

Metode Pembelajaran Kosakata bagi Pembelajar Bahasa Jepang: Dari *Grammar-Translation* ke *Contextual Vocabulary Acquisition*

Mery Kharismawati^{1*}), Devita Widyaningtyas Yogyanti², Ummul Hasanah¹

¹Sekolah Vokasi, Universitas Gadjah Mada

²Universitas Bina Sarana Informatika

*Corresponding author email: mery.kharismawati@ugm.ac.id

Direview: 14 Desember 2020, Direvisi: 29 Januari 2021, 1 Maret 2021,

Diterima: 1 Maret 2021

=====

Abstrak

Penguasaan kosakata merupakan hal yang penting dalam pembelajaran bahasa. Berdasarkan observasi dan wawancara, metode pembelajaran kosakata siswa angkatan 2018 di program studi D3 Bahasa Jepang, Sekolah Vokasi, Universitas Gadjah Mada, menggunakan metode *grammar-translation*. Siswa juga diperkenalkan pada pemerolehan kosakata dalam konteks (*Contextual Vocabulary Acquisition/CVA*). Untuk membandingkan efektivitas metode-metode tersebut, dilakukan eksperimen yang melibatkan 18 siswa. Siswa dibagi dalam 2 kelompok. Kelompok 1 menggunakan metode *grammar-translation* konvensional, dan kelompok 2 menggunakan metode yang sama, namun diberi intervensi berupa pembelajaran kosakata visual menggunakan aplikasi Kahoot!. Siswa diminta menebak kosakata target dalam bentuk soal kata-per kata di tahap 1, dan menerjemahkan kalimat yang mengandung kosakata target. Hasil analisis menunjukkan kelompok pengguna Kahoot! menunjukkan hasil lebih baik. Uniknya, pada kedua kelompok, terdapat siswa yang menunjukkan penerapan CVA. Siswa berhasil menebak kosakata target dalam tes tahap 2, setelah memahami hal-hal yang berkaitan dengan kosakata tersebut berdasarkan *prior knowledge* mereka. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa pembelajaran kosakata sebaiknya mengombinasikan metode-metode yang sudah ada, agar siswa mendapat petunjuk lengkap mulai dari tataran morfologis hingga visual sehingga mereka dapat menginternalisasi suatu kosakata dengan sempurna.

Kata Kunci: Pembelajaran kosakata; Bahasa Jepang; *grammar-translation*; Kahoot!; *Contextual Vocabulary Acquisition (CVA)*

Abstract

(Vocabulary Learning Method for Japanese Language Learners: From Grammar-Translation to Contextual Vocabulary Acquisition)

Vocabulary mastery is an important thing in language learning. Based on observation and interviews, grammar-translation methods and introduction to Contextual Vocabulary Acquisition (CVA) are the learning method for the students of Class of 2018 in the Japanese Language Study Program at Vocational School, Gadjah Mada University. To understand the effectiveness of these methods, an experiment was conducted involving 18 students. Students were divided into 2 groups. Group 1 used the conventional grammar-translation method, and group 2 used the same method, but were given intervention in the form of learning visual vocabulary using the Kahoot! Application. Students had to guess the target vocabulary in word-for-word questions in stage 1 and translate sentences containing the target vocabulary. The analysis results show the Kahoot! Users get the better results. In both groups, some students demonstrate the application of CVA. Students manage to guess the target vocabulary in the second stage, after understanding items related to the target vocabulary based on their prior knowledge. This research concludes that learning vocabulary should combine existing methods to achieve complete instructions from morphological to visual levels to make the students internalize the vocabulary perfectly.

Keywords: Learning vocabulary; Japanese language; grammar-translation; Kahoot!; Contextual Vocabulary Acquisition (CVA)

PENDAHULUAN

Penguasaan kosakata merupakan inti dari kemampuan berkomunikasi dan tantangan utama pembelajaran bahasa kedua (L2) (Hyso & Tabaku, 2011). Meskipun kosakata terdengar mudah untuk dipelajari, namun kenyataannya para pembelajar bahasa asing sering kesulitan untuk menguasai kosakata baru.

Kesulitan menguasai kosakata didasari oleh anggapan bahwa kosakata merupakan suatu hal yang sangat kompleks. Oxford, (1990) menjelaskan bahwa kosakata merupakan komponen terbesar yang kompleks dalam pembelajaran bahasa apapun, baik bahasa asing maupun bahasa ibu. Penyebabnya adalah banyaknya perbedaan makna yang bisa timbul dari kosakata. Masalah lain yang menyebabkan sulitnya menguasai kosakata adalah sistem pengajaran kosakata. Dalam hal ini, masalah timbul akibat kurangnya pemahaman pengajar mengenai praktik seperti apa yang paling baik untuk pengajaran kosakata dan menentukan kapan kosakata harus ditekankan dalam suatu proses pembelajaran bahasa. (Berne & Blachowiz, 2008 dalam Alqahtani (2015))

