

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu di dunia khususnya ilmu bahasa saat ini, terus berkembang dengan dinamis dan selaras dengan perkembangan jaman di era serba digital dan canggih. Bahasa adalah salah satu faktor sebagai aspek kognitif kemampuan manusia. Tidak sedikit manusia mempunyai kemampuan lebih dari satu atau dua bahasa bahkan lebih. Khususnya ilmu bahasa saat ini, banyak disajikan dan dikembangkan dalam berbagai cara dan metode untuk menguasai kemampuan berbahasa seperti dengan cara manual maupun elektronik.

Metode yang terus dikembangkan oleh penutur bahasa, salah satunya adalah bahasa Jepang. Hal ini membuktikan bahwa bahasa Jepang saat ini terus dilirik oleh pembelajar baik di satuan akademis maupun nonakademis dewasa ini. Dengan banyaknya lembaga-lembaga swasta atau kursus-kursus bahasa nonformal banyak bermunculan di berbagai kota dan daerah saat ini.

Hal ini menjadikan salah satu penyedia bahan ajar terus memberikan sesuatu yang terus berkembang, inovatif dan menarik baik melalui media cetak ataupun media elektronik. Ragam media pembelajaran ini bertujuan mempermudah pembelajar bahasa Jepang untuk lebih mudah menguasai ilmu bahasa.

Belajar bahasa diharapkan dapat menguasai empat komponen yaitu kemampuan berbicara, mendengar, menulis serta membaca. Dari keempat komponen tersebut tentu mempunyai beberapa tingkat kesulitan atau masalah sendiri-sendiri bagi pembelajar. Dari masalah yang ada setiap pembelajar mempunyai metode cara belajar dan dari pengajar mempunyai metode pengajaran juga seperti dengan menggunakan bahan ajar yang memudahkan pembelajar bahasa dapat menguasai materi secara baik dan mudah.

Pembelajaran bahasa Jepang biasanya terbagi menjadi beberapa mata pelajaran, diantaranya adalah Percakapan (*Kaiwa*), Tata bahasa (*Bunpou*), Mendengar (*Kikitori*), Membaca (*Dokkai*), Kosakata dan Kanji (*Moji Goi*). Salah satu diantaranya masalah yang dihadapi oleh pembelajar bahasa khususnya bahasa Jepang adalah belajar kosakata dan kanji. Belajar kosakata bahasa Jepang beserta kanji dianggap sulit karena dengan kanji yang berbeda dengan cara baca yang sama atau sebaliknya. Dan kosakata yang sama mempunyai arti yang berbeda dalam bahasa Indonesia. Faktor monoton dan kejenuhan bagi pembelajar kosakata yang harus menghafal, pembelajar kanji yang harus dituntut bisa membaca. Sehingga munculah media pembelajaran atau bahan ajar yang di ciptakan baik yang dipublikasikan secara umum maupun hanya untuk kalangan sendiri yang menjadi bahan referensi pengajar, dosen ataupun instruktur untuk memudahkan siswa atau pembelajar bahasa khususnya bahasa Jepang.

Berdasarkan beberapa faktor kesulitan tersebut dari pengajar kemudian menciptakan media ajar untuk memecahkan kendala yang dialami

pembelajar. Media yang dirasa tepat dalam mengatasi kendala ini adalah dengan membuat media ajar yaitu *kurosu waado*. *Kurosu waado* merupakan jenis permainan dengan mengisi kotak kosong yang biasanya terdiri dari kotak horizontal dan vertikal. *Kurosu waado* dalam bahasa Indonesia adalah teka-teki silang yang mana menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah teka-teki mengisi huruf dan sebagainya dalam petak-petak dan sebagainya.

Berdasarkan observasi awal di lembaga pendidikan penyedia bahasa Jepang yang berada di kota Klaten pembelajaran kosakata dibentuk hanya dengan cara konvensional yang disajikan dengan tabel. Hal ini dirasa kurang menarik bagi pembelajar. Setelah diciptakan media ajar dengan permainan *kurosu waado* membuat pembelajar senang dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran kosakata.

