

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hampir di setiap negara di dunia memiliki bahasa asli negara tersebut yang dipakai oleh masyarakatnya untuk melakukan komunikasi, baik lisan maupun tulisan. Jepang merupakan salah satu negara yang memiliki bahasa sendiri di negaranya, yaitu bahasa Jepang. Istilah ‘bahasa Jepang’ di dalam bahasa Jepang disebut *nihongo*, tetapi ada juga yang menyebutnya *kokugo*. Walaupun kata yang dimaksud sama namun diantara kedua istilah (*nihongo* atau *kokugo*) ini terdapat perbedaan yang mendasar. *Kokugo* adalah bahasa resmi warga negara (Jepang) dan hidup di suatu negara yang sama. Istilah *kokugo* sering dipakai orang Jepang untuk menyatakan bahasanya sendiri sebagai bahasa ibu. Sedangkan, *nihongo* adalah bahasa Jepang yang dipakai sebagai bahasa asing atau sebagai bahasa kedua, ketiga dan seterusnya (Sudjiyanto, 2004, 1). Bahasa Jepang dipakai oleh seluruh masyarakat yang tinggal di Jepang termasuk para pembelajar maupun pekerja asing yang tinggal di Jepang, orang Jepang yang tinggal di luar Jepang dan orang asing yang mempelajari bahasa Jepang.

Selain itu, bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang paling diminati dan banyak dipelajari di dunia. Sehingga jumlah orang asing yang mempelajari bahasa Jepang pun umumnya meningkat setiap tahunnya. Orang asing yang belajar bahasa Jepang tidak terbatas pada siswa sekolah atau mahasiswa perguruan tinggi. Orang yang berprofesi sebagai dokter, jurnalis

atau wartawan, guru, seniman, pegawai perusahaan, dan sebagainya yang akan atau sedang tinggal di Jepang pun belajar bahasa Jepang.

Saat ini bahasa Jepang juga merupakan salah satu bahasa asing yang menjadi mata pelajaran muatan lokal (mulok) hampir di seluruh Sekolah Menengah Atas (SMA) maupun Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Indonesia. Karena hanya pelajaran muatan lokal, bahasa Jepang sering kali dikesampingkan sehingga tidak semua siswa benar-benar menekuni dan menguasai bahasa Jepang. Untuk menangani hal ini, pihak Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 4 Tambun Selatan memberikan wadah untuk siswa yang tertarik untuk belajar bahasa Jepang diluar pelajaran bahasa Jepang yang diajarkan di kelas melalui ekstrakurikuler Jepang (*Japanese Club*). Di sini siswa/i diajarkan mengenai budaya yang ada di negara Jepang, baik budaya tradisional maupun modern. Tidak hanya itu, pembelajaran mengenai bahasanya pun sangat ditekankan untuk memperoleh prestasi lebih dalam bahasa Jepang yang tidak bisa didapat oleh siswa selain anggota *Japanese Club* seperti menjuarai lomba-lomba yang diadakan oleh dinas pendidikan maupun instalasi pendidikan lainnya.

Dalam mempelajari bahasa Jepang, pembelajar diharapkan dapat menguasai unsur-unsur kebahasaan, seperti : tata bunyi (*hatsuon*), struktur kalimat (*bunpou*), huruf (*moji*), dan kosakata (*goi*) karena unsur tersebut merupakan inti dalam mempelajari bahasa. Salah satu unsur yang paling erat kaitannya dengan bahasa yaitu kosakata (*goi*), kosakata merupakan unsur penting dalam mempelajari bahasa, dalam hal ini bahasa asing. Hal ini sesuai

dengan pendapat AsanoYuriko dalam Sudjianto (2014, 97) yang menyebutkan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan *goi* (kosakata) yang memadai. Menurut Sudjianto (2004, 98) *goi* adalah kosakata yaitu kumpulan kata yang berhubungan dengan suatu bahasa atau dengan bidang tertentu dalam bahasa itu.

