

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Bahasa Jepang adalah bahasa yang sangat kaya akan perbendaharaan kata. Seorang ahli bahasa Watts mengatakan bahwa jumlah kata yang dibutuhkan oleh seorang anak (di Jepang) berusia 5 tahun adalah 2000 kata, 7 tahun membutuhkan 7000 kata, 14 tahun membutuhkan 14.000 kata, dan begitu seterusnya kebutuhan seseorang akan kata terus bertambah sesuai dengan bertambahnya usia (Elsjelyn, 2008: 1).

Untuk memenuhi kemampuan bahasa yang baik, hendaknya pembelajar bahasa Jepang memiliki penguasaan kosakata yang baik pula. seperti yang dikemukakan oleh Tarigan, bahwa kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung kepada kualitas dan kuantitas yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimilikinya, semakin besar pula kemungkinan terampil berbahasa. Sehingga bisa dikatakan bahwa kualitas dan kuantitas dan tingkatan kosakata seseorang merupakan indeks pribadi yang terbaik bagi perkembangan mentalnya (Tarigan, 1993: 2-3).

Kosakata dalam bahasa Jepang disebut dengan *goi*. *Goi* merupakan salah satu unsur yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa Jepang. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sudjianto dan Ahmad Dahidi (2007: 97) bahwa *goi* merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai

guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang yang baik dalam ragam lisan maupun tulisan. *Goi* terbagi menjadi *wago*, *kango* dan *gairaigo*. Dari ketiga kelompok kata tersebut, *gairaigo* merupakan kelompok yang tidak diketahui dengan pasti jumlahnya. Karena proses penyerapan kosakata bahasa asing masih dilakukan sampai sekarang, dengan kata lain *gairaigo* adalah kosakata yang tanpa batas dan seiring dengan waktu jumlahnya akan terus bertambah.

*Gairaigo* merupakan kosakata yang digunakan pada suatu bidang tertentu dan digunakan oleh kelompok masyarakat tertentu. Namun tidak sedikit juga yang digunakan oleh orang Jepang, seperti dalam majalah berbahasa Jepang yang terdapat banyak kosakata *gairaigo*, yang dapat memberi penekanan dan lebih menarik bagi pembaca dibandingkan kosakata lainnya karena kosakata *gairaigo* ini terdengar lebih *familiar* dan praktis, seperti dalam gambar di bawah ini.

**Gambar 1.1**  
**Majalah Netto**



Kosakata *gairaigo* dimodifikasi sesuai dengan aturan ketatabahasaannya, sehingga terkadang terjadi perbedaan jika dibandingkan dengan kosakata bahasa aslinya, baik dalam segi pengucapan, penulisan, maupun maknanya, seperti

beberapa kosakata *gairaigo* yang terdapat pada gambar 1.1 (majalah *netto*) berikut :

1. ビジネス: mempunyai arti bisnis, kata bahasa Inggris yang berasal dari kata *business* (artinya: pekerjaan, perusahaan, perdagangan, urusan, perkara). Pada kata *gairaigo* ini tidak terdapat pergeseran makna sama sekali. (Harahap B, 2006: 86)
2. ネット: mempunyai arti jaring net yang digunakan untuk permainan seperti ping-pong, tennis, dan voli, kata bahasa Inggris yang berasal dari kata *net* (artinya: net). Pada kata *gairaigo* ini tidak terdapat penyempitan makna dari bahasa aslinya namun pada kata asalnya (bahasa Inggris) mempunyai arti jala, jaring, membuat jaring. Namun tidak mengacu pada jala atau jaring untuk menangkap ikan, burung atau binatang lainnya biasa dipakai kata 網. (Miura A, 1979: 108)
3. マネー: mempunyai arti “uang”, kata bahasa Inggris yang berasal dari kata *money* (uang). Seperti yang terlihat kata *gairaigo* ini tidak terdapat pergeseran makna. Namun kata *gairaigo* ini mempunyai sinonim kata dengan kata 金 yang sama-sama menunjukkan arti uang, penggunaan kata マネー biasa dipakai bersamaan dengan kosakata *gairaigo* lainnya seperti pada kata ポケットマネー (pocket money) atau マネービル (Money + Building). (Miura A, 1979: 98-99)

Kendala yang dihadapi pembelajar bahasa Jepang adalah sulitnya mengingat kosakata *gairaigo*. Kesulitan ini disebabkan oleh kosakata *gairaigo* yang memiliki aturan tersendiri sehingga tidak diambil begitu saja dari kata asalnya. Meskipun sebagian besar *gairaigo* diambil dari bahasa Inggris, namun penguasaan seseorang terhadap bahasa Inggris tidak menjamin seseorang itu mampu menguasai *gairaigo*. Karena *gairaigo* merupakan kosakata yang unik, walaupun *gairaigo* adalah kosakata yang diserap dari bahasa asing, namun terkadang sangat berbeda jauh dari pengucapan kosakata aslinya, sehingga menyulitkan pembelajar untuk memahami suatu *gairaigo*. Ada *gairaigo* yang memiliki pergeseran makna, adapula *gairaigo* yang berubah jauh dari asal katanya

seperti jenis *gairaigo* yang dipendekkan, contohnya *personal computer* menjadi パソコン. Hal seperti ini dapat menjadi kendala dalam mempelajari *gairaigo*.