Dari pemaparan di atas peneliti berencana mengadakan penelitian di LPK Asa Course Indonesia. LPK Asa Course Indonesia adalah lembaga pendidikan bahasa Jepang sekaligus pengirim tenaga magang maupun tenaga kerja ke Jepang. Lembaga tersebut bagi peneliti mempunyai kredibilitas yang cukup baik di kabupaten Klaten dan di negara Jepang.

Penyelenggara pendidikan bahasa Jepang di Indonesia diadakan melalui pendidikan formal dan nonformal. Pendidikan formal bisa diselenggarakan baik SD, SMP, SMA dan Perguruan Tinggi, sedangkan pendidikan nonformal di selenggarakan oleh lembaga kursus atau lembaga pelatihan. Pengertian pendidikan nonformal menurut Pasal 1 ayat 12 Undang-

Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang diperkuat dengan terbitnya peraturan pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan, khususnya Pasal 1 ayat 31 menyebutkan bahwa Pendidikan Nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Salah satu diantaranya adalah lembaga kursus atau lembaga pelatihan. Lembaga kursus dan pelatihan itu salah satunya adalah LPK Asa Course Indonesia.

LPK Asa Course Indonesia adalah lembaga pendidikan sekaligus pelatihan bahasa Jepang yang beralamat di jl. Tambak sari 03/03, Gemblegan, Kalikotes, Kabupaten Klaten dan sudah mendapatkan ijin operasional pemberangkatan dari Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia. Lembaga ini telah berdiri sejak tahun 2007 dan mendapatkan sertifikat akreditasi LALPK (Lembaga Akreditasi Lembaga Pelatihan Kerja) Republik Indonesia pada tahun 2019. Akreditasi menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah pengakuan terhadap lembaga pendidikan yang diberikan oleh badan yang berwenang setelah dinilai bahwa lembaga itu memenuhi syarat kebakuan atau kriteria tertentu. Lembaga ini mendidik peserta magang untuk bisa menguasai bahasa Jepang sebelum berangkat ke Jepang. Pendidikan bahasa Jepang adalah syarat mutlak yang harus di tempuh oleh peserta pelatihan selama mengikuti pelatihan. Peserta pelatihan diwajibkan memenuhi target pembelajaran dengan mampu berkomunikasi bahasa Jepang

secara lisan dan tertulis. Waktu pelatihan atau pendidikan di LPK Asa Course Indonesia adalah pendidikan singkat yaitu 4 bulan – 8 bulan.

Pendidikan bahasa Jepang di LPK Asa Course Indonesia sangat singkat, oleh karenanya peneliti menemukan beberapa masalah tentang pembelajaran di lembaga tersebut. Masalah yang ditemukan oleh peneliti khususnya dipembelajaran kosakata (*Moji Goi*) adalah kesulitan dalam menghafal kosakata bahasa Jepang oleh peserta pelatihan, rendahnya penguasaan kosakata bahasa Jepang, kejenuhan belajar untuk menguasai kosakata dalam jumlah yang banyak dengan waktu pendidikan yang singkat, hal ini juga ditemukannya lebih dari 60% faktor psikis dari peserta pelatihan karena banyaknya tekanan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Hal ini setelah di adakan survey selama kurang lebih 5 tahun terakhir di lembaga tersebut. Survei terakhir di lakukan di tahun 2019 dari 3 kelas peserta yang mendapatkan penempatan perusahaan di Jepang sebanyak 50 orang peserta pelatihan, ada sekitar 30 orang mengalami tekanan secara psikis dimana dalam pelatihan dan pendidikan singkat atau biasa disebut dalam istilah “diklat” dalam mempelajari *Moji Goi*. Dari kasus tersebut dari pihak pendidikan membuat dan perlunya diadakan pengembangan sistem atau variasi pembelajaran dan inovasi yang bisa memberi motivasi peserta. Salah satunya dengan media pembelajaran itu dengan membuat media permainan *kurosu waado*, selain bisa digunakan sebagai permainan dan bisa memotivasi pembelajar menjadi lebih inovatif dan kreatif dalam melaksanakan cara belajar atau metode belajar. Kondisi psikis dari peserta pelatihan pun

