

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI UNTUK PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG BAGI PEMULA

I.G.S.T.A. Abl Surya Dewa<sup>1</sup>, G.S. Hermawan<sup>2</sup>, I. W. Sadyana<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Bali

Email: [sorakawa88@gmail.com](mailto:sorakawa88@gmail.com)

[satya.hermawan@undiksha.ac.id](mailto:satya.hermawan@undiksha.ac.id) [wayan.sadyana@undiksha.ac.id](mailto:wayan.sadyana@undiksha.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli untuk penguasaan kosakata bahasa Jepang bagi pemula. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development*. Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi, kuesioner dan wawancara. Teknik analisis deskriptif kualitatif. Metode pengembangan yang digunakan adalah metode dari Hannafin and Peck. Hasil dari penelitian bahwa, (1) didalam media pembelajaran permainan monopoli terdapat 1 buah papan monopoli, 2 buah dadu, 8 buah bidak, 25 lembar kartu bantuan dan kesempatan, 26 lembar kartu kota dan prefektur dan tempat perbelanjaan, dan uang monopoli dengan nominal 1, 5, dan 10 Yen 35 lembar, 50 dan 100 Yen 40 lembar, 500 Yen 35 lembar dan 1000 dan 2000 Yen 25 lembar. (2) Berdasarkan hasil uji ahli desain dan konten, kosakata-kosakata yang ada pada permainan monopoli sudah sesuai untuk pebelajar pemula, aturan permainan dibuat jelas dan tampilan permainan monopoli dibuat menarik sehingga menjadi media pembelajaran yang menyenangkan bagi pebelajar pemula dan pembelajaran kosakata bahasa Jepang menjadi efektif karena melibatkan keaktifan semua siswa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Permainan Monopoli, Kosakata Bahasa Jepang

### 要旨

本研究は、日本語初級学習者のための語彙力を向上させるためゲームが学習教材「モノポリ」を作成することを目的としたものである。研究は、研究開発である。データは、観察、アンケート、インタビューにより収集し、定性的記述法により分析した。作成においては、ハナフィン&ペック理論を参考にした。結果、1) ゲーム教材は、ゲーム板1枚、さいころ2個、駒8つ、援助チャンスカード25枚、県町カード26枚、1・5・10円カード35枚、50・100円カード40枚、500円カード35枚、1000・2000円カード25枚からなる。2) デザイン及び内容に関する専門家の意見は、作成したゲームは学習者に興味を持たせ、楽しく学習させることができる。ルールも分かりやすく、また、学習者の語彙力向上のため効果があるというものであった。

キーワード：学習教材、ゲーム「モノポリ」、日本語語彙

## Pendahuluan

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang mulai dipelajari di tingkat SMA dan SMK yang mengharapkan peserta didik mampu menguasai empat aspek keterampilan berbahasa yakni keterampilan berbicara, mendengar, menyimak dan menulis. Empat aspek kebahasaan dalam bahasa Jepang yaitu membaca, menulis, mendengar dan berbicara akan tercapai tergantung dari kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Jika penguasaan kosakata siswa kurang pada aspek membaca siswa akan kesulitan ketika harus membaca wacana atau kalimat dalam bahasa Jepang, jika penguasaan kosakata siswa kurang pada aspek menulis maka siswa akan kesulitan pada saat menulis kalimat atau membuat dialog dalam bahasa Jepang, sedangkan jika penguasaan kosakata siswa kurang pada aspek mendengar siswa akan mengalami kesulitan pada saat mendengar percakapan atau lagu dalam bahasa Jepang, dan jika penguasaan kosakata siswa kurang pada aspek berbicara maka siswa akan mengalami kesulitan ketika melakukan dialog percakapan di kelas, jadi dengan meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa akan memberikan pengaruh positif terhadap keempat aspek kebahasaan dalam bahasa Jepang.

Salah satu cara yang dapat digunakan pengajar untuk membantu permasalahan kosakata bahasa Jepang adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, pengajar bisa mulai memperkenalkan kosakata bahasa Jepang hingga melatih penguasaan kosakata bahasa Jepang pebelajar pemula.