Dalam pembelajaran kosakata, metode *grammar-translation* merupakan metode yang paling sering digunakan. Dengan menggunakan daftar bilingual untuk membantu siswa mempelajari kosakata baru, kosakata dalam bahasa ibu diberi makna langsung yang dianggap sama dalam bahasa target. Dalam metode ini bahasa ibu (L1) harus digunakan dalam seluruh proses pembelajaran. Hal ini berangkat dari

asumsi umum yang menyatakan bahwa kemampuan berbahasa asing baru benar-benar dapat dikuasai jika hal-hal asing tersebut dipraktikkan sebagaimana fungsi yang telah dipahami oleh pembelajar dalam bahasa ibunya. Penggunaan L1 dalam batas-batas tertentu dalam pengajaran bahasa asing bisa diterima dengan asumsi bahwa pembelajar L2 sesungguhnya telah mempunyai konsep makna dari kosakata L2 melalui apa yang ia pahami pada bahasa ibunya (Van Els, et al : 1984). Jika metode *grammar-translation* lebih menekankan pada penggunaan L1, Ahmed (dalam Yi, 2014) menunjukkan penggunaan L1 dan L2 memiliki manfaat masing-masing dalam pembelajaran kosakata bahasa target.

Nampaknya kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa target menjadi berlipat ganda jika bahasa target menggunakan sistem huruf yang berbeda dengan sistem huruf bahasa ibu, seperti misalnya bahasa Jepang dan bahasa Arab. Untuk kasus ini agaknya metode *grammar-translation* saja tidaklah cukup untuk membantu pembelajar menguasai bahasa target. Ninmote, (2017) yang meneliti tentang pembelajaran kosakata yang dilambangkan dengan huruf Kanji pada pembelajar di Thailand menyarankan penambahan strategi pelafalan, dan strategi pengaplikasian kanji pada kegiatan berbahasa. Penelitian Matsushita,(2014) yang dipresentasikan di AILA World Congress menunjukkan pentingnya penguasaan kosakata yang memadai bagi pembelajar Bahasa Jepang untuk dapat memahami/ menangkap informasi dari sebuah teks. Matsushita (2014) meyakini bahwa rata-rata pembelajar Bahasa Jepang merasa kesulitan dengan teks yang terdiri dari 40% karakter kanji dari keseluruhan bacaan. Asrori (2016) yang mengkaji pembelajaran kosakata dalam bahasa Arab menemukan bahwa kosakata harus dipelajari dalam kerangka konteksnya. Ia menyatakan bahwa kemampuan mengidentifikasi keutuhan konteks sangat diperlukan untuk dapat mengidentifikasi makna secara akurat.

Sebagai upaya melanjutkan penelitian pembelajaran kosakata dalam bahasa non-alfabetis seperti yang dilakukan oleh Ninmote dan Asrori. Penelitian ini mencoba untuk membandingkan keefektifitasan metode *grammar-translation* dan metode pembelajaran Contextual Vocabulary Acquisition (CVA) dalam pembelajaran kosakata pada bahasa non-alfabetis, yaitu bahasa Jepang. Penelitian ini akan membandingkan tiga metode pendekatan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jepang, yaitu metode *grammar translation* konvensional, metode *grammar-translation* melalui games dan metode CVA.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan 18 orang mahasiswa D3 Vokasi Bahasa Jepang UGM Angkatan 2018 (semester V) sebagai sampel penelitian. Mahasiswa semester V dipilih dengan pertimbangan bahwa mereka dianggap telah menguasai huruf *hiragana*, *katakana* dan *kanji* sederhana setara N4 pada Tes Kemampuan Bahasa Jepang (JLPT). Mahasiswa pada tingkat ini dianggap telah memiliki strategi untuk mempelajari kosakata, berupa kosakata dengan huruf *kanji*, *hiragana*, atau *katakana*.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara dan eksperimen untuk mengambil data primer. Sedangkan data sekunder diperoleh dari data penelitian sebelumnya (Kharismawati & Hasanah, 2020) dan ditambah dengan studi kepustakaan. Observasi dilakukan dengan mengamati cara belajar siswa dalam mempelajari kosakata selama pembelajaran di kelas. Wawancara dilakukan dengan menanyai responden mengenai strategi belajar kosakata, dan eksperimen dilakukan dengan mengadakan tes yang terdiri dari dua bagian yaitu *pre-test* dan *post-test*.

Dalam penelitian ini, sampel penelitian dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok yang diarahkan untuk mempelajari kosakata menggunakan metode *grammar-translation* konvensional dan kelompok yang diarahkan untuk mempelajari kosakata melalui metode *grammar-translation* yang telah sedikit dimodifikasi, yaitu dengan memainkan games kosakata berupa mencocokkan gambar dengan kosakata dalam sebuah aplikasi bernama *Kahoot!*.

