

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa biasa digunakan sebagai alat komunikasi yang dapat dilakukan secara lisan maupun tulisan. Dalam mempelajari bahasa terdapat empat keterampilan dasar berbahasa yang harus dikuasai mahasiswa. Sama halnya dalam mempelajari bahasa asing seperti bahasa Jepang. Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang memiliki keunikan tersendiri. Dilihat dari aspek-aspek kebahasaannya, Sudjianto dan Dahidi (2009:14) mengemukakan bahwa bahasa Jepang memiliki karakteristik tertentu yang dapat dilihat dari huruf yang dipakainya, kosakata, sistem pengucapan, gramatika dan ragam bahasanya. Dari keseluruhan karakteristik tersebut kosakata merupakan dasar yang penting dalam keterampilan berbahasa Jepang itu sendiri. Seperti yang dikatakan oleh Tarigan (1989:2) bahwa kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimiliki seseorang maka semakin besar pula kemungkinan terampil berbahasa.

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata berpengaruh pada kemampuan dan keterampilan berbahasa seseorang baik terhadap keterampilan membaca, menyimak, menulis, maupun berbicara. Oleh sebab itu dapat dikatakan bahwa penguasaan kosakata merupakan tolak ukur dalam mengetahui tingkat keterampilan berbahasa. Kenyataannya, untuk menguasai kosakata tidaklah mudah. Dalam pembelajaran bahasa Jepang, mahasiswa sering menemukan kesulitan dalam menguasai kosakata. Hal ini dikarenakan jumlah kosakata yang banyak dan kesulitan dalam menyerap kosakata karena berbeda dengan bahasa ibu.

Selama ini, pembelajaran kosakata tidak dilakukan secara khusus, artinya pembelajaran kosakata dilakukan ketika suatu mata kuliah tertentu berlangsung, maka kosakata pun dipelajari. Akan tetapi, terkadang mahasiswa merasa bahwa proses seperti itu hanya berlangsung dalam sekejap. Dalam arti, kosakata tersebut

hanya dipahami dan diingat pada waktu itu saja. Hal itu mengakibatkan ketika mereka melakukan kegiatan *sakubun*, karangannya jarang ada yang lebih dari 2 *genkou youshi* dengan kosakata dalam kanji yang banyak. Selain itu, ketika melakukan tes *Nihongo Nouryoku Shiken* pada level tertentu, kosakata menjadi masalah yang sangat mendasar, karena hal itu banyak dari mahasiswa yang tidak lulus karena penguasaan kosakatanya kurang dari yang ditentukan. Mahasiswa yang lulus pun *score choukai* nya lebih besar dibandingkan dengan *score* kosakatanya.

Di era kecanggihan teknologi zaman sekarang, ada banyak cara yang dapat ditempuh oleh seseorang untuk belajar baik itu melalui media cetak seperti buku, koran, tabloid atau melalui media elektronik seperti radio, televisi, komputer, handphone, dan lain sebagainya.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di atas, penulis memberikan sebuah alternatif baru dalam mempelajari kosakata dengan memanfaatkan teknologi internet yang ada di zaman sekarang, yaitu media pembelajaran berupa situs. Dengan menggunakan situs tersebut, mahasiswa akan memiliki variasi baru dalam mempelajari kosakata. Selain itu, mahasiswa yang memiliki keterbatasan waktu maupun keluangan waktu yang lebih dapat memanfaatkan situs ini untuk menguasai kosakata bahasa Jepang.

Dalam situs tersebut pun mahasiswa dapat mempelajari kosakata dan menguasai arti kosakata dalam bahasa Inggris. Selain dapat belajar bahasa Jepang, mahasiswa pun dapat belajar bahasa Inggris yang tentunya saat ini kemampuan menguasai berbagai berbahasa asing sangat diperlukan. Selain itu, situs tersebut memiliki aplikasi untuk menampilkan urutan menulis huruf kanji pada sebuah kosakata yang tersusun dari beberapa kanji sehingga mahasiswa pun dapat belajar kanji secara mandiri.

