

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kosakata atau dalam bahasa Jepang disebut juga *goi* merupakan satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun tulisan. Menurut (Sudjianto dan Dahidi, 2004, 98) “Kosakata (*goi*) adalah kumpulan kata yang berhubungan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu dalam bahasa itu”. Kosakata memiliki peran penting sebagai penentu dari kualitas orang yang sedang belajar suatu bahasa. Semakin banyak kosakata yang dikuasai maka semakin baik pula seseorang dalam menggunakan bahasa tersebut. (Asano, 1981, 3) menyebutkan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik dengan cara lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan kosakata (*goi*) yang memadai.

Dalam prosesnya, menghafal kosakata suatu bahasa tidaklah mudah, apalagi untuk menghafal kosakata bahasa Jepang yang tulisannya tidak menggunakan huruf *alfabetis* melainkan tulisan dan huruf Jepang sendiri yang terdiri dari empat jenis huruf yaitu huruf *katakana*, *hiragana*, *kanji*, dan *roomaji* yang harus di pelajari dan dikuasai agar mampu membaca tulisan

Jepang.

Bahasa Jepang adalah bahasa yang dapat dinyatakan dengan tulisan yang menggunakan huruf-huruf (*katakana*, *hiragana*, dan *kanji*, dan *roomaji*) (Iwabuchi, 1989, 180). Huruf *Hiragana* terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung (*kyokusenteki*), sedangkan *Katakana* terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang lurus (*chokusenteki*) (Iwabuchi, 1989, 229). Dalam pengertiannya, huruf *Hiragana* adalah huruf-huruf yang berbentuk seperti あ, い, う, え, お, dan sebagainya. Huruf *Katakana* adalah huruf-huruf yang berbentuk seperti ア, イ, ウ, エ, オ, dan sebagainya. Huruf *Roomaji* yaitu huruf yang melambangkan bunyi, tidak melambangkan arti seperti huruf kanji. Huruf *roomaji* biasanya digunakan untuk mengartikan bunyi dari huruf Jepang lainnya seperti huruf *hiragana*, *katakana*, dan *kanji*. Dan yang terakhir adalah huruf *Kanji* seperti 大, 少, 人, 子, dan sebagainya.

Menurut (Sudjianto dan Dahidi, 2004, 56), huruf *kanji* merupakan salah satu aspek yang sulit bagi para siswa yang sedang mempelajari bahasa Jepang. Hal ini dirasakan terutama oleh siswa yang tidak memiliki latar belakang ‘budaya *kanji*’. Bahkan di antara para siswa yang memiliki latar belakang budaya *kanji* pun (seperti orang Cina, orang Korea, orang Taiwan, dan sebagainya) kadang-kadang merasa sulit bila berhadapan dengan huruf *Kanji* Jepang. Maka dari itu perlu adanya metode dan strategi belajar yang efektif seperti media belajar dan menghafal yang menyenangkan agar seseorang yang mempelajari bahasa Jepang khususnya dalam menghafal kosakata bahasa Jepang bisa lebih mudah untuk di hafalkan. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Hasil penelitian telah banyak membuktikan efektivitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar-mengajar di kelas, terutama dalam hal peningkatan prestasi siswa.

Pada saat ini belum banyak media khusus dalam menghafal kosakata bahasa Jepang, namun diantaranya sudah ada yang menerapkan media belajar dalam menghafal kosakata bahasa Jepang seperti media visual misalnya kartu bergambar, komik, *flashcard* dan sebagainya, sedangkan pada media audio contohnya radio, *audio tape*, dan sebagainya.

Media pembelajaran kosakata di Lembaga Pendidikan dan Keterampilan (LPK) Ichikara menggunakan media visual *E Kaado*, media tersebut digunakan agar siswa lebih mudah untuk menghafal kosakata bahasa Jepang dengan melihat suatu kartu bergambar yang disesuaikan dengan kosakata bahasa Jepang. Hal ini tentu sangat menarik untuk dilakukan sebuah penelitian agar mengetahui penggunaan media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis akan melakukan penelitian tentang penggunaan media visual *E Kaado* untuk menghafal kosakata bahasa Jepang dimana media tersebut tidak digunakan di kampus STBA JIA. Hasil penelitian tersebut disusun dalam bentuk karya tulis ilmiah dengan tema **“Penggunaan Media Visual *E Kaado* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang di Lembaga Pendidikan dan Pelatihan (LPK) Ichikara”**.

