

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu bahasa asing yang diajarkan di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) di Indonesia adalah bahasa Jepang. Tujuan utama pembelajaran bahasa Jepang di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah agar siswa kenal dan mampu mengaplikasikan bahasa Jepang dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pengajaran bahasa Jepang di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) pada dasarnya siswa diajarkan dan diarahkan untuk dapat menggunakan bahasa tersebut dalam berinteraksi baik secara langsung maupun tidak langsung dengan orang di sekelilingnya yang juga dapat menggunakan bahasa Jepang.

Melalui interaksi tersebut siswa dapat berkomunikasi untuk menyatakan pendapat dan keinginannya lewat bahasa yang baik dan benar. Ini berarti, melalui pengajaran bahasa diharapkan siswa dapat terampil berbahasa. Adapun keterampilan berbahasa tersebut mencakup empat aspek keterampilan yaitu: keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara dan keterampilan menulis.

Dalam pengajaran bahasa asing khususnya bahasa Jepang, salah satu aspek dasar penting yang harus dikuasai dari proses komunikasi adalah kosakata. Kosakata merupakan komponen penting dalam menunjang empat keterampilan berbahasa karena semakin kaya penguasaan kosakata seseorang maka komunikasi yang dilakukan baik secara lisan maupun tulisan menjadi lebih mudah.

Pentingnya kosakata tersebut ditekankan oleh Tarigan (1993 : 2) yang berpendapat “Kualitas kemampuan berbahasa seseorang bergantung kepada kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin banyak kosakata yang dimiliki maka akan semakin besar pula kemungkinan dapat terampil berbahasa.”

Bagi para pembelajar bahasa Jepang tingkat pemula khususnya siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) sering mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata sehingga siswa kurang terampil dalam berbahasa. Masalah yang sering dihadapi oleh siswa adalah sulitnya siswa menyimpan kosakata baru dalam ingatannya dengan baik dan menerapkannya dalam kegiatan berbahasa.

Oleh karena itu, agar memperoleh hasil yang optimal dalam pengajaran kosakata, diperlukan adanya sebuah metode yang tepat untuk mengajarkan agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Metode pembelajaran salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar yang perlu dikuasai oleh pengajar. Dalam hal ini, metode pembelajaran bahasa Jepang harus dikemas dalam bentuk pembelajaran yang menarik sehingga metode pembelajaran perlu didukung dengan media pembelajaran yang tepat.

Pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu harus sesuai dengan kebutuhan pembelajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang adalah media *flash card* . Menurut Arsyad (2000:19) mengungkapkan bahwa :

“*Flash card* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang akan dihadapi. Kartu yang berisi

gambar – gambar (benda – benda, binatang dan sebagainya) ini dapat digunakan untuk melatih siswa dan memperkaya kosakata.”

Dari uraian tersebut, dapat dikatakan bahwa media *flash card* bisa digunakan sebagai alat bantu untuk meningkatkan penguasaan kosakata khususnya kosakata bahasa Jepang.

Flash card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar dengan ukuran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang akan dihadapi. Pada bagian muka satu kartu ini menampilkan gambar yang perlu diingat, sementara pada muka yang lain kartu tertera kata keterangan dari gambar tersebut.

Untuk mempelajari dan memperkaya penguasaan kosakata bahasa Jepang, penggunaan media *flash card* sangat efektif karena media ini dapat meningkatkan berbagai aspek diantaranya, melatih daya ingat, meningkatkan perbendaharaan dan penguasaan kosakata. (Susiliyana dan Riyana, 2008 : 96)

Berdasarkan uraian di atas, penulis beranggapan bahwa penggunaan media *flash card* secara efektif akan membantu dalam proses pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Berdasarkan hal tersebut, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang penggunaan media *flash card* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang, yang kemudian disusun dalam bentuk skripsi yang berjudul **“EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *FLASH CARD* DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG”**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dibuat untuk memperjelas dan mengarahkan masalah yang akan diteliti, maka peneliti merumuskan permasalahan di atas melalui pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan siswa kelas X SMA Lab School UPI dalam menguasai kosakata bahasa Jepang sebelum dan sesudah menggunakan media *flash card* ?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media *flash card* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X SMA Lab School UPI?
3. Bagaimana respon siswa kelas X SMA Lab School UPI terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media *flash card* ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan terfokus, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa yang dimaksud adalah siswa mampu menulis dan mengingat kosakata yang telah diberikan.
2. Penelitian ini hanya meneliti penggunaan media *flash card* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang yang hanya terdiri dari kata benda (*futsuu meishi*) yang bertuliskan huruf hiragana saja.
Adapun kosakata kata benda yang akan dipelajari dengan

Sylvie Anne, 2012

Efektivitas Penggunaan Media Flash Card dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

menggunakan media *flash card* adalah kosakata dasar seperti : nama binatang, nama - nama anggota tubuh, macam – macam warna , dan nama alat – alat tulis . Jumlah *flash card* yang akan dibuat sebanyak 40 kartu.