Kedua kelompok diberi 2 macam tes, yaitu tes tahap 1 dan tes tahap 2. Tes tahap 1 dilakukan dengan pemberian kuis berupa 30 kosakata sulit beserta pilihan jawaban (pilihan ganda), dan tes tahap 2 dilakukan dengan memberi soal berupa kalimat-kalimat panjang yang berisi kosakata yang diujikan dalam tes tahap 1. Dalam tahap ini, mahasiswa dalam kedua kelompok harus menerjemahkan kalimat-kalimat tersebut. Tes tahap 2 ini dimaksudkan untuk melihat kepekaan siswa terhadap makna kata jika diletakkan dalam suatu konteks kalimat.

PEMBAHASAN

1. Hasil observasi dan wawancara tentang pembelajaran kosakata

Dari hasil observasi diketahui bahwa pembelajaran kosakata Bahasa Jepang di SV UGM dilakukan menggunakan metode *grammar-translation*. Siswa diberi daftar kosakata bilingual (Bahasa Jepang-Indonesia) dari bab yang dipelajari (buku *Minna no Nihongo*). Di samping daftar kosakata, pada awal pembelajaran, siswa juga diberi penjelasan mengenai makna dan penggunaan kosakata tersebut dalam kalimat, termasuk ilustrasi, supaya siswa dapat memahami kosakata tersebut. Siswa juga dibekali pengetahuan untuk memperkaya kosakata dengan mencari makna kata di kamus dan internet, baik cara pelafalan, makna kata per kata, maupun makna kontekstual, serta penggunaannya dalam kalimat. Siswa juga didorong untuk memperbanyak membaca teks bahasa Jepang dengan tujuan mengaktifkan Contextual Vocabulary Acquisition (CVA). CVA atau Pemerolehan Kosakata melalui Konteks merupakan pemerolehan makna dari sebuah kata dalam teks dengan melakukan penalaran terhadap petunjuk kontekstual dan pengetahuan yang telah dimiliki seseorang, termasuk pengetahuan bahasa, dan hipotesis yang terbentuk dari pengalaman sebelumnya yang berhubungan dengan kata tersebut. Pemerolehan kosakata dengan CVA terjadi tanpa bantuan kamus atau orang lain (Rapaport, 2003).

Untuk melihat hasil belajar, rutin diberikan kuis kosakata pada siswa setiap minggunya. Siswa diharapkan mampu mengembangkan sendiri strategi pembelajaran kosakata (VLS) sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Model pembelajaran di SV UGM menuntut siswa untuk menambah perbendaharaan kosakata secara mandiri, mengingat keterbatasan alokasi waktu bagi pembelajaran kosakata pada kurikulumnya.

Siswa diketahui memiliki strategi mencatat serta membaca ulang catatan kosakata (Lihat tabel 1). Pencatatan dilakukan dengan bilingual, yakni kosakata bahasa Jepang dengan huruf *kanji*, *hiragana*, *katakana*, dengan dilengkapi cara baca dan arti kosakata tersebut dalam L1. Meskipun demikian, siswa yang merasa kesulitan menyusun kalimat berbahasa Jepang akibat kekurangan perbendaharaan kata berada pada interval cukup tinggi (70% pada interval 50-74,99 (Kategori sering)).

Saat diberikan soal pilihan ganda, siswa yang belajar dengan metode catat dan baca ulang dapat menjawab dengan tepat. Sedangkan pada soal isian, siswa tidak dapat menjawab soal karena siswa tidak menguasai konsep kosakata target yang dipelajari. Internalisasi kosakata yang dilakukan siswa hanya sebatas pada kosakata dan artinya, tidak pada konteks yang tersusun untuk dapat menjelaskan makna dari kosakata tersebut.

Permasalahan besar yang muncul jika menggunakan L1 dalam semantisasi, yakni mempelajari kosakata L2 hanya dengan makna L1, adalah siswa akan terlalu mudah mengasumsikan suatu kata dalam L2 sama persis dengan L1. Selain itu, kata-kata yang dijelaskan maknanya juga akan terpisah dari konteksnya, padahal kontekslah yang menentukan makna kata secara keseluruhan (Els, dkk, 1984).

