

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA JEPANG  
MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN GAMBAR PADA SISWA KELAS X  
IPS DI SMAN 5 BEKASI TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

**Dian Widiasari**  
SMA Negeri 5 Bekasi  
dianwidiasari@yahoo.com

**Abstrak**

Tujuan penelitian adalah meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang melalui media pembelajaran gambar pada siswa. Subyek penelitian adalah siswa kelas X IPS di SMAN 5 Bekasi Tahun Pelajaran 2017/2018 berjumlah 35 siswa. Sumber data adalah siswa kelas X IPS di SMAN 5 Bekasi Tahun Pelajaran 2017/2018, dan kolaborator yaitu teman sejawat. Peneliti menggunakan teknik dan alat pengumpul data yaitu pilihan ganda lembar observasi. Metode penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Teknik analisis data adalah *data collection, reduction, display*, dan *conclusion*. Hasil penelitian yaitu: 1) Rata-rata kemampuan kosakata bahasa Jepang pada siklus pertama adalah 57,57, median 55, modus 50, standar deviasi 11,205, varians 125,546, rentang 45, nilai terkecil 45, nilai terbesar 90. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai sesuai dengan KKM adalah 7 siswa atau 20 % dan 28 atau 80 % siswa tidak mendapatkan nilai yang sesuai dengan KKM. 2) Rata-rata kemampuan kosakata bahasa Jepang pada siklus kedua 79, median 75, modus 93, standar deviasi 5,396, varians 29,118, rentang 20, nilai terkecil 77, dan nilai terbesar 95. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai sesuai dengan KKM adalah 35 siswa atau 100%. 3. Penggunaan media pembelajaran bergambar dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X IPS di SMAN 5 Bekasi Tahun Pelajaran 2017/2018.

**Kata kunci:** kemampuan kosakata; bahasa Jepang; media pembelajaran gambar

**PENDAHULUAN**

Menurut Sunarya (2017:1), Tujuan pengajaran bahasa pada prinsipnya adalah agar siswa terampil berbahasa, yaitu terampil menyimak, terampil berbicara, terampil membaca, dan terampil menulis. Sehingga siswa harus menguasai keempat keterampilan tersebut agar dapat disebut terampil berbahasa serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Pada pengajaran bahasa asing, khususnya pengajaran bahasa Jepang, siswa juga dituntut untuk menguasai keempat keterampilan berbahasa tersebut. Akan tetapi, ketika mempelajari bahasa Jepang, siswa mengalami berbagai kesulitan. Kesulitan yang dialami oleh siswa yaitu kesulitan dalam menyusun pola kalimat, kesulitan dalam membaca dan menulis huruf hiragana dan huruf katakana, kesulitan dalam berbicara dalam bahasa Jepang, serta kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Berdasarkan hasil penelitian dari Sunarya (2017:1), menyatakan kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Kuantitas yang dimaksud yaitu jumlah kosakata yang dikuasai dan kualitas kosakata yaitu penerapan kosakata dalam suatu konteks. Semakin kaya kosakata yang dimiliki oleh seseorang maka semakin besar pula kemungkinan terampil dalam berbahasa.

Permasalahan yang timbul pada siswa yang tidak menguasai kosakata bahasa Jepang dengan baik yaitu siswa tidak bisa berbicara bahasa Jepang dengan baik, siswa tidak bias menulis dengan menggunakan bahasa Jepang, dan siswa memiliki nilai bahasa Jepang yang baik. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Yuriko (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2017:97) menyebutkan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar bahasa Jepang dapat mengomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang dengan baik secara lisan maupun tulisan. Salah satu penunjang berbahasa dengan baik adalah penguasaan kosakata. Mempelajari kosakata sangat diperlukan dalam pembelajaran bahasa asing, kosakata merupakan salah satu unsur penting dalam interaksi atau komunikasi dengan orang lain. Semakin banyak kosakata yang dikuasai seseorang, maka kemampuan komunikasi yang dimiliki orang tersebut akan semakin baik. Namun pada kenyataannya, proses pengajaran kosakata yang dilakukan oleh guru dalam kelas selama ini lebih mengarah pada penghafalan kosakata. Siswa diberi kosakata oleh pengajar, kemudian siswa menghafalkan kosakata yang diberikan. Hal ini menjadi salah satu penghambat untuk kelancaran proses belajar mengajar.

