapat beragam jenis permainan baik untuk anak-anak sampai orang dewasa. Salah satu jenis permainan yang menarik perhatian untuk semua kalangan adalah permainan kartu *UNO*. Kartu *UNO* merupakan permainan yang melibatkan banyak orang dan dimainkan berdasarkan giliran main serta mengandung unsur kompetisi di dalamnya.

Berdasarkan teori dan uraian yang sudah dipaparkan, maka dapat diasumsikan bahwa kartu *UNO* tepat digunakan sebagai media permainan untuk pembelajaran kosakata pada siswa tingkat SMA.

D. Rumusan Hipotesis

Berdasarkan deskripsi teoritis, penelitian-penelitian yang relevan dan konsep yang sudah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

a. Hipotesis Kerja (H_k) :

Terdapat efektivitas media permainan kartu *UNO* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

b. Hipotesis Nol (H_0) :

Tidak terdapat efektivitas media permainan kartu *UNO* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

E. Definisi Istilah

Media permainan kartu *UNO* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media berupa kartu *UNO* yang telah dimodifikasi dengan dimainkan oleh empat sampai lima orang perkelompok yang dijadikan pembelajaran yang menarik, menghibur, mengandung unsur kesenangan, terdapat kompetisi antar individu di dalamnya untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran dengan mengikuti segala peraturan permainan yang sudah ditetapkan.

F. Definisi Operasional

a. Media Permainan

Media permainan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu alat yang dijadikan permainan yang menarik, menghibur, mengandung unsur kesenangan, terdapat kompetisi di dalamnya untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran dengan mengikuti segala peraturan permainan yang sudah ditetapkan. Media permainan dalam penelitian ini adalah kartu *UNO*.

b. Kartu *UNO*

Kartu *UNO* dalam penelitian ini adalah kartu *UNO* yang telah dimodifikasi baik dari segi jumlah kartu maupun peraturan permainan. Jumlah kartu *UNO* yang akan dimainkan dalam penelitian ini yaitu sebanyak 56 kartu. Kartu *UNO* yang telah dimodifikasi tadi terdiri dari kartu warna merah, kuning, hijau, biru dengan angka 0-9 dan kartu-kartu spesial. Setiap kartu diberikan satu buah kata untuk diterjemahkan.