Untuk mengatasi kendala dalam mempelajari *gairaigo*, dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya dengan memaksimalkan penggunaan alat bantu ajar atau media pengajaran yang sesuai bahan pengajaran yang akan dipelajari. Selain itu, guru dituntut untuk mampu menggunakan alat-alat yang dapat memudahkan dalam menjalankan proses belajar mengajar dan memudahkan siswa belajar, baik alat bantu yang sesuai dengan perkembangan zaman seperti komputer, *slide show*, infokus dan sebagainya. Ataupun alat bantu mengajar yang sederhana, murah dan efisien seperti gambar, grafik, dan bagan. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu memotivasi dan meningkatkan minat pembelajar dalam mempelajari kosakata *gairaigo*. Penggunaan media atau alat bantu disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu peningkatan prestasi belajar siswa (Yudhi Munadi, 2010: 2).

Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan permainan. Melakukan permainan selama 45 menit setiap hari seperti permainan kartu, dapat mengasah otak. Permainan kartu selain menyenangkan juga bisa menjauhkan dari pikun dan demensia (Dr. David Weeks, 2011: 46), seperti yang dikutip dari buku *Hajimete no Nihongo Kyouiku* :

授業の中にゲームの要素を取り入れると、言語学習に伴う緊張や苦痛が抑えられ、楽しい雰囲気の中で言語の使用経験を積ませることができる。チームに分かれて得点を競う方法や交代に何かの活動を行うものなどいろいろな種類がある。学習者の意識を言語

形式から言語使用に切り替える以上では効果からあるとされてい  
る (*Hajimete no Nihongo Kyouiku*, 1997: 34)

Kalau mengambil unsur permainan ke dalam pengajaran, menekan rasa ketegangan dan penderitaan yang menyertai dalam pembelajaran bahasa, dapat menambah pengalaman menggunakan bahasa di tengah-tengah suasana yang menyenangkan. Ada yang mengatakan bermacam kegiatan misalnya mengadakan cara melombakan kelebihan dengan membagi menjadi tim atau suatu kegiatan secara bergiliran. Dikatakan ada hasilnya jika mengubah kesadaran pembelajar dari bahasa formalitas menjadi penggunaan bahasa

Dalam kartu *kwartet* karya Anis Karyawati yaitu, “Kartu *Kwartet* Belajar Bahasa Jepang katakana vol.1 yang ditujukan sebagai salah satu metode untuk menguasai huruf kana dan kosakata bahasa Jepang dengan pendekatan budaya”, kartu *kwartet* sangat menarik, media kartu *kwartet* dapat digunakan sebagai alat bermain sambil belajar secara berkelompok. Pembelajar dapat mengenal kata-kata dan bentuk dari kartu *kwartet*, karena di dalamnya terdapat kosakata dan gambar yang menerangkan kosakatanya. Bermain kartu selain menarik dapat membuat pembelajar menjadi rileks, kartu *kwartet* juga dapat dijadikan media pembelajaran yang dapat menambah pengetahuan sambil bermain. Sehingga peneliti berpendapat bahwa media ini perlu diterapkan untuk menguasai kosakata *gairaigo* tidak hanya sebagai alat permainan yang mendidik namun dapat dijadikan sebagai sarana untuk dijadikan media pembelajaran yang menarik serta dapat digunakan dalam pengajaran pada umumnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui salah satu cara pembelajaran kosakata *gairaigo* yang bisa meningkatkan motivasi pembelajar bahasa Jepang dan menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pengajar, khususnya oleh pengajar bahasa Jepang dalam mengajarkan kosakata *gairaigo*. Kurangnya menghafal kosakata *gairaigo* dapat membuat pembelajar (atau dalam

kasus ini mahasiswa bahasa Jepang) tidak dapat memahami bacaan atau wacana yang terdapat banyak kosakata *gairaigo*, seperti pada majalah-majalah, poster-poster, dan lain sebagainya.

