

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting bagi manusia. Menurut Setiana dan Maysarah (2019) bahasa memiliki peranan penting dalam berkomunikasi untuk memberikan kesan baik kepada siapapun. Pada era globalisasi saat ini mendorong perkembangan bahasa secara pesat. Terutama bahasa asing seperti bahasa Jepang. Bahasa Jepang dianggap sebagai bahasa yang sulit dipelajari. Namun dewasa ini bahasa Jepang cukup diminati khususnya dikalangan mahasiswa, karena cukup banyak Universitas yang menyediakan Program Studi berbahasa Jepang. Sebagian besar mahasiswa dengan jurusan yang berasal dari departemen bahasa Jepang memiliki motivasi untuk pergi ke Jepang. Menurut Setiana (2019) Pelatihan kerja, studi di luar negeri, dan magang di berbagai perusahaan Jepang adalah contoh program yang dapat dilakukan oleh departemen Jepang untuk meningkatkan *hard skill* dan *soft skill* mahasiswa. Saat ini ada beberapa perusahaan yang menyediakan program *internship* yang dikhususkan pada mahasiswa departemen bahasa Jepang tersebut. Maka dari itu program *internship* menjadi salah satu jalan bagi mahasiswa yang berkeinginan untuk pergi ke Jepang dan meningkatkan *hard skill* serta *soft skill*. Dan berdasarkan pada kesimpulan yang ada pada artikel sebelumnya dikatakan bahwa “sebagian besar mahasiswa memiliki motivasi dan keinginan yang tinggi untuk mengikuti program *internship* di Jepang, dan sebagian kecil dari mahasiswa tersebut tidak tertarik untuk mengikuti program *internship*.”

Seiring berjalannya waktu, bidang pekerjaan yang disediakan pada program *internship* ke Jepang semakin beragam. Salah satunya adalah bidang olahraga Golf, pada bidang tersebut mahasiswa selaku peserta *internship* bekerja sebagai *caddy golf*, dimana pada pekerjaan tersebut komunikasi menjadi hal yang sering dilakukan oleh *caddy golf* dengan tamu atau *player golf*. Dengan adanya komunikasi yang sering dilakukan oleh mahasiswa sebagai *caddy golf* dengan

player golf membuat mahasiswa tersebut terlatih dalam percakapan bahasa Jepang. Mahasiswa yang mengikuti program *internship* pada bidang ini tentunya harus memiliki kualifikasi bahasa Jepang setara N3 yang telah didapatinya selama perkuliahan, namun kosakata dan istilah yang ada pada bidang pekerjaan tersebut tidak semuanya ada dan dipelajari dalam perkuliahan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kamus adalah buku acuan yang memuat kata dan ungkapan yang biasanya disusun menurut abjad berikut keterangan maknanya, pemakaiannya dan terjemahannya, kamus juga dapat digunakan sebagai buku rujukan yang menerangkan makna kata-kata yang berfungsi untuk membantu seseorang mengenal kata baru. Kemudian kecanggihan teknologi saat ini, dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan pembelajaran kosakata Bahasa Jepang yang disajikan dengan cara lebih efektif.

Sejauh ini belum ditemukan penelitian yang membahas tentang proses pembuatan aplikasi kamus khususnya mengenai kosakata dalam dunia golf, namun penulis menemukan penelitian dengan tema yang sama yakni mengenai olahraga golf dalam pembahasan linguistik oleh Yunias (2018) dengan judul “Penggunaan Ungkapan Bahasa Jepang Pada Interaksi Caddy Dengan Pemain di Lapangan Golf” melalui kajian semantik. Dimana dalam bahasannya, Yunias mendeskripsikan jenis ungkapan bahasa Jepang yang digunakan pemain golf kepada *caddy* di lapangan golf Palmsprings *Golf & Country Club*, serta mendeskripsikan secara semantic makna apa saja yang terkandung pada interaksi pemain golf kepada *caddy* di lapangan golf Palmsprings *Golf & Country Club*.

Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai kosakata-kosakata yang digunakan dalam olahraga golf. Sehingga akan dibuat kamus yang khusus berisikan kosakata bahasa Jepang pada bidang olahraga golf yang mana kamus tersebut akan berupa sebuah aplikasi dengan menggunakan sistem operasi *android* didalam media *smartphone*. Aplikasi ini ditujukan khusus untuk peserta ataupun calon peserta *internship* pada bidang olahraga golf sebagai *caddy golf*. Selain itu tentunya juga dapat digunakan oleh siapapun yang memiliki minat pada olahraga golf. Dengan memanfaatkan teknologi seperti adanya aplikasi kamus tersebut, pembelajaran kosakata dan istilah olahraga *golf* dalam Bahasa

Jepang diharapkan mempermudah *trainer* dalam melatih peserta *internship* sehingga lebih mudah dalam mempelajari kosakata tersebut. Maka dari itu, aplikasi kamus kosakata golf ini akan berguna bagi mahasiswa sastra/bahasa Jepang khususnya yang akan mengikuti program *internship* pada bidang olahraga golf untuk mengunduh aplikasi ini sebagai media pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk membuat aplikasi kamus yang dapat menjadi alternatif pembelajaran bagi peserta ataupun calon peserta *internship* pada bidang olahraga golf. Sehingga penulis memilih “Aplikasi Kamus *GorufuGo!* Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Pada Bidang Olahraga Golf” sebagai penelitian penulis dalam skripsi ini dan diharapkan mendapatkan hasil positif dan dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara pembuatan aplikasi kamus *GorufuGo!* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada bidang olahraga golf?
2. Bagaimana tanggapan responden terhadap aplikasi kamus *GorufuGo!* sebagai media pembelajaran bagi calon/peserta *internship*?

1.3 Batasan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah yang akan diteliti guna menjaga fokus inti masalah, penulis membuat aplikasi ini diperuntukkan sebagai media belajar bagi peserta ataupun calon peserta *internship* sebagai Caddie Golf, serta pembelajar bahasa Jepang yang tertarik dengan olahraga Golf. Selain itu, penulis juga membatasi materi kosakata dalam aplikasi kamus *GorufuGo!*, dalam penelitian ini penulis hanya mengambil kosakata-kosakata yang terdapat dalam website <https://www.golfdigest.co.jp/>.

1.4 Tujuan Penelitian

Seperti yang telah dituliskan pada rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- . Untuk mengetahui cara pembuatan aplikasi kamus *GorufuGo!* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada bidang olahraga golf?
- . Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap aplikasi kamus *GorufuGo!* sebagai media pembelajaran bagi calon/peserta *internship*?

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta *Internship*
Penggunaan aplikasi kamus *GorufuGo!* ini dapat membantu peserta untuk lebih mudah dalam mencari tahu dan mempelajari kosakata serta istilah *golf* dalam Bahasa Jepang khususnya selama masa *training*.
2. Bagi Lembaga Perusahaan
Aplikasi ini diharapkan dapat membantu proses pelatihan/*training* yang dilakukan oleh *trainer* yang merupakan orang Jepang sehingga proses pelatihan/*training* menjadi lebih efektif.
3. Bagi Masyarakat
Penelitian ini diharapkan dapat juga membantu masyarakat luas khususnya mahasiswa yang berasal dari departemen bahasa Jepang untuk mencari dan mendapatkan informasi mengenai istilah *golf* dalam bahasa Jepang.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

Adapun sistematika penulisan skripsi adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi berbagai kutipan dan teori teori pendukung yang diambil dari jurnal, buku, dan hasil penelitian yang sudah dipublikasikan.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang metode penelitian, teknik pengumpulan data, perancangan media, dan prosedur penelitian.

BAB IV TEMUAN dan PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan bagaimana cara pembuatan, cara pengoperasian, serta tanggapan responden terhadap aplikasi kamus *GorufuGo!*

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini merupakan kesimpulan akhir mengenai penelitian yang telah dilakukan dan berisi saran bagi peneliti selanjutnya.