Berangkat dari permasalahan yang telah dipaparkan di atas, ternyata belum ada mahasiswa yang menggunakan situs yang akan menjadi alternatif baru dalam mempelajari kosakata. Maka, penulis mengajukan judul penelitian **“Pemanfaatan Situs <http://www.iknow.jp> Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Dalam Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata”**

Rian Budi Sari, 2014

Pemanfaatan Situs [Http://Www.Iknow.Jp](http://www.iknow.jp) Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Dalam Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata

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

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah manfaat situs <http://www.iknow.jp> dalam dunia pendidikan, khususnya bagi pembelajar bahasa Jepang?
2. Bagaimanakah penggunaan situs <http://www.iknow.jp> dalam pembelajaran kosakata beserta hasil uji coba pada mahasiswa tingkat 2 jurusan Bahasa Jepang UPI?
3. Apakah kelebihan, kekurangan dan kendala dalam melaksanakan pembelajaran kosakata melalui situs <http://www.iknow.jp> ?
4. Bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap pembelajaran kosakata melalui situs <http://www.iknow.jp> ?

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan lebih jelas dan tidak meluas, penulis membatasi pada hal-hal yang berkaitan di atas, seperti :

1. Mendeskripsikan penggunaan situs <http://www.iknow.jp> .
2. Mengidentifikasi kelebihan, kekurangan, dan kendala dalam menggunakan situs <http://www.iknow.jp> .
3. Meneliti proses pembelajaran melalui situs <http://www.iknow.jp> beserta hasil uji coba pada mahasiswa tingkat 2 jurusan Bahasa Jepang UPI.
4. Kosakata yang dipelajari hanya pada *Japanese Core* 2000 Step 1.
5. Penelitian ini hanya dilakukan untuk mengetahui daya guna atau manfaat situs <http://www.iknow.jp> sebagai media pembelajaran alternatif dalam mempelajari kosakata.

1.4 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman istilah yang digunakan dalam penelitian ini, penulis menjelaskan definisi operasional yang berkaitan dengan judul penelitian.

1. Pembelajaran

Pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (2004:6) bahwa pembelajaran merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran dalam kegiatan ini adalah pembelajaran kosakata.

2. Media Pembelajaran

Jauhar (2011:95) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan mahasiswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

3. Kosakata

Kosakata dapat diartikan sebagai keseluruhan kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya. (Shimura dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009:97). Kosakata dalam penelitian ini adalah kosakata benda (*meishi*) dan kata sifat (*keiyooshi* dan *keiyoodooshi*) dalam bahasa Jepang.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini meliputi tujuan umum dan tujuan khusus, yaitu :

1.5.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui daya guna atau manfaat dari situs <http://www.iknow.jp> sebagai media alternatif baru dalam mempelajari kosakata.

1.5.2 Tujuan Khusus

Selain tujuan umum yang hendak ingin dicapai, penulis pun memiliki tujuan khusus yang diharapkan dapat tercapai dengan baik sebagai berikut.

- a. Untuk mengetahui manfaat situs <http://www.iknow.jp> dalam dunia pendidikan, khususnya bagi pembelajar bahasa Jepang.
- b. Untuk mengetahui penggunaan situs <http://www.iknow.jp> dalam pembelajaran kosakata beserta hasil uji coba pada mahasiswa tingkat 2 jurusan Bahasa Jepang UPI.
- c. Untuk mengetahui kelebihan, kekurangan dan hambatan dalam melaksanakan pembelajaran kosakata melalui situs <http://www.iknow.jp>.
- d. Untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap pembelajaran kosakata melalui situs <http://www.iknow.jp>.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sarana untuk menambah wawasan tentang bagaimana memanfaatkan teknologi internet yang ada di zaman sekarang untuk mempelajari kosakata melalui situs <http://www.iknow.jp>.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini penulis jabarkan sebagai berikut.

- a. Bagi Peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk mengetahui daya guna atau manfaat sebuah situs dalam pembelajaran kosakata dan memperkenalkan situs tersebut kepada khalayak banyak agar setiap orang yang sedang belajar bahasa Jepang dapat mempelajari kosakata dimanapun dan kapanpun.

