

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Bahasa adalah sistem komunikasi manusia dari struktur penyusunan bunyi dengan membawa ekspresi kepada unit yang lebih besar yaitu makna (Richard dalam Yendra, 2016). Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang dipergunakan oleh anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri (Kridalaksana, 2001). Merujuk pada pendapat dari beberapa ahli di atas, dapat diasumsikan bahwa bahasa adalah alat komunikasi dan keahlian utama manusia, hal inilah yang menjadi pembeda dengan makhluk-makhluk lain. Tanpa adanya bahasa, manusia tidak dapat mengungkapkan ujaran keinginan atau tujuan yang jelas.

Sama halnya dengan bahasa lainnya, dalam pembelajaran bahasa Jepang, banyak sekali komponen yang penting untuk dikuasai seperti tata bahasa, pelafalan dan kosakata. Seseorang dapat dikatakan menguasai suatu bahasa apabila telah menguasai komponen-komponen tersebut.

Kosakata atau dalam bahasa Jepang disebut *goi* merupakan unsur kemampuan yang harus dimiliki terutama bagi pembelajar bahasa Jepang. Penguasaan kosakata sangat dituntut untuk menunjang seseorang dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun secara tulisan dalam bahasa Jepang. Untuk itu, penambahan kosakata secara bertahap dalam pembelajaran tentunya sangat dibutuhkan guna mengembangkan kemampuan dan penguasaan kosakata yang produktif bagi pembelajar. Hal tersebut didukung pendapat dari beberapa ahli, pendapat yang pertama yaitu Tarigan (2008:2) yang dalam bukunya menjelaskan bahwa penguasaan kosakata sangat diperlukan dalam setiap keterampilan berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. Pendapat kedua diutarakan oleh Funk dan Lewis (1942:4), dalam bukunya mereka berpendapat bahwa kosakata dapat dipakai sebagai ukuran kepandaian seseorang.

Dalam rangka meningkatkan penguasaan kosakata, tentunya diperlukan media pembelajaran yang efektif dan menarik agar kebutuhan perbendaharaan kata dalam pembelajaran bahasa Jepang dapat dimaksimalkan. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran seperti gambar, buku, lagu, film dan *flashcard*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nadziroh (2010) dengan tema pemanfaatan media *flashcard* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa MI Duren Bandungan Semarang, menyatakan bahwa eksperimen yang telah ia lakukan efektif. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes siswa MI Duran Bandungan Semarang.

Oleh karena itu, timbul asumsi jika *flashcard* merupakan salah satu media yang tepat untuk pembelajaran tingkat awal karena tergolong media yang ringan, sederhana dan banyak digunakan oleh pengajar bahasa kepada pembelajar tingkat awal. Media *flashcard* juga mampu memancing siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh pendapat Susilana dan Riyana (2009:74), dalam bukunya mereka mengatakan

“Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas.... misalnya *puzzle* untuk anak SD siswa dapat menggunakannya sendiri, menyusun gambar hingga lengkap, *flashcard* dapat dikondisikan dalam bentuk permainan dan semua siswa terlibat secara fisik, intelektual maupun mental. *flashcard* adalah media praktis dan mudah diingat karena menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan.”

Dalam buku tersebut, mereka juga mengemukakan kelebihan dari media *flashcard* antara lain, mudah dibawa-bawa, praktis, gampang diingat dan menyenangkan.

*Flashcard* sendiri menurut Arsyad (2011:3) merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flashcard* biasanya berukuran 8x12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Penggunaan media *flashcard* yang sudah biasa diberikan kepada pembelajar tingkat awal tentunya dapat meningkatkan risiko munculnya kebosanan dan gejala pasif dalam pembelajaran. Sehingga untuk menghindari hal tersebut, peneliti menambahkan variasi pada media *flashcard* yaitu dengan mengkombinasikannya dengan stiker Line.

Stiker Line adalah fitur gambar yang merupakan bagian dari emosikon salah satu media jejaring sosial Line. penggunaan stiker Line juga sangat digemari pengguna aplikasi Line karena karakter yang terdapat dalam stiker Line sangat beragam dan dapat digunakan untuk mengekspresikan perasaan pada kolom *chat*. Alasan pemilihan stiker Line sebagai varian dari media *flashcard* adalah karena media jejaring sosial Line sangat familiar di kalangan pelajar masa kini. Berdasarkan penelitian oleh Faroktarina (2014) menyatakan bahwa jumlah pengguna Line di Indonesia mencapai 14 juta pengguna dan menempati posisi ke-empat jejaring sosial yang paling populer digunakan oleh masyarakat Indonesia.

Oleh karena itu, menurut peneliti media *flashcard* stiker Line merupakan media yang efektif untuk memudahkan penguasaan kosakata dan diharapkan dapat memacu peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan media *flashcard* stiker Line dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri II Yogyakarta tahun ajaran 2016-2017.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Apakah media *flashcard* stiker Line efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri II Yogyakarta?
2. Bagaimana kesan siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri II Yogyakarta terhadap penggunaan media *flashcard* stiker Line pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang?

### **C. Batasan Masalah**

Penelitian ini hanya sebatas untuk mengetahui bagaimana keefektifan media *flashcard* pada pembelajaran bahasa Jepang dan kesan siswa kelas XI program Ilmu Bahasa dan Budaya di Madrasah Aliyah Negeri II Yogyakarta tahun ajaran 2016-2017 terhadap media ini.

Kemampuan kosakata yang diajarkan hanya sebatas pada materi kosakata yang terdapat pada buku Sakura 3 bab 50 dan 51 yang meliputi kata kerja, kata sifat dan kata benda yang diajarkan dalam mata pelajaran bahasa Jepang di MAN II Yogyakarta tahun ajaran 2016-2017.

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui apakah media *flashcard* stiker Line efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri II Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui kesan siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri II Yogyakarta terhadap penggunaan media *flashcard* stiker Line pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

### **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

#### **1. Manfaat Teoretis**

Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah untuk dapat dijadikan sebagai referensi media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Guru**

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk memberikan alternatif media yang dapat dipertimbangkan dalam pembelajaran bahasa Jepang.

**b. Bagi Siswa**

Dapat menjadi media yang menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

**c. Bagi Peneliti**

Dapat menjadi kajian penelitian lanjutan tentang media *flashcard* stiker Line.

**F. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penelitian ini disusun sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka berisi deskripsi umum dari pembelajaran bahasa Jepang, media, *flashcard*, stiker Line, kosakata dan teori-teori yang mendukung pembelajaran *flashcard*.

Bab III Metode Penelitian dan Analisis Data berisi pemaparan tentang metode penelitian yang digunakan, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, analisis data dan hasil penelitian.

Bab IV Penutup, bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan juga saran untuk pembelajaran maupun penelitian yang akan dilakukan berikutnya.