

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang

1. Definisi Pembelajaran

Menurut Reber dalam Syah (1995:90) mendefinisikan belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan dan suatu perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat.

Pengertian lain dikemukakan oleh Surya (1985:23) Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah upaya yang dilakukan individu untuk memperoleh kemampuan atau ilmu pengetahuan baru.

Wicaksono dan Ahmad (2015:419) dalam bukunya menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan Susilana dan Riyana (2009:1) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar.

Dari beberapa pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang melibatkan seorang individu dalam memperoleh ilmu atau kepandaian untuk diterapkan dalam kehidupan agar dapat menjadi individu yang lebih baik lagi.

2. Kosakata Bahasa Jepang

a. Pengertian Kosakata

Kosakata menurut Kridalaksana dalam Tarigan (1994:446) kosakata adalah:

- 1) Komponen bahasa yang memuat secara informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa.
- 2) Kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara, penulis atau suatu bahasa.
- 3) Daftar kata yang disusun seperti kamus, tetapi dengan penjelasan yang singkat dan praktis.

Menurut Soedjito dalam Tarigan (1994:447) kosakata merupakan:

- 1) Semua kata yang terdapat dalam satu bahasa.
- 2) Kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara.
- 3) Kata yang dipakai dalam satu bidang ilmu pengetahuan.
- 4) Daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan sebuah komponen dalam suatu bahasa yang dimiliki seorang pembicara, memuat informasi singkat dan digunakan dalam suatu bidang ilmu pengetahuan tertentu.

b. Kosakata Bahasa Jepang

Kosakata yang dalam bahasa Jepang disebut dengan *Goi* merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang, baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan (Sudjianto dan Dahidi, 2004:97).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah suatu komponen bahasa yang tersusun

seperti kamus dan memiliki makna yang merupakan kekayaan yang dimiliki suatu bahasa. Dalam hal ini adalah bahasa Jepang.

c. Jenis Kosakata Bahasa Jepang

Sudjianto dan Dahidi (2004:98) dalam bukunya juga menjelaskan bahwa kosakata bahasa Jepang dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa poin yaitu (1) berdasarkan karakteristik gramatikalnya; (2) berdasarkan penuturnya; (3) berdasarkan pekerjaan; (4) berdasarkan perbedaan zaman dan (5) berdasarkan asal-usulnya.

Berdasar pendapat yang dikemukakan Sudjianto dan Dahidi (2004:98) dalam bukunya menjelaskan dalam karakteristik gramatikal *goi*, terdapat kata-kata yang tergolong (1) *dooshi* (verba); (2) *i-keiyooshi* atau ada yang menyebutnya *keiyooshi* (adjektiva-*i*); (3) *na-keiyooshi* atau *keiyodooshi* (adjektiva-*na*); (4) *meishi* (nomina); (5) *rentaishi* (prenomina); (6) *fukushi* (adverbial); (7) *kandooshi* (interjeksi); (8) *setsuzokushi* (konjungsi); (9) *jodooshi* (verba bantu), dan (9) *joshi* (partikel).

Berdasarkan penuturnya, *goi* dibedakan lagi menjadi beberapa faktor seperti 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* atau *otoko kotoba* (ragam bahasa pria), *gakusei yoogo* atau *gakuseigo* (bahasa mahasiswa), dan sebagainya (Sudjianto dan Dahidi 2004:98). Contoh: *da yo ne*, *peko peko*, *kashira*.

Berdasarkan pekerjaan atau bidang keahlian 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 (Sudjianto dan Dahidi 2004:98). Contoh: *chuusa, gaichuu, sakunyuu*.

Berdasarkan perbedaan zaman dan wilayah penuturnya, akan terdapat kata-kata yang tergolong pada bahasa klasik, bahasa modern, dialek Hiroshima, dialek Kansai, dialek Tokyo, dan sebagainya (Sudjianto dan Dahidi 2004:99). Contoh: *arigatou* dan *ookini, hontou* dan *honma*.

