

# BAB 1

## PENDAHULUAN

Bab I ini berisikan pendahuluan yang mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajar bahasa Jepang harus menguasai empat kemampuan dalam berbahasa, yaitu membaca, menulis, mendengar, dan berbicara. Hal tersebut dijelaskan oleh Oogawa (dalam Sasadhara dan Sasanti, 2017) sebagai berikut :

日本語教育は、四技能（聞く、話す、読む、書く）のための教授。学習である。(nihongo kyouiku wa yonginou kiku, hanasu, yomu, kaku no tamenno kyoujyu. Gakushuu de aru).

“Pengajaran bahasa Jepang adalah pengajaran yang meliputi empat komponen mendengar, berbicara, membaca, dan menulis”.

Untuk memenuhi kemampuan tersebut, pembelajar diharuskan mempelajari kosakata bahasa Jepang. Sudjianto dan Dahidi (2021, hlm. 97) mengemukakan bahwa Kosakata (*goi*) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai untuk menunjang kelancaran berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang dalam bentuk lisan maupun tulisan. Kosakata bahasa Jepang merupakan landasan dasar untuk dipelajari agar pembelajar bahasa Jepang dapat menguasai bahasa Jepang dan menyampaikan informasi dengan bahasa Jepang dengan baik.

Sebagaimana diketahui pembelajaran kosakata bahasa Jepang sudah diterapkan di banyak sekolah. Namun demikian, masih banyak pembelajar bahasa Jepang yang salah satunya di SMA yang mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang, terutama dalam menguasai kosakata bahasa Jepang. Hal ini didukung oleh penelitian Fadilah dan Rahmalina (2022) yang menjelaskan pembelajar tingkat dasar SMAN 3 Padang Panjang masih ada yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Aspek-aspek yang meliputi kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Jepang antara lain yaitu membaca kosakata, mengartikan kosakata, menulis kosakata, dan menghafal kosakata. Hal tersebut diungkapkan juga oleh Sudarsana, Adnyani, dan Suartini (2018) yang

mengkaji tentang pelaksanaan pembelajaran bahasa Jepang di SMKN 1 Nusa Penida masih belum optimal, terutama dalam penguasaan kosakata. Hal tersebut disebabkan oleh peran guru yang sentral dan siswa yang cenderung pasif sehingga mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata yang dipelajarinya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis pada bulan Mei 2023 di SMA Labschool UPI dengan mewawancarai guru bahasa Jepang SMA tersebut, terdapat persamaan permasalahan dengan SMKN 1 Nusa Penida yaitu sumber bahan ajar hanya didapatkan dari bahan buku ajar. Dari hal tersebut dapat dilihat bahwa sumber bahan ajar juga memiliki faktor penting dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Pembelajaran kosakata bahasa Jepang di SMA diajarkan oleh pendidik sesuai dengan materi atau tema yang telah disusun. Selain itu, pendidik menggunakan metode dan media yang telah disiapkan. Yuriko (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2021, hlm.97) mengatakan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar bahasa Jepang dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang dengan baik secara lisan maupun tulisan. Pengajaran metode dan media yang digunakan oleh pendidik sangat berpengaruh terhadap kemampuan pembelajar dalam menguasai kosakata bahasa Jepang. Karena, setiap pembelajar mempunyai gaya belajarnya masing-masing, ada yang bisa mengingat hanya dengan latihan menulis, dan adapun yang memerlukan visual untuk bisa mengingat. Salah satunya yaitu pendidik harus memilih media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan.

Miarso (dalam Amka, 2018, hlm.16) media merupakan wadah berisikan pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin disampaikan kepada penerima pesan tersebut, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses pembelajaran. Dewasa ini, berbagai jenis media pembelajaran sudah diterapkan di sekolah-sekolah, seperti audio, visual, audio-visual, dan lain-lain. Adapun media yang menggunakan kartu yaitu *flashcard*. *Flashcard* termasuk ke dalam media visual, karena *flashcard* adalah kartu-kartu yang ada berbagai macam gambar dan terdapat kata-kata. Hal ini didukung oleh Fadilah dan Rahmalina (2022) dalam penelitiannya tentang dibutuhkan media pembelajaran yang menarik minat

siswa dan efektif terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang, dengan memilih media *flashcard* dalam penelitiannya.

Namun, di era digital ini media pembelajaran tidak harus selalu berbentuk fisik, terutama dengan kondisi zaman sekarang yang semakin berkembangnya media digital atau elektronik. Oleh karena itu, saat ini banyak sekali para pengajar yang memanfaatkan media digital sebagai media pembelajaran. Dengan memanfaatkan media digital tersebut, media pembelajaran semakin bertambah, bahkan media yang sebelumnya berbentuk fisik bisa dibentuk dalam media digital, seperti *flashcard*. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Susantini dan Kristiantari (2021) mengenai penggunaan *flashcard* berbasis multimedia dalam rangka memperkenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. *Flashcard* tersebut dikembangkan menjadi aplikasi berisikan gambar dan kosakata Bahasa Inggris yang dapat diunduh dalam *smartphone*. Penggunaan *flashcard* berbasis multimedia tersebut menunjukkan efektif dan layak digunakan pada anak usia dini. Lalu, ada penelitian yang dilakukan oleh Kusuma dan Awan (2021) mengenai aplikasi multimedia *flashcard* untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris untuk pendidikan anak usia dini. Media *flashcard* dalam penelitian tersebut dikembangkan menjadi aplikasi yang bisa berjalan untuk komputer, laptop, dan *notebook* yang menggunakan *Windows* yang menampilkan kosakata bahasa Inggris, gambar, dan suara pelafalan. Berdasarkan penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa dengan berkembangnya teknologi saat ini dapat mengubah media pembelajaran yang awalnya berbentuk fisik menjadi berbasis multimedia atau digital seperti *flashcard*. Pengembangan berbasis multimedia tersebut dapat dikembangkan menjadi beberapa jenis, seperti pada penelitian tersebut yaitu aplikasi. Maka dari itu, penulis ingin mengkaji media yang sama yaitu *flashcard*. Adapun, perbedaan dari penelitian penulis dengan penelitian di atas yaitu dari segi objek penelitian, metode penelitian, subjek penelitian, dan bentuk *flashcard* multimedia yang dibuat yaitu berbentuk *pdf* atau *soft-file*.

