

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang diminati berbagai kalangan usia termasuk anak-anak. Dalam mempelajari bahasa Jepang terdapat beberapa unsur yang harus dikuasai seperti huruf, kosakata, dan tata bahasa. Anak-anak usia 7-10 tahun sering mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa asing, termasuk bahasa Jepang. Pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget (1972) anak-anak berusia 7-10 tahun menunjukkan ciri-ciri perkembangan belajar yang khas. Dalam tahap ini, anak-anak mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis dalam pemahaman mereka terhadap dunia sekitar. Kemampuan mereka untuk berpikir secara logis meningkat, terutama dalam mengenali dan memahami hubungan sebab-akibat serta mengoperasikan informasi dengan lebih efektif.

Salah satu ciri khas tahap ini adalah kemampuan *reversible*, dimana anak-anak dapat melakukan operasi atau tindakan mental terhadap objek atau peristiwa konkret. Mereka juga menunjukkan kekekalan, yaitu pemahaman bahwa sifat-sifat objek tetap tidak berubah meskipun terjadi perubahan fisik pada objek tersebut. Sebagai contoh, anak pada tahap ini dapat memahami bahwa jika air yang berada dalam gelas dituangkan ke dalam gelas yang lebih lebar, jumlah airnya tetap sama.

Meskipun anak-anak pada tahap operasional konkret telah memperlihatkan kemajuan dalam berpikir logis, mereka masih memiliki keterbatasan dalam berpikir abstrak. Oleh karena itu, pembelajaran yang melibatkan gambaran konkret dan pengalaman nyata masih sangat penting untuk membantu mereka memahami konsep-

konsep yang lebih kompleks. Dalam konteks pendidikan, pendekatan pembelajaran yang memberikan gambaran konkret dan aktivitas yang melibatkan manipulasi objek dapat efektif membantu anak-anak dalam mengembangkan pemahaman mereka.

Penelitian yang dilakukan oleh Sucandra (2020) memberikan wawasan lebih mendalam mengenai faktor-faktor penyebab kesulitan belajar pada anak-anak. Faktor-faktor tersebut mencakup kondisi tubuh, kecerdasan, minat belajar, motivasi belajar, dan sikap kebiasaan belajar sebagai faktor internal, serta gangguan dari teman saat belajar, penyajian materi yang kurang menarik, penggunaan media yang kurang maksimal, dan pemilihan metode yang kurang tepat sebagai faktor eksternal. Kesulitan belajar dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris dapat diatasi dengan solusi yang disarankan oleh Sucandra, seperti pemilihan metode yang sesuai dengan kondisi siswa, penggunaan media secara maksimal, penyajian materi yang menarik, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, pemahaman mengenai faktor-faktor tersebut dapat mendukung usaha mempermudah anak-anak dalam menguasai kosakata bahasa asing, termasuk Bahasa Jepang.

Kosakata merupakan salah satu aspek yang harus dikuasai dalam mempelajari bahasa asing, dalam hal ini bahasa Jepang, untuk menunjang penguasaan keempat keterampilan berbahasa. Tujuan pembelajaran bahasa asing pada anak-anak berusia 7-10 tahun di lembaga pendidikan non formal *Kukche Languages* dan lembaga pendidikan formal SD Santo Leo III, yaitu agar setiap anak-anak dapat menggunakan bahasa yang dipelajarinya untuk berkomunikasi, baik secara lisan maupun tertulis.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh penulis, anak-anak yang mempelajari bahasa Jepang pada tingkat pemula sering menghadapi tantangan dalam menguasai kosakata. Mereka menghadapi beberapa kesulitan dalam mempelajari

kosakata bahasa Jepang. Beberapa di antara mereka menyatakan bahwa bentuk huruf Jepang terlihat aneh, sehingga sulit untuk dihafal. Selain itu, mereka menunjukkan ketidaknyamanan terhadap jumlah kata-kata baru yang banyak dan menganggap huruf Jepang sebagai sesuatu yang sulit dihafal. Beberapa anak juga menyuarakan bahwa pengucapan bahasa Jepang dianggap sulit dan memerlukan usaha lebih untuk diingat. Kesulitan ini menyoroti tantangan utama yang dihadapi anak-anak dalam menguasai kosakata bahasa Jepang pada tingkat usia tersebut. Pengalaman mengajar di tempat les privat bahasa asing memberikan wawasan bahwa anak-anak cenderung mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata dengan cara konvensional, seperti hanya melihat kosakata di papan tulis atau E-Book di layar komputer. Akar masalah utama terletak pada pendekatan yang kurang menarik bagi anak-anak, yang cenderung cepat bosan dan lupa saat konfrontasi langsung dengan kosakata yang diajarkan.

Anak-anak memiliki karakteristik unik yang memerlukan pendekatan khusus dalam pembelajaran. Piaget (1972) menekankan pentingnya pengalaman langsung dan eksplorasi bagi perkembangan kognitif anak. Sementara itu, Vygotsky (1978) mengemukakan konsep zona perkembangan proximal, di mana anak dapat menguasai keterampilan baru dengan bantuan orang dewasa atau teman sebaya.

Karakteristik inilah yang menjadi dasar bagi pengembangan permainan edukasi. Melibatkan interaksi aktif, eksplorasi, dan unsur sosial, permainan edukasi menjadi alat yang efektif dalam menyelaraskan pembelajaran dengan fitrah anak-anak. Sebagai ungkapan dari keunikan ini, Matching Game, yang dijelaskan oleh Rosyad (2015: 14), menuntut kemampuan anak untuk menjodohkan objek, menyelaraskan dengan prinsip eksplorasi dan interaksi sosial yang esensial bagi perkembangan anak-anak. Dengan demikian, permainan edukasi, seperti *Matching Game*, memperkuat pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak-anak,

menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan kognitif dan sosial mereka

Media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan akan mendorong anak-anak termotivasi untuk belajar, dalam hal ini pembelajaran bahasa Jepang akan lebih menyenangkan dan menarik perhatian anak-anak apabila pengajar menggunakan media pembelajaran untuk memotivasi anak-anak. Bagi pengajar, penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah penyampaian materi kepada pembelajar. Bagi pembelajar, media dapat mengurangi ketegangan dalam proses pembelajaran sehingga dapat mempermudah dalam memahami materi yang diajarkan. Permainan merupakan bagian penting dari pembelajaran. Meskipun permainan hanyalah merupakan kegiatan yang bersifat rekreasional yang dimaksudkan untuk memberikan hiburan, namun dalam pembelajaran bahasa kegiatan ini bertujuan untuk memberikan penekanan tentang materi yang dipelajari. Melalui permainan, pengajar dapat melatih dan memberikan materi pembelajaran kosakata dengan suasana yang menyenangkan dan memberikan pengalaman yang menyenangkan pula bagi siswa.

Terdapat banyak permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran kosakata, salah satunya yaitu media permainan kartu. *Matching Card Games* merupakan salah satu jenis permainan kartu yang dapat digunakan untuk mengingat kosakata. Dalam artikel yang berjudul *Latih Memori Otak dengan Matching Game* (Bella, 2015). *Matching Card Games* dikatakan sebagai langkah awal untuk mengingat kosakata, sehingga *Matching Card Games* dapat dikatakan sebagai salah satu permainan kartu untuk mengasah otak dan melatih daya ingat.

Berdasarkan kesulitan yang diungkapkan oleh anak-anak, media *Matching Card Games* dapat memberikan solusi untuk beberapa aspek kesulitan tersebut. Pertama, mengenai bentuk huruf Jepang yang dianggap aneh-aneh dan sulit dihafal, *Matching Card Games* dapat membantu memvisualisasikan huruf-huruf tersebut dalam konteks

yang lebih menarik dan interaktif. Dengan melibatkan elemen permainan, anak-anak dapat lebih mudah mengingat bentuk huruf dan memahami cara penggunaannya.

Kedua, jumlah kata-kata baru yang banyak dapat diatasi dengan pendekatan Matching Card Games yang menawarkan pembelajaran melalui permainan. Kartu-kartu dengan kata-kata Jepang dan terjemahannya atau gambar yang sesuai dapat membantu anak-anak mengasosiasikan kata-kata baru dengan maknanya secara lebih efektif. Proses mencocokkan kartu juga dapat memperkuat ingatan mereka terhadap kosakata bahasa Jepang.

Selain itu, Matching Card Games dapat digunakan untuk melibatkan anak-anak dalam latihan pengucapan dan pendengaran bahasa Jepang. Dengan merancang kartu-kartu yang menyertakan pengucapan kata-kata, permainan ini bisa menjadi sarana yang interaktif untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menyebutkan kata-kata Jepang dengan benar.