Klasifikasi *goi* yang terakhir adalah berdasarkan asal-usulnya. Kosakata bahasa Jepang dapat dibagi menjadi tiga macam yaitu *wago, kango, dan gairaigo*. Namun selain ketiga macam kosakata tersebut ada sebuah jenis kosakata yang disebut *konshugo* yaitu kata-kata yang merupakan gabungan dari beberapa kata dari sumber yang berbeda misalnya gabungan *wago* dengan *kango*, *wago* dengan *gairaigo*, atau *kango* dengan *gairaigo* (Sudjianto dan Dahidi 2004:99). Contoh: *sakamori, kouteki, terebi*.

Dalam penelitian ini, materi yang diajarkan kepada siswa diklasifikasikan berdasarkan karakteristik gramatikalnya. Berdasarkan gramatikalnya, Sudjianto dan Dahidi menjelaskan pengertian dari golongan kata dalam karakteristik gramatikal sebagai berikut ini:

1) *Dooshi*

Dooshi (verba) adalah salah satu kelas kata dalam bahasa Jepang, sama dengan ajektiva-*i* dan ajektiva-*na* menjadi salah satu jenis *yoogen* (predikat). Kelas kata ini dipakai untuk menyatakan aktivitas, keberadaan, atau keadaan sesuatu. Contoh: *hashirimasu, nemasu, oyogimasu*.

2) *I-keiyooshi*

I-keiyooshi yaitu kelas kata yang menyatakan sifat atau keadaan sesuatu, dengan sendirinya dapat menjadi predikat dan dapat mengalami perubahan bentuk, Kitahara dalam

Sudjianto dan Dahidi (2004:154). Kata-kata yang termasuk *i-keiyooshi* dapat membentuk *bunsetsu* (kalimat) walaupun tanpa bantuan kelas kata lain. Contoh: *samui, atsui, tsumetai*.

3) *Na-keiyooshi*

Na-keiyooshi yaitu kelas kata yang dengan sendirinya dapat membentuk sebuah *bunsetsu*, dapat berubah bentuknya, dan bentuk *shuushikei*-nya berakhir dengan *da* atau *desu*. Contoh: *kirei na, hansamu na, shizuka na*.

4) *Meishi*

Meishi adalah kata-kata yang menyatakan orang, benda, peristiwa, dan sebagainya, tidak mengalami konjugasi, dan dapat dilanjutkan dengan *kakujoshi*. Contoh: *kusuri, byooin, tabako*.

5) *Rentaishi*

Rentaishi adalah kelas kata yang termasuk kelompok *jiritsugo* yang tidak mengenal konjugasi yang digunakan hanya untuk menerangkan nomina. Contoh: *aru, arayuru, iwayuru*.

6) *Fukushi*

Fukushi adalah kelas kata yang tidak mengalami perubahan bentuk dengan sendirinya dapat menjadi keterangan bagi *yoogen* walaupun tanpa mendapat bantuan dari kata-kata yang lain. Contoh: *ichiban, zutto, taihen*.

7) *Kandooshi*

Kandooshi adalah salah satu kelas kata yang termasuk *jiritsugo* yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak dapat

menjadi subjek, tidak dapat menjadi keterangan, dan tidak dapat menjadi konjungsi. Contoh: *ara, hora, hai*.

8) *Setsuzokushi*

Setsuzokushi adalah salah satu kelas kata yang termasuk ke dalam kelompok *jiritsugo* yang tidak dapat mengalami perubahan. Contoh: *mata, soshite, soretomo*.

9) *Jodooshi*

Jodooshi merupakan kelas kata yang termasuk *fuzokugo* yang dapat berubah bentuknya. Contoh: *ikundarou, ikitai, takakusouda*.

10) *Joshi*

Joshi adalah kelas kata yang termasuk *fuzokugo* yang dipakai setelah suatu kata untuk menunjukkan hubungan antara kata tersebut dengan kata lain serta untuk menambah arti kata tersebut lebih jelas lagi. Contoh: *ga, wa, mo*.