3. Penguasaan Kosakata yang dimaksud adalah siswa dapat mengingat kosakata yang telah diberikan dan mampu menggunakannya.
4. Penelitian ini hanya meneliti efektivitas penggunaan media *flash card* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa jepang untuk siswa Sekolah Menengah Atas. Efektivitas yang dimaksud adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *flash card*.
5. Respon siswa yang dimaksud adalah bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan media *flash card*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menjawab seluruh pertanyaan yang telah dirumuskan. Berdasarkan hal itu, maka tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa kelas X SMA Lab School UPI dalam menguasai kosakata bahasa Jepang sebelum dan sesudah menggunakan media *flash card* ?

2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *flash card* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X SMA Lab School UPI?
3. Untuk mengetahui respon siswa kelas X SMA Lab School UPI terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media *flash card* ?

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.
2. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi penelitian bahasa guna meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jepang, serta dapat menambah wawasan dan pengalaman mengenai media *flash card* .
3. Bagi guru bidang studi bahasa Jepang, diharapkan dapat menambah pengetahuan sebagai masukan untuk melakukan inovasi dan peningkatan pembelajaran bahasa Jepang. Dan juga untuk menciptakan suasana pembelajaran bahasa Jepang yang menyenangkan dan bermakna khususnya dengan menggunakan media *flash card* .
4. Guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran dengan *flash card* sebagai metode untuk mengajar kosakata.

1.5 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap judul penelitian ini, penulis memberi definisi sebagai berikut :

Sylvie Anne, 2012

Efektivitas Penggunaan Media Flash Card dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

A. Efektivitas

Efektivitas adalah suatu keberhasilan tindakan. Hal itu sesuai dengan pengertian efektivitas menurut Poerwadarminta (1987: 266), bahwa “Efektivitas yaitu keberhasilan (tentang usaha, tindakan). Efektivitas atau keberhasilan dalam penelitian ini adalah keberhasilan media *flash card* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa.

B. Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Tetapi secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran. (Arsyad, 2000 : 4)

C. *Flash card*

flash card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm. Gambar – gambarnya dibuat menggunakan gambar atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran – lembaran *flash card* . Gambar – gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan

yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. (Susiliana dan Riyana, 2008 : 95)

D. Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang

Menurut Sugiyono (2008:746), penguasaan adalah proses, cara, perbuatan menguasai atau menguasai. Pengertian lainnya menyebutkan penguasaan adalah pemahaman / kesanggupan untuk menggunakan (pengetahuan, kepandaian, dsb).

Kosakata adalah keseluruhan kata dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya. Jadi penguasaan kosakata adalah perbuatan menguasai atau kesanggupan menggunakan kata-kata yang dipakai dari suatu bahasa.

Dalam penelitian ini, penguasaan kosakata bahasa Jepang adalah kesanggupan dalam menggunakan kata-kata bahasa Jepang yang dipakai pada tingkat pemula yaitu pelajar SMA yang mengikuti pelajaran bahasa Jepang.

1.6 Anggapan dasar

Penulis akan mengemukakan asumsi atau anggapan dasar pada penelitian ini, sebagai suatu pendapat yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya berdasarkan pendapat para ahli. Sutedi (2005 : 32) mengemukakan bahwa: “Anggapan dasar merupakan suatu teori baik yang sudah baku maupun berupa rangkuman / kesimpulan yang digunakan sebagai dasar untuk berpijak dimulainya kegiatan penelitian tersebut”.

Anggapan dasar penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Dalam proses pembelajaran bahasa asing, kreatifitas pengajar dalam memilih dan memadupadankan beberapa metode dan tehnik pembelajaran berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran.
- b. Media *flash card* mampu mengembangkan perbendaharaan kata dalam mata pelajaran bahasa pada umumnya dan pada khususnya untuk bahasa Jepang. (Basuki Wibawa dalam Suhartati, 2010 : 8)

1.7 Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti data yang terkumpul (Arikunto, 2002:64). Berdasarkan penelitian hipotesis tersebut, dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini sebagai berikut :

Hipotesis kerja (H_k) : Media *Flash card* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Hipotesis nol (H_o) : Media *Flash card* tidak efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

1.8 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara pendekatan penelitian yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode eksperimen kuasi. Menurut (Ali mohammad, 1993 : 140), metode eksperimen kuasi adalah suatu

Sylvie Anne, 2012

Efektivitas Penggunaan Media Flash Card dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

bentuk eksperimen yang ciri utama validasinya tidak dilakukan random, melainkan menggunakan kelompok atau kelas yang sudah ada”. Metode eksperimen dalam penelitian ini digunakan untuk menerapkan proses penggunaan media *flash card* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang dengan mengelompokkan kosakata jenis kata benda.