Untuk membuat sebuah media pembelajaran, dibutuhkan data-data yang mendukung agar media pembelajaran tersebut *relevan* dengan kebutuhan pengajar bahasa Jepang dan permasalahan siswa dalam belajar bahasa Jepang. Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, peneliti melakukan observasi, wawancara dengan pengajar bahasa Jepang dan memberikan angket kepada siswa dan pengajar bahasa Jepang.

Dari penyebaran angket yang dilakukan bahwa pebelajar pemula mengalami permasalahan pada penguasaan kosakata bahasa Jepang. Selain memberikan angket kepada siswa, peneliti juga memberikan angket kepada pengajar bahasa Jepang mengenai kendala-kendala dalam mengajar kelas pemula dan media apa yang sudah digunakan pengajar gunakan di kelas. Dari hasil angket pengajar bahasa Jepang bahwa permasalahan yang dialami pengajar selama mengajar kelas pemula selain permasalahan huruf *Katakana*, permasalahan lainnya yaitu masih kurangnya penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Untuk media pembelajaran, pengajar menggunakan kartu huruf dan *power point*, dan media gambar. Media pembelajaran untuk penguasaan huruf Jepang seperti *hiragana* dan *katakana* dan menjelaskan materi pembelajaran pengajar menggunakan media kartu huruf dan *power point*, sedangkan untuk memperkenalkan kosakata bahasa Jepang pengajar menggunakan kartu gambar. Menurut pengajar, media pembelajaran yang digunakan masih belum mampu untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa, sehingga ke depannya diharapkan ada media pembelajaran yang tidak hanya dapat memperkenalkan kosakata bahasa Jepang tapi juga dapat membantu pengajar untuk melatih dan meningkatkan kemampuan kosakata pebelajar pemula, mampu melibatkan keaktifan semua siswa dan dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Media pembelajaran yang dapat melibatkan keaktifan semua siswa dan dapat menciptakan suasana kelas yang

menyenangkan dan juga dapat digunakan untuk melatih dan meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang adalah media pembelajaran berupa permainan. Jika dibandingkan dengan media pembelajaran *power point*, media permainan mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, melibatkan keaktifan semua siswa, dan melatih kerjasama siswa. Hal yang serupa juga disampaikan Padmadewi (2015:151) dengan menggunakan permainan ketegangan siswa yang sering ada pada saat belajar bahasa asing bisa berkurang dan rasa senang bisa ditumbuhkan. Selain itu jika dibandingkan dengan media kartu gambar, media gambar ditampilkan dalam ukuran terbatas sehingga kurang dapat dilihat oleh siswa yang duduk dibagian belakang, sedangkan jika media permainan, aturan-aturan yang ada dalam permainan memudahkan siswa yang duduk dibagian belakang juga ikut berpartisipasi aktif mengikuti permainan. Tidak hanya media *power point* dan kartu gambar, di dalam media permainan siswa juga mampu saling berkompetisi satu sama lain baik secara individu maupun kelompok.

Selain memberikan angket, peneliti juga melakukan wawancara ke pengajar bahasa Jepang. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan didapatkan hasil bahwa pengajar menginginkan permainan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Permainan yang diinginkan oleh pengajar adalah permainan yang memiliki aturan yang jelas, melibatkan keaktifan semua siswa, permainan dibuat untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang dan permainan dibuat semenarik mungkin. Selain itu permainan dibuat dalam bilingual (bahasa Indonesia dan bahasa Jepang) dengan tujuan agar permainan bisa lebih efektif dan lebih mudah dimainkan oleh siswa.