Hasil belajar bahasa Jepang yang tidak baik dapat disebabkan oleh kemampuan kosakata yang tidak baik. Salah satu penyebab siswa tidak dapat menguasai kosakata yang baik adalah siswa belum tertarik untuk belajar bahasa Jepang dengan serius. Oleh karena itu, salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru bahasa Jepang agar siswa berminat dan semangat belajar kosakata bahasa Jepang yaitu guru dapat menggunakan media pembelajaran bergambar. Masalah tersebut terjadi di kelas X IPS SMAN 5 Bekasi, ada beberapa siswa di kelas tersebut mendapatkan nilai bahasa Jepang di bawah KKM atau kriteria kelulusan minimal sehingga peneliti ingin memperbaiki agar nilai bahasa Jepang siswa

meningkat sehingga nilai tersebut mencapai KKM atau kriteria kelulusan minimal.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti ingin mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul, Meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang melalui media pembelajaran gambar pada siswa kelas X IPS di SMAN 5 Bekasi Tahun Pelajaran 2017/2018.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **1. Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang**

Kemampuan (abilities) seseorang akan turut serta menentukan perilaku dan hasilnya. Yang dimaksud kemampuan atau abilities ialah bakat yang melekat pada seseorang untuk melakukan suatu kegiatan secara fisik atau mental yang ia peroleh sejak lahir, belajar, dan dari pengalaman (Soehardi,2017:24).

Soelaiman (2017:112) kemampuan adalah sifat yang dibawa lahir atau dipelajari yang memungkinkan seseorang yang dapat menyelesaikan pekerjaannya, baik secara mental ataupun fisik. Karyawan dalam suatu organisasi, meskipun dimotivasi dengan baik, tetapi tidak semua memiliki kemampuan untuk bekerja dengan baik. Kemampuan dan keterampilan memainkan peranan utama dalam perilaku dan kinerja individu. Keterampilan adalah kecakapan yang berhubungan dengan tugas yang di miliki dan dipergunakan oleh seseorang padawaktu yang tepat. Menurut Robert Kreitner (2015:185) yang dimaksud dengan kemampuan adalah karakteristik stabil yang berkaitan dengan kemampuan maksimum fisik mental seseorang. Menurut Stephen P. Robins (2016,46) Kemampuan (ability) adalah kapasitas individu untuk melaksanakan berbagai tugas dalam pekerjaan tertentu. Seluruh kemampuan seorang individu pada hakekatnya tersusun dari dua perangkat factor yaitu kemampuan intelektual dan kemampuan fisik. Sedangkan menurut Mc Shane dan Glinow dalam Buyung (2017:37) *ability the natural aptitudes and learned capabilities required to successfully complete a task* (kemampuan adalah kecerdasan-kecerdasan alami dan kapabilitas dipelajari yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu tugas). Kecerdasan adalah bakat alami yang membantu para karyawan mempelajari tugas-tugas tertentu lebih cepat dan mengerjakannya lebih baik.

Penulis menyimpulkan kemampuan adalah skill yang dimiliki seseorang dalam menyelesaikan suatu masalah.