Menurut Sudjianto (2004, 98) kosakata dapat diklasifikasikan berdasarkan pada cara-cara, standar, atau sudut pandang apa kita melihatnya. Misalnya berdasarkan karakteristik gramatikalnya, terdapat kata-kata yang tergolong *dooshi* (verba), *i-keiyoshi* (ajektiva-i), *na-keiyoshi* (ajektiva-na), *meishi* (nomina), *rentaishi* (preminina), *fukushi* (adverbia), *kandooshi* (interjeksi), *setsuzokushi* (konjungsi), *jodooshi* (verba bantu), dan *jooshi* (partikel). Berdasarkan para penuturnya dilihat dari faktor usia, jenis kelamin, dan sebagainya. Di dalam klasifikasi ini terdapat kata-kata yang termasuk pada *jidoogo* atau *yoojigo* (bahasa anak-anak), *wakamono kotoba* (bahasa anak muda/remaja), *roojingo* (bahasa orang tua), *joseigo* atau *onna kotoba* (ragam bahasa wanita), *danseigo otoko* (ragam bahasa pria), *gakusei yoogo* atau *gakuseigo* (bahasa mahasiswa), dan sebagainya. Lalu berdasarkan pekerjaan atau bidang keahliannya di dalam bahasa Jepang terdapat beberapa *senmon yoogo* (istilah-istilah teknis atau istilah-istilah bidang keahlian) termasuk di dalamnya kata-kata yang tergolong bidang kedokteran, pertanian, teknik, perekonomian, peternakan, dan sebagainya). Selain itu ada juga

klasifikasi kosakata berdasarkan perbedaan zaman dan wilayah penuturnya sehingga ada kata-kata yang tergolong pada bahasa klasik, bahasa modern, dialek Hiroshima, dialek Kansai, dialek Tokyo, dan sebagainya (Sudjianto, 2004, 99).

Seperti yang kita ketahui bahwa terdapat banyak sekali kosakata bahasa Jepang yang harus dipelajari agar pembelajar dapat menggunakan bahasa Jepang sebagai alat komunikasi. Namun disisi lain masih banyak pembelajar yang mengalami kesulitan dalam mengingat maupun menghafal kosakata tersebut sehingga mereka tidak mampu menguasai kosakata bahasa Jepang. Kesulitan ini pun dirasakan oleh para siswa/i SMAN 4 Tambun Selatan yang juga mempelajari bahasa Jepang. Mereka mengalami kesulitan karena jumlah kosakata bahasa Jepang yang banyak dan waktu belajar yang terbatas.

Selain itu, fasilitas yang kurang memadai pun membuat proses pembelajaran menjadi terhambat. Seperti sulitnya menggunakan fasilitas sekolah, misalnya peminjaman *infocus* dan *speaker* kepada pihak sekolah. Padahal dengan teknologi yang sudah serba modern seperti ini fasilitas tersebut sangat diperlukan untuk menunjang pembelajaran bahasa Jepang.

Berdasarkan pengalaman yang didapat oleh penulis, para siswa seringkali cepat bosan bila pengajar atau guru hanya menggunakan buku sebagai media ajar. Pengajar yang bijaksana tentu sadar bahwa satu media saja tidak cukup untuk menyampaikan kerumitan bahan yang akan disampaikan

kepada peserta didik. Sehingga untuk menghilangkan kebosanan dan kelelahan anak didik guru perlu menggunakan metode atau media tambahan untuk mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu.

Terdapat banyak sekali metode pembelajaran yang sering dipakai oleh guru maupun pengajar untuk pembelajaran bahasa Jepang. Masing-masing metode pun memiliki kelebihan serta kekurangannya. Sehingga tidak ada metode yang dianggap paling baik atau paling buruk untuk pembelajaran keterampilan berbahasa Jepang. Metode pembelajaran keterampilan berbahasa Jepang adalah metode yang dipilih dan dipakai sesuai dengan situasi atau kondisi kegiatan belajar mengajar, tujuan belajar pembelajar, materi pembelajaran yang diberikan, media pembelajaran yang dipakai, serta komponen-komponen pembelajaran lainnya (Sudjianto, 2009, 32). Dengan demikian, metode yang tepat dan bervariasi dapat dijadikan sebagai alat motivasi ekstrinsik dalam kegiatan belajar mengajar.

Hal lain yang dapat menarik minat belajar dalam proses pembelajaran adalah pemakaian media pembelajaran yang tepat. Selain dapat menarik minat belajar, pemakaian media pembelajaran yang tepat juga dapat menghilangkan kebosanan pada diri pembelajar, memperjelas pemahaman materi bagi pembelajar dan kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada pendidik pun dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media pembelajaran yang dapat dipakai untuk pembelajaran keterampilan berbahasa Jepang dibagi dalam klasifikasi.