Penggunaan media yang digunakan dalam pembelajaran *gairaigo* dengan menggunakan media pembelajaran kartu *kwartet* dirasa sangat menarik. Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk mengajarkan kosakata *gairaigo* dengan menggunakan media pembelajaran kartu *kwartet*. Kemudian hasil penelitian tersebut akan disajikan dalam bentuk skripsi yang berjudul “EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU *KWARTET* PADA KEMAMPUAN MENGINGAT KOSAKATA *GAIRAIGO*”.

Untuk menghindari pengaruh dari media lain selain dari media yang digunakan pada penelitian ini maka penelitian ini dilakukan pada mahasiswa semester I Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta yang sudah bisa membaca huruf katakana. Tetapi materi yang terkandung di dalamnya dimungkinkan belum diketahui atau belum dipelajari oleh mahasiswa yang dijadikan sampel pada penelitian ini.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah seperti yang telah dijelaskan di atas, dapat diidentifikasi berbagai masalah yang muncul, sebagai berikut :

1. Faktor-faktor kesulitan apa sajakah yang dihadapi dalam pembelajaran kosakata *gairaigo*?

2. Faktor-faktor apa sajakah yang mempengaruhi motivasi pembelajar dalam mempelajari *gairaigo*?
3. Seberapa besar kemampuan pembelajar bahasa jepang pada pembelajaran kosakata *gairaigo*?
4. Apakah kelebihan dan kekurangan permainan *kwartet*?
5. Seberapa besar efektifitas penggunaan media permainan *kwartet* dalam mengingat kosakata serapan bahasa jepang?
6. Apakah terdapat perbedaan dalam tingkat pemahaman pembelajaran dengan media pembelajaran kartu *kwartet* dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran kartu *kwartet*?
7. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara yang menggunakan media kartu *kwartet* dan dengan yang tidak menggunakan menggunakan media kartu *kwartet*?

### **C. Pembatasan Masalah**

Masalah yang diteliti dibatasi pada :

1. Penelitian ini hanya meneliti efektifitas kartu *kwartet* kosakata *gairaigo* yang dibuat oleh peneliti sendiri termasuk gambar dan aturan permainannya.
2. Kosakata *gairaigo* yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari *gairaigo* yang ada pada buku yang ditulis oleh Anne Matsumoto Stewart yang berjudul Asas-asas Katakana. Penggunaan buku ini sebagai pedoman karena pada buku tersebut terdapat banyak kosakata *gairaigo* yang dipakai dalam kehidupan sehari-hari.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah penggunaan media pembelajaran kartu *kwartet* pada kemampuan mengingat kosakata *gairaigo*?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran kartu *kwartet* pada kemampuan mengingat kosakata *gairaigo* ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan data empiris yang dihasilkan, diharapkan penelitian ini menghasilkan gambaran sesuai tujuan penelitian yaitu :

1. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran kartu *kwartet* pada kemampuan mengingat kosakata *gairaigo*.
2. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran kartu *kwartet* pada kemampuan mengingat kosakata *gairaigo*.

#### **F. Ruang Lingkup Penelitian**

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami isi skripsi ini, maka peneliti perlu membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Ruang Lingkup Materi

Yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah seberapa efektifkah penggunaan media pembelajaran kartu *kwartet* dalam pembelajaran kosakata *gairaigo* di Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri



Jakarta. Sedangkan materi yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari buku Asas katakana karya Anne Matsumoto Sewart, yaitu pada :

- Pertemuan 1 dengan tema pelukis, salon, makanan 1, pekerjaan 1 dan bunga.
- Pertemuan 2 dengan tema binatang 1, binatang 2, pekerjaan 2, makanan 2 dan acara.
- Pertemuan 3 dengan tema sayuran, pakaian, aksesoris, mesin dan minuman.
- Pertemuan 4 dengan tema makanan penutup, barang, olahraga, alat masak dan bangunan.

## 2. Ruang Lingkup Subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa/i semester 1 kelas reguler Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta angkatan 2011/ 2012.

## **G. Waktu dan Tempat Penelitian**

### 1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2011/2012 yaitu pada Januari 2011 sampai dengan Desember 2011.

### 2. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah di Jurusan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

## H. Manfaat Penelitian

Ada dua manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut :

### 1. Kegunaan Teoritis

Dapat menambah khasanah referensi di bidang pengajaran, khususnya media pembelajaran bahasa Jepang.

### 2. Kegunaan Praktis

a. Bagi pengajar bahasa Jepang dalam mengajarkan kosakata *gairaigo* dapat menjadi pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran *gairaigo*.

b. Media pembelajaran kartu *kwartet* dimungkinkan menjadi media pembelajaran yang menyenangkan untuk pengajaran kosakata *gairaigo*.

c. Hasil penelitian ini dapat pula dijadikan referensi bahan kajian pengembangan media ajar yang diwadahi oleh institusi tertentu khususnya yang menyelenggarakan pengajaran bahasa Jepang.