Dalam penelitian ini, tidak semua golongan kata dalam klasifikasi gramatikal digunakan sebagai materi. Materi yang digunakan antara lain *dooshi, i-keiyooshi* dan *meishi* yang disesuaikan dengan materi pembelajaran di MAN II Yogyakarta yang tersaji dalam buku Sakura bab 50 dan bab 51. Daftar materi tersaji pada tabel berikut ini:

Tabel 2.1
Daftar Materi Kosakata

No.	Daftar Kosakata		
	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
1	<i>Geri</i>	<i>Ashi</i>	<i>Atsui</i>
2	<i>Hanachi</i>	<i>Atama</i>	<i>Hashirimasu</i>
3	<i>Shinzou</i>	<i>Ha</i>	<i>Isha</i>
4	<i>Ke ga Shimasu</i>	<i>Hana</i>	<i>Kangoshi</i>
5	<i>Memai ga Shimasu</i>	<i>Hone</i>	<i>Kusuri</i>
6	<i>Netsu ga Arimasu</i>	<i>Kao</i>	<i>Nemasu</i>
7	<i>Onaka</i>	<i>Kuchi</i>	<i>Okimasu</i>
8	<i>Onaka ga Itai</i>	<i>Kuchibiru</i>	<i>Oyogimasu</i>
9	<i>Onaka ga Ippai</i>	<i>Me</i>	<i>Samui</i>
10	<i>Onaka ga Sukimasu</i>	<i>Mimi</i>	<i>Tabako wo Suimasu</i>
11	<i>Seki ga Demasu</i>	<i>Te</i>	<i>Tabako</i>
12			<i>Tsumetai</i>

3. Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang di MAN II Yogyakarta

Mata Pelajaran bahasa Jepang di MAN II Yogyakarta termasuk ke dalam mata pelajaran wajib bagi kelas Ilmu Bahasa Budaya (IBB) dan menjadi mata pelajaran pilihan pada kelas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA) dan kelas Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Terdapat enam kelas yang menerima mata pelajaran bahasa Jepang, antara lain kelas X IBB, X MIPA 3, X IPS 3, XI IBB, XI MIPA 1 dan XII IBB. Alokasi waktu yang diberikan pada mata pelajaran bahasa Jepang berbeda-beda tergantung pada kelasnya. Untuk kelas X, waktu yang diberikan adalah 3 jam pelajaran atau 135 menit. Untuk kelas XI dan XII waktu yang diberikan adalah 4 jam pelajaran atau selama 180 menit (kurikulum terlampir)

Jika dilihat dari indikator yang tertuang pada silabus (silabus terlampir) untuk kelas XI MAN II Yogyakarta dan buku cetak Sakura,

yang merupakan buku pegangan guru mata pelajaran bahasa Jepang di MAN II Yogyakarta, tujuan pembelajarannya adalah menguasai kosakata, pola kalimat dasar dan ungkapan bahasa Jepang sederhana yang terdapat pada buku Sakura. Demi tercapainya tujuan tersebut, berbagai macam media dan metode digunakan oleh guru dalam pembelajarannya.

Pada observasi pertama yang dilakukan pada 16 Februari 2017, materi kosakata yang diajarkan adalah bentuk kalimat ajakan. Pada pertemuan tersebut, guru menggunakan teknik *mim-mem* (ucap ulang) untuk mengajarkan kosakata tersebut. Media yang digunakan adalah lembar kerja yang diberikan kepada siswa setelah latihan ucap ulang. Lembar kerja tersebut berisi kosakata dalam bahasa Jepang yang harus diisi mandiri oleh siswa (*discovery learning*). Setelah mengisi lembar kerja, siswa menyimak dan mengikuti perintah guru dengan seksama.

Observasi kedua dilakukan pada tanggal 18 Februari 2017, materi kosakata yang disampaikan masih tentang bentuk kalimat ajakan dan disampaikan dengan metode ceramah. Guru membuat tabel perubahan kata kerja ke bentuk ajakan di papan tulis dengan contohnya dan terdapat bagian yang kosong untuk latihan. Setelah siswa mencatat dan mengerjakan tabel perubahan tersebut, guru menunjuk beberapa siswa untuk membacakan hasil kerjanya dengan tujuan mengetahui kesalahan yang muncul dalam merubah kata kerja. Setelah itu guru memberikan jawaban kosakata yang benar kepada siswa. Pemberian kosakata dilakukan dengan teknik pengulangan atau *drill* dan teknik ucap ulang. Pada pertemuan kali ini siswa terlihat lesu dan lelah karena jam pelajaran yang berlangsung siang hari dan cuaca pada saat itu sangat panas.