Menurut Kimura Muneo dalam Sudjianto (2009, 90), ada beberapa macam media yang sering dipakai di dalam bidang pembelajaran bahasa Jepang, yakni media visual sederhana, media proyeksi diam, media audio, media film (*audio visual*), dan komputer. Yang termasuk media visual sederhana antara lain adalah benda sebenarnya dan benda tiruan, gambar, *flashcard*, bagan atau diagram, papan tulis dan sebagainya. Sedangkan, media proyeksi diam yang dimaksud disini adalah *overhead projector* dan *slide projector*. Dalam media audio di antaranya terdapat media berupa kaset rekaman, CD, laboratorium bahasa, dan sebagainya. Media audio-visual merupakan gambar hidup yang menunjukkan gerakan-gerakan seperti film (termasuk drama dan *anime*), video recorder (VTR), video disk dan sebagainya. Dan yang terakhir adalah media komputer, terdapat dua macam cara pemakaian komputer di dalam bidang pendidikan, yaitu CAI (*Computer Assisted Intruction*) dan CMI (*Computer Managed Instruction*).

Untuk itu, agar dapat meningkatkan minat terhadap penguasaan kosakata para siswa, salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif adalah media audio visual yaitu, menggunakan media *anime*. Dalam penelitian ini, *anime* digunakan sebagai sarana dalam menunjang pembelajaran bahasa Jepang. *Anime* merupakan kata serapan dari bahasa Inggris yaitu *Animation*. *Anime* merupakan animasi khas Jepang dengan gambar berwarna – warni yang menampilkan tokoh – tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, untuk beragam jenis penonton (Zoebazary, 2010, 11).

Dengan menggunakan media *anime* ini, karena merupakan gambar bergerak, tampilan terlihat benar-benar nyata dan jalannya animasi tersebut diiringi dengan lafalan kosakata, sehingga para siswa dapat langsung mencerna dan memperoleh kosakata yang disebutkan atau diucapkan oleh para tokoh dalam *anime* tersebut. kelebihan lain yang membuat media *anime* ini sangat cocok digunakan untuk meningkatkan kosakata bahasa Jepang adalah dengan adanya berbagai jenis pada anime yaitu *action*, *comedy*, drama, *fantasy*, *romance*, dan lain-lain. Dengan adanya berbagai jenis anime tersebut, para siswa pun dapat menonton anime yang mereka sukai, dengan hal ini maka akan semakin meningkat pula minat mereka dalam mempelajari bahasa Jepang dan semakin meningkat pula penguasaan kosakata yang mereka peroleh.

Dalam penelitian ini, penulis memilih anime yang berjudul *Yuru Camp*, awalnya *Yuru Camp* merupakan seri manga Jepang karya Afro, yang dimuat di majalah manga *seinen* terbitan *Houbunsha*, *Manga Time Kirara Forward*, sejak bulan Juli 2015. Kemudian Versi adaptasi anime diproduksi oleh C-Station yang mulai tayang di Jepang sejak tanggal 4 Januari 2018. Alasan pemilihan anime tersebut adalah karena menurut penulis bahasa dalam anime tersebut tidak terlalu sulit dan pelafalannya pun tidak terlalu cepat, sehingga anime tersebut dianggap cocok untuk dijadikan media pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media *anime* dengan judul “**Efektivitas Media *anime* terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata bahasa Jepang (pada *Japanese Club* SMAN 4 Tambun Selatan)**”

B. Rumusan & Fokus Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

- a. Adakah Efektivitas Media *anime* terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata bahasa Jepang pada *Japanese Club* SMAN 4 Tambun Selatan?
- b. Bagaimana tanggapan siswa mengenai pembelajaran kosakata dengan menggunakan media *anime* (*Yuru Camp*)?

2. Fokus Masalah

Untuk mengindari meluasnya masalah, maka peneliti hanya akan meneliti mengenai efektivitas media *anime* dalam peningkatan penguasaan pada kosakata bahasa Jepang yakni : Kata kerja (*dooshi*), Kata sifat (*na-keiyooshi* dan *i-keiyooshi*), kata benda (*meishi*) dan salam sapaan (*kandooshi*) yang diperoleh dengan cara membandingkan nilai pretest dan posttest yang akan diberikan pada responden.

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap permasalahan yang sedang diteliti. Hipotesis merupakan saran penelitian ilmiah karena hipotesis adalah instrumen kerja dari suatu teori dan bersifat spesifik yang siap diuji secara empiris (Kurnia, 2004, 12).

1. Ha : Terdapat efektivitas media *anime* dalam peningkatan kosakata bahasa Jepang pada *Japanese Club* SMAN 4 Tambun Selatan.
2. Ho : Tidak terdapat efektivitas media *anime* dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada *Japanese Club* SMAN 4 Tambun Selatan.

