

**MEDIA *MATCHING CARD GAMES* UNTUK
MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA
BAHASA JEPANG PADA ANAK – ANAK**



Disusun Oleh:

Reyhan Akbar

1211618032

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

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA
JEPANGFAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2024**

ABSTRAK

Reyhan Akbar 2024. Media *Matching Card Games* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada anak-anak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji potensi penggunaan media *Matching Card Games* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada anak-anak. Dengan merinci teknis permainan *Matching Card Games*, penelitian ini menggambarkan bagaimana kartu-kartu berisi kata-kata dalam bahasa Jepang di satu kartu dan terjemahan atau gambar yang sesuai di kartu yang lain dapat digunakan secara efektif. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa teknis permainan tersebut mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi anak-anak, memudahkan mereka dalam memahami dan mengingat kosakata bahasa Jepang. Penelitian ini mengusulkan penggunaan media *Matching Card Games* sebagai pendekatan interaktif dan kreatif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada anak-anak. Melalui integrasi media ini ke dalam kurikulum, diharapkan dapat mengatasi kesulitan yang sering dialami anak-anak dalam mempelajari kosakata. Media interaktif ini juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan dapat membangun motivasi tinggi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran bahasa Jepang. Keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pemahaman tentang potensi *Matching Card Games* sebagai media interaktif dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang pada tingkat anak-anak.

Kata kunci : *Matching Card Games*, Kosakata, Anak-anak, Bahasa Jepang, Interaktif



ABSTRACT

Reyhan Akbar 2024. The use of Matching Card Games media to enhance Japanese language vocabulary proficiency in children.

This research is motivated by the difficulties children face in mastering Japanese language vocabulary. The focus of this study is the technique of using Matching Card Games as a learning medium to enhance proficiency in Japanese language vocabulary. Matching Card Games is a form of learning media that uses paired cards, where the first card contains Japanese vocabulary and the second card contains its translation. The number of cards is adjusted based on the number of players and the level of vocabulary learned. For example, the number of card pairs can be adapted to the number of individual learners, pairs, and groups. This media can be used in various formats, including group games, paired games, and individual games, allowing children to compete to complete the game by correctly matching Japanese vocabulary cards with their translations. This research also discusses the potential use of Matching Card Games as an innovative media to enhance Japanese language vocabulary proficiency in children. The objective of this research is to identify techniques for using Matching Card Games that can improve Japanese language vocabulary proficiency in children and to explain how this media can be proposed as an innovative solution to enhance Japanese language skills at the children's level. The research methodology employs a literature review approach by collecting data from various journals and online articles. The results of this study indicate that Matching Card Games can be played with three technical variations of the game (individual, paired, and group) and three vocabulary variations as game materials (vocabulary, letters, numbers, and Japanese characters). Matching Card Games media can be considered as an interactive, enjoyable, and motivating solution to enhance Japanese language vocabulary proficiency in children.

Keywords: Matching Card Games, Vocabulary, Children, Japanese Language, Interactive

概要

A. 背景

この研究の背景には、子供を含む様々な年齢層が興味を持つ外国語としての日本語がある。日本語学習においては、アルファベット、語彙、文法など習得すべき重要な要素がある。ピアジェ理論でいう具体的操作段階にある7～10歳の子どもたちは、論理的なルールを使い始め、具体的な物に対して心的操作を行うことができ、物の性質に保存性を示すという、特徴的な学習発達の特徴を示している。

論理的思考には進歩が見られるが、抽象的思考にはまだ限界がある。したがって、複雑な概念を理解させるためには、具体的なイメージや実体験を伴う学習アプローチが不可欠である。

マッチングカードゲームは、このような困難を克服するための創造的かつインタラクティブな解決策として提案されている。Rahimah (2011)による先行研究では、このゲームが生徒の日本語語彙習得の向上に有効であることが証明されている。魅力的なカードデザイン、ご褒美システム、ソーシャルインタラクションにより、マッチングカードゲームは楽しい学習体験を提供し、モチベーションを高め、子どもたちの積極的な取り組みを強化することができる。