Observasi ketiga dilakukan pada tanggal 20 Februari 2017. Pada pembelajaran kosakata hari ini, guru memberikan teks bacaan bertuliskan *hiragana* kepada siswa. Siswa diperintahkan untuk mengartikan dan mencari secara mandiri cara baca dari teks tersebut

(*discovery learning*). Setelah itu, guru membacakan kembali teks bacaan tersebut kepada siswa dengan teknik pengulangan. Setelah menggunakan teknik pengulangan, guru menggunakan juga teknik *shadowing* dengan harapan siswa berkonsentrasi mengikuti kosakata apa yang diucapkan oleh guru.

Kesimpulan dari observasi tentang pembelajaran kosakata bahasa Jepang di MAN II Yogyakarta adalah guru menggunakan bermacam-macam metode dan media pembelajaran. Metode yang digunakan oleh guru yaitu metode *audio-lingual* dengan teknik *drill*, *mim-mem* dan *shadowing*. Metode lain yang digunakan adalah *direct-method* atau metode langsung. Sedangkan media yang digunakan adalah lembar kerja dan teks bacaan. Di MAN II Yogyakarta sendiri tidak terdapat mata pelajaran atau jam khusus untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang. Meski demikian, pada setiap pertemuan, selalu ditemukan pembelajaran atau penambahan kosakata bahasa Jepang baru. Walaupun pada observasi guru tidak menggunakan media pembelajaran *flashcard*, ditemukan juga data bahwa media *flashcard* kerap digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang di MAN II Yogyakarta.

B. Media Pembelajaran

1. Definisi Media Pembelajaran

Menurut Heinich dalam Susilana dan Riyana (2009:6) Media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari "*medium*" yang secara harfiah berarti "*perantara*" yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Berbagai macam media kini telah banyak dijumpai dalam pembelajaran. Menurut Gagne dalam Sadiman (2009:6) media adalah segala berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran (Arsyad 2013:4). Menurut Susilana dan Riyana (2009:7) dalam bukunya berpendapat bahwa media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras dan unsur pesan yang dibawanya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bantu fisik atau benda yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang dapat memberikan informasi dari pengajar kepada siswa dan dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu penunjang dalam proses belajar mengajar di kelas karena memiliki peran yang penting dalam membantu penerimaan informasi siswa.

2. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada umumnya dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu media visual, media audio dan media audio visual (Hernawan 2008:22).

Tidak jauh berbeda dengan pendapat Hernawan, Sudirman dalam Kustiawan (2016:14) juga berpendapat bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi:

a. Media Visual

Merupakan media yang bersifat visual dan hanya mampu dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Contoh: *flashcard*, buku.

b. Media Audio

Merupakan media yang bersifat *auditive* (hanya dapat didengar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Contoh: lagu atau musik, rekaman percakapan.

c. Media Audio-Visual

Merupakan kombinasi dari audio dan visual. Yaitu media yang mampu dilihat menggunakan indera penglihatan dan juga bersifat *auditive*. Contoh: televisi, *laptop*.

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang adalah *flashcard* stiker Line. Dilihat dari jenisnya, *flashcard* stiker Line dapat digolongkan ke dalam media visual karena berbentuk kartu bergambar yang ditunjukkan kepada siswa.

C. Media Flashcard

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah *flashcard*. Berikut adalah pemaparan dari pengertian, kelebihan, jenis, cara pembuatan hingga cara penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran.

1. Pengertian Media Flashcard

Menurut Susilana dan Riyana (2009:94), *Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm. Sedangkan menurut Arsyad (2011:119-120) *flashcard* adalah 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 disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Adapun dalam penelitian ini *flashcard* yang digunakan dalam pembelajaran berupa kertas manila yang berisikan gambar dan berukuran 21x29 cm atau seukuran kertas A4 karena menyesuaikan dengan jumlah siswa yaitu 18 anak.