Alasan penulis memilih media ini untuk digunakan dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang anak-anak adalah selain alasan dapat membantu kesulitan anak-anak, juga teknis penggunaannya yang menyenangkan dan dapat membangun rasa ingin belajar anak-anak terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang dan ini berdasarkan pengalaman penulis serta penelitian dari penelitian Dwiyanti (2020) tentang "Index Card Match Learning Strategy for Elementary School Students" memberikan pandangan yang mendukung efektivitas strategi pembelajaran *Index Card Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Temuan tersebut sejalan dengan konsep strategi pembelajaran *Index Card Match* yang melibatkan kartu berpasangan antara pertanyaan dan jawaban, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Dukungan konsep ini juga ditemukan dalam penelitian lain, seperti yang diungkapkan oleh Hisyam Zaini (2008:67) dan Kurniawati

(2016), yang menegaskan bahwa strategi ini tidak hanya efektif untuk mengulang materi sebelumnya tetapi juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara menyenangkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi *Index Card Match* atau *Matching Card Games* dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi pembelajaran anak-anak di tingkat sekolah dasar. *Matching Card Games* dapat memberikan pengalaman visual dan interaktif yang mendukung pembelajaran konsep-konsep abstrak secara lebih nyata. Selain itu, penggunaan media ini dapat melibatkan anak-anak secara aktif dalam proses pembelajaran. Tidak hanya menghafal kosakata tetapi anak-anak juga akan menghafalkan arti dan melafalkan cara baca dari kosakata tersebut. sehingga, menjadikannya lebih menarik dan menyenangkan. Terakhir, media ini dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan kerja sama dan komunikasi saat mereka bermain bersama teman-teman atau kelompok mereka.

Kartu yang digunakan dalam permainan *Matching Card Games* adalah kartu kosakata dan gambar sesuai dengan tema atau materi yang sedang dipelajari serta dibuat sedemikian rupa agar pembelajar tertarik mengikuti permainan dan dapat mengasah daya ingat mereka. Cara permainan *Matching Card Games* adalah dengan mencocokkan dua buah kartu, baik itu kata benda dengan gambar ataupun kata bendedengan kalimat. Permainan ini sangat membutuhkan konsentrasi, ketepatan dan pemahaman dalam mencocokkan dua buah kartu.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, Dalam upaya memahami dan mengatasi kesulitan anak-anak dalam mempelajari kosakata bahasa asing, terutama Bahasa Jepang, penelitian ini menjadi sebuah usulan. Berdasarkan solusi yang diusulkan oleh Sucandra (2020), media pembelajaran kreatif dan interaktif, seperti *Matching Card Games*, dapat menjadi jawaban untuk memotivasi dan mempermudah

anak-anak dalam menguasai kosakata. Melalui penelitian Rahimah (2011), terbukti bahwa permainan *Matching Card Games* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa, menunjukkan efektivitasnya dalam pembelajaran. Dengan teknis penggunaan yang menyenangkan dan kemampuannya untuk mengembangkan keterampilan kognitif serta memori anak-anak, *Matching Card Games* menjadi pilihan yang tepat untuk membangun rasa ingin belajar dan keterlibatan aktif anak-anak dalam pembelajaran bahasa Jepang. Penulis tertarik untuk meneliti mengenai media *Matching Card Games* untuk meningkatkan Kosakata Bahasa Jepang Anak-Anak.

B. Fokus dan Subfokus Penelitian

Peneliti menetapkan fokus dan subfokus pada penelitian ini diantaranya adalah:

1. Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada upaya mengatasi kesulitan anak-anak, terutama usia 7-10 tahun, dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang. Pendekatan penelitian difokuskan pada pemanfaatan media *Matching Card Games* sebagai solusi interaktif dalam memotivasi dan mempermudah anak-anak dalam penguasaan kosakata.

2. Subfokus Penelitian

Subfokus penelitian ini adalah penggunaan media *Matching Card Games* sebagai media pembelajaran yang dapat membantu mengatasi kesulitan anak-anak dalam mempelajari kosakata bahasa asing.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah Teknis permainan *Matching Card Games* untuk meningkatkan

penguasaan kosakata bahasa Jepang pada anak-anak?

2. Bagaimanakah penggunaan media *Matching Card Games* dapat diusulkan sebagai media interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada anak-anak?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menambah wawasan bagi pembaca mengenai penggunaan media *Matching Card Games* pada anak-anak.
2. Menambah ide untuk media yang digunakan pada saat Pembaca mengajarkan bahasa Jepang ke anak-anak.
3. Membuat suasana pembelajaran menjadi rileks dan menyenangkan.

