

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah sistem simbol bunyi yang bermakna dan diartikulasikan atau dihasilkan oleh alat ucap, bersifat *arbitrer* dan *konvensional* dipakai sebagai alat berkomunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pikiran, Wibowo (2001:3). Suwarna (2002:4) berpendapat bahwa bahasa merupakan alat utama untuk berkomunikasi dalam kehidupan manusia, baik secara individu maupun kolektif sosial. Merujuk dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan sarana untuk berkomunikasi bagi setiap orang, jika tidak ada bahasa maka setiap orang tidak bisa mengungkapkan keinginan dan tujuan.

Proses mempelajari bahasa tidak luput dari mempelajari kosakata. Menurut Dahidi Dan Sudjianto (2007:97) kosakata merupakan aspek penunjang kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai demi kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang dalam lisan maupun tulisan. Soedjito dalam jurnal Widiyowati, dkk (1992:24) kosakata adalah: yang pertama semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, yang kedua kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara atau penulis, yang ketiga kata yang digunakan dalam suatu bidang ilmu pengetahuan, yang keempat

daftar kata yang disusun seperti kamus yang disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

Dalam bahasa Jepang kosakata disebut dengan *goi*, *goi* merupakan salah satu unsur yang harus dikuasai oleh setiap pembelajar bahasa Jepang. Penguasaan kosakata dalam mempelajari suatu bahasa sangat dituntut agar kemampuan berbahasa meningkat. Tarigan (2008:2) dalam bukunya menjelaskan bahwa penguasaan kosakata sangat diperlukan dalam setiap keterampilan berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat sekolah menengah atas atau kejuruan masih banyak terjadi kendala. Kendala ini memiliki beberapa faktor mulai dari kurangnya minat belajar siswa hingga kegiatan belajar mengajar yang kurang menarik sehingga membuat pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik. Dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru pengajar bahasa Jepang di SMK N 5 Yogyakarta, kesulitan belajar siswa/siswi terdapat pada susahny mereka membedakan kosakata-kosakata bahasa Jepang yang hampir sama tetapi memiliki makna yang berbeda yaitu contohnya *yasashi-yasui*, *mazui-mazu* dan masih banyak lagi. Oleh karena itu guru membutuhkan sebuah metode atau media untuk mengatasi masalah tersebut.

Menurut Musfiqon (2012:28) dalam Farida (2016) media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara guru dan siswa dalam memahami

materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mempermudah seorang guru menyalurkan pesan yang ingin disampaikan kepada siswa. Seorang guru juga harus mempunyai inovasi-inovasi kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton dan membuat siswa merasa jenuh. Saat ini banyak sekali media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang kita seperti film, musik, gambar, kartu, dan aplikasi.

Dan berdasarkan penelitian sebelumnya yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi juga pernah diteliti oleh Muhammad Ichsan Yunas (2021) dengan judul *Penerapan JSHO Sebagai media Belajar Kanji Selama Pembelajaran Jarak Jauh (Studi Deskriptif Pada Siswa Kelas XII di SMK N 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021)*. Dari hasil penelitian beliau yaitu, diketahui bahwa penerapan *Jsho* sebagai media belajar kanji selama pembelajaran jarak jauh dilakukan, tetapi dari segi pemahaman penggunaan aplikasi masih terdapat kesulitan yang dialami oleh siswa. Sehingga kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan *Jsho* sebagai media belajar kurang tepat jika diterapkan dalam sistem pembelajaran jarak jauh, tetapi lebih baik diterapkan di dalam pembelajaran tatap muka karena lebih mudah untuk membimbing siswa dalam mempelajari cara penggunaan aplikasi *Jsho*.

Dengan keberhasilan peneliti sebelumnya peneliti ingin melakukan penelitian yang serupa yaitu penggunaan aplikasi sebagai media belajar. Namun Penelitian ini menggunakan aplikasi yang berbeda yaitu *SakuJapan*. *SakuJapan* adalah salah satu aplikasi belajar bahasa Jepang yang dapat kita temukan di *play store* atau *app store*. *SakuJapan* merupakan kamus aplikasi belajar bahasa Jepang yang dirancang untuk pembelajar tingkat dasar. *SakuJapan* memuat kosakata dan bermacam-macam fitur seperti *hiragana*, *katakana*, *kanji* dan terdapat audionya di setiap fiturnya. Selain belajar terdapat fitur *game* latihan yang dapat mengasah kemampuan belajar bahasa Jepang. *SakuJapan* juga sangat praktis dan bisa digunakan dimana saja dan kapanpun, tidak harus menggunakan jaringan internet *SakuJapan* juga bisa diakses. Sehingga sangat memudahkan siswa untuk menggunakan aplikasi *SakuJapan* ini untuk belajar.