Tabel 1 Strategi Belajar Kosakata

No	Strategi Belajar	Angkatan 2018	
		Frekuensi	Persentase
1	Mencatat kosakata baru	10	55.56
2	Mencatat kosakata baru dalam catatan khusus	7	38.89
3	Mengulang-ulang membaca catatan kosakata baru	13	72.22
4	Menerapkan kosakata yang dipelajari dalam percakapan / kalimat	8	44.44
5	Mencari contoh penerapan kosakata dalam kalimat di internet	7	38.89
6	Mencari arti kosakata lewat kamus online	13	72.22
7	Mencari arti kosakata lewat kamus (buku)	3	16.67
8	Menggunakan aplikasi pembelajaran untuk belajar kosakata	12	66.67
9	Melihat film / drama anime berbahasa Jepang	14	77.78
10	Membaca artikel/ buku/ manga berbahasa Jepang	11	61.11
11	Lainnya	1	5.56

Sumber: Data Penelitian 2020

Pada tabel 1, siswa yang mencoba menerapkan kosakata baru yang dipelajarinya dalam kegiatan komunikasi tidak lebih dari 50%. Ini menunjukkan strategi pembelajaran kosakata dari mayoritas siswa belum sampai pada tahap praktik. Strategi pembelajaran kosakata praktik menggunakan kosakata baru dalam berbagai kegiatan komunikasi, baik membaca, menulis, menyimak. Berkaitan dengan ini, Yi (2014) menjelaskan bahwa pembelajar bahasa Jepang yang pada dasarnya merupakan *Character-Based Language* (CBL) atau bahasa asing non-alfabetis, akan menerapkan kosakata yang dipelajari dalam kegiatan berkomunikasi lebih sering daripada para pembelajar bahasa asing yang bukan CBL. Hal ini dilatari oleh tingkat kesulitan yang ditimbulkan oleh bentuk hurufnya, dan juga berhubungan erat dengan strategi pembelajaran kosakata yang diberikan pengajar di kelas. Yi senada dengan Nation (2013) menambahkan, untuk menunjang pembelajaran kosakata bahasa asing, peran pengajar diperlukan dalam memberikan pemahaman akan pentingnya pembelajaran kosakata berikut metodenya. Pada responden penelitian ini, alasan dari kurangnya pelaksanaan strategi ini menurut hasil wawancara adalah karena kurangnya kesempatan untuk bertemu dengan *native speaker* dan juga kesempatan untuk bertemu langsung dengan pengajar dan teman sekelas, akibat pandemi Covid-19.

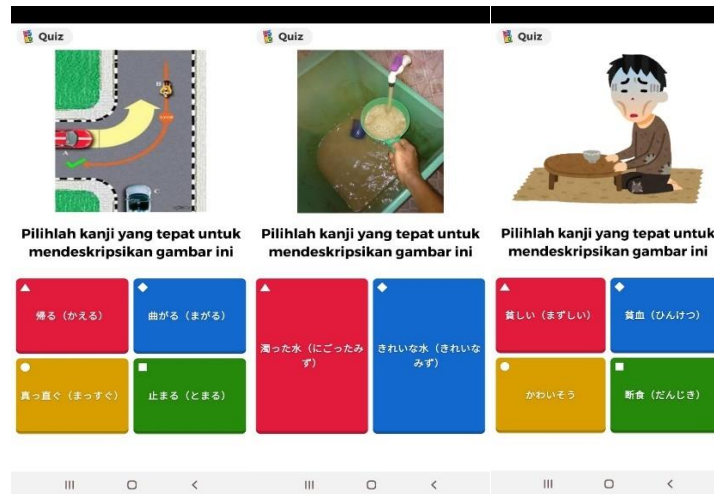
Strategi pembelajaran kosakata yang dilakukan siswa melalui media hiburan seperti film, drama, maupun anime menunjukkan persentase tinggi. Akan tetapi perlu dicek lebih lanjut bagaimana siswa mengakuisisi kosakata baru dari media tersebut, mengingat masih banyak siswa yang kesulitan dalam menggunakan bahasa Jepang dengan alasan terkendala keterbatasan kosakata.

2. Hasil Eksperimen Tes Kosakata Tahap 1

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, eksperimen ini melibatkan 2 kelompok mahasiswa yang harus mengerjakan dua tahapan tes. Kelompok pertama diarahkan menggunakan metode *grammar-translation* konvensional untuk mempersiapkan tes kosakata, sedangkan kelompok kedua diarahkan untuk menggunakan metode *grammar translation* dalam bentuk games pada aplikasi *Kahoot!*. (lihat gambar 1).

Kahoot! adalah laman web yang bersifat edukatif yang diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik di sebuah proyek Kerjasama dengan Norwegian University of Technology and Science pada Maret 2013. Terdapat situs <https://Kahoot.com/> untuk guru dan <https://Kahoot.it/> untuk siswa. Hingga saat ini Kahoot! digunakan oleh 70 juta pengajar dan 1.6 milyar peserta (Official Website Kahoot!, 2017 dalam (Fauzan, 2019). Untuk menunjang pembelajaran mandiri, Kahoot! merilis sebuah fitur baru sebagai bentuk dukungannya pada pembelajaran jarak jauh. Fitur ini diberi nama *Study Mode* yang terdapat tiga opsi pilihan belajar: *flashcard*, *practice*, dan *test yourself*. Dengan mode ini, pengguna yang berperan sebagai pengajar dapat membagikan Kahoot! yang telah dibuat kepada siswa sehingga mereka dapat melakukan pembelajaran mandiri (Kunto Ariwibowo, 2020).

