BAB 1
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses pembelajaran bahasa Jepang terdapat empat kemampuan yang harus dikuasai untuk mempermudah pelajar dalam berkomunikasi. Kemampuan tersebut yakni menyimak, membaca, berbicara dan menulis. Untuk menunjang kompetensi tersebut, terdapat beberapa komponen yang harus dikuasai antara lain pengucapan, tata bahasa, dan kosakata. Menurut Nurgiyantoro (2014:281), "kompetensi kebahasaan yang terpenting adalah tata bahasa dan kosakata karena semua tindakan berbahasa merupakan pengoperasian kedua aspek tersebut". Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan komponen penting untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang karena tanpa penguasaan kosakata pelajar tidak dapat berbahasa Jepang dengan baik.

Anderson dan Freebody dalam Haryono (2013:131) menguraikan bahwa penguasaan kosakata merupakan hal yang berkaitan dengan keterampilan membaca. Bahkan hubungan antara keterampilan membaca dan penguasaan kosakata dapat menjadi prediksi yang signifikan. Selain itu, dalam Suryadimulya (2013:131), Barze dan Tabor menyatakan bahwa penguasaan dan pemahaman kosakata merupakan hal yang sangat dibutuhkan dalam memahami isi sebuah teks. Hal tersebut, juga dinyatakan oleh Asano dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:97) yang mengatakan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengomunikasikan ide atau gagasanya dengan menggunakan bahasa Jepang baik dengan cara lisan maupun tulisan dan salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan kosakata (*goi*) yang memadai.

Penguasaan kosakata merupakan hal yang tidak mudah bagi pelajar pemula bahasa Jepang. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil observasi di SMA Negeri 1 Yogyakarta yang dilakukan oleh peneliti dengan cara mewawancarai

guru bahasa Jepang dan melakukan pengamatan di dalam kelas. hasil observasi menunjukkan ada berbagai masalah yang timbul selama proses belajar mengajar kosakata. Masalah–masalah tersebut antara lain siswa mengalami kebosanan, siswa sering mengantuk saat guru menjelaskan materi pelajaran dan siswa kurang termotivasi untuk belajar bahasa Jepang karena media yang digunakan kurang bervariatif. Dari penyebab masalah tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media dibutuhkan dalam proses belajar mengajar untuk memunculkan motivasi siswa.

Hal tersebut juga dinyatakan oleh Criticos dalam Daryanto (2010:4) yang mengatakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan, dan merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran, tidak terkecuali dalam pembelajaran bahasa Jepang. Media memegang peranan penting dalam pembelajaran bahasa Jepang. Dalam hal ini, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Media dapat membantu siswa dalam mempelajari kosakata dengan lebih mudah. Ada banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk mengajarkan kosakata, antara lain permainan, audiovisual, gambar, dan *flashcard*.

Arsyad (2002 : 119) menyatakan bahwa *flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks atau simbol untuk mengingat dan menstimulasi siswa pada sesuatu. Berdasarkan pengalaman pribadi peneliti ketika mempelajari kosakata dengan menggunakan *flashcard* memiliki beberapa keuntungan yaitu siswa dapat mengingat kosakata dengan cepat dan menyenangkan. Selain itu, *flashcard* juga dapat memotivasi siswa untuk mempelajari kosakata baru karena di dalam *flashcard* terdiri dari kata dan gambar yang menarik. Tujuan penggunaan *flashcard* adalah untuk melatih ingatan siswa terhadap materi pelajaran yang akan dipelajari. Pembelajaran bahasa memerlukan daya ingat siswa dalam menghafal kosakata. Selain itu, dampak posistif dari *flashcard* juga dapat ditemukan dari penelitian sebelumnya.

Merujuk pada hasil penelitian Riani (2016) ditemukan bahwa metode *active learning model card sort* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Selain itu, pembelajaran menggunakan *card sort* menarik, tidak membosankan, dan membuat suasana kelas menjadi lebih kondusif. *card sort* sendiri merupakan salah satu jenis *flashcard.*

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul ''Keefektifan *Flashcard* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Terhadap Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017".

B. Rumusan Masalah

1. Apakah *flashcard* efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata terhadap siswa kelas X SMA Negeri 1 Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017?
2. Bagaimana penggunaan *flashcard* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang terhadap siswa kelas X SMA Negeri 1 Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017?
3. Bagaimana respons siswa terhadap penggunaan *flashcard* untuk meningkatkan penguasaan kosakata terhadap siswa kelas X SMA Negeri 1 Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017?

C. Batasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada keefektifan *flashcard* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Materi yang digunakan dalam penelitian ini hanya terbatas pada kata benda dalam bahasa Jepang. Kosakata tersebut bertemakan nama-nama benda yang ada di dalam kelas. Ada 30 kosakata yang berhubungan dengan benda–benda yang ada di dalam kelas dan benda-benda yang dibawa oleh guru dan siswa ke dalam kelas. Selain itu, penelitian ini hanya akan dilaksanakan di SMA Negeri 1 Yogyakarta kelas X tahun ajaran 2016/2017.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui apakah *flashcard* efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata terhadap siswa kelas X SMA Negeri 1 Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017.
2. Mengetahui bagaimana *flashcard* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang terhadap siswa kelas X SMA Negeri 1 Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017.
3. Mengetahui bagaimana respons siswa terhadap penggunaan *flashcard* untuk meningkatkan penguasaan kosakata terhadap siswa kelas X SMA Negeri 1 Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoretis dan praktis.

1. Manfaat teoretis

   Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperkaya khazanah keilmuwan, khususnya tentang penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
2. Manfaat praktis

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru dan peneliti dalam proses belajar mengajar kosakata. Media yang digunakan dalam penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami kosakata. Selain itu, media dalam penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi media alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran kosakata. Guru dapat menggunakan *flashcard* dalam proses belajar mengajar untuk memotivasi siswa supaya tertarik dalam materi pembelajaran. Peneliti juga berharap penelitian ini

dapat digunakan sebagai referensi untuk peneliti lain yang tertarik dengan penelitian sejenis misalnya penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang.

F. Sistematika penelitian

Agar pemahaman terhadap penelitian ini menjadi mudah, maka peneliti menyusun hasil penelitian ini menjadi empat bagian pokok, yaitu :

Pada Bab I peneliti menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

Pada Bab II peneliti menguraikan tentang kajian teori yang di dalamnya membahas tentang pengertian kosakata, jenis-jenis kosakata dalam bahasa Jepang, pembelajaran kosakata, pengertian media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, kriteria media yang baik untuk pembelajaran, manfaat menggunakan media pembelajaran, pengertian *flashcard*, manfaat menggunakan *flashcard* dalam pembelajaran, jenis-jenis *flashcard* dan teknik menggunakan *flashcard*.

Pada Bab III peneliti menyajikan metode penelitian yang didalamnya memuat jenis metode yang digunakan, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, termasuk instrumen penelitian yang digunakan, teknik analisis data dan hasil penelitian yang ditujukan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini.

Pada Bab IV peneliti menyajikan tentang bagian akhir dari skripsi ini yang terdiri atas simpulan dan saran.