dirasakan berbeda dari sebelumnya. Menurut Radili (2012:2), teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) ini sangat cocok diterapkan pada materi yang bersifat teori yang berbentuk pengenalan suatu alat maupun nama-nama asing karena dalam pembelajaran ini siswa dilatih untuk mengingat, memahami serta mencocokkan kata sesuai nama dan fungsi alat tersebut. Selanjutnya menurut Tarigan (2011:77) Penguasaan kosakata sangat penting dalam berbahasa, semakin kaya kosakata yang dimiliki oleh seseorang semakin besar pula keterampilan seseorang dalam berbahasa. Selain itu, Zaini (2008) teka-teki silang merupakan pembelajaran yang aktif, hal ini dilihat dari karakteristik teka-teki silang yang terdiri dari kolom petunjuk berupa pertanyaan mendatar, menurun, dan dalam kolom jawaban berupa rangkaian kata, istilah, sesuai dengan ruang yang telah dikosongkan pada lembaran jawaban. Dengan media permainan *kurosu waado* melatih daya ingat dengan teknik bermain mengisi kotak kosong yang menggunakan teknik atau siasat khusus sehingga akan merasa tertantang dalam pembelajaran *Moji Goi* yaitu penguasaan kosakata dan cara membaca kanji, sehingga dapat menghilangkan rasa kejenuhan. Kanji yang dianggap sulit dengan adanya metode permainan *kurosu waado* peserta pelatihan mengasumsikan sebagai bentuk permainan yang menarik. Sehingga, dapat disimpulkan kunci keberhasilan dari pembelajaran salah satunya faktor kondisi maupun faktor media yang dipakai oleh pembelajar. Dengan memberikan suasana yang menyenangkan, menarik serta tidak membosankan atau tidak monoton dalam belajar diharapkan hasil pembelajaran akan maksimal.

Pembelajaran *Moji Goi* adalah penguasaan kosakata dan kanji di lembaga tersebut sangat penting, dengan banyak menghafal kosakata bahasa Jepang menjadikan salah satu modal dasar untuk berbicara, sebelum mempelajari Tata Bahasa (*Bunpou*). Kosakata yang sebelumnya dipandang sebagai daftar panjang kata-kata yang harus didefinisikan dan dihafalkan, hendaknya paradigma ini lebih di sederhanakan bahwa belajar kosakata adalah sesuatu yang menyenangkan dan tidak membosankan. Cara peningkatan kemampuan merekam banyaknya kosakata dalam pembelajaran bahasa Jepang, memerlukan beberapa strategi dan metode pembelajaran agar lebih menarik pembelajar salah satunya dengan pengembangan media permainan *kurosu waado*.

Permainan *kurosu waado* diajarkan oleh peserta pelatihan bahasa Jepang di LPK Asa Course Indonesia yang disajikan secara manual dan juga secara digital. Media ini dibagi menjadi dua, karena pada masa ini, dunia sedang mengalami pandemi corona atau Covid-19. Dimana pendidikan dilakukan secara daring maupun luring. Sehingga, dari pihak satuan pendidikan memberikan dua sistem yang keduanya dapat diakses oleh peserta pelatihan magang ke Jepang. Untuk media permainan *kurosu wado* pada pelatihan luring menggunakan media buku, sedangkan pada permainan pada pelatihan daring menggunakan media aplikasi daring kemudian dibagikan ke peserta pelatihan.

Dari pemaparan dan latar belakang di atas, peneliti melakukan penelitian di Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) Asa Course Indonesia yang