Gambar 1. Tampilan Kahoot! untuk kata *magaru*, *nigoru*, *mazushii*



Selanjutnya, pada tabel 2 dapat dilihat hasil tes tahap I (menebak kosakata dengan kata-perkata dengan pilihan ganda) yang dilakukan kepada kedua kelompok mahasiswa.

Tabel 2. Hasil Tes Tahap 1 (Kosakata)

No	Kosakata	KAHOOT		NON-KAHOOT	
		Jumlah jawaban benar	Persentase	Jumlah jawaban benar	Persentase
1	猫	9	100%	9	100%
2	背中	6	67%	5	56%
3	優勝する	6	67%	5	56%
4	賞品	7	78%	6	67%
5	与える	6	67%	4	44%
6	貧しい	4	44%	4	44%
7	お菓子	1	11%	1	11%
8	宝石	4	44%	3	33%
9	埋める	3	33%	3	33%
10	湖	5	56%	7	78%
11	巨大	4	44%	4	44%
12	生物	6	67%	4	44%
13	香水	5	56%	5	56%
14	曲がる	4	44%	4	44%
15	信吾	5	56%	6	67%
16	油断る		0%		0%
17	教師	8	89%	5	56%
18	尊敬する	7	78%	4	44%
19	肌	7	78%	5	56%
20	警察	7	78%	6	67%
21	犯人	1	11%	2	22%
22	捕まえる	6	67%	4	44%
23	濁る	5	56%	2	22%
24	道	7	78%	9	100%
25	通行禁止	5	56%	6	67%
26	足首	8	89%	7	78%
27	ねじる	3	33%	4	44%
28	交通事故	7	78%	7	78%
29	増加する	6	67%	4	44%
30	強盗	4	44%	1	11%
TOTAL RATA-RATA		5,5 (6)	59%	4,8 (5)	52%

Sumber: Data Penelitian 2020

Dari tabel 2 dapat dilihat bahwa metode pembelajaran kosakata dengan menggunakan media games terbukti lebih efektif walaupun tidak begitu signifikan. Setelah dirata-rata, skor keefektifitasan metode *grammar translation* (kelompok mahasiswa non-Kahoot!) adalah 52%, sedangkan metode *grammar translation* yang telah dimodifikasi menjadi games (kelompok mahasiswa yang menggunakan Kahoot!) adalah 59%. Jadi jika dilihat dari jumlah partisipan, bisa dikatakan bahwa

pada setiap butir soal, ada sebanyak 5 mahasiswa pada kelompok non-*Kahoot!* yang menjawab dengan benar, dan 6 mahasiswa dari kelompok *Kahoot!* yang menjawab soal dengan benar.

Hal ini membuktikan bahwa fitur visual berupa gambar dapat menstimulus para pembelajar untuk menghafalkan kosakata. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Walter 2004 dalam Alqahtani, 2015 bahwa Fitur visual seperti ilustrasi merupakan petunjuk yang dapat digunakan oleh seorang pembelajar dalam menentukan makna kosakata baru. Gambar juga sangat penting untuk memperjelas makna kosakata. Melalui gambar, siswa mengetahui hal-hal yang belum pernah dilihatnya. Gambar dapat membantu pengajar mencapai tujuan intruksional karena selain merupakan media yang murah dan mudah diperoleh, juga dapat meningkatkan keaktifan siswa (Shoimin, 2014).

3. Hasil Eksperimen Tahap 2

Tabel 3 menunjukkan hasil tes tahap 2 yaitu tes penerjemahan. Tes ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menebak kosakata yang telah ditentukan sebelumnya (kosakata dalam tes tahap 1), pada saat kata tersebut dimasukkan ke dalam satu konteks kalimat utuh. Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa metode pembelajaran kosakata menggunakan metode games dengan fitur visual juga terbukti lebih efektif, dengan persentase keefektifitasan sebesar 51,1% dibandingkan dengan metode *grammar-translation* konvensional yang hanya 44,4%. Diketahui pula bahwa dengan metode games, rata-rata 5 orang mahasiswa menjawab setiap butir soal dengan benar, sedangkan dengan metode *grammar-translation*, rata-rata 4 orang mahasiswa menjawab setiap butir soal dengan benar. Namun demikian, dengan tes tahap ke 2 ditemukan hal menarik mengenai metode pembelajaran kosakata dengan CVA.