本研究は、日本語の語彙習得における子どものニーズに合った学習メディアの開発に焦点を当てている。したがって、本研究は、小学校段階における児童の学習教材の理解と習得の向上に積極的に貢献することが期待される。その中で、マッチングカードゲームは、子どもたちの学習経験を豊かにし、苦手意識を克服し、日本語学習の効果を高める可能性のある学習メディアであると考えられる。

Sucandra (2020)の先行研究では、子どもの学習困難を引き起こす要因として、内的要因と外的要因の両方が挙げられている。文字の形がおかしい、新出単語が多

い、発音が難しいなど、子どもたちが表現する日本語の語彙学習の困難が、本研究の主な焦点となった。

B. 問題提供

本研究の問題陳述は以下の通りである：

1. マッチングカードゲームは、子供たちの日本語の語彙習得にどのように役立つのでしょうか？
2. 子どもの日本語語彙習得を向上させるための双方向メディアとして、マッチングカードゲームをどのように提案できるか。

C. 解決

文献レビューに基づき、子どもたちの日本語語彙習得を向上させるインタラクティブなアプローチとして、「マッチングカードゲーム」を提案する。マッチングカードゲームは、Rosyad (2015)によって明らかにされたように、絵と文字の形で2つのオブジェクトをマッチさせるプレイヤーの能力を必要とするゲームである。このゲームのプロセスは、子どもたちが学習に積極的に参加する機会を提供すると同時に、即座にフィードバックを提供する。このゲームの利点は、Sadiman et al. (2008)が述べているように、このゲームの利点は、楽しいこと、実際の地域社会の状況で概念を応用できること、柔軟性があること、作りやすく再現しやすいことである。

日本語の語彙教育では、日本語の単語の絵とローマ字やひらがなで書かれた文字が書かれたカードを提示することで、マッチングカードゲームを実施することができる。子どもたちは、絵と文字を一致させることで、読解力を磨き、言葉の意味を理解することができる。このゲームの技術的な利点は、題材を興味深くインタラクティブな方法で提示し、子どもたちの積極的な参加を促し、楽しい学習体験を提供できる点にある。

マッチングカードゲームメディアの使用は、子供たちの日本語語彙習得を向上させるインタラクティブなソリューションとして提案できる。Glatik Larassati (2017)とAlif Tina Ginty (2017)は、日本語語彙の学習方法としてマッチングゲームメディアを取り入れ、肯定的な結果を得ている。しかし、本研究では、7～10歳の

子どもたちに日本語の語彙を教えることに焦点を当て、インタラクティブな次元を追加した。マッチングカードゲームを使うことで、子どもたちは楽しく、インタラクティブで、より集中した方法で日本語の語彙を学ぶことができる。このメディアは語彙の理解力を高めるだけでなく、子どもたちの学習意欲と熱意を高める遊びの体験も提供する。創造的な教育方法として、マッチングカードゲームは、子供の日本語語彙学習の効果を高めることができるインタラクティブなソリューションとして提案される。

教師と子どもたちとのインタビューから、子どもたちの日本語語彙習得を向上させる手段としてのマッチングカードゲームの技術的な問題が明確になった。教師によると、マッチングカードゲームは日本語学習に役立つが、その効果は少人数のクラスに限られる。そのため、少人数のクラスで行うのが適しており、教師が十分な指導を行うことで、最大限の効果が得られるとのことであった。マッチング・カード・ゲームというメディアを使うには、十分な時間と準備が必要であるが、生徒が特定のイメージや状況から語彙を容易に連想できるという双方向学習の利点がある。

インタビューに答えた子どもたちは、日本語の語彙を習得するのに苦労したと語っている。しかし、マッチング・カード・ゲームを使うことで、エキサイティングで楽しい学習体験ができる。子どもたちは積極的にゲームに参加し、絵と文字を一致させることで、より簡単に語彙を覚えることができた。子どもたちから見ると、マッチングカードゲームは、言語能力を磨く学習ツールであるだけでなく、娯楽を提供し、退屈を減らし、日本語学習への関心を高めるものでもある。