Menurut Soedjito (2017: 10), kosakata merupakan (a) semua kata yang terdapat dalam satu bahasa, (b) kekayaan kata yang dimiliki oleh seseorang pembicara atau penulis, (c) daftar data yang disusun seperti kamus yang disertai penjelasan secara singkat dan praktis. Menurut Gorys Keraf (2017:80), kosakata adalah keseluruhan kata yang berada dalam ingatan seseorang, yang akan segera menimbulkan reaksi bila didengar atau dibaca. Kosakata merupakan salah satu aspek bahasa yang sangat penting keberadaannya. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (Dekdikbud, 2016: 527), Kosakata diartikan sebagai, “perbendaharaan kata”. Berikut ini pendapat beberapa ahli mengenai makna dari kosakata: Menurut Kridalaksana dalam Tarigan (2016:446): Kosakata adalah (1) komponen bahasa yang memuat secara informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa; (2) kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara, penulis atau suatu bahasa; dan (3) daftar kata yang disusun seperti kamus, tetapi dengan penjelasan yang singkat dan praktis. Sedangkan menurut Soedjito dalam Tarigan (2016:447): Kosakata merupakan: (1) semua kata yang terdapat dalam satu bahasa; (2) kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara; (3) kata yang dipakai dalam satu bidang ilmu pengetahuan; dan (4) daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

Dowdowski (2017:1454) menyatakan bahwa: Kosakata merupakan keseluruhan kata yang terdapat dalam suatu bahasa. Kosakata adalah keseluruhan kata yang tersedia baik Kosakata aktif yang digunakan oleh pembaca dan penulis maupun Kosakata pasif yang digunakan oleh pembaca dan pendengar.

Dikemukakan Adiwirarta dalam Husen (2017:7) bahwa: “Kosakata 1). Semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, 2). Kata yang dikuasai oleh seseorang atau kata-kata yang dipakai oleh sekelompok orang dalam lingkungan yang sama, 3). Daftar sejumlah kata dan frase dari suatu bahasa yang disusun secara alfabetis disertai batasan dan keterangan”. Sedangkan menurut Swahnell (2016: 633): Kosakata atau penggunaan kata dalam bahasa, buku, karangan atau cabang ilmu pengetahuan dan penyusunan kata dalam bahasa.

Selain itu, Rahayu (2016:6) menyatakan bahwa “kosakata adalah keseluruhan kata atau perbendaharaan kata atau istilah yang mengacu pada

konsep-konsep tertentu yang dimiliki oleh seseorang atau suatu bahasa dalam suatu lingkungan.

Berdasarkan pernyataan para ahli di atas, jelaslah bahwa pengertian kosakata cukup luas tidak terbatas pada perbendaharaan kata. Pengertian kosakata, yaitu kata-kata yang dikuasai oleh seseorang, kata-kata yang terdapat dalam satu bahasa, kata yang dipakai dalam satu bidang ilmu pengetahuan, kata-kata yang disusun dalam kamus secara alpabetis disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

Bahasa Jepang atau Nihongo adalah bahasa nasional Negara Jepang yang digunakan sehari-hari oleh masyarakat Jepang. Bahasa Jepang memiliki hubungan sejarah yang erat dengan Negara-negara sekitarnya salah satunya Cina, Cina telah memberi pengaruh bahasa dan budaya kepada Jepang di masa lalu, oleh karena itu kanji Jepang mirip dengan hanzi Cina tetapi memiliki bunyi yang berbeda. Orang-orang Jepang kuno mengambil bagian-bagian dari hanzi tersebut dan menjadikannya sebagai bentuk baru ke dalam huruf Jepang, hingga akhirnya menjadi tiga model huruf Jepang, yaitu kana (hiragana, katakana, dan kanji). Selain ketiga jenis huruf tersebut, untuk mempermudah pembelajar awal bahasa Jepang yang belum mengenal huruf kana dan kanji, Jepang menuliskan bahasanya dalam bentuk latin atau dikenal dengan romaji, sehingga penulisan bahasa Jepang terdiri dari empat jenis huruf. (<http://eprints.umm.ac.id/36045/3/jiptummpp-gdl-faizalfahm-47688-3-babii.pdf>).

Setiap bahasa yang ada di dunia ini memiliki sifat atau ciri masing-masing disamping ciri yang dimiliki secara universal. Ciri-ciri yang universal berarti bahwa ada ciri-ciri yang sama yang dimiliki oleh setiap bahasa yang ada di dunia ini. Ciri yang sama merupakan unsur-unsur bahasa yang paling umum, yang bisa dikaitkan dengan ciri-ciri atau sifat-sifat bahasa lain. Bahasa Jepang secara umum memiliki beberapa karakteristik yang menjadi ciri pembeda dengan bahasa-bahasa yang lain.

