

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sarana komunikasi yang paling andal dan efektif dalam kehidupan sosial adalah Bahasa, yang merupakan sarana untuk menyampaikan pendapat dan argumentasi kepada pihak lain. Melalui komunikasi, segala bentuk informasi di sekitar kita dapat dirasakan. Komunikasi tersebut bisa baik secara langsung (lisan) maupun tidak langsung (tertulis). Sebagaimana seperti yang dikemukakan oleh Danasasmita (2009, hlm. 4) menyatakan bahwa ada empat aspek keterampilan bahasa yang terlibat dalam suatu komunikasi atau dalam Bahasa Jepang disebut *yonginou* (四技能) meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang dalam bahasa Jepang masing-masing disebut *kiku nouryoku* (聞く能力), *hanasu nouryoku* (話す能力), *yomu nouryoku* (読む能力), dan *kaku nouryoku* (書く能力) yang saling berkaitan satu sama lain.

Kosakata bahasa Jepang disebut *Goi*. Kosakata bahasa Jepang, atau *Goi*, memiliki variasi huruf dan jumlah yang relatif banyak dan juga memiliki banyak jenis yang berbeda. Kosakata merupakan aspek bahasa yang harus diperhatikan dan dikelola untuk mendukung kelancaran komunikasi. Juga disebutkan oleh Tarigan (1985:2) bahwa keterampilan berbahasa seseorang tergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata

yang dimilikinya. Semakin banyak kosakata yang dikuasai maka keterampilan berbahasanya akan semakin baik.

Di dukung dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Yuriko Asano dalam Sudjianto dan Dahidi (2004, hlm. 97) yaitu tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar pembelajar bahasa Jepang dapat mengkomunikasikan ide atau gagasan dengan menggunakan bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan. Salah satu faktor penunjangnya adalah keterampilan kosakata yang memadai.

Di era revolusi 4.0 ini, dimana teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan sangat cepat, banyak dari generasi saat ini lebih banyak menghabiskan waktunya di dunia maya. Hal ini juga berdampak dari segi pendidikan. Artinya, para mahasiswa saat ini lebih tertarik pada pembelajaran dengan media yang menggunakan perangkat teknologi. Tidak terkecuali para pembelajar Bahasa asing, yang banyak terkendala dengan pembelajaran model lama seperti kursus yang memakan banyak biaya dan waktu yang kurang fleksible. Karena itu banyak pembelajar Bahasa asing yang berpindah ke pembelajaran dengan media digital atau aplikasi karena selain lebih hemat biaya, pembelajar dapat menggunakannya di waktu yang lebih fleksibel. Saat ini, banyak media pembelajaran digital atau *e-learning* yang dapat digunakan seperti *Today*, *Drops*, *Hello Talk*, *Kanji Memory Hint* dan sebagainya

Salah satunya adalah aplikasi *LingoDeer* adalah salah satu aplikasi pembelajaran Bahasa, yang dapat dimanfaatkan untuk membantu

meningkatkan kosakata pembelajar Bahasa asing, terkhususnya Bahasa Jepang. Aplikasi ini memberikan banyak fokus menekankan pada kosakata yang dapat disesuaikan dengan tingkatan yang diinginkan seperti kosakata level N5-N3, yang didukung dengan fitur-fitur menarik yang disediakan seperti animasi dan audio oleh penutur asli yang membantu pembelajar untuk mengoreksi tingkat ketepatan dalam mengucapkan kosakata, dan pengulangan untuk memastikan pembelajar mendapatkan pengulangan yang diperlukan sebelum melanjutkan. *LingoDeer* juga memberikan latihan-latihan yang lengkap bagi pembelajar, seperti mencocokkan foto dengan kata-kata, berbicara, mendengarkan pengucapan, pertanyaan pilihan ganda, mengisi bagian yang kosong, menambahkan kata ke tempat yang benar dan menulis kalimat. Selain itu, aplikasi ini memberikan banyak artikel-artikel pengetahuan tentang Bahasa Jepang yang disajikan dengan menarik.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih kosakata tingkat N4 dan N5 untuk diteliti karena banyak beasiswa untuk pendidikan di Jepang mengharuskan calon pelamar lolos JLPT (*Japanese Language Proficiency Test*) sekurang-kurangnya level N4, selain itu N4 atau lebih tinggi juga dapat diterima sebagai Pekerja Berketerampilan Spesifik No. 1 (status izin tinggal yang ditetapkan untuk menerima orang asing dengan tingkat keahlian dan keterampilan tertentu sebagai pekerja di Jepang) karena orang tersebut dianggap memiliki tingkat kemampuan bahasa Jepang yang diperlukan.