B. Rumusan dan Fokus Masalah

1. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:
 - a. Bagaimana penggunaan media visual *E Kaado* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang di LPK Ichikara?
 - b. Apa kendala dalam penggunaan media visual *E Kaado* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang di LPK Ichikara?
 - c. Bagaimana mengatasi kendala dalam penggunaan media visual *e kaado* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang di LPK Ichikara.
2. Fokus Masalah

Penelitian ini difokuskan hanya kepada penggunaan *E Kaado* sebagai media visual dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada level pembelajaran *shokyuu* di LPK Ichikara.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media visual *E Kaado* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang di LPK Ichikara.
- b. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa saja kendala dalam penggunaan media visual *E Kaado* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang di LPK Ichikara.
- c. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mengatasi kendala penggunaan media visual *e kaado* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang di LPK Ichikara.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini di harapkan dapat memberi manfaat dalam pengembangan media pembelajaran sebagai salah satu metode belajar bahasa Jepang khususnya dalam pembelajaran bahasa Jepang.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Penulis

Penelitian ini bermanfaat bagi penulis untuk menambah pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran khususnya media visual *E Kaado* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

2. Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini bermanfaat untuk mahasiswa yang sedang belajar dan menghafal kosakata bahasa Jepang dan sebagai referensi media belajar yang efektif. Selain

itu manfaat untuk sekolah, kampus, atau suatu lembaga pendidikan penelitian ini sebagai acuan untuk menerapkan media dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

3. Bagi peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti yang akan mengembangkan atau membuat sebuah media khusus baru sebagai media dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam menghafal kosakata bahasa Jepang.

D. Definisi Operasional

Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Sadiman (2003, 6) mengartikan bahwa "...media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi". Media Visual (Daryanto, 1993, 27) artinya semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca-indra mata media visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. media gambar adalah termasuk media visual, pesan yang disampaikan dituangkan dalam simbol-simbol komunikasi visual dan secara khusus gambar berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta" (Sadiman, 2003, 15-16).

Kosakata merupakan salah satu aspek bahasa yang sangat penting keberadaannya. Dowdowski (1982, 1454) menyatakan bahwa:

1. Kosakata merupakan keseluruhan kata yang terdapat dalam suatu bahasa
2. Kosakata adalah keseluruhan kata yang tersedia baik Kosakata aktif yang digunakan oleh pembaca dan penulis maupun Kosakata pasif yang digunakan oleh pembaca dan pendengar.

E. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan salah satu dari jenis penelitian yang termasuk dalam jenis penelitian kualitatif. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan kejadian atau fakta, keadaan, fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi saat penelitian berlangsung dengan menyuguhkan apa yang sebenarnya terjadi. Penelitian ini menafsirkan dan menguraikan data yang bersangkutan dengan situasi yang sedang terjadi, sikap serta pandangan yang terjadi di dalam suatu masyarakat, pertentangan antara dua keadaan atau lebih, hubungan antar *variabel* yang timbul, perbedaan antar fakta yang ada serta pengaruhnya terhadap suatu kondisi, dan sebagainya. Menurut Nazir (1988), metode deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Adapun teknik yang digunakan untuk memperoleh data antara lain:

1. Teknik Observasi

Dengan metode ini penulis melakukan penelitian langsung serta melakukan pencatatan untuk memperoleh data. Beberapa informasi yang diperoleh dari hasil observasi adalah ruang (tempat), pelaku, kegiatan objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa, waktu, dan perasaan. Alasan peneliti melakukan observasi adalah untuk menyajikan gambaran realistik perilaku atau kejadian, untuk menjawab pertanyaan, untuk membantu mengerti perilaku manusia dan untuk evaluasi yaitu melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu.

Ratcliff (2011, 75) menyatakan beberapa bentuk observasi yang dapat digunakan dalam penelitian kualitatif, yaitu observasi partisipasi, observasi tidak terstruktur, dan observasi kelompok tidak terstruktur.

- a. Observasi Partisipasi (*participant observation*) adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan dimana observer atau peneliti benar-benar terlibat dalam keseharian responden.
- b. Observasi tidak terstruktur adalah observasi yang dilakukan tanpa menggunakan *guide* observasi. Pada observasi ini peneliti atau pengamat harus mampu mengembangkan daya pengamatannya dalam mengamati suatu objek.
- c. Observasi Kelompok tidak terstruktur adalah observasi yang dilakukan secara berkelompok terhadap suatu atau beberapa objek sekaligus.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu percakapan langsung dengan tujuan-tujuan tertentu dengan menggunakan format tanya jawab yang terencana (Kurnia, 2018, 91). Wawancara merupakan alat *rechecking* atau pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Pada hal ini pewawancara melakukan wawancara terhadap siswa

magang di LPK Ichikara mengenai penggunaan media visual *E kaado* dalam menghafal kosakata bahasa Jepang.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan Karya Tulis Ilmiah ini terdiri dari lima bab yang urutannya disusun secara sistematis dan bertujuan untuk mempermudah dalam penyusunannya. Sistematika penulisan ini antara lain: Bab I Pendahuluan, bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan dan fokus masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian, dan sistematika penulisan. Bab II Landasan Teori, bab ini menjelaskan tentang deskripsi konsep dan penelitian relevan. Bab III Profil Perusahaan, bab ini membahas sejarah singkat perusahaan, visi dan misi, lokasi perusahaan, struktur organisasi, prosedur dan model kerja. Bab IV Laporan Hasil Penelitian, bab ini membahas tentang deskripsi data, kendala-kendala observasi dan pemecahan masalah. Bab V Kesimpulan dan Saran, pada bab ini menguraikan kesimpulan dan saran dari uraian yang telah dijelaskan dan disingkat secara garis besar berdasarkan isi karya tulis ilmiah.