berdomisili di Kabupaten Klaten tentang pengajaran dengan media permainan *kurosu waado* dengan judul “PENERAPAN PERMAINAN *KUROSU WAADO* DALAM PEMBELAJARAN *MOJI GOI* BAHASA JEPANG DI LPK ASA COURSE INDONESIA”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti membuat rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan permainan *kurosu waado* dalam pembelajaran *Moji Goi* baik secara daring dan luring oleh peserta pelatihan magang ke Jepang di LPK Asa Course Indonesia khususnya peserta magang yang sudah mendapatkan perusahaan di Jepang?
2. Bagaimana tanggapan peserta pelatihan magang ke Jepang dan instruktur terhadap permainan *kurosu waado* dalam pembelajaran *Moji Goi* baik secara daring maupun luring di LPK Asa Course Indonesia yang sudah mendapatkan perusahaan di Jepang?
3. Apa saja kendala maupun kesulitan yang dihadapi peserta pelatihan magang ke Jepang LPK Asa Course Indonesia dan Instruktur dalam penerapan permainan *kurosu waado* dalam mata pelajaran *Moji Goi* khususnya peserta pelatihan yang sudah mendapatkan perusahaan di Jepang baik secara daring maupun secara luring?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas peneliti membatasi permasalahan hanya mengamati alur pembelajaran bahasa Jepang pada mata

pembelajaran *Moji Goi* yang menggunakan permainan *kurosu waado*. Kemudian peneliti berusaha mendapatkan respon peserta pelatihan magang ke Jepang yang diamati bagaimana persepsi peserta pelatihan magang ke Jepang dalam penguasaan pelajaran *Moji Goi* bahasa Jepang di LPK Asa Course Indonesia. Kosakata yang dipelajari oleh siswa adalah kosakata yang terdapat pada Level D yang terdiri dari bab 20 - bab 25 pada buku “*Minna Nihongo I*”.

Subjek utama penelitian ini adalah LPK Asa Course Indonesia yang digunakan sebagai penelitian yaitu Peserta Pelatihan yang sudah mendapatkan penempatan perusahaan di Jepang. Kelas Dasar I (*Shokyu I*).

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan permainan *kurosu waado* dalam pembelajaran *Moji Goi* baik secara daring maupun luring oleh peserta pelatihan magang ke Jepang di LPK Asa Course Indonesia khususnya peserta magang yang sudah mendapatkan perusahaan di Jepang.
2. Untuk mengetahui tanggapan peserta pelatihan magang ke Jepang dan instruktur terhadap permainan *kurosu waado* dalam pembelajaran *Moji Goi* baik secara daring maupun luring di LPK Asa Course Indonesia yang sudah mendapatkan perusahaan di Jepang.
3. Untuk mengetahui kendala maupun kesulitan yang dihadapi peserta pelatihan magang ke Jepang LPK Asa Course Indonesia dan instruktur dalam penerapan permainan *kurosu waado* dalam mata pelajaran *Moji*

Goi khususnya peserta pelatihan yang sudah mendapatkan perusahaan di Jepang baik secara daring maupun luring.

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat manfaat secara teoritis dan praktis, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Dapat meningkatkan bahan kajian keilmuan yang dapat dirujuk oleh para peneliti, guru bahasa Jepang, instruktur bahasa Jepang atau siapa saja yang berminat dalam pembelajaran bahasa Jepang, terutama pembelajaran *Moji Goi*.

2. Manfaat Praktis

Sebagai bahan tambahan media ajar yang inovatif dan menarik peserta pelatihan atau pembelajar bahasa Jepang oleh guru atau instruktur dalam menunjang proses pembelajaran terutama pembelajaran *Moji Goi*. Menjadi referensi penelitian sejenis tentang penerapan permainan *kurosu waado* sebagai alat pembelajaran di penelitian selanjutnya.

F. Definisi Operasional

Berikut peneliti akan menjelaskan variabel-variabel penelitian yang akan diteliti, adalah sebagai berikut:

1. Penerapan adalah proses perbuatan mempraktekkan sesuatu media atau metode. Dalam penelitian ini mempraktekkan permainan *kurosu waado* dalam pembelajaran *Moji Goi* di kelas peserta pelatihan magang ke

Jepang untuk kelas yang sudah mendapatkan penempatan perusahaan di Jepang.