Dikarenakan pentingnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran bahasa Jepang di kelas khususnya penguasaan kosakata bahasa Jepang, maka dari itu perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran berupa permainan yang efektif, menarik, dan dapat melibatkan keaktifan semua siswa. Sehingga penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa permainan monopoli untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Jepang pebelajar pemula. Alasannya yaitu karena dengan menggunakan permainan monopoli dapat melibatkan keaktifan semua siswa baik siswa yang aktif maupun yang pasif atau siswa yang duduk di depan atau dibelakang. Tampilan yang bagus dan menarik serta aturan yang ada pada permainan monopoli dapat menarik minat siswa untuk belajar kosakata bahasa Jepang. selain itu dengan memodifikasi permainan monopoli pada umumnya menjadi permainan monopoli untuk melatih dan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang, mengajak siswa belajar dan berlatih kosakata bahasa Jepang dengan cara yang menyenangkan. Melalui permainan ini diharapkan dapat membantu pengajar mengatasi kendala yang dihadapi siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang dan bagi pebelajar pemula diharapkan dapat meningkatkan minat belajar bahasa Jepang dan dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.

## **Kajian Pustaka**

### **Media Pembelajaran**

Susilana dan Riyana (2009:6) mengatakan kata “media’ berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”. Secara harafiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).

Menurut Susilana dan Riyana (2009:7) media yang digunakan dalam proses pembelajaran dan sebagai alat penunjang untuk mampu meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

### **Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Susilana dan Riyana (2009:9) secara umum media pembelajaran mempunyai fungsi:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas
2. Mengatasi keterbatasan ruang, tenaga dan daya indra
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama

### **Permainan Sebagai Media Pembelajaran**

Menurut Horn (1997), permainan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh individu atau kelompok untuk saling bekerjasama atau bersaing untuk mencapai tujuan tertentu dengan mengikuti aturan tertentu dan beroperasi dalam batasan tertentu. Menggunakan permainan sebagai media pembelajaran akan membantu pengajar untuk menyampaikan materi yang disampaikan kepada siswa yang ada di kelas dengan cara yang menyenangkan. Padmadewi (2012:151) mengatakan bila dipilih dengan baik dan benar, permainan akan sangat bagus dipakai sebagai materi tambahan yang disesuaikan dengan tema dan topik pembelajaran dan sekaligus untuk melatih menggunakan kata-kata tertentu secara komunikatif dan nyata. Menurut pendapat Padmadewi (2012:151), melalui permainan, aktivitas diatur dengan menggunakan bahasa-bahasa dan materi yang mudah dipahami sehingga mudah dikerjakan oleh siswa. Munculnya perasaan sukses dan berhasil mengerjakan suatu jenis aktivitas sangat penting bagi siswa agar mereka lebih termotivasi untuk mempelajari topik pelajaran berikutnya. Padmadewi (2007:151) mendukung pendapat dari Mick dan Guse yang mengatakan permainan juga baik digunakan untuk meningkatkan minat siswa serta untuk meningkatkan adrenalin agar siswa lebih menikmati proses pembelajaran di dalam kelas.

### **Permainan Monopoli**

#### **Pengertian Permainan Monopoli**

Permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan monopoli. Menurut Orbanes (2013:2) untuk membuat keputusan keuangan yang baik, Anda memerlukan pengalaman dan berlatih. Untungnya ada tempat yang bisa kamu jadikan untuk pengalaman yang akan membuatmu merasakan dampak baik dan buruk dari keputusan keuangan tersebut, merasa gembira tanpa adanya hukuman. Monopoli menempatkan Anda lewat sebuah alat pemerias keuangan tanpa mengalami kerugian pada dunia yang sebenarnya/dunia nyata.

Dalam sejarahnya permainan monopoli menurut Orbanes (2006:4) ditemukan oleh seorang perempuan bernama Lizzie Magie (cara pengucapannya Magee) mempunyai dasar hak paten untuk permainan "Tuan Tanah/*Landlord*" pada tahun 1903. Menurut sejarahnya, Lizzie Magie tinggal di Brantwood, Maryland (1 mil utara