マッチングカードゲームというメディアは、面白いゲームと教育的学習の組み合わせを提供するため、子どもの日本語語彙習得を向上させるインタラクティブメディアとして提案できる。子どもたちの興味を引く絵や文章を提示することで、このゲームは前向きな学習雰囲気を作り出します。マッチングカードゲームを通して、子どもたちは過度なプレッシャーを感じることなく、楽しいアクティビティに参加しながら自然に語彙を学ぶことができます。従って、マッチングカードゲームは、子供たちの日本語語彙習得を向上させるための、楽しく効果的な学習体験を作り出すインタラクティブなソリューションと考えることができる。

D. 結論

マッチングカードゲームは、視覚化された画像やテキストと語彙を認識し、照合する能力をテストするゲームです。こうすることで、子どもたちは新しい単語を学ぶだけでなく、単語とその意味を結びつける能力も磨くことができる。マッチング・カード・ゲームを使うことで、子どもたちは学習に対して高い熱意を示し、絵と単語を正しく一致させることに成功すると、すぐにフィードバックが返ってくることがわかった。

マッチングカードゲームは、子どもたちに日本語の語彙を教える際のアプローチとしても提案できる。ゲーム的な要素を取り入れることで、子どもたちにとって学習がより楽しく、興味深いものになり、学習プロセスにより積極的に参加するようになる。もう一つの利点は、マッチングカードゲームの柔軟性である。また、このメディアは簡単に作成・複製することができるため、日本語の語彙習得を向上させるための効果的で経済的な代替手段を提供することができる。考慮すべき限界もあるが、マッチングカードゲームは楽しく効果的な学習ツールとして可能性があり、小学校レベルの日本語語彙教育に双方向的に貢献できることが示された。

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Reyhan Akbar

No. Registrasi : 1211618032

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul Skripsi : **Media Matching Card Games untuk meningkatkan penguasaan Kosakata Bahasa Jepang pada Anak-anak**

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

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I




Eky Kusuma Hapsari, M.Hum.
NIP. 198205072005012002

Pembimbing II



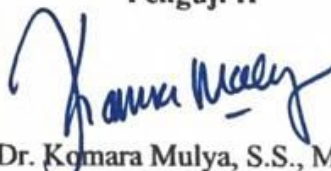
Dra. Yuniarsih, M.Hum., M.Ed.
196606042006042001

Penguji I



Eva Jeniar Noverisa, S.Pd., M.Pd.
199001122019032011

Penguji II



Dr. Komara Mulya, S.S., M.Ed.
197306162009121001

Ketua Penguji



Eva Jeniar Noverisa, S.Pd., M.Pd.
199001122019032011



Jakarta, 22 Januari 2024
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Liliانا Muliastuti, M.Pd.
NIP. 196805291992032001

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Reyhan Akbar

No. Registrasi : 1211618032

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul Skripsi : **Media Matching Card Games untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang pada Anak-anak**

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

Jakarta, 22 Januari 2024


Reyhan Akbar



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

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

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

Nama : Reyhan Akbar
NIM : 1211618032
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni / Pendidikan Bahasa Jepang
Alamat email : reyhan.akbr98@gmail.com

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

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

yang berjudul :

Media Matching Card Games untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang pada Anak-anak

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

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 31 Januari 2024

Penulis

(Reyhan Akbar)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan judul "Penggunaan Media *Matching Card Games* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang pada Anak-Anak." penelitian ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mendapat gelar Sarjana Pendidikan.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki keterbatasan, dan penulis sangat mengharapkan saran, kritik, serta masukan positif untuk perbaikan di masa yang akan datang. Semoga makalah ini dapat bermanfaat dan memberikan inspirasi bagi pembaca yang berminat.

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

1. Bapak Prof. Komarudin, M.Si., selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menuntut ilmu di kampus ini.
2. Ibu Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta
3. Ibu Dr. Nia Setiawati, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang yang mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian dan menulis penelitian ini.