2. Kelebihan Flashcard

Menurut Susilana dan Riyana (2009:95) kelebihan dari media pembelajaran *flashcard* antara lain:

- a. mudah dibawa-bawa, dengan ukuran yang kecil *flashcard* dapat disimpan di tas bahkan saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja.
- b. Praktis, guru tidak perlu memiliki keahlian khusus dan media ini juga tidak membutuhkan listrik. Jika sudah selesai dipakai, *flashcard* hanya tinggal disimpan ke dalam kotak khusus supaya tidak tercecer.
- c. Gampang diingat, karena hanya menyajikan pesan pendek pada setiap kartu. Kombinasi antara gambar dan teks akan memudahkan siswa dalam mengenali suatu konsep seperti mengetahui nama dan bentuk suatu benda.
- d. Menyenangkan, *flashcard* dalam penggunaannya dapat melalui permainan.

Sehingga jika disederhanakan, kelebihan dari *flashcard* menurut Susilana dan Riyana adalah mudah dibawa, praktis, mudah diingat dan menyenangkan.

3. Jenis *Flashcard*

Terdapat berbagai jenis *flashcard* untuk meningkatkan pengetahuan anak. Jenis *flashcard* tersebut adalah sebagai berikut:

a. *Flashcard* Benda

Pada kartu ini anak ditunjukkan gambar benda-benda yang ada di sekitar anak, misalnya *flashcard* binatang, buah-buahan, benda-benda yang ada dirumah, bagian-bagian rumah, macam-macam peralatan, dan lain-lain sehingga mengenal banyak benda dan perbendaharaan lebih banyak.

b. *Flashcard* Abjad

Pada kartu ini anak dikenalkan dengan abjad dari a-z, dimulai dari huruf besar dan huruf kecil.

c. *Flashcard* Angka

Pada *flashcard* ini, anak dikenalkan dengan angka 1-10, jika anak sudah mampu mengenal angka tersebut akan dilanjutkan ke tahap berikutnya.

d. *Flashcard* Warna

Pada *flashcard* ini, anak akan dikenalkan warna dasar terlebih dahulu. Jika telah mampu mengenal warna dasar anak akan menuju tahap selanjutnya dengan menambah warna yang belum dikenal oleh anak (Hasan, 2012:68).

Dalam penelitian ini, yang digunakan sebagai media pembelajaran adalah *flashcard* benda yang mengacu pada buku Sakura bab 50 dan 51 yang berkaitan dengan kondisi kesehatan dan nama-nama anggota tubuh.

4. Cara Pembuatan *Flashcard*

Terdapat banyak sekali cara dalam pembuatan *flashcard*, salah satunya disampaikan oleh Susilana dan Riyana (2009:95) yang dalam bukunya mengatakan urutan pembuatan *flashcard*, antara lain:

- a. Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplek atau dari bahan kardus.
- b. Kertas tersebut diberikan tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan ukuran 25x30 cm.
- c. Potong-potonglah kertas duplek tersebut dapat menggunakan gunting atau pisau.
- d. Selanjutnya, jika objek gambar akan langsung dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar.
- e. Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau membuat desain

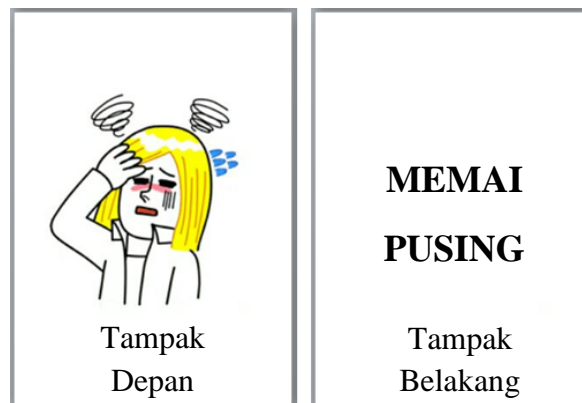
menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu setelah selesai ditempelkan pada alas tersebut.

- f. Jika gambar yang akan ditempel memanfaatkan yang sudah ada, maka selanjutnya gambar-gambar tersebut tinggal dipotong sesuai dengan ukuran.
- g. Pada bagian akhir adalah memberi tulisan pada bagian kartu-kartu tersebut sesuai dengan nama objek yang ada di depannya.

Untuk menyesuaikan kebutuhan dalam penelitian, peneliti sedikit mengembangkan cara pembuatan *flashcard*, yaitu dengan menggunakan kertas manila yang cukup tebal dengan ukuran 21x29 cm atau ukuran kertas A4. Berikutnya adalah menentukan materi yang telah diasosiasikan dengan stiker Line. Selanjutnya objek gambar yang berasal dari stiker Line diambil dengan menggunakan fitur *screen capture* pada komputer. Selanjutnya objek gambar tersebut dicetak secara *digital*. Pada bagian akhir, bagian belakang kertas bergambar stiker Line tersebut ditulis arti dalam bahasa Indonesia untuk memudahkan pembelajaran.

Gambar 2.1

Contoh *Flashcard* Stiker Line



5. Penggunaan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran

Cara menggunakan media *flashcard* sangat mudah, yang perlu diperhatikan adalah untuk memastikan bahwa materi ajar sesuai dan

posisi *flashcard* tidak terbalik. Cara penggunaannya menurut Susilana dan Riyana (2009:96-97) adalah seperti berikut:

- a. Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa.
- b. Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan.
- c. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang duduk di dekat guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua kebagian.
- d. Jika sajian dengan cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut di dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan siswa yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian guru memberikan perintah, misalnya cari nama binatang kuda, maka siswa berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar kuda bertuliskan “kuda”.

Namun dalam penelitian ini peneliti mengembangkan cara penggunaan *flashcard* stiker Line karena disampaikan menggunakan metode *audio-lingual* dengan teknik *drill* dimana Wicaksono dan Ahmad (2015:109) dalam bukunya mengatakan bahwa metode ini (*audio-lingual*) menekankan pengajaran bahasa lewat mendengar dan menirukan, juga menggunakan bahasa ibu untuk penjelasannya. Metode ini biasanya lebih banyak diterapkan dengan bentuk *pattern drill* (pola latihan). *Drill* digunakan dengan pertimbangan untuk menyesuaikan dengan teknik yang kerap digunakan oleh guru pengampu bahasa Jepang di MAN II Yogyakarta. Sehingga cara penggunaannya menjadi sebagai berikut:

- a. Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan bagian depan kartu menghadap ke arah siswa.

- b. Guru menerangkan kata dan arti bahasa Indonesia dari masing-masing kartu.
- c. Setelah semua arti gambar pada *flashcard* diterangkan, guru mencabut satu-persatu *flashcard* dan menyebutkan arti bahasa Jepang dari gambar yang muncul. Siswa diperintahkan untuk memperhatikan *flashcard* tanpa ikut mengikuti apa yang disebutkan oleh guru.
- d. Setelah semua arti dari *flashcard* disebutkan dalam bahasa Jepang, guru kembali mencabut satu-persatu *flashcard* dan guru menginstruksikan siswa untuk bersama-sama menirukan bahasa Jepang yang diucapkan guru sesuai dengan gambar *flashcard* yang muncul atau menggunakan teknik ucap ulang.
- e. Setelah semua arti dari *flashcard* disebutkan. Kartu kembali dicabut satu-persatu dan siswa menyebutkan kembali kosakata bahasa Jepang sesuai dengan kartu yang ditunjukkan oleh guru secara mandiri.
- f. Selanjutnya siswa melakukan latihan ucap ulang secara mandiri baik berkelompok maupun individual.

D. Stiker Line

Line merupakan media sosial populer yang dimiliki oleh perusahaan Korea yang berbasis di Tokyo, Jepang. Pada saat ini Line memiliki lebih dari 230 juta pengguna aktif di lebih dari dua ratus negara. Line adalah media sosial terbesar di Jepang, dengan lebih dari empat puluh tujuh juta pengguna yang terdaftar; bahkan diberitakan menjadi media komunikasi yang berkembang paling cepat dalam sejarah, karena mencapai seratus juta pengguna hanya dalam sembilan belas bulan (Acar, 2014:154-155)

Untuk mengekspresikan pengungkapan diri, kepribadian dan penampilan, media sosial Line mulai menampilkan fitur stiker. Dalam tabel definisi yang dikemukakan oleh Meiselwitz (2016:118), ia menjelaskan bahwa stiker pada media sosial Line memiliki beberapa makna yaitu:

1. *Personality* (Kepribadian). Untuk menunjukkan kepribadian individu, ketertarikan dan lain-lain.
2. *Appearance* (Tampilan). Untuk menunjukkan gaya stiker yang disukai.
3. *Story* (Cerita). Stiker diambil dari tokoh dari cerita fiksi atau karakter dari dunia nyata seperti tokoh kartun dan animasi.
4. *Atmosphere* (Suasana). Stiker memuat atau menggambarkan rasa dari suatu suasana atau kejadian.
5. *Emotion* (Emosi). Untuk menunjukkan emosi secara keseluruhan, seperti bahagia, marah, sedih dan lain sebagainya.