Adapun ciri-ciri tersebut adalah (1) Bahasa Jepang menganut sistem MD. Dalam bahasa Jepang kata yang menerangkan terletak di depan kata yang diterangkan; (2) Kata benda dalam bahasa Jepang pada umumnya tidak mempunyai bentuk jamak. Kalau penutur menunjuk pada satu televisi (terebe) akan sama dengan menunjuk pada televisi yang lebih dari satu.

Biasanya untuk membedakan televisi yang banyak penutur mengucapkan kalimat percakapan selanjutnya, seperti televisi yang mana atau televisi yang seperti apa; (3) Terdapat perubahan bentuk dari verba, adjektiva maupun kopula. Adjektiva dalam bahasa Jepang dibagi menjadi dua, yaitu adjektiva „nadan „i. Dalam waktu dan kondisi yang berbeda verba, kopula, adjektiva akan mengalami perubahan; (4) Predikat terletak pada akhir kalimat; (5) Dalam bahasa Jepang terdapat bentuk biasa dan bentuk sopan. Kedua bentuk tersebut berbeda penggunaannya, bentuk sopan dipakai ketika seseorang berbicara dengan atasan atau orang yang lebih dihormati, sedangkan bentuk biasa digunakan dalam pembicaraan kepada teman atau kepada bawahan, dan (6) Secara sintaktis bahasa Jepang memiliki sistem pemarkah dan strukturnya berpola S-O-V dengan pemarkah partikel, wa, ga, ni, e, wo, de yang menunjukkan hubungan dan fungsi gramatikal dalam kalimat. Dalam membangun sebuah kalimat, verba sebagai inti proposisi dengan kasus-kasus yang menyertainya, ditandai oleh pemarkah yang berupa partikel. Partikel tidak memiliki makna leksikal, tetapi makna gramatikal. (<https://core.ac.uk/download/pdf/33529208.pdf>).

Dalam bahasa Jepang istilah kosakata sering disebut dengan Goi 『語彙』 yaitu perbendaharaan kata; kosa kata ( Matsuura, 2015:222). Lebih lanjut Sudjianto (2016:97) menjelaskan bahwa Goi 『語彙ごい』 adalah salah satu aspek yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang yang baik ragam lisan maupun tulisan

Asano Yuriko (2017:3) menyebutkan definisi Goi 『語彙』 adalah kosakata adalah kumpulan kata/ istilah dengan kata lain merujuk pada keseluruhan bahasa. Kosakata adalah komponen bahasa yang terdiri dari kata-kata untuk berkomunikasi secara lisan dan tertulis. Komunikasi melalui bahasa, Kosakata adalah aspek penting karena pemilihan kata yang tepat dalam komunikasi adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan maksud si pembicara sehingga dapat dipahami oleh lawan bicara.

## **2. Pengertian Media Pembelajaran Bergambar**

Media berasal dari bahasa latin yaitu “Medium” artinya “perantara” pesan kepada yang menerima pesan (Azha r Arsyad, 2010: 6). Menurut Oemar Hamalik

(2010: 201) “media adalah alat yang digunakan oleh manusia untuk mempengaruhi orang lain. Latuheru dalam Hamidjojo (2018: 16), media adalah alat perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan ide kepada orang lain. Sudjana dan Rivai (2010: 1), media pengajaran adalah alat yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Sumantri (2016: 125), media pembelajaran adalah alat fisik yang menyajikan pesan dan mampu merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset. Rahardi (2017:9), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan kepada orang yang belajar. Sedangkan Noehi Nasution (2017:73), media pembelajaran adalah salah satu komponen sumber belajar di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar dengan kreatif, (2) media pembelajaran adalah wahana fisik yang mencakup materi pelajaran, dan (3) media pembelajaran adalah salah satu teknik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar sehingga siswa akan berminat dalam belajar.