Dari latar belakang diatas peneliti ingin mengetahui keaktifan siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang menggunakan alat bantu media pelajaran yang dituang didalam judul. “Penenerapan *SakuJapan* sebagai media pendukung belajar kosakata bahasa Jepang pada tingkat sekolah menengah kejuruan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan *SakuJapan* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XII DKV B SMK N 5 Yogyakarta tahun ajaran 2021/2022?
2. Bagaimana tanggapan siswa kelas XII DKV B SMK N 5 Yogyakarta tahun ajaran 2021/2022 terhadap *SakuJapan* sebagai media pendukung belajar kosakata bahasa Jepang?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, agar permasalahan yang dikaji dapat terarah dan terfokus, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian. Peneliti membatasi ruang lingkup penelitian ini pada hal-hal berikut :

1. Penerapan dalam penelitian ini hanya berfokus pada alur pembelajaran dan penggunaan aplikasi *SakuJapan* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
2. Responden yang digunakan pada penelitian ini hanya terfokus pada siswa kelas XII DKV B berjumlah 28 orang yang akan mengikuti pembelajaran *goi* tahun ajaran 2021/2022.
3. Penelitian akan mengambil kosakata-kosakata yang berada di

kompetensi dasar atau KD yang sedang diajarkan oleh guru mata pelajaran bahasa Jepang.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan *SakuJapan* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XII DKV B SMK N 5 Yogyakarta tahun ajaran 2021/2022.
2. Untuk mengetahui tanggapan siswa kelas XII DKV B SMK N 5 Yogyakarta tahun ajaran 2021/2022 terhadap *SakuJapan* sebagai media pendukung belajar kosakata bahasa Jepang.

E. Manfaat Penelitian

Diharapkan dalam penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam penerapan *SakuJapan* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang di SMK N 5 Yogyakarta.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pembelajar

Diharapkan penelitian ini pembelajaran dapat memanfaatkan *SakuJapan* dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang.

b. Bagi Pengajar

Penelitian ini diharapkan agar pengajar dapat mengembangkan atau menerapkan media *SakuJapan* sebagai alat pembelajaran dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan oleh peneliti yang akan datang yang akan melakukan penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan metode pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan siswa terhadap kosakata bahasa Jepang.

F. Definisi Operasional

Penjelasan mengenai variable yang akan diteliti peneliti adalah sebagai berikut:

1. *SakuJapan*

SakuJapan adalah sebuah aplikasi belajar bahasa Jepang untuk pemula, bahkan bisa menjadi kamus pedoman khusus untuk belajar bahasa Jepang. Aplikasi ini dapat kita temukan di *play store* atau *app store* secara gratis. *SakuJapan* juga sangat mudah digunakan dan simpel, ada banyak sekali fitur yang bisa kita temukan di *SakuJapan* mulai dari kamus kosakata, *Hiragana*, *Katakana*, *kanji*, nomor, dan masih banyak lagi. Selain belajar ada juga *Game* latihan yang dapat mengasah kemampuan berbahasa Jepang kita.

2. Penerapan

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), penerapan adalah perbuatan menerapkan, sedangkan menurut beberapa para ahli menyatakan bahwa penerapan adalah perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya. Menurut Usman (2002), penerapan (implementasi) adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.

G. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini ada lima bab yang tersusun dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, bab satu ini berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian batasan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, bab ini berisikan rangkuman dari beberapa hasil penelitian terdahulu dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN, bab ini berisikan tentang metode penelitian yang digunakan, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV ANALISI DATA, bab ini berisikan hasil analisis data disertai dengan penjelasan secara deskripsi.

BAB V PENUTUP, bab ini berisikan kesimpulan dari hasil analisis yang didapatkan dan saran untuk penelitian selanjutnya.