

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa adalah salah satu aspek penting dalam menjaga komunikasi sesama manusia. Menurut Setiana dan Maysarah (2019) bahasa memiliki peranan penting dalam berkomunikasi untuk memberikan kesan baik kepada siapapun. Dalam mempelajari bahasa, pelajar dituntut untuk mempelajari beberapa aspek keterampilan bahasa. Salah satu komponen inti dari aspek bahasa adalah kosakata.

Kosakata merupakan komponen inti dari semua aspek kompetensi bahasa. Kosakata yang dikuasai oleh seseorang dapat sangat mempengaruhi kemampuan dalam belajar bahasa terutama untuk membaca. Martin dan Yoshie (2012) menyatakan bahwa Kosakata adalah komponen penting dari bahasa. Kosakata adalah pusat dari kemampuan membaca, kemampuan menulis dan kemampuan mendengarkan, dan aspek terpenting dari pengetahuan Bahasa.

Kosakata berpengaruh terhadap kemampuan membaca seseorang sejalan dengan Perfetti (2007) event-related potentials (ERP) menunjukkan perbedaan keterampilan pemahaman dalam pemrosesan makna kata-kata biasa. dalam membaca teks, hasil ERP menunjukkan kesulitan sesaat untuk memahami berketerampilan rendah dalam mengintegrasikan kata dengan teks sebelumnya. Studi menyediakan bukti bahwa pengetahuan tingkat kata memiliki konsekuensi untuk proses makna kata dalam pemahaman.

Mardiyah, Suryani, Haryati, (2014) menyatakan bahwa Kosakata sangat paling dibutuhkan oleh pembelajar yang baru mulai memasuki proses pembelajaran bahasa asing, khususnya pembelajar bahasa Jepang. Namun, ketika seseorang mulai belajar kosakata pasti akan menemui banyak kendala, mulai dari siswa yang kesulitan mengingat atau menggunakan metode yang sama seiring waktu akan menjadi bosan.

Metode yang selalu sama dalam memberikan pembelajaran kosakata terhadap mahasiswa membuat seseorang sulit untuk menghafalkan atau mempelajari sebuah kosakata. Semakin banyak materi pembelajaran yang disampaikan oleh pengajar maka akan semakin banyak pula kosakata yang harus diketahui, dan kosakata yang diterima oleh siswa akan semakin tinggi tingkat kesulitannya.

Dari definisi tersebut, kita dapat memahami mahasiswa yang belajar bahasa Jepang sebagai bahasa asing, mengalami kesulitan dalam membaca teks bahasa Jepang. Ini dikarenakan karena kurangnya penguasaan dan pengetahuan kosakata dan kata-kata yang tidak familiar sehingga pemahaman membaca tidak tercapai. Nurdini (2018) mengatakan bahwa Ketika siswa menemukan kata-kata sulit dalam membaca, mereka cenderung bertanya kepada guru atau membuka kamus secara langsung. Dengan demikian, tingkat pemahaman siswa terhadap kata hanya memahami interpretasi, bukan memahami makna kata.

Dalam dunia Pendidikan, buku merupakan salah satu dari sekian banyak media pembelajaran bahkan di jaman yang sudah modern ini setiap orang dapat membawa ribuan buku dalam gawai mereka yang dinamakan Ebook. Akan tetapi

minat untuk membaca di Indonesia sendiri presentasinya sangat kecil. Seperti yang diungkapkan oleh Ane (2015) Ada hubungan vertikal antara tingkat sosial dan budaya suatu bangsa dengan kualitas nasionalnya. Tingginya minat membaca buku seseorang mempengaruhi wawasannya, mentalitas dan perilaku seseorang. Bangsa Indonesia merupakan bangsa dengan tingkat literasi yang rendah.

Dalam era 4.0 yang mana kemajuan teknologi begitu pesat, sehingga membuat kehidupan manusia menjadi lebih mudah. Mobilitas orang-orang menjadi lebih mudah, dan Perkembangan teknologi juga sudah mulai masuk ke ranah Pendidikan. Saat ini dunia Pendidikan dituntut untuk lebih bisa dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Schramm (dalam Rudi dan Cepi, 2008) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Oleh karena itu penulis merasa perlu ada sebuah media pembelajaran sederhana yang di kembangkan. Yang diharapkan dapat membantu mahasiswa untuk mempelajari atau menghafalkan kosakata jadi lebih mudah. Dalam penelitian terdahulu penelitian yang sama tentang kosakata pernah dilakukan Herang (2021) yaitu membuat Aplikasi pembelajaran alternatif Kotoba Learning. kekurangan media yang dibuat adalah soal atau latihan yang disajikan terbatas pada 1 jenis saja.

Media pembelajaran yang dibuat oleh penulis diberi nama *Riddle Goi*. *Riddle Goi* merupakan media pembelajaran tebak-tebakan, di dalam media pembelajaran sederhana ini terdapat kosakata benda, kosakata sifat, dan kosakata kerja. Juga terdapat tiga jenis Latihan yang dapat dicoba Ketika dirasa sudah belajar

atau menghafalkan arti dari beberapa kosakata. Dalam pembuatan media *Riddle Goi* penulis menggunakan *software Adobe Flash flash CS6*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara pembuatan media *Riddle Goi* sebagai Media alternatif pembelajaran Kosakata bahasa Jepang tingkat dasar N5?
2. Bagaimana tanggapan responden terhadap media *Riddle Goi* sebagai media alternatif pembelajaran Kosakata bahasa tingkat dasar N5?

1.3 Batasan Masalah

Penulis akan membatasi ruang lingkup masalah yang akan diteliti untuk membatasi materi yang akan digunakan, penulis hanya akan menggunakan kosakata yang terdapat pada buku *Kiat Sukses Mudah dan Praktis Mencapai N5* dan *software* yang digunakan adalah *Adobe Flash*. Responden dan penggunaan media pembelajaran ini dibatasi hanya kepada mahasiswa sastra jepang tingkat dasar di universitas komputer Indonesia.

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Bagaimana cara pembuatan media *Riddle Goi* sebagai Media alternatif pembelajaran Kosakata bahasa Jepang tingkat dasar N5?

2. Bagaimana tanggapan responden terhadap media *Riddle Goi* sebagai media alternatif pembelajaran Kosakata bahasa Jepang tingkat dasar N5?

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini bisa memberikan pengalaman kepada penulis untuk bisa mengasah kemampuan soft Skill penulis dalam bidang IT, dan diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan penulis dalam proses pembuatan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu responden dalam mempelajari kosakata Bahasa Jepang. Juga bisa membantu untuk bisa menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pembelajaran kosakata.