dari Washington D.C). Sid memperoleh sebuah referensi tentang Magie pada tahun 1936 dari surat kabar yang menerbitkan tentang Parker Bersaudara, pemilik perusahaan permainan yang diketahui terbaik di negaranya. Pada penerbitannya menyatakan kontribusi Magie pada permainan Monopoli dan mendiskripsikan dia dengan julukan “seorang yang berdaya cipta jenius untuk permainan”. Pada penerbitannya lebih lanjut dijelaskan bahwa Mrs. Magie Philips sejak kecil sudah menjadi penggemar pajak tunggal karena ayahnya adalah murid dari Henry George seorang pajak tunggal yang hebat. Mrs. Philip percaya bahwa “sebuah permainan yang menunjukkan prinsip dari pajak tunggal” mampu menjadi hiburan yang mengagumkan. Ini menghubungkan bagaimana dia mencoba untuk mematenkan idenya dan bagaimana Parker Bersaudara datang untuk mendapatkannya. Parker Bersaudara mempublikasikan monopoli pertama pada tahun 1935. Setelah empat belas tahun penuh, klaim pada hak paten ini (permainan monopoli) sudah disahkan oleh hukum ke dalam ranah publik).

### **Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran**

Mempelajari kosakata dengan cara menghafal merupakan salah satu cara untuk mampu meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata. Selain meminta siswa menghafal kosakata, cara lain yang bisa pengajar gunakan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata siswa adalah dengan memasukkan permainan sebagai media pembelajaran. Dalam memasukkan permainan sebagai media pembelajaran harus memiliki aturan yang jelas dan mudah dimengerti oleh siswa dan melibatkan keaktifan semua siswa. Salah satu media pembelajaran yang nantinya bisa pengajar gunakan yaitu permainan monopoli untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang bagi pebelajar pemula.

### **Kosakata**

#### **Pengertian Kosakata**

Kosakata berasal dari bahasa sansekerta yang berarti kekayaan. Kosakata adalah perbendaharaan kata (Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa 1995:527). Kosakata adalah semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, kekayaan yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis, kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan. Kosakata (Inggris: *vocabulary*) adalah himpunan kata yang diketahui oleh seseorang atau entitas lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu.

#### **Kosakata Bahasa Jepang (Goi)**

Dalam bahasa Jepang kosakata disebut dengan Goi. Menurut Sudjianto dan Dahidi (2004) memberikan konsep bahwa kanji /i/ pada kata 語彙/goi adalah atsumeru koto yaitu kumpulan dan himpunan. Oleh sebab itu *goi* dapat didefinisikan sebagai 語の群れ/go no mure/ yaitu kumpulan kata.

#### **Jenis-Jenis Kosakata Bahasa Jepang**

Iori (2000:340) membagi kelas kata dalam bahasa Jepang menjadi sembilan, berikut penjelasannya.

a. *Doushi* (verba)

*Doushi* merupakan kelas kata yang digunakan untuk menunjukkan aktivitas, keadaan dan keberadaan. *Doushi* dapat berdiri sendiri menjadi satu kalimat dan menjadi predikat tanpa bantuan kelas kata lainnya.

b. *Meishi* (nomina)

*Meishi* ialah kelas kata yang digunakan untuk menunjukkan orang, benda, peristiwa. *Meishi* juga dapat menjadi kata keterangan, serta menjadi predikat jika setelahnya diikuti dengan *jodoushi* (verba bantu) dan sebagainya.

c. *Keiyoushi*

*Keiyoushi* adalah kelas kata yang menyatakan kata sifat atau keadaan. *Keiyoushi* dibagi lagi menjadi dua, yaitu *i-keiyoushi* (kata sifat-i) dengan berakhiran “i” dan *na-keiyoushi* (kata sifat –na) dengan berakhiran “na” jika setelah kata sifat na berdiri nomina atau meishi.

d. *Fukushi* (Adverbia)

*Fukushi* adalah kelas kata yang menerangkan verba, adjektiva maupun *fukushi* lainnya, fungsinya yaitu untuk menyatakan suatu keadaan, derajat, taraf, serta perasaan si pembicara. Dalam sebuah kalimat *fukushi* tidak dapat menjadi subjek, predikat maupun objek.

e. *Setsuzokushi* (Konjugsi)

*Setsuzokushi* merupakan kelas kata yang digunakan untuk menghubungkan frasa nomina dengan kata kerja, kata kerja dengan kata kerja, lalu dalam satu kalimat yang telah berhenti sepenuhnya, *setsuzokushi* akan menghubungkan dengan kalimat baru.

f. *Joshi* (Partikel)