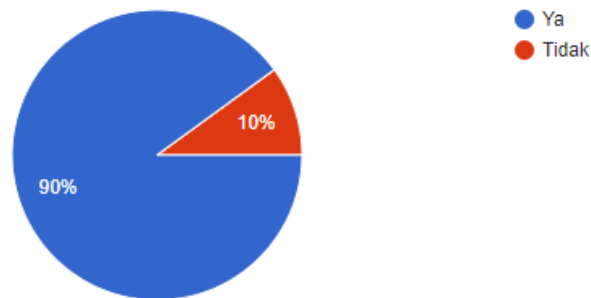
Peneliti melakukan penelitian pendahuluan dengan memberikan pertanyaan melalui *Google form* kepada 25 responden mahasiswa tingkat I, diketahui bahwa 20 responden sering mengalami kendala dalam penguasaan kosakata Bahasa Jepang.

Diagram 1.1

Kendala Mahasiswa dalam Penguasaan Menghafal Kosakata

Apakah anda pernah mengalami kendala dalam penguasaan menghafal kosakata bahasa Jepang?

20 jawaban



Oleh karena itu, peningkatan kemampuan mahasiswa dalam menghafal kosakata Jepang bisa dianggap penting, untuk menunjang pemahaman dan komunikasi berbahasa Jepang.

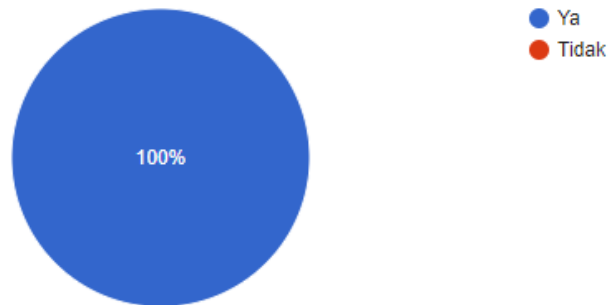
Selain itu, para responden berpendapat bahwa solusi untuk mengatasi kendala tersebut adalah dengan berlatih mencoba membaca ulang terus menerus suatu kosakata. Juga diketahui bahwa seluruh responden merupakan pengguna Android dan iOS.

Diagram 1.2

Seluruh Responden Merupakan Pengguna Android dan iOS.

Apakah anda merupakan pengguna Android/iOS?

20 jawaban



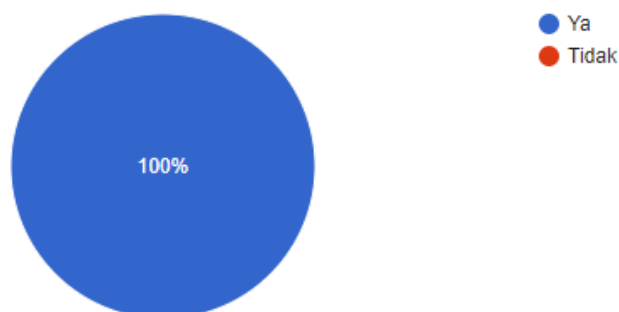
Seluruh responden juga berpendapat jika lebih menarik berlatih menghafal kosakata menggunakan aplikasi sebagai media meningkatkan kosakata Bahasa Jepang.

Diagram 1.3

Ketertarikan Responden Terhadap Aplikasi Belajar

Menurut anda, apakah lebih menarik belajar kosakata menggunakan aplikasi belajar?

20 jawaban



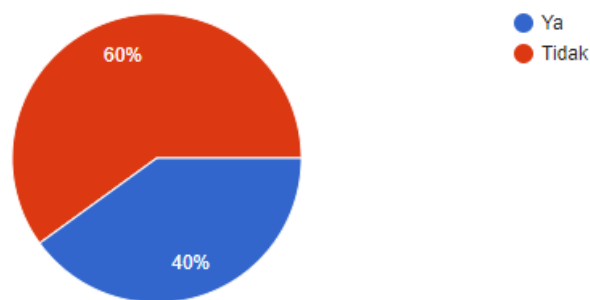
Selain itu, 60% responden atau sebagian besar masih belum mengetahui tentang aplikasi *LingoDeer*, sedangkan sisanya sudah mengerti tentang aplikasi ini.

Diagram 1.4

Tentang Aplikasi *LingoDeer*

Apakah anda pernah mengetahui tentang aplikasi LingoDeer?