Tabel 3. Hasil Tes Tahap 2 (Konteks Kalimat)

No	Soal	Kalimat Yang Berhasil Diterjemahkan			
		Kahoot	%	Non Kahoot	%
1	猫の背中がまるい。	5	55.6	6	66.7
2	優勝したチームにすてきな賞品を与えられた。	6	66.7	4	44.4
3	子供のころはとても貧しくて、お菓子も買えなかった。	3	33.3	4	44.4
4	ここに宝石が埋められているという。	3	33.3	3	33.3
5	この湖に巨大な生物がすんでいるという	5	55.6	6	66.7
6	香水のにおいがする。	6	66.7	4	44.4
7	曲がってくる車もあるから、信号が青でも油断してはいけない。	0	0.0	1	11.1
8	教師を尊敬することは日本の1つの文化だ。	5	55.6	2	22.2
9	彼女は肌がきれいだ。	7	77.8	6	66.7
10	警察はようやくこの事件の犯人を捕まえられた。	4	44.4	4	44.4
11	川の水がずいぶん濁っている。	5	55.6	4	44.4
12	この道は朝8時から通行禁止です。	7	77.8	6	66.7
13	走っていて足首をねじってしまった。	3	33.3	5	55.6
14	交通事故が増加している。	6	66.7	3	33.3
15	先月だけで銀行強盗が4件あった。	4	44.4	2	22.2
		4.6 (5)	51.1	4	44.4

Sumber: Data Penelitian 2020

Setelah meneliti jawaban salah dari para peserta dari setiap grup pada tes tahap 1 dan membandingkan hasil terjemahan para peserta tersebut dalam tes tahap 2, terlihat bahwa para peserta dalam kedua kelompok bisa menebak kata yang tadinya tidak dapat mereka jawab di tahap 1. Sebagai contoh, hasil terjemahan siswa dipaparkan pada tabel 4.

Tabel 4. Penerjemahan Kosakata Target Dalam Konteks (1)

Nama	Terjemahan kata 曲がる	Terjemahan kalimat 曲がってくる車もあるから、信号が青でも油断してはいけない。
MNF (Non-Kahoot)	melengkung	karena pada saat <i>berbelok</i> terdapat mobil, lampu lalu lintas biru pun tidak diperdulikan
RM (Kahoot)	Tikungan	karena banyak mobil yang <i>berbelok</i> , saat lampu hijau jangan X
DP (Kahoot)	Tikungan	ada mobil yang <i>berbelok</i> , jadi jangan lali di lampu lalu lintas

Sumber: Data Penelitian 2020

Pada tabel 4, dapat diketahui bahwa beberapa siswa mengartikan kosakata L2 dengan kosakata yang salah dalam L1. Namun semua siswa tersebut dapat menerjemahkan kosakata L2 dengan tepat saat kosakata tersebut berada dalam konteks kalimat. Dapat terlihat pula bahwa siswa MNF yang masuk dalam kelompok mahasiswa yang menghafalkan kosakata dengan metode *grammar-translation* konvensional mengartikan kosakata 曲がる (*magaru*) dengan “melengkung”, namun ketika menemukan kosakata target tersebut dalam kalimat, ia menerjemahkan dengan *berbelok*. Pada dasarnya, kata *magaru* memang dapat diartikan “melengkung”. Hal ini berdasarkan terjemahan kata tersebut dalam kamus *Jsho* (Richard, n.d.), yaitu : 1) *to bend, to curve, to warp, to twist*, 2) *to turn*, 3) *to be awry, to be askew, to be crooked*. Meskipun siswa MNF mengartikan kata *magaru* dengan “melengkung” pada tes tahap 1, namun pada saat menerjemahkan kalimat pada tes tahap 2, MNF memperhatikan konteks kalimat, sehingga ia bisa menerjemahkan kata tersebut dengan tepat menggunakan kata “berbelok”. Demikian pula dengan RM dan DP yang termasuk dalam kelompok mahasiswa yang menggunakan *Kahoot!*. Mereka mengartikan 曲がる dengan “tikungan”. Akan tetapi pada terjemahan kalimat, keduanya berhasil menerjemahkan kosakata target dengan kata *berbelok*. Dalam hal ini, hal yang bisa diketahui dari metode penerjemahan adalah bahwa RM dan DP yang tadinya mengartikan kata kata kerja *magaru* menjadi kata benda “tikungan” menjadi bisa menerjemahkan kata kerja *magaru* ke dalam kelas kata yang tepat yaitu kata kerja “berbelok”. Hal lain lagi adalah bahwa mahasiswa MNF yang menerjemahkan kata “magaru” dengan “melengkung”, secara otomatis ternyata bisa memilih diksi lain yang lebih tepat tanpa melihat kamus.