*Joshi* (partikela) merupakan kelas kata bahasa Jepang yang tidak mengalami perubahan bentuk dan tidak dapat berdiri sendiri membentuk kalimat. Fungsi dari *joshi* adalah menunjukkan hubungan nomina, verba dan kata-kata lain dalam satu kalimat.

g. *Jodoushi* (Verba Bantu)

*Jodoushi* atau *houjodoshi* adalah kelas kata yang tidak dapat berdiri sendiri untuk membentuk satu kalimat, sehingga membutuhkan kelas kata lainnya.

h. *Rentaishi* (Prenomina)

*Rentaishi* atau prenomina adalah kelas kata yang dapat berdiri sendiri dan memiliki fungsi untuk menerangkan nomina, sehingga *rentaishi* sendiri tidak dapat menjadi subjek.

i. *Kandoushi* (Interjeksi)

*Kandoushi* atau interjeksi dapat menjadi sebuah kalimat tanpa bantuan kelas kata lainnya. *Kandoushi* mengandung kata-kata yang mengungkapkan perasaan, terkejut, kecewa, menyatakan jawaban, dan panggilan.

### Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan permainan monopoli adalah metode dari Hannafin and Peck. Wiyani (2013:45) menyatakan Hannafin & Peck adalah “suatu desain pengajaran yang terdiri dari tiga fase yaitu, 1) fase analisis kebutuhan, 2) fase desain, 3) fase pengembangan dan implementasi.

### Prosedur Pengembangan

a. Fase Pertama

Fase pertama pada model Hannafin & Peck adalah fase analisis kebutuhan. Pada fase ini diperlukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran termasuk di dalamnya tujuan

dan objektif media pembelajaran yang dibuat, pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan oleh kelompok sasaran, peralatan dan keperluan media pembelajaran.

b. Fase Kedua

Fase kedua merupakan fase desain, fase ini memindahkan informasi yang diperoleh dari fase analisis kedalam bentuk dokumen yang akan menjadi tujuan dari media yang dikembangkan. Pada fase ini, peneliti mulai merancang desain awal produk yang akan dibuat.

c. Fase Ketiga

Fase ketiga pada model pengembangan Hannafin & Peck adalah fase pengembangan dan implementasi. Pada fase pengembangan ini media dikembangkan dan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang telah dibuat berdasarkan analisis kebutuhan dan desain yang telah dijalankan. Dalam fase ini yang melakukan validasi atau tinjauan adalah ahli isi atau konten dan pakar pembelajaran atau ahli desain yang bertujuan mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan. Apabila dalam fase ini ada tahap perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan maka akan masuk ke tahap perbaikan.

### **Hasil dan Pembahasan**

Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini berdasarkan hasil dari observasi, kuesioner pengajar dan siswa, wawancara dengan pengajar bahasa Jepang dan kuesioner uji ahli desain dan konten. Dari hasil penelitian ditemukan hal-hal yang mempengaruhi pembuatan media pembelajaran permainan monopoli. Adapun hal-hal tersebut adalah sebagai berikut: (1) media pembelajaran yang digunakan masih belum mampu untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa, (2) kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa masih rendah, (3) jika media pembelajaran berupa permainan pengajar menginginkan permainan yang efektif, melibatkan keaktifan siswa, sesuai dengan tujuan permainan dibuat dan dapat dipakai kapanpun, (4) jika media pembelajaran berupa permainan siswa menginginkan permainan yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan di kelas, memiliki aturan permainan yang jelas, dan mampu untuk membantu permasalahan kosakata bahasa Jepang.