20 jawaban



Berdasarkan studi pendahuluan di atas, dapat disimpulkan bahwa penting untuk peneliti meneliti tentang aplikasi *LingoDeer* ini karena sebagian besar pembelajar Bahasa Jepang pernah mengalami kendala dalam menghafal kosakata Bahasa Jepang dan merasa lebih tertarik berlatih menghafal kosakata Bahasa Jepang dengan aplikasi. Karena itu peneliti ingin mengetahui keefektifan aplikasi ini dalam meningkatkan kosakata Bahasa Jepang bagi mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tingkat I tahun ajaran 2022/2023.

Penelitian mengenai media pembelajaran untuk meningkatkan kosakata Bahasa Jepang sudah banyak dilakukan, seperti yang dilakukan Yuliani (2018) dengan judul “Efektivitas *Word Mapping* untuk

Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMA N 7 Semarang” dan dapat ditemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan yaitu peningkatan pada kelas yang diberikan *treatment* dan tidak adanya peningkatan pada kelas yang tidak diberikan *treatment* terkait kosakata bahasa Jepang dan juga penelitian dari Faizal Reza (2013) yang berjudul “Efektifitas Penerapan Permainan Tradisional “Gagarudaan” dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang” menunjukkan bahwa penggunaan *treatment* tersebut efektif terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Jepang. Selanjutnya ada penelitian dari Alipah (2013) yaitu “Efektivitas Teknik Permainan *Bingo* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar” menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *post-test* setelah diberikan perlakuan yaitu dengan menggunakan teknik permainan bingo dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Berbeda dengan penelitian ini, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui manfaat aplikasi *LingoDeer* untuk meningkatkan kosakata Bahasa Jepang khususnya di lingkungan Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang peneliti dapatkan berdasar latar belakang yang telah dijelaskan diatas sebagai berikut:

1. Apakah aplikasi *LingoDeer* efektif untuk meningkatkan kosakata N4 dan N5 Bahasa Jepang bagi pembelajar?

2. Bagaimana tanggapan pembelajar terhadap penggunaan aplikasi *LingoDeer* sebagai sarana meningkatkan kosakata N4 dan N5 Bahasa Jepang?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, batasan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Keefektifan aplikasi *LingoDeer* diukur dari hasil belajar siswa dalam penguasaan kosakata N4 dan N5 Bahasa Jepang. Hasil belajar siswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Jepang diambil dari *pretest* dan *post-test* yang diadakan di awal dan akhir eksperimen.
2. Peneliti hanya membatasi mahasiswa Tingkat I Tahun Ajaran 2022 / 2023.
3. Penulis hanya akan meneliti tanggapan siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *LingoDeer* penggunaan aplikasi, dan manfaat dari aplikasi tersebut
4. Penggunaan aplikasi *LingoDeer* dalam penelitian ini hanya sebatas penggunaan dalam berlatih mengingat kosakata baru yang termasuk dalam kata sifat dan kata kerja N4 dan N5.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan aplikasi *LingoDeer* dalam meningkatkan kosakata N4 dan N5 Bahasa Jepang pada pembelajar.

2. Untuk mengetahui tanggapan pembelajar Bahasa Jepang terhadap penggunaan aplikasi *LingoDeer* untuk meningkatkan kosakata N4 dan N5 Bahasa Jepang.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

A. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif lain untuk meningkatkan kemampuan pembelajar dan mempermudah pembelajar dalam mempelajari dan mengingat kosakata Bahasa Jepang dan pengertiannya dengan menggunakan aplikasi *LingoDeer*.

B. Manfaat Praktis

- a. Bagi mahasiswa diharapkan dapat menggunakan aplikasi *LingoDeer* untuk meningkatkan kosakata bahasa Jepang secara individu
- b. Bagi peneliti hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumber referensi yang dapat dikaji lebih lanjut oleh peneliti dalam membuat penelitian eksperimen lainnya.

F. Sistematika Penulisan

Secara umum skripsi ini dibagi menjadi lima bab yaitu bab I sebagai pendahuluan, bab II kajian pustaka, bab III metode penelitian, bab IV analisis data dan terakhir bab V penutup. Uraian isi dari skripsi ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I Pendahuluan merupakan pengantar untuk keseluruhan isi skripsi, yang memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang relevan sebagai acuan penulis dalam meneliti keefektifan penggunaan media *LingoDeer* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang ditinjau berdasarkan teori-teori terdahulu yang berkaitan dengan penelitian tersebut.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisikan tentang metode penelitian, subjek penelitian, waktu dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, hipotesis penelitian.

BAB IV ANALISIS DATA

Berisikan tentang kajian pengolahan data serta deskripsi dari temuan penelitian yang diperoleh dari hasil olah data.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang simpulan dan saran kemudian diajukan sebagai bahan pengembangan penelitian di masa yang akan datang.