

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti sekarang ini mengalami kemajuan yang sangat signifikan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi hampir mempengaruhi semua sendi kehidupan manusia. Menurut Paju (dalam Oktaviana *et al*, 2017) Di era modern saat ini, masyarakat cenderung menggunakan teknologi canggih maupun laptop dalam beraktivitas sehari-hari untuk mencari informasi melalui internet. Perkembangan teknologi informasi di era globalisasi dan informasi ini bermanfaat bagi yang mengakses untuk pengembangan setiap individu.

Zaman sekarang ini, telah berkembang teknologi informasi dan komunikasi yang hadir dalam berbagai media pembelajaran yang dapat diakses serta digunakan melalui perangkat gawai, supaya pembelajar dapat belajar secara mandiri (Maulidiani, 2020). Menurut Daryanto (dalam Maulidiani, 2020) Dalam era teknologi dan informasi ini, pemanfaatan kecanggihan teknologi untuk kepentingan pembelajaran sudah bukan merupakan hal yang baru lagi. Dengan kecanggihan teknologi, kita dapat belajar apa saja, kapan saja, dan dimana saja.

Menurut Askariamah (2021) Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan dan informasi pembelajaran. Materi pembelajaran yang

dirancang dengan baik sangat membantu siswa menyerap dan memahami materi pembelajaran.

Menguasai kosakata dengan baik menjadi sebuah keharusan bagi mereka yang sedang belajar suatu bahasa, karena kosakata merupakan salah satu komponen yang penting untuk menguasai bahasa yang dipelajarinya. Semakin banyak jumlah kosakata yang dikuasai oleh pembelajar maka akan semakin mudah baginya untuk menguasai keterampilan berbahasa (Nasution *et al*, 2017).

Seperti yang di katakan Tarigan (Oktaviana *et al*, 2017) bahwasanya keterampilan berbahasa seseorang meningkat apabila kuantitas dan kualitas kosakatanya meningkat. Kesimpulannya, semakin banyak perbendaharaan kosakata yang dimiliki oleh seseorang maka akan semakin besar pula kemungkinan orang tersebut dalam menguasai keterampilan berbahasa.

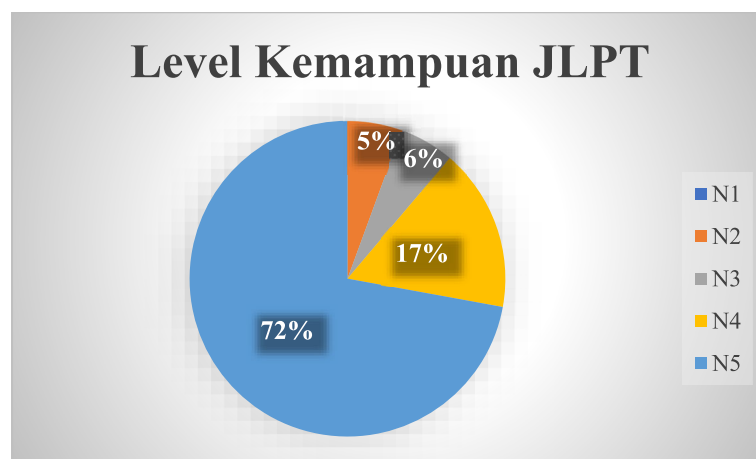
Kosakata adalah salah satu aspek diperlukan dalam hal belajar bahasa. Adapun keterampilan bahasa yang terdiri dari empat hal yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis akan diperoleh apabila menguasai kosakata (Oktaviana *et al*, 2017). Kesimpulannya kosakata adalah unsur yang mendasari keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut. Selain belajar bahasa Jepang, hal yang harus diperhatikan dan dikuasai dalam salah satu aspek kebahasaan adalah kosakata, karena berguna menunjang kelancaran komunikasi berbahasa Jepang, baik dalam ragam lisan maupun tulisan (Oktaviana *et al*, 2017). Menurut Putranto (Sari, 2021) “Aspek penguasaan kosakata juga penting bagi

pembelajar bahasa Jepang. Pembelajar bahasa Jepang juga harus menguasai bahasa Jepang dengan lancar dan maksimal yaitu dengan memiliki perbendaharaan kosakata yang cukup”.