2. Dasar I (*Shokyu I*)

Dasar I (*Shokyu I*) adalah jenis pemisahan level atau tingkat pembelajaran di LPK Asa Course Indonesia. Di Lembaga tersebut menggunakan istilah Dasar I (*Shokyu I*). Di lembaga tersebut pendidikan bahasa Jepang menggunakan buku pelajaran “*Minna Nihongo Shokyu I*” dan dibagi menjadi 4 level, diantaranya :

- a) Level A terdiri dari pembelajaran bab 1 – bab 6;
- b) Level B terdiri dari pembelajaran bab 7 – bab 13;
- c) Level C terdiri dari pembelajaran bab 14 – bab 19;
- d) Level D terdiri dari pembelajaran bab 20 – bab 25.

3. Permainan *kurosu waado*

Permainan *kurosu waado* adalah soal menebak kata dengan mengisi kotak kosong yang saling bersambung antara huruf yang satu dengan yang lain yang biasanya disusun secara horizontal dan vertikal yang saling terhubung. Tarigan (2011:229) teka-teki silang adalah jenis permainan kata dengan cara mengisi kotak-kotak kosong yang merupakan jawaban atas pertanyaan atau soal yang ditentukan dalam teka-teki silang tersebut. Teka-teki silang yang terdapat dalam media kuis pembelajaran dengan mengisikan tebak kosakata dan cara membaca kanji. Permainan *kurosu waado* dibuat dalam bentuk buku dan dalam bentuk sistem aplikasi daring.

4. Pembelajaran *Moji Goi*

Pembelajaran *Moji Goi* adalah pembelajaran tentang membahas perbendaharaan kosa kata dan kanji. Pembelajaran *Moji Goi* sebelumnya terpisah yaitu penulisan *Hiragana*, *Katakana*, Kanji atau yang disebut dengan pembelajaran *Hyouki* dan pembelajaran Kosakata. Karena perkembangan dan pembaruan dari satuan pendidikan, pembelajaran di bentuk menjadi satu pembelajaran *Moji Goi*. Hal ini dikarenakan peserta magang dituntut dari beberapa perusahaan penerima harus dapat menyelesaikan kemampuan bahasa Jepang dengan sertifikasi minimal N5 atau N4 serta ada beberapa yang harus mendapatkan sertifikat N3. Secara harfiah pengertian *Moji* adalah Huruf dan *Goi* adalah Kosakata. Materi pembelajaran *Moji Goi* diambil dari buku *Minna No Nihongo* I dan II yang dibagi menjadi beberapa level.

5. LPK (Lembaga Pelatihan Kerja)

LPK adalah lembaga pendidikan nonformal yang diselenggarakan oleh pihak swasta untuk menyelenggarakan pendidikan jenjang khusus dan waktu pendidikan singkat. LPK ini bernaung pada kementerian ketenagakerjaan Republik Indonesia dan kementerian pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia.

6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan di LPK Asa Course Indonesia adalah merujuk pada kurikulum yang disesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja yaitu perusahaan Jepang.

G. Sistematika Penulisan

Bab I pada skripsi ini berisi tentang pembahasan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

Bab II berisi tentang kajian Pustaka mengenai pembelajaran, definisi pembelajaran, proses pembelajaran, pembelajaran bahasa, pembelajaran bahasa Jepang dasar, bahasa Jepang untuk pemegang, metode permainan *kurosu waado*, sejarah *kurosu waado* (teka-teki silang), definisi *kurosu waado* (teka-teki silang), definisi pemagangan, jenis-jenis pemagangan di luar negeri khususnya Jepang, Lembaga Pelatihan Kerja Asa Course Indonesia, dan penelitian terdahulu.

Bab III membahas tentang metode penelitian dan analisis data, yaitu: metode penelitian, subjek penelitian, populasi, sampel di Lembaga Pelatihan Kerja Asa Course Indonesia, tempat dan waktu, teknik pengumpulan data, instrument penelitian dan teknik analisis data.

Bab IV membahas tentang hasil pengolahan data serta deskripsi tentang hasil penelitian yang ditemukan oleh peneliti dari hasil olahan analisis data. Setelah semua data terkumpul dan dianalisis kemudian di deskripsikan ke dalam sebuah narasi kalimat yang dapat dituangkan dalam bentuk informasi.

Bab V berisi penutup, simpulan, dan saran dari peneliti tentang penelitian kali ini.