D. Tujuan & Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar tingkat penguasaan kosakata bahasa Jepang yang diperoleh dengan menggunakan media *anime* pada *Japanese Club* SMAN 4 Tambun Selatan.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat secara teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap perkembangan pengajaran di sekolah khususnya bahasa Jepang.

b. Manfaat secara praktis

- 1) Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan serta wawasan bagi penulis & pembaca atau pelajar lainnya

tentang efektivitas media *anime* dalam meningkatkan kosakata bahasa Jepang pada Japanese Club SMAN 4 Tambun Selatan.

- 2) Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi bagi penelitian berikutnya yang tertarik untuk membuat penelitian kuantitatif.
- 3) Penelitian ini diharapkan dapat menambah kuantitas karya ilmiah khususnya kuantitatif di perpustakaan STBA-JIA.

E. Metode Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif secara eksperimen dengan menggunakan Pretest – Posttest dalam mengeksplorasi data. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2013, 107). Selain itu, metode ini menggunakan populasi dan sampel. Untuk pengolahan data, penulis menggunakan software IBM SPSS for Windows versi 20 yang di kombinasikan dengan program Microsoft Excel.

F. Definisi Operasional

Untuk memperjelas variabel penelitian, maka penulis memberikan beberapa definisi operasional, antara lain sebagai berikut :

1. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) efektivitas adalah keadaan berpengaruh; hal berkesan (Depdiknas, 2008, 352). Efektivitas yang dimaksud oleh penulis dalam penelitian ini adalah seberapa besar

pengaruh yang diberikan oleh media *anime* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

2. Menurut Sudjianto (2009, 89) Media pembelajaran merupakan berbagai macam benda, alat atau komponen yang dapat dilihat, dibaca, didengar, dirasakan, atau diraba dengan panca indera manusia yang digunakan di dalam kegiatan pembelajaran untuk memberikan rangsangan atau motivasi bagi pembelajar agar dapat berfikir, menaruh perhatian, atau menaruh minat yang lebih dalam terhadap materi yang sedang dipelajarinya. Media yang dipakai dalam penelitian ini adalah media film yaitu dengan menggunakan *anime* (animasi Jepang).
3. Menurut Zoebazary (2010, 11) Anime adalah animasi khas Jepang dengan gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, untuk beragam jenis penonton. *Anime* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan *anime* yang berjudul *Yuru Camp* episode 1 - 4.
4. Menurut Shinmura dalam Sudjianto (2014, 97) Kosakata adalah keseluruhan kata berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya. Kosakata yang dimaksudkan penulis adalah kosakata bahasa Jepang, yakni: Kata kerja (*dooshi*), Kata sifat (*na-keiyooshi* dan *i-keiyooshi*), kata benda (*meishi*) dan salam sapaan (*kandooshi*) yang ada pada *anime Yuru Camp*.
5. Menurut Shinmura dalam Sudjianto (2014, 1) bahasa Jepang (*nihongo*) adalah bahasa nasional negara Jepang. Dalam aspek kosakata dan huruf

mendapat pengaruh dari bahasa Cina. Ciri-cirinya antara lain memiliki silabel terbuka, mempunyai struktur yang menempatkan verba di akhir kalimat, memiliki ragam bahasa hormat dan sebagainya.

6. *Japanese Club* SMAN 4 Tambun Selatan merupakan Salah satu program ekstrakurikuler yang ada di SMAN 4 Tambun Selatan yang mempelajari bahasa dan budaya Jepang. Anggota ekstrakurikuler ini terdiri dari kelas X, XI, dan XII terutama siswa-siswi yang menyukai budaya Jepang. Pertemuannya diadakan seminggu sekali pada hari Sabtu.

G. Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian ini terdiri dari lima bab, sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan, bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan dan fokus masalah, hipotesis penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, definisi operasional serta sistematika penelitian. BAB II Landasan teoretis, pada bab ini peneliti menjelaskan mengenai hakikat pembelajaran, konsep media pembelajaran, media film (*anime*) sebagai media pembelajaran, kosakata, dan penelitian relevan. BAB III Metodologi Penelitian, membahas mengenai tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, metode penelitian, instrumen dan variabel penelitian, dan teknis analisis data. BAB IV Analisis data, menjelaskan mengenai teknik analisis data yang di analisis menggunakan program IBM SPSS for Windows versi 20. BAB V Kesimpulan dan saran, menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran dari semua pembahasan hasil analisis.