Tabel 5. Penerjemahan Kosakata Target Dalam Konteks (2)

Nama	Terjemahan kata	Terjemahan kalimat:
MLN (Non Kahoot)	貧しい	子供のころはとても貧しくて、お菓子も買えなかった。
RM (Kahoot)	Jelek	Ketika kecil saya miskin, x tidak bisa beli.
	Kasian	anak itu sangat miskin, sehingga tida bisa membeli manisan

Sumber: Data Penelitian 2020

Pada tabel 5, terdapat kata *masuzhii* yang merupakan kata sifat. *Mazushii* dalam kamus *Jsho* (Richard, n.d.), diartikan dengan *poor, needy*. Atau dalam bahasa Indonesia, berarti “miskin” atau “membutuhkan”. Dalam tes tahap 1, MLN (kelompok Non Kahoot) menerjemahkan *mazushii* dengan kata “jelek” dan RM (kelompok Kahoot) menerjemahkannya dengan kata dengan kata “kasian/ kasihan”. Meskipun pada tes tahap 1 jawaban RM dan MLN tidak mencerminkan kata sifat yang direpresentasikan oleh kata target, namun keduanya berhasil menerjemahkan

kosakata target dengan benar saat kata tersebut diletakkan dalam satu konteks kalimat utuh. Terjemahan kedua mahasiswa tersebut dalam tes kosakata sebenarnya sama sekali salah. Jawaban kedua siswa tersebut memiliki makna yang berbeda dari kata *mazushii* dalam bahasa Jepang. “Jelek” dalam bahasa Jepang adalah *busaiku*, atau *warui*, sedangkan kasihan adalah *kawaisou*. Jadi keberhasilan mereka mengartikan kosakata dengan tepat pada tes tahap 2 ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran kosakata dalam konteks dapat secara otomatis menghubungkan kata tersebut dengan kata “miskin” tanpa harus melihat kamus.

4. Hubungan antara ketiga metode dengan strategi pembelajaran kosakata bahasa Jepang

Dari hasil eksperimen, diketahui bahwa metode *grammar-translation* konvensional memang merupakan salah satu cara yang paling cepat untuk mempelajari kosakata baru. Namun ketiadaan konteks dalam metode ini mengakibatkan pembelajar hanya melihat kosakata dalam satu dimensi, padahal jelas bahwa banyak kosakata yang tidak bisa persis sama diterjemahkan dalam satu kata ke bahasa lain. Penggunaan metode ini cenderung akan menjebak pembelajar ke dalam pemahaman semantis yang sangat terbatas, sehingga bisa mendistorsi kemampuan reseptif maupun produktif saat berkomunikasi.

Selanjutnya, metode pembelajaran kosakata menggunakan gambar juga terlihat sedikit lebih efektif daripada metode *grammar-translation* konvensional. Dalam hal ini gambar yang disajikan dapat membantu siswa untuk melihat kosakata dalam banyak dimensi, tergantung interpretasi dari pembelajar, sehingga kemungkinan terjemahan dari satu kosakata dalam bahasa target bisa lebih beragam. Namun, dalam hal ini, mencari gambar yang sesuai dengan kosakata yang dimaksudkan juga bukanlah hal yang mudah. Penyediaan gambar yang tidak tepat bisa menyebabkan kesalahan interpretasi yang berakibat cukup fatal.

Dengan melihat eksperimen di atas, dapat dicermati bahwa terdapat keunggulan pada metode memahami kosakata melalui konteks (*Contextual Vocabulary Acquisition/CVA*) dalam pembelajaran kosakata jika dibandingkan dengan kedua metode. Keunggulannya yakni bahwa CVA bisa membuat pembelajar memahami kosakata dalam dimensi yang luas berdasarkan konteks., sehingga pemahaman melalui konteks memang banyak disarankan oleh pembaca profesional, baik dalam L1 maupun L2 (Alqahtani, 2015). Kalimat utuh menyediakan informasi morfologis, semantik, dan sintaksis yang dapat membantu siswa untuk menebak arti suatu kosakata. Kalimat utuh juga merangsang informasi yang telah dimiliki (*prior knowledge*) yang dimiliki oleh siswa sehingga mereka dapat menebak kosakata dan menerjemahkannya dengan benar. Hal ini dilancarkan oleh penelitian Nation (2013) yang menilai bahwa *prior knowledge* merupakan salah satu faktor penting dalam pembelajaran bahasa asing.

Melalui CVA, siswa dapat memahami bahwa satu kata bisa saja diterjemahkan dalam banyak kata dalam bahasa ibunya dalam satu konteks yang sama ataupun sebaliknya. Hal ini secara otomatis akan lebih memperkaya pengetahuan siswa

mengenai suatu kata, dengan demikian mereka bisa menggunakannya dalam berbagai kalimat yang berbeda. Dalam hal ini metode CVA yang menekankan pada penerjemahan kalimat utuh mempunyai peranan penting dalam semantisasi maupun internalisasi kosakata. Praktek penerjemahan baik dari L1 ke L2 maupun sebaliknya perlu disadari tidak hanya sebagai cara penginternalisasian kosakata baru L2 tetapi juga sebagai cara untuk meningkatkan kemampuan dalam mengombinasikan level-level leksikal, sintaktik dan tekstual.