Peneliti sudah melakukan mini survei terhadap mahasiswa angkatan 2021 terkait JLPT, bahwasannya dari mini survei yang dibagikan ada 18 jumlah responden angkatan 2021 yang menjawab. Dari jawaban responden tersebut bahwasanya yang mengikuti JLPT di level N2, dan N3 masing-masing satu orang, di level N4 ada tiga orang, dan sisanya 13 orang mengikuti di level N5. Berdasarkan hasil mini survei tersebut, disimpulkan bahwa pada angkatan 2021 tidak sampai 50% yang menguasai N4, untuk itu penelitian ini akan berfokus pada level N4. Data survei tersebut dapat dilihat dari diagram berikut ini.

**Diagram 1.1**

**Mini Survei**



Menurut Putranto (Sari, 2021) dalam rangka meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang dibutuhkan media yang mendukung pembelajaran bahasa Jepang agar perbendaharaan kosakata menjadi maksimal. Media

pembelajaran merupakan salah satu sarana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik, sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran (Nasution *et al*, 2017).

Seperti yang dikatakan Siyoto dan Sodik (Rifdinal, 2021) bahwasanya media dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu penyampaian informasi. Oleh karena itu, tidak akan memberikan dampak yang baik apabila mengajarkan kosakata tanpa menggunakan suatu media. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajarkan kosakata adalah *Duolingo*. Menurut data dari Google Play Store (2022) *Duolingo* telah digunakan oleh lebih dari 100 juta pengguna di seluruh dunia dan mendapat ulasan dengan skala nilai empat koma delapan dari skala lima yang diberikan oleh lebih dari 11 juta pengguna android.

Menurut Nushi & Eqbali (Rifdinal, 2021) *Duolingo* bisa menjadi media dalam pembelajaran bahasa kedua khususnya kosakata. *Duolingo* memberikan pembelajaran dengan metode “*gamifikasi*”. Tidak hanya itu adapun manfaat bagi pengguna untuk mempelajari bahasa yang telah dipilih. Alasan peneliti menggunakan *Duolingo* sebagai media pembelajaran adalah karena dalam aplikasi ini *Duolingo* menyediakan pembelajaran bahasa Jepang dari tingkat dasar sampai tingkat lanjut dengan berbagai fitur animasi yang membuat belajar bahasa Jepang menjadi menyenangkan bahkan meski baru berjalan sekitar lebih dari tujuh tahun sejak dibuat. Yang paling menarik dari aplikasi ini yaitu aplikasi pembelajaran bahasa yang menggabungkan audio dan visual sehingga tidak membosankan ketika mempelajarinya. Metode permainan untuk

mempelajari kosakata dalam aplikasi ini meliputi tebak kata, susun kata, menulis kata, menerjemahkan kata, dan pengulangan. Belajar bahasa Jepang melalui *Duolingo*, memberikan pengalaman yang berbeda. Setiap sistem pembelajaran pasti telah mengelaborasi sejumlah aspek metodologis, yang menjamin keberhasilan pembelajaran. Aspek-aspek tersebut adalah memantau kemajuan, motivasi, umpan balik dan kosakata (Rifdinal, 2021).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rifdinal (2021) yang berjudul “Keefektifan Penggunaan *Duolingo* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris” menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan baik eksperimen yang menerapkan aplikasi *Duolingo* maupun kelas kontrol yang menerapkan metode konvensional dalam pembelajaran kosakata. Selain itu, penelitian lainnya yang berjudul “Aplikasi *Duolingo* dalam Peningkatan Kosakata Bahasa Jerman” oleh Wahyuni, Asri dan Barhanuddin (2022) diperoleh hasil bahwa siswa telah mengalami peningkatan dari segi penguasaan kosakata serta semangat dan keaktifan siswa dalam penggunaan aplikasi *Duolingo* dalam belajar bahasa Jerman. Sedangkan penelitian lainnya yang dilakukan oleh Maulidiani (2020) yang berjudul “Efektivitas Aplikasi *Duolingo* dalam Meningkatkan Perbendaharaan Kosakata Bahasa Korea Sehari-hari” hasil analisis menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan sesudah diberikan perlakuan, artinya penggunaan aplikasi *Duolingo* efektif dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Korea. Berbeda dengan penelitian terdahulu, penelitian ini berjudul “Keefektifan aplikasi *Duolingo* dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang”