Meiselwitz (2016:120) juga berpendapat bahwa pada saat ini, stiker telah menjadi gaya *nonverbal* pada pesan singkat, terutama pada media sosial Line.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa stiker Line adalah sebuah gambar dari tokoh nyata atau cerita fiksi yang terdapat pada media sosial Line dan kerap digunakan sebagai gaya *nonverbal* untuk menunjukkan suasana atau bahkan kepribadian individu dan emosi seseorang seperti bahagia, marah, sedih dan lain-lain.

Melihat begitu populer dan banyaknya pengguna media sosial Line, Peneliti menyimpulkan bahwa stiker Line juga biasa digunakan dalam media sosial Line. Maka dari itu, peneliti ingin mengukur keefektifan *flashcard* stiker Line tersebut untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang

Stiker Line yang digunakan dalam penelitian ini merupakan campuran dari stiker yang didapat baik secara gratis maupun berbayar. Stiker tersebut sebagian besar diambil dari stiker karakter Line seperti Moon, James, Cony dan Brown dengan jumlah 16 stiker dari 34 stiker yang dijadikan materi pembelajaran. Dari 16 stiker karakter Line, 5 stiker menggunakan karakter Moon, 4 stiker menggunakan karakter James, 5 stiker menggunakan karakter Cony dan 2 stiker menggunakan karakter Brown. 18 stiker sisanya menggunakan gabungan dari karakter-karakter lain yang terdapat pada toko stiker (*Flashcard* stiker Line terlampir).

E. Penelitian Terdahulu

Berikut adalah beberapa penelitian tentang *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan kosakata.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Suhaimi (2014) dengan judul “*The Effectiveness of Using Flashcard in Teaching Vocabulary*” menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* efektif dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil perhitungan t_{hitung} dimana nilai $t_{hitung} = 2.43 > t_{tabel} = 1.671$ dengan $db = 60$ pada taraf signifikansi 5%. Dengan kata lain $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti H_0 (Penggunaan *Flashcard* dalam pembelajaran kosakata tidak efektif untuk meningkatkan prestasi siswa MTS N 13 Jakarta) ditolak dan H_K (Penggunaan *Flashcard* dalam pembelajaran kosakata efektif untuk meningkatkan prestasi siswa MTS N 13 Jakarta) diterima.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nadziroh (2010) dengan judul “*The Use of Flashcards to Improve Vocabulary Master*” menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} dari ketiga siklusnya terus mengalami peningkatan. Pada siklus pertama, nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah 6.256, pada siklus kedua, nilai t_{hitung} 8.712 dan pada siklus terakhir t_{hitung} nya adalah 9.784. Nilai t_{tabel} yang terdapat pada penelitian ini adalah 2.05 dengan derajat kebebasan 29 dan taraf signifikansi 5%. Sehingga jika dibandingkan dengan t_{hitung} dari ketiga siklus di atas, dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini, H_K (Terdapat pengaruh yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*) diterima dan H_0 (Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*) ditolak.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* merupakan media yang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa karena terbukti dapat meningkatkan penguasaan kosakata suatu bahasa.

Jika dalam penelitian tersebut mengkaji penggunaan *flashcard* pada pembelajaran bahasa Inggris, dalam penelitian ini yang menjadi kajian penelitian adalah penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Selain itu *flashcard* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *flashcard* yang dimodifikasi dengan menggunakan stiker Line yang dinilai dekat dengan anak muda. Maka dari itu, penulis melakukan penelitian untuk melihat keefektifan dari media *flashcard* stiker Line dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI MAN II Yogyakarta.