- b. Bagi Dosen, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan dosen untuk lebih mendalami manfaat sebuah situs agar mahasiswa dapat mempelajari kosakata dengan baik secara mandiri.
- c. Bagi Mahasiswa, penelitian ini dapat memberikan alternatif baru dalam mempelajari kosakata dengan mudah dan menyenangkan. Sehingga mahasiswa yang memiliki keterbatasan waktu maupun keuangan waktu lebih dapat mempelajari kosakata secara mandiri di tempat dan waktu yang sesuai dengan kondisi mahasiswa.

1.7 Metode Penelitian

Sutedi (2011:53) mengatakan bahwa metode penelitian merupakan prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian. Prosedur ini merupakan langkah kerja yang bersifat sistematis mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, dan pengambilan kesimpulan.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan penelitian *Pre Eksperimental Design* dengan model “*One Shoot Case Study*”, yaitu satu kelompok eksperimen diberikan sebuah stimulus kemudian diukur variabel dependennya (*posttest*), tanpa ada kelompok pembanding.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, yaitu angket yang alternatif jawabannya sudah disediakan oleh peneliti, sehingga responden tidak memiliki keleluasaan untuk menyampaikan jawaban dari pertanyaan yang diberikan kepadanya (Sutedi,2011:164)

Pengolahan data yang akan dilakukan dengan melihat presentasi responden dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menjumlahkan setiap jawaban angket,
2. Menyusun frekuensi jawaban,
3. Membuat frekuensi jawaban,

4. Menghitung presentase frekuensi dari setiap jawaban dengan menggunakan rumus $p = \frac{f}{N} \times 100\%$, p adalah angka persentase, f adalah jumlah jawaban.

1.8 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, penulis melakukan beberapa langkah dalam mengumpulkan data-data penelitian, diantaranya:

1. Menentukan *core* yang akan dipelajari dengan menyesuaikan pada tingkatan kemampuan mahasiswa.
2. Menentukan *Brain Speed* pada *japanese core 2000 step 1* sebagai bahan evaluasi.
3. Menyusun pertanyaan untuk wawancara.
4. Menyusun angket penelitian.
5. Melaksanakan pengisian angket oleh mahasiswa.
6. Melaporkan hasil penelitian

1.9 Populasi dan Sampel

Untuk mengetahui sejauhmana manfaat sebuah situs sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang, maka penulis menggunakan populasi dan sampel sebagai berikut :

Populasi adalah kelompok besar manusia yang dijadikan sebagai sumber data, sedangkan sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data (Sutedi, 2011:179). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa UPI jurusan Pendidikan Bahasa Jepang. sedangkan teknik penyampelan dalam penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini biasanya dilakukan karena beberapa pertimbangan, misalnya alasan keterbatasan waktu, tenaga, dan dana sehingga tidak dapat mengambil yang besar dan jauh. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, penulis menentukan 15 orang mahasiswa tingkat 2 sebagai subjek penelitian dengan mempertimbangkan beberapa ketentuan berikut ini.

Rian Budi Sari, 2014

Pemanfaatan Situs [Http://www.lknow.jp](http://www.lknow.jp) Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Dalam Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata

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

1. Merupakan mahasiswa UPI tingkat 2 Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang yang aktif mengikuti perkuliahan dengan memiliki keterbatasan waktu maupun keuangan waktu yang lebih.
2. Memiliki media yang menunjang seperti *laptop, modem, android, tablet, iphone*, dll. yang dapat terkoneksi dengan internet dan kemampuan untuk mengoperasikannya.

1.10 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah dan batasannya, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian, teknik pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORITIS

Dalam bab ini diuraikan tentang pengertian pembelajaran, pengertian kosakata, dan pengertian media pembelajaran.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini memuat penjabaran lebih rinci tentang metode penelitian yang secara garis besar telah disinggung dalam BAB I. Semua prosedur dan tahap-tahap penelitian mulai persiapan hingga penelitian berakhir dijelaskan dalam BAB ini.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini diuraikan mengenai hasil penelitian dan pembahasannya. Analisis data membahas mengenai proses pembelajaran kosakata yang telah dilaksanakan serta hasil ujicoba tes.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab terakhir ini merupakan simpulan mengenai gambaran umum hasil penelitian dan saran.