Penulis menyimpulkan media pembelajaran secara umum adalah segala alat yang dapat membantu proses belajar dan mengajar untuk siswa memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Media pembelajaran di sekolah digunakan dengan tujuan antara lain sebagai berikut :

- 1) Memberikan kemudahan kepada siswa untuk memahami materi ajar.
- 2) Memberikan rangsangan kepada siswa agar memiliki motivasi dan minat belajar.
- 3) Menumbuhkan sikap yang baik dan keterampilan menguasai materi pelajaran yang memiliki aspek psikomotorik.
- 4) Menciptakan situasi belajar yang menarik siswa untuk belajar dengan menyenangkan.
- 5) Memperjelas materi pembelajaran.
- 6) Meningkatkan kualitas proses belajar dan pembelajaran.

Peneliti menyimpulkan media pembelajaran adalah alat penyampai pesan materi pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mempermudah siswa menguasai materi pembelajaran sehingga siswa memiliki motivasi dan minat belajar yang tinggi.

Rusman (2017:154), peranan media dalam proses pembelajaran sebagai berikut : alat untuk memperjelas bahan pembelajaran pada saat guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Media digunakan oleh guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pembelajaran . Fungsi media pembelajaran menurut Levie dan Lentz dalam Arsyad (2010: 16), yaitu : a) Fungsi atensi yaitu membuat pelajaran lebih menarik bagi siswa b) Fungsi afektif yaitu siswa menikmati proses pembelajaran dengan nyaman. c) Fungsi kognitif yaitu siswa dapat menguasai berbagai macam ilmu pengetahuan. d) Fungsi kompensatoris yaitu membantu siswa yang lemah dalam memahami materi pelajaran diberi kesempatan untuk dapat melihat berbagai macam warna, gerakan, gambar, dan lain-lain sehingga siswa dapat mengembangkan kecerdasan bergandanya.

Winataputra (2015:55), menyatakan penglihatan (visual) memiliki komposisi paling besar (75%) dapat ditangkap oleh siswa dalam belajar sehingga gambar akan mudah diingat oleh siswa dalam belajar. Oleh karena itu, guru yang mengkombinasikan media gambar dalam proses pembelajarannya yang menggunakan metode pembelajaran yang sesuai maka akan membuat siswa senang dalam belajar.

Media gambar adalah seperti lukisan, potret, slide, film, strip, opaque proyektor adalah perwujudan dari 2 dimensi ( Hamalik, 2016 : 95 ). Media gambar adalah media yang paling mudah dan umum digunakan untuk memberikan materi pembelajaran ( Sadiman, 2016 : 29 ). Media gambar merupakan imitasi dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa serta ukurannya relatif terhadap lingkungan ( Soelarko, 2016 : 3 ).

Peneliti menyimpulkan media pembelajaran bergambar adalah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi dengan menggunakan gambar-gambar yang menarik siswa dan membuat siswa senang dalam belajar, serta membuat siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru.

## **METODE**

Peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian yaitu siswa kelas X IPS di SMAN 5 Bekasi Tahun Pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 35 siswa. Sumber data penelitian ini adalah siswa kelas X IPS di SMAN 5 Bekasi Tahun Pelajaran 2017/2018, dan kolaborator yaitu teman sejawat di SMAN 5 Bekasi. Peneliti menggunakan teknik dan alat pengumpul data yaitu pilihan ganda. Disamping itu, peneliti juga akan menggunakan lembar observasi. Metode penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas. Teknik analisis data menggunakan data *reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification* (Prasetyono, 2016).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Rata-rata kemampuan kosakata bahasa Jepang pada siklus pertama mendapatkan rata-rata 57,57, median 55, modus 50, standar deviasi 11,205, varians 125,546, rentang 45, nilai terkecil 45, nilai terbesar 90. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai sesuai dengan KKM adalah 7 siswa atau 20 % dan 28 atau 80 % siswa tidak mendapatkan nilai yang sesuai dengan KKM. Oleh sebab itu, penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh peneliti belum sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan. Oleh karena itu, siklus kedua harus diadakan oleh peneliti.