Pada pembuatan media permainan monopoli menggunakan metode dari Hannafin and Peck. Metode Hannafin and Peck merupakan metode desain pengajaran yang terdiri dari tiga fase, yang pertama yaitu analisis kebutuhan, pada fase ini diperlukan untuk mengidentifikasi dalam mengembangkan media pembelajaran termasuk di dalamnya tujuan dan objektif media pembelajaran yang dibuat. Tujuan dari pembuatan media permainan monopoli adalah untuk membantu pebelajar pemula untuk melatih kemampuan kosakata bahasa Jepangnya. Selain itu permainan monopoli ini tidak hanya memperkenalkan kosakata baru tapi juga dapat digunakan untuk mengulang kosakata yang telah dipelajari dibuku sakura. Fase kedua adalah fase desain, pada fase ini mulai mendesain produk yang akan dirancang, kemudian fase ketiga adalah fase pengembangan dan implementasi, pada fase ini yang melakukan validasi atau tinjauan adalah ahli isi atau konten dan pakar pembelajaran atau ahli desain yang bertujuan mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan

Untuk dinilai kelayakan dari media permainan monopoli, maka perlu penilaian dari dua penguji ahli, yaitu uji ahli desain yang akan menilai desain dan tampilan fisik pada permainan monopoli dan uji ahli konten yang akan menilai mengenai kosakata

Berdasarkan hasil angket uji ahli yang sudah diisi oleh dosen di Universitas Pendidikan Ganesha bahwa media permainan monopoli untuk penguasaan kosakata bahasa Jepang bagi pemula sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Jepang pebelajar pemula.

Secara umum media permainan monopoli ini sangat penting karena media permainan monopoli untuk penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa masih belum ada, sehingga dengan dikembangkannya media permainan monopoli ini akan bermanfaat bagi pengajar sebagai alat bantu untuk membantu siswa memperkenalkan dan melatih kosakata bahasa Jepang yang selama ini menjadi kendala yang dihadapi pebelajar pemula. dan juga bermanfaat untuk pebelajar yang baru belajar bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan ini diharapkan dapat membantu untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Jepang.

## **Kesimpulan**

Kelengkapan yang ada pada permainan monopoli diharapkan dapat membantu pebelajar pemula untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Jepang dan bagi pengajar diharapkan dengan adanya permainan monopoli ini dapat melibatkan keaktifan semua siswa dikelas dan menjadi alat bantu pengajar untuk melatih penguasaan kosakata siswa yang baru belajar bahasa Jepang.

## **Saran**

### **1. Bagi Pengajar Bahasa Jepang**

Diharapkan dengan adanya media pembelajaran permainan monopoli dapat membantu pengajar untuk melatih dan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pebelajar pemula dengan cara yang menyenangkan. Dapat menjadi alat bantu bagi pengajar untuk memudahkan pengajar mengenalkan kosakata-kosakata baru dan mengingatkan kosakata-kosakata yang sudah dipelajari sebelumnya. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran permainan monopoli dapat melibatkan keaktifan semua siswa, sehingga tidak ada lagi siswa yang pasif di kelas.

### **2. Bagi Pebelajar Pemula**

Diharapkan dengan adanya media pembelajaran permainan monopoli dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan dapat membantu pebelajar pemula untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Jepang. Diharapkan pula adanya media pembelajaran permainan monopoli dapat melibatkan keaktifan pebelajar di kelas dan menarik minat pebelajar untuk belajar bahasa Jepang khususnya kosakata bahasa Jepang

### **3. Bagi Peneliti Lain**

Diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain untuk membuat media pembelajaran dengan tujuan penguasaan kosakata bahasa Jepang pebelajar pemula.



### Daftar Pustaka

Susilana, Rudi dan Riyana Cepi. 2009 . *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.

Orbanes, E. Philip. 2006 . *Monopoly The World's Most Famous Game And How It Got That Way*. United State Of America: Da Capo Press.

Padmadewi, Nyoman. 2012 . *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha

Apriyana, Fery Kade, dkk. (2015). "Pengembangan Portal E-Learning Berbasis Schoology Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP 1 Banjarangkan". Volume 3. No.1 (hlm.4-5)

Ridho Ilahi. 2017. Struktur Dan Makna Partikel Pengutip To (と) Pada Kalimat Bahasa Jepang. Tugas Akhir (tidak diterbitkan). Jurusan Sastra Jepang. Universitas Diponegoro

O'Halloran, Robert dan Cynthia Deale. 2013 . *Designing A Game Based On Monopoly As A Learning Tool For Lodging Development*. Volume 22, Number 3 (hlm.35-40).