4. Ibu Eky Kusuma Hapsari, M.Hum., selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbing penulisan penelitian komprehensif yang telah sabar memberikan bimbingan, arahan, serta kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan penelitian komprehensif ini dan selalu bersabar memberikan semangat serta motivasi kepada penulis.
5. Seluruh dosen dan staf Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberikan dukungan dan saran, serta ilmu yang bermanfaat bagi penulis, selama menempuh pendidikan S1 di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.
6. Kedua orang tua penulis, Ayah Alm. Toni Iskandar dan Ibu Nenny Prihartini terima kasih atas kasih sayang, segala doa, nasihat, dukungan, dan semangat tiada henti yang diberikan kepada penulis.
7. Kedua Kakak penulis, Dilla Ramadhani dan Abi Rafdi, yang selalu memberikan dukungan dan semangat selama penulis menyusun penelitian ini.
8. Pasangan penulis Monica Adiestia, yang telah membantu penulis dalam penyusunan penelitian ini.
9. Seluruh teman-teman Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2018 yang selalu memberikan nasihat, saran, dukungan, dan semangat serta menghibur dan saling mendukung sejak awal perkuliahan hingga sampai saat ini.

10. Kawan-kawan seperjuangan bang Fikri, bang Jajang, bang Aboy, bang Andra, Lamhot, Acil, Anggota K2, dan kouhai-kouhai penulis yang telah memberikan dukungan, semangat, hiburan, dan bantuan saat penulis menyusun penelitian ini.
11. Semua pihak yang membantu kelancaran penyusunan penelitian ini, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Jakarta, 19 Desember 2023

Penulis,
Reyhan Akbar



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS	ii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI AKADEMIS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
概要	vi
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus dan Subfokus Penelitian	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II	9
KERANGKA TEORI	9
A. Deskripsi Teoritis	9
1. Media Pembelajaran	9
2. Penguasaan Kosakata	9
3. Permainan Edukasi	10
4. <i>Matching Card Games</i>	11
5. Manfaat <i>Matching Card Games</i> Dalam Pembelajaran	13
6. Variasi Penggunaan <i>Matching Card Games</i>	15
7. Konsep <i>Matching Card Games</i>	15
8. Langkah-langkah Media <i>Matching Card Games</i>	16
B. Penelitian Relevan	17
C. Kerangka Berfikir	19
BAB III	21
METODOLOGI PENELITIAN	21
A. Tujuan Penelitian	21
B. Lingkup Penelitian	21
C. Waktu dan Tempat	21

D. Prosedur Penelitian	21
E. Teknik Pengumpulan Data.....	23
F. Teknik Analisis Data.....	24
G. Kriteria Analisis	25
BAB IV	27
HASIL PENELITIAN	27
A. Deskripsi Data.....	27
1. Teknis Penggunaan <i>Matching Card Games</i>	27
2. Variasi Teknis Penggunaan <i>Matching Card Games</i>	35
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Matching Card Games</i>	38
4. Cara Membuat Kartu <i>Matching Card Games</i>	40
5. Penggunaan <i>Matching Card Games</i> sebagai Media Interaktif	42
6. Wawancara.....	44
B. Intepretasi Data	48
C. Keterbatasan Penelitian.....	50
BAB V	52
PENUTUP.....	52
A. Kesimpulan	52
B. Implikasi	53
C. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	56



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Hasil Wawancara terhadap Pelajar 1
Tabel 4.2	Hasil Wawancara terhadap Pelajar 2
Tabel 4.3	Hasil Wawancara terhadap Pelajar 3
Tabel 4.4	Hasil Wawancara terhadap Pelajar 4
Tabel 4.5	Hasil Wawancara terhadap Pelajar 5
Tabel 4.6	Hasil Wawancara terhadap Pengajar



DAFTAR GAMBAR

- Gambar 4.1 Kartu Kosakata
Gambar 4.2 Kartu Hiragana
Gambar 4.3 Kartu Bilangan dan Angka



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Foto Desain Angka
- Lampiran 2 Foto Desain Kosakata
- Lampiran 3 Foto Desain Huruf (*Hiragana*)
- Lampiran 4 Foto Kartu Angka (Sudah dicetak dan Laminasi)
- Lampiran 5 Foto Kartu Kosakata (Sudah dicetak dan Laminasi)
- Lampiran 6 Foto Kartu Huruf Jepang (Sudah dicetak dan Laminasi)
- Lampiran 7 Kisi-Kisi Wawancara Pelajar
- Lampiran 8 Kisi-Kisi Wawancara Pengajar
- Lampiran 9 Foto Murid kelas 4 SD Santo leo III