Rata-rata kemampuan kosakata bahasa Jepang pada siklus kedua mendapatkan rata-rata 79, median 75, modus 93, standar deviasi 5,396, varians 29,118, rentang 20, nilai terkecil 77, dan nilai terbesar 95. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai sesuai dengan KKM adalah 35 siswa atau 100 % . Oleh sebab itu, penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh peneliti sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan. Oleh karena itu, siklus ketiga tidak perlu diadakan oleh peneliti.

Menurut Nuraeni (2014:1), Berdasarkan pengolahan data post test, dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 93,5 dan kelas kontrol 79,5, dapat diketahui bahwa dengan nilai t hitung sebesar 9,3 dan tabel nilai t dengan signifikansi 2,65 (1%) dengan db sebesar 60 maka nilai t hitung lebih besar dari t tabel dengan kata lain, H<sub>k</sub> diterima dan H<sub>o</sub> ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan

asosiasi media gambar dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan asosiasi media gambar. Hal tersebut diperkuat dengan hasil angket yang menyatakan bahwa setengahnya (50%) siswa sangat menyukai media pengajaran yang diterapkan dalam penelitian ini dan (50%) siswa menyukai media pengajaran yang diterapkan dalam penelitian ini.

Sasadhara (2016:1), Peningkatan dari hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kelas kontrol. Hal ini disebabkan karena penggunaan media gambar *Picture and Picture* membuat peserta didik lebih mudah memahami materi karena diajarkan menggunakan media gambar, selain itu peserta didik diharuskan untuk lebih aktif dalam memahami kosakata. Selain itu penggunaan media gambar *Picture and Picture* merupakan pembelajaran baru di SMP Negeri 5 Probolinggo. Penggunaan media gambar *Picture and Picture* sudah sesuai untuk digunakan sebagai sarana meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Jepang peserta didik, karena cooperative learning ini membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar dan pada saat pembelajaran sedang berlangsung.

Penggunaan media pembelajaran bergambar dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X IPS di SMAN 5 Bekasi Tahun Pelajaran 2017/2018.

Menurut evied an Lenz dalam bukunya Azhar Arsyad (2012:16) menyatakan bahwa “Media pembelajaran, khususnya media visual (gambar) mempunyai 4 fungsi yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi kognitif, (c) afektif serta (d) fungsi kompensatoris”. “Media visual (gambar) dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan kemampuan visual, mengembangkan imajinasi anak, membantu meningkatkan penguasaan anak terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan dikelas”. (Angkowo dan A Kosasih, 2017: 28). Secara singkat dapat dikatakan bahwa media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan deskripsi dan pembahasan penelitian maka simpulan dari penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Rata-rata kemampuan kosakata bahasa Jepang pada siklus pertama mendapatkan rata-rata 57,57, median 55, modus 50, standar deviasi 11,205, varians 125,546, rentang 45, nilai terkecil 45, nilai terbesar 90. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai sesuai dengan KKM adalah 7 siswa atau 20 % dan 28 atau 80 % siswa tidak mendapatkan nilai yang sesuai dengan KKM. Oleh sebab itu, penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh peneliti belum sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan. Oleh karena itu, siklus kedua harus diadakan oleh peneliti.
2. Rata-rata kemampuan kosakata bahasa Jepang pada siklus kedua mendapatkan rata-rata 79, median 75, modus 93, standar deviasi 5,396, varians 29,118, rentang 20, nilai terkecil 77, dan nilai terbesar 95. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai sesuai dengan KKM adalah 35 siswa atau 100 % . Oleh sebab itu, penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh peneliti sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan. Oleh karena itu, siklus ketiga tidak perlu diadakan oleh peneliti.
3. Penggunaan media pembelajaran bergambar dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X IPS di SMAN 5 Bekasi Tahun Pelajaran 2017/2018.