Media *flashcard* tersebut dapat ditampilkan pada *powerpoint*, ukuran file yang tidak besar dapat menghemat memori perangkat, mudah disimpan dan dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Selain itu, *flashcard* tersebut dapat dicetak atau diprint, sehingga bisa menjadi *flashcard* berbentuk fisik (kartu). Tidak lain,

fungsi utama dari *flashcard* tersebut yaitu mempermudah murid dalam mempelajari dan menguasai kosakata Bahasa Jepang. Media *flashcard* tersebut memberikan kontribusi dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan cara membantu menggambarkan dan mengingat kosakata baru secara efektif. Dengan begitu, pembelajar dapat melihat gambar atau ilustrasi yang relevan dengan kosakata tersebut, sehingga memudahkan mereka untuk mengaitkan makna dengan gambar yang ada dan membantu meningkatkan daya ingat dengan mengulang kosakata secara berkala.

Menggunakan media *flashcard* dalam pembelajaran dapat membantu pembelajar menguasai kata-kata yang dipelajarinya, dalam hal ini yaitu kosakata bahasa Jepang. Oleh karena itu, penulis ingin melakukan penelitian ini dalam hal melihat perbedaan terhadap pembelajar yang menggunakan media *flashcard* dan yang tidak menggunakan media *flashcard*, dengan judul penelitian **“Efektivitas Penggunaan Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan siswa kelas X-1 SMA Labschool UPI dalam kemampuan menulis kosakata bahasa Jepang sebelum dan setelah menggunakan media *Flashcard*?
2. Bagaimana kemampuan siswa kelas X-1 SMA Labschool UPI dalam kemampuan menerjemahkan kosakata bahasa Jepang sebelum dan setelah menggunakan media *Flashcard*?
3. Apakah media *Flashcard* efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas X-1 SMA Labschool UPI dalam menulis dan menerjemahkan kosakata bahasa Jepang?
4. Bagaimana tanggapan siswa kelas X-1 SMA Labschool UPI terhadap penggunaan media *Flashcard* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, penulis merumuskan batasan masalah sebagai berikut:

Hani Septiani, 2023

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD TERHADAP KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA JEPANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Yang dimaksud dengan kemampuan menulis disini adalah siswa dapat menuliskan kosakata dari gambar, memilih kosakata
2. Yang dimaksud dengan kemampuan menerjemahkan disini adalah siswa dapat memilih terjemahan dari bahasa Indonesia ke Jepang dan sebaliknya, menjodohkan kosakata bahasa Jepang dengan artinya dalam bahasa Indonesia
3. Penelitian ini berfokus pada penggunaan media *Flashcard* terhadap kemampuan menulis dan kemampuan menerjemahkan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X-1 SMA Labschool UPI
4. Dikarenakan materi pembelajaran bahasa Jepang luas, penelitian ini berfokus pada kosakata bahasa Jepang dengan materi *Kamoku* (mata pelajaran), Kata Sifat (pendeskripsian orang), dan kata posisi/tempat.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa kelas X-1 SMA Labschool UPI dalam menulis kosakata bahasa Jepang sebelum dan setelah menggunakan media *Flashcard*
2. Untuk mengetahui kemampuan siswa kelas X-1 SMA Labschool UPI dalam menerjemahkan kosakata bahasa Jepang sebelum dan setelah menggunakan media *Flashcard*
3. Untuk mengetahui efektivitas media *Flashcard* dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas X-1 SMA Labschool UPI dalam menulis dan menerjemahkan kosakata bahasa Jepang
4. Untuk mengetahui tanggapan siswa kelas X-1 SMA Labschool UPI terhadap penggunaan media *Flashcard* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. **Manfaat Teoritis:** hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan ide baru dalam media pembelajaran kosakata bahasa Jepang di dunia pendidikan
2. **Manfaat Praktis:**

- a) Bagi Pengajar: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media bagi pengajar terkait dengan media pembelajaran, dan dapat diterapkan pada siswa
- b) Bagi Pembelajar: Dapat meningkatkan kemampuan menulis dan menerjemahkan kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media *Flashcard*
- c) Bagi umum: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masyarakat pengetahuan terkait alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang

## 1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam skripsi ini terdapat 5 bab yang berstrukturkan sebagai berikut:

Bab I, pada bab ini terdapat pendahuluan yang mencakup latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi

Bab II, pada bab ini berisikan kajian teori yang mencakup teori-teori yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu: Media Pembelajaran, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Fungsi Media Pembelajaran, Manfaat Media Pembelajaran, Efektivitas Pembelajaran, Media *Flashcard*, Kosakata Bahasa Jepang, Kemampuan Menguasai, dan Penelitian Terdahulu

Bab III, pada bab ini berisikan metode penelitian, desain, populasi dan sampel, instrumen penelitian, dan prosedur penelitian

Bab IV, pada bab ini berisi hasil penelitian berdasarkan hasil analisis data, dan pembahasan temuan penelitian

Bab V, pada bab ini berisikan simpulan, implikasi, dan rekomendasi penelitian  
Daftar Pustaka

Lampiran