Dengan keunggulan yang dimiliki oleh CVA bukan berarti menasbihkan bahwa metode ini adalah metode yang paling benar dan akurat untuk menguasai kosakata. Hal ini dilatari oleh sebuah keyakinan bahwa untuk dapat menerjemahkan kata dalam satu konteks kalimat, siswa harus memiliki pengetahuan tata bahasa yang memadai. Oleh karena itu, baiknya ketiga metode ini harus diintegrasikan untuk dapat menginternalisasikan kosakata dengan sempurna.

SIMPULAN

Dari ketiga metode pembelajaran kosakata, yaitu *grammar-translation* konvensional dengan daftar kosakata, *grammar translation* dengan gambar melalui games, dan metode kontekstual diketahui bahwa masing-masing metode mempunyai kekurangan dan kelebihan masing-masing. Namun, dalam penelitian ini, dapat dikatakan bahwa metode kontekstual merupakan metode yang paling efektif untuk mempelajari kosakata, karena metode ini menyediakan berbagai informasi mulai dari informasi morfologis, semantik dan sintaksis yang dapat membantu pembelajar untuk memahami kosakata dengan lebih baik. Selanjutnya, metode pembelajaran menggunakan gambar juga terbukti lebih efektif daripada metode *grammar-translation* menggunakan daftar kosakata karena gambar dapat lebih membantu siswa untuk mengingat kosakata daripada daftar pasangan kosakata. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin banyak petunjuk atau informasi yang tersedia untuk menghafalkan suatu kosakata, semakin efektiflah metode tersebut. Oleh karena itu kiranya ketiga metode ini harus dikombinasikan agar siswa mendapat petunjuk lengkap mulai dari tataran morfologis hingga visual sehingga mereka dapat menginternalisasi suatu kosakata dengan sempurna.

REFERENSI

- Alqahtani, M. (2015). The importance of vocabulary in language learning and how to be taught. *International Journal of Teaching and Education*, III(3), 21–34. <https://doi.org/10.20472/te.2015.3.3.002>
- Asrori, I. (2016). Strategi pembelajar Indonesia mengidentifikasi makna kata bahasa Arab dalam konteks kalimat wacana Geografi. *Arabi : Journal of Arabic Studies*, 1(2), 11. <https://doi.org/10.24865/ajas.v1i2.4>
- Fauzan, R. (2019). Pemanfaatan gamification Kahoot.it sebagai enrichment kemampuan berfikir historis mahasiswa pada mata kuliah sejarah kolonialisme Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 2(1), 257. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5764>
- Hyso, K., & Tabaku, E. (2011). Importance of vocabulary teaching to advanced foreign language students in improving reading. *Problems of Education in The 21st Century*, 29, 55–62. www.scientiasocialis.lt
- Kunto Ariwibowo, E. (n.d.). *Webinar study mode: Fitur baru di Kahoot! untuk mendukung pembelajaran jarak jauh*. Retrieved October 27, 2020, from <http://www.erickunto.com/2020/05/21/webinar-study-mode-fitur-baru-di-kahoot-untuk-mendukung-pembelajaran-jarak-jauh/>
- Matsushita, T. (2014). *How is the relationship between vocabulary knowledge and reading comprehension ? A case of Japanese*. AILA World Congress 2014.
- Nation, I. S. (2013). *Learning vocabulary in another language* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Ninmote, C. (2017). *Strategies for learning kanji vocabulary among Thai students who studied Japanese courses as an elective in higher education [Oral Presentation]*. ACE2017 Conference. <https://papers.iafor.org/submission38544/>
- Oxford, R. L. (1990). *Language learning strategies: What every teacher should know*. Heinle & Heinle Publication.
- Rapaport, W. J. (2003). What is the “context” for contextual vocabulary acquisition? *Proceedings of the 4th International Conference on Cognitive Science/7th Australasian Society for Cognitive Science Conference (ICCS/ASCS-2003), June 2003*, 547–552. <http://www.cse.buffalo.edu/~rapaport/Papers/contextbook.pdf>
- Richard, L. (n.d.). *Jsho - Japanese Dictionary - Apps on Google Play*. Retrieved December 3, 2020, from <https://play.google.com/store/apps/details?id=ric.Jsho&hl=en&gl=US>

Shoimin, A. (2014). *Metode pembelajaran inovatif dalam berkurikulum 2013*. Ar Ruzz Media.

Van Els, T. et al. (1984). *Applied linguistics and the learning and teaching of foreign languages*. Edward Arnolds Publisher.

Yi, H. (2014). *Foreign language vocabulary learning strategies: Patterns of use among college students* (Doctoral dissertation). Auburn University.
<https://etd.auburn.edu/bitstream/handle/10415/4304/Final%20Submission%20Yi%20Han.pdf?sequence=2&isAllowed=y>