Berdasarkan simpulan dan implikasi hasil penelitian maka saran dari peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Guru Bahasa Jepang  
Guru Bahasa Jepang harus menggunakan media pembelajaran bergambar dalam mengajar Bahasa Jepang dan memberikan pembelajaran remedial bagi siswa yang belum tuntas.
2. Bagi Kepala Sekolah  
Kepala Sekolah harus mengadakan pelatihan-pelatihan mengenai penggunaan media pembelajaran.
3. Bagi Siswa  
Siswa harus belajar Bahasa Jepang dengan motivasi belajar yang baik dan mengerjakan tugas belajar Bahasa Jepang dengan semangat.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah SMAN 5 Bekasi dan guru-guru SMAN 5 Bekasi yang telah membantu penelitian ini, serta Siswa dan Siswi SMAN 5 Bekasi. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada team RDJE.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.A. Anwar Prabu Mangkunegara. 2009. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Angkowo R. dan A. Kosasih. 2017. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Grasindo
- Arief S. Sadiman. dkk. 1996. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raya Grafindo Persada
- Aristo, Rahadi. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Arsyad Azhar. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asano Yuriko. 2017. *Gaikoku Jin No Tame No Kihon Hanasu Yourei Jikyoku*. Tokyo: Ookura Syouin Satsukyoku Matsuura, Kenji. 2015.
- Basuki Wibawa dan Farida Mukti. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung : CV Maulana.
- Biggs, Syah. 1997. *Konsep Pembelajaran di Dunia Pendidikan*. (Terjemahan oleh H. Nuktah Arfawie Kurde, Imam Syafe'i, dan Noorhaidi A.H). Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Samarinda bekerjasama dengan Pustaka Pelajar.
- Buyung Ahmad. 2017. *Kompeten dan Kompetensi*. 2 Oktober 2007 diakses dari [http://deroe.wordpress.com/2007/10/05/kompeten Dan kompetensi/](http://deroe.wordpress.com/2007/10/05/kompeten-Dan-kompetensi/) pada tanggal 2 Oktober 2011.
- Hamalik, 2010. *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya Bakti
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- H. Prasetyono, "Graduate Program Evaluation in the Area Leading Educational, Outlying and Backward," *Journal of Education and Practice*, vol/issue: 7(36), pp. 109-116, 2016
- Kamus Jepang-Indonesia. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Keraf, Gorys. 2017. *Tata Bahasa Indonesia*. Ende Flores: Nusa Indah. arigan. Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa
- Kreitner, Robert; dan Kinicki, Angelo, 2005, "Perilaku Organisasi" , Buku 1, Edisi Kelima, Salemba Empat, Jakarta
- Miles, M.B & Huberman A.M. 1984, *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi. 1992. Jakarta : Penerbit Universitas Indonesia.
- Moleong, Lexy J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Noehi Nasution. 2004. *Psikologi Belajar*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta
- Nuraeni, Desi Siti (2014) *Pengaruh Asosiasi Media Gambar Terhadap*

- Pembelajaran Katakana Dalam Bentuk Kosakata* : Eksperimen terhadap Siswa Kelas XI Semester Ganjil SMA 1 PGRI Bandung Tahun Ajaran 2014/2015. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rusman, 2017. *Manajemen Kurikulum*. Jakarta : PT Raya Grafindo Persada
- Soedjito. 2017. *Kalimat Efektif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudjianto, Dahidi Ahmad. 2016. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sumantri, Mulyani dan Johar Permana, 2016. *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: C.V Maulana
- Sasadhara, Ajwala.2016. *Media Gambar Picture and Picture Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*, Surabaya: Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
- Udin S. Winataputra, dkk. 2015. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Internet:

- <http://eprints.umm.ac.id/36045/3/jiptummpp-gdl-faizalfahm-47688-3-babii.pdf>  
<https://core.ac.uk/download/pdf/33529208.pdf>