yang dimana peneliti akan berfokus pada Bahasa Jepang. Hal yang membedakan dari penelitian sebelumnya yaitu dari segi objek yang diteliti, seperti yang diteliti oleh Rifdinal (2021) objek penelitiannya yaitu siswa kelas II MA SKN. Selanjutnya objek penelitian yang dilakukan Wahyuni, Asri & Barhanuddin (2022) yaitu kelas X MIPA SMA Negeri 8 Makassar, sedangkan Maulidiani (2020) objek yang diteliti yaitu terhadap Pembelajar Homey Korean Language and Culture Community yang dimana dari ketiga penelitian terdahulu tersebut belum ada yang meneliti dalam lingkup mahasiswa universitas. Dan dari segi metode penelitian, ketiga penelitian terdahulu semuanya menggunakan metode penelitian yang sama yaitu *quasy experiment* (eksperimen semu) yang dimana penelitian ini dilakukan tanpa adanya kelas kontrol. Oleh karena itu, perbedaan penelitian yang akan dilakukan yaitu meneliti keefektifan *Duolingo* dalam bahasa Jepang dengan menggunakan metode penelitian *true experiment* dan dengan objek yang diteliti yaitu mahasiswa universitas.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana keefektifan aplikasi *Duolingo* dalam meningkatkan kemampuan kosakata N4 bahasa Jepang pada mahasiswa tingkat II Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2022/2023?
2. Bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan *Duolingo* pada mahasiswa tingkat II Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2022/2023 dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang?

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan diatas penelitian ini hanya akan membahas bagaimana keefektifan aplikasi *Duolingo* sebagai media dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang dan tanggapan mahasiswa terhadap aplikasi *Duolingo* ini. Penelitian ini juga hanya berfokus pada angkatan 2021 yang berjumlah 24 orang dan sampel yang digunakan hanya 20 orang yang dibagi menjadi 2 yaitu 10 orang kelas eksperimen dan 10 orang kelas kontrol serta hanya berfokus pada kosakata N4 yang ada pada aplikasi *Duolingo*.

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui keefektifan aplikasi *Duolingo* dalam meningkatkan kemampuan kosakata N4 bahasa Jepang pada mahasiswa tingkat II Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan *Duolingo* pada mahasiswa tingkat II Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2022/2023 dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang.

## E. Manfaat Penelitian

### 1. Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai ilmu pengetahuan serta dapat menjadi referensi alternatif media pembelajaran dan memberikan informasi dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang sekaligus dapat digunakan sebagai panduan bagi peneliti lain yang ingin meneliti dengan tema yang sama.

### 2. Praktis

#### a. Bagi Pembelajar

Manfaat bagi pembelajar dalam penelitian ini, diharapkan dapat diterapkan dalam mempelajari kosakata dan menambah alternatif cara belajar dengan *Duolingo* serta agar tidak dapat kendala dalam pembelajaran.

#### b. Bagi Pengajar

Manfaat bagi pengajar dalam penelitian ini, yaitu dapat diterapkan menjadi media pembelajaran pilihan dalam mengajar kosakata menggunakan *Duolingo* serta membuat suasana kelas yang menyenangkan dan tidak monoton untuk meningkatkan pembelajaran kosakata.

#### c. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti selanjutnya semoga nantinya dapat diteliti lebih dalam mengenai *Duolingo* pada pembelajaran selain kosakata, seperti kanji dan bunpou.



## **F. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam skripsi ini mencakup beberapa bagian, khususnya sebagai berikut:

### **- BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, manfaat penelitian, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

### **- BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diteliti, kajian pustaka dan penelitian terdahulu. Teori yang berkaitan dengan penelitian ini adalah teori mengenai media pembelajaran, kosakata dan aplikasi *Duolingo* sebagai sarana pembelajaran kosa kata.

### **- BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini diuraikan penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan hipotesis penelitian.

### **- BAB IV ANALISIS DATA**

Bab ini berisi pemaparan hasil pengolahan data dan uraian hasil penelitian yang diperoleh dari hasil pengolahan data.

### **- BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi simpulan dari hasil penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya