



JAPANESE VOCABULARY ACQUISITION OF INDONESIA ADULT LEARNERS

AKUISISI KOSAKATA BAHASA JEPANG PADA PEMBELAJAR DEWASA DI INDONESIA

Mhd. Pujiono¹, Abdul Gapur²

Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Sumatera Utara,

¹email: mhd.pujiono@usu.ac.id ²email: aghafur_99@yahoo.co.jp

Article history:

Received

14 Maret 2020

Received in revised form

30 Maret 2020

Accepted

06 Mei 2020

Available online

Oktober 2020

Keywords:

Adult Learners; Japanese

Vocabulary; Vocabulary

Acquisition.

Kata Kunci:

Pelajar Dewasa; Kosakata

Bahasa Jepang; Penguasaan

Kosakata.

DOI

10.22216/kata.v4i2.5197

Abstract

The influence of songs and anime on the acquisition of adult Japanese vocabulary as one-way communication is the aim of this research. In collecting data, three respondents participated in answering vocabulary questions based on ten pictures and the questionnaire was used to determine the frequency of participants listening to Japanese songs and watching anime. The results showed that vocabulary acquisition in adult learners was quite difficult, this was due to motivation and age factors. All the participants have been influenced and have been connoisseurs of Japanese content for more than five years, but none of them got a perfect score on the vocabulary test, but they got different motivations for learning Japanese. It can be concluded that the higher the learner's motivation, the better results will be obtained. Acquisition of Japanese vocabulary by listening to Japanese songs and watching anime is a possible way, but it can be said that it is not easy for adult learners.

Abstrak

Pengaruh lagu dan anime pada penguasaan kosakata Bahasa Jepang orang dewasa sebagai komunikasi satu arah merupakan tujuan yang ingin diketahui dalam penelitian ini. Dalam pengumpulan data, tiga responden berpartisipasi dalam menjawab soal kosakata berdasarkan sepuluh gambar dan kuesioner digunakan untuk mengetahui frekuensi partisipan dalam mendengarkan lagu Jepang dan menonton anime. Hasil penelitian menunjukkan bahwa akuisisi kosakata pada pembelajar dewasa terbilang sulit, hal ini dikarenakan motivasi dan faktor usia. Semua partisipan penelitian ini telah terpengaruh dan menjadi penikmat konten Jepang selama lebih dari lima tahun, namun tidak satu pun dari mereka mendapat nilai sempurna pada tes kosakata, tetapi mereka mendapat motivasi yang berbeda untuk belajar Bahasa Jepang. Dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi motivasi pembelajar, maka hasil yang lebih baik akan pembelajar dapatkan. Pemerolehan kosakata Bahasa Jepang dengan mendengarkan lagu-lagu Jepang dan menonton anime adalah suatu cara yang mungkin dapat dilakukan, namun dapat dikatakan tidak mudah bagi pembelajar dewasa.

PENDAHULUAN

Jepang dewasa ini telah memperluas ekspansi kebudayaannya pada komunitas Internasional, dan dapat dikatakan telah mencapai kesuksesan seperti *Hollywood*. Globalisasi budaya pop Jepang yang dikenal dengan *Cool Japan* kini berhasil menyerbu di setiap kalangan terutama kalangan anak muda, termasuk di Indonesia (Budianto, 2015). Hal yang paling berpengaruh dari *cool Japan* yang dibawa ke Indonesia adalah komik *manga* (komik) dan *anime* (film animasi). Terbukti di saat sekarang ini, bukan hal yang aneh untuk melihat berbagai komik Jepang di toko buku atau menonton film animasi Jepang yang disiarkan oleh

Corresponding author.

E-mail address: a.ghafur@rocketmail.com

TV nasional atau lokal di Indonesia. Bukti lain dari *cool Japan* di Indonesia adalah banyak institusi formal dan informal yang mengajarkan bahasa dan budaya Jepang, bahkan terdapat Program Studi Sastra dan Bahasa Jepang di banyak universitas. Dengan fenomena ini, banyak orang sekarang membaca komik Jepang, mendengar lagu Jepang dan menonton film animasi Jepang sebagai bagian dari kehidupan mereka atau dapat dikatakan terlibat dengan kebudayaan Jepang itu sendiri. Hingga titik ini, orang yang tertarik dengan budaya Jepang secara tidak sadar belajar bahasa Jepang, melalui komik dan film animasi Jepang.

Akuisisi adalah proses yang berbeda dengan belajar karena pemerolehan lebih pada proses bawah sadar (*subconscious*). Ada begitu banyak studi tentang bagaimana mengembangkan suatu keterampilan melalui pendidikan formal dan informal, seperti sekolah, kursus bahasa, dan masyarakat. Penelitian sebelumnya yang dilakukan Purwiyanti, Suwandi, & Andayani (2017) mengeksplorasi strategi yang digunakan oleh pelajar asing yang belajar bahasa Indonesia bahwa strategi komunikasi yang sangat berguna bagi mereka adalah komunikasi verbal (dalam bentuk ucapan lisan dan tulisan) dan komunikasi non-verbal (menggunakan ekspresi gerak untuk menyampaikan informasi yang ingin disampaikannya kepada mitra pidatonya).

Bahasa yang diperoleh dapat berupa pengembangan intrapersonal atau komunikasi satu arah tanpa melalui pendidikan formal atau informal. Komunikasi satu arah terjadi ketika seseorang mendengarkan atau membaca bahasa sasaran, namun tanpa ada respons (Dulay dkk., 1982). Pembelajar dapat terlibat dan memicu diri mereka sendiri untuk belajar bahasa baru dengan kegiatan yang menarik atau memperoleh kosakata bahasa baru dalam satu kegiatan. Saville-Troike (2012) menyatakan bahwa beberapa individu dapat memperoleh sampai tingkatan mahir pada bahasa kedua tanpa komunikasi antar individual. Media yang digunakan dalam komunikasi intrapersonal dapat berupa teks dan media elektronik sebagai interaksi sosial, seperti bahan bacaan, *podcast*, radio, lagu, dan video. Dengan demikian pada titik ini, seseorang dapat memperoleh bahasa baru dengan mendengarkan dan atau menonton media, seperti lagu dan video.

Akuisisi bahasa kedua atau disebut *second language Acquisition* (SLA), menurut Saville-Troike (2012) mengacu pada studi individu yang mempelajari bahasa yang berbeda dari bahasa pertama mereka. Penguasaan kosakata memiliki kaitan dengan penguasaan bahasa. Sebagai elemen terpenting dalam bahasa, dengan banyaknya kosakata yang dikuasai maka akan sejalan dengan kemahiran suatu bahasa. Hatch and Brown (dalam Astuti dkk., 2017, hlm. 107) menyatakan bahwa kosakata adalah suatu daftar atau rangkaian kata untuk suatu bahasa tertentu yang mungkin digunakan oleh pembicara perseorangan. Akuisisi kosakata dapat diperoleh dari mendengarkan, membaca, menulis dan juga kegiatan berbicara, dan sebaliknya penguasaan kosakata juga mendukung empat keterampilan tersebut.

Belajar melalui lagu dan video telah menjadi kegiatan yang paling disukai dalam pengajaran bahasa. Lubliner dan Scott (dalam Teng, 2016) menyatakan bahwa belajar melalui sesuatu yang disukai atau menyenangkan akan berkontribusi membangun pengembangan penguasaan kosakata yang baik, terutama pada kesadaran fonologis dan morfologis. Misalnya lagu yang digunakan dalam sebagian besar pembelajaran bahasa Inggris dan dapat digunakan sebagai bahan yang efektif untuk mengajar kosakata (Murphey, 1992 dan Teng, 2016). Bahan lain yang bisa digunakan adalah film atau video. Film atau video adalah salah satu teknologi multimedia yang dapat digunakan untuk memfasilitasi penguasaan suatu bahasa. Dengan cara ini, menerapkan video dan audio dalam mempelajari bahasa akan lebih nyaman dan menghibur bagi pengajar dan pembelajar (Nadiyah, 2014).

Sepanjang latar belakang studi ini, sedikit ditemukan penelitian tentang akuisisi bahasa Jepang melalui lagu dan *anime*. Penelitian seperti yang dilakukan Wahidati & Kharismawati (2018) dan Aryani (2019) hanya mengkaji pemerolehan kosakata dan dampak *anime* khusus dalam pembelajaran bahasa Jepang, bukan mengkaji pemerolehan bahasa

Jepang secara bawah sadar (*subconscious*) atau akuisisi bahasa kedua. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dikaji apakah orang atau pembelajar dewasa dapat memperoleh kosakata bahasa Jepang melalui lagu dan *anime* sebagai komunikasi satu arah. Penelitian ini mencoba untuk mengetahui apakah lagu dan *anime* pada akhirnya mampu menambah pengetahuan dan penguasaan kosakata pembelajar pemula bahasa Jepang dan faktor apa yang dapat mempengaruhi proses akuisisinya.

Dalam proses penguasaan bahasa kedua pada orang dewasa, menurut Krashen (dalam Deng dan Zou, 2016) membutuhkan proses pembelajaran sadar, yang merupakan metode untuk menemukan dan memperbaiki kesalahan. Selanjutnya terdapat kontribusi terbesar Skinner dalam penelitian bahasa, yaitu teori "*stimulation-response-enhancement*" untuk penguasaan bahasa kedua pada orang dewasa serta pengajaran bahasa asing yang menghasilkan metode pengajaran baru, yang disebut metode audiolingual (dalam Deng & Zou, 2016). Deng dan Zou (2016) juga melakukan penelitian tentang akuisisi bahasa kedua pada pembelajar dewasa, dan hasilnya menunjukkan bahwa akuisisi itu sendiri sulit dan rumit untuk pembelajar dewasa karena beberapa aspek, seperti usia dan motivasi. Namun, orang dewasa dapat menggunakan beberapa aturan penguasaan bahasa anak-anak untuk meningkatkan tingkat keberhasilan untuk memperoleh bahasa kedua.

Ada banyak aspek yang dapat mempengaruhi seseorang dalam memperoleh bahasa yang baru, dua di antaranya adalah motivasi dan usia. Ada tiga jenis motivasi yang dijelaskan oleh Dulay dkk. (1982), motivasi integratif, motivasi instrumental, dan identifikasi kelompok sosial. Pertama adalah motivasi integratif, yaitu motivasi yang membuat seseorang dapat berpartisipasi dalam kehidupan komunitas yang berbicara dalam bahasa yang dipelajari. Kedua motivasi instrumental, yaitu keinginan untuk memperoleh bahasa sebagai alat, misalnya mendapatkan pekerjaan atau belajar di luar negeri. Ketiga adalah identifikasi kelompok sosial, yaitu dapat berupa keinginan untuk memperoleh bahasa yang diucapkan oleh kelompok sosial tertentu yang diidentifikasi oleh seseorang. Gardner dan Lambert (dalam Dulay dkk, 1982) menjelaskan bahwa orang yang memiliki motivasi integratif cenderung lebih berhasil dari pada mereka yang memiliki motivasi instrumental dalam belajar bahasa. Selain itu, sebuah studi yang dilakukan oleh Gardner, Smythe, Clement, dan Glikzman (dalam Dulay dkk., 1982) menemukan bahwa motivasi integratif cenderung memiliki korelasi yang lebih tinggi dengan komunikasi lisan daripada tulisan.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi itu sendiri. Menurut teori atribusi dari Wiener (dalam Nadiyah, 2014) ada empat faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu kemampuan, kesulitan tugas, usaha, dan keberuntungan. Kemampuan dan upaya adalah faktor internal. Sementara itu, kesulitan tugas dan keberuntungan adalah faktor eksternal dari pembelajar. Meskipun kemampuan termasuk dalam faktor internal, pembelajar tidak memiliki banyak kendali atas faktor ini. Sementara itu, faktor internal upaya adalah faktor yang pembelajar memiliki kendali yang besar. Secara alami, karena faktor eksternal, kesulitan tugas dan keberuntungan berada di luar kendali pembelajar.

Faktor kedua yang dapat mempengaruhi seseorang dalam memperoleh bahasa adalah usia. Bahasa paling baik dipelajari selama tahun-tahun awal masa kanak-kanak karena otak anak-anak lebih fleksibel daripada orang dewasa (Hu, 2016). Dalam Dulay dkk. (1982), anak-anak tampaknya dapat lebih berhasil dalam perkembangan fonologis dan aksen seperti penutur asli. Sementara itu, orang dewasa belajar lebih cepat daripada anak-anak dalam sintaksis dan morfologi. Johnson dan Newport (dalam Hu, 2016) menyatakan bahwa pembelajar yang lebih tua tidak akan memiliki keterampilan bahasa seperti penutur asli, tetapi akan mendapatkan pencapaian besar yang berbeda dibanding anak-anak. Karena itu, orang dewasa tidak selalu mendapat anggapan negatif bahwa akan lebih lambat dalam belajar bahasa baru daripada anak-anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada November 2019 dengan menggunakan desain penelitian survei dengan sejumlah kecil partisipan untuk menyelidiki fenomena secara rinci. Tiga orang partisipan atau responden dalam penelitian ini adalah orang dewasa penutur asli bahasa Indonesia dan tidak pernah menjalani pendidikan formal ataupun informal seperti kursus dalam belajar bahasa Jepang (untuk selanjutnya para partisipan disingkat dengan P1, P2 dan P3). Partisipan hanya mempelajari bahasa Jepang melalui lagu dan anime. Oleh karena itu, digunakan kasus dalam belajar untuk menggambarkan kondisi aktual para responden. Usia informan adalah sekitar 23-24 tahun.

Untuk mengukur penguasaan kosakata, penelitian ini menggunakan *Peabody Picture Vocabulary Test IV* (PPVT-4). PPVT-4 banyak digunakan untuk menguji kosakata untuk anak-anak dan orang dewasa. PPVT IV sendiri adalah versi revisi dan terbaru dari *Peabody Picture Vocabulary Test* (Goriot dkk., 2018). Tes terdiri dari sepuluh gambar objek dan satu contoh gambar yang diambil dari penelitian Verstegen (2014) tentang perkembangan kosakata reseptif anak-anak yang memperoleh bahasa Tiongkok, Swedia, dan Korea. Sepuluh tes gambar terdiri dari lima kata benda; dua kata kerja dan tiga kata sifat. Sepuluh item tes adalah kosakata frekuensi tinggi, terutama dalam *anime* dan lagu. Kosakata frekuensi tinggi adalah kosakata yang sering ditemukan dalam penggunaan suatu bahasa (dikutip dalam Hanifah, 2014). Waktu yang diberikan adalah 10 menit untuk menjawab soal. Tes kosakata *Peabody* pada dasarnya adalah tes kosakata bahasa Inggris, namun dalam penelitian ini partisipan menjawabnya dengan bahasa Jepang.

Penelitian ini juga menggunakan kuesioner untuk mengetahui frekuensi partisipan mendengarkan lagu-lagu Jepang dan menonton anime. Terdapat sepuluh pertanyaan untuk mengukur frekuensi mereka mendengarkan lagu-lagu Jepang dan menonton anime. Ini mencakup: (1) periode waktu terpengaruh oleh media budaya Jepang, (2) frekuensi mendengarkan lagu-lagu Jepang dan menonton *anime*, (3) motivasi, (4) bahasa Jepang, (5) huruf Jepang, (6) kosakata Jepang, (7) *anime* dan lagu, (8) efektivitas belajar melalui lagu dan anime, (9) pembelajaran untung rugi melalui lagu dan *anime*, dan (10) pendapat. Kuesioner ditulis dalam bahasa Indonesia untuk menghindari kesalahan pemahaman.

Tes dan kuesioner disajikan pada lembar yang telah disediakan. Para responden menjawab tes kosakata dengan menuliskan jawaban di selembar kertas dan dengan perintah peneliti untuk memulai dan menyelesaikan tes. Waktu yang diberikan untuk tes kosakata adalah 10 menit. Setelah partisipan menyelesaikan tes kosa kata, partisipan langsung dapat mengisi kuesioner. Setiap jawaban benar dari tes kosa kata diberikan 10 poin dan 0 poin untuk jawaban salah, total 100 poin. Jawaban para partisipan pada kuesioner adalah untuk mendukung hasil tes kosakata dan untuk menggambarkan kondisi aktual partisipan dalam menguasai kosakata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Tes Kosakata Jepang

Untuk butir tes nomor satu, Partisipan 1 (P1), Partisipan 2 (P2) dan Partisipan 3 (P3) dapat menjawab dengan benar. Pada butir tes nomor dua, P1 dan P2 menjawab benar, namun P1 menjawabnya dengan kata *otousan* dan P2 menjawabnya dengan *chichi oya*. P3 keliru menjawabnya dengan *okaasan* yang berarti 'ibu'. Butir tes nomor tiga, P1 dan P2 bisa menjawabnya dengan benar, P1 menjawabnya dengan kata *wakarimasu* dan P2 menjawabnya dengan *ryoukai desu*, P3 tidak bisa menjawab. Tes butir nomor empat P1 dan P2 menjawab dengan benar, sementara jawaban P3 juga benar, tetapi menuliskannya *ume* bukan *umai*, hal ini karena kosakata tersebut dalam ragam percakapan tidak formal bahasa Jepang sering mengalami perubahan bunyi. Tes butir

nomor lima, semuanya mendapat jawaban yang benar, hanya saja P3 menuliskannya dengan *suge*, bukan *sugoi*. Tes butir nomor enam, hanya P1 mendapat jawaban yang benar. Butir tes nomor tujuh, P2 dan P3 dapat menjawab dengan benar, namun tidak dalam bentuk kosakata sempurna *akai*. Butir tes nomor delapan, P1 dan P2 sudah mendapat jawaban yang benar tetapi dalam bentuk kata yang berbeda, P1 menjawab *tabete* dan P2 menjawab *taberu*. P3 tidak menjawab. Nomor sembilan hanya P1 dan P2 yang bisa menjawabnya. Butir tes terakhir nomor sepuluh, hanya P1 yang bisa menjawabnya, P2 dan P3 salah menjawab.

Tabel 1. Hasil tes informan

Butir Tes	Kata	Jawaban		
		P1	P2	P3
1	Guru	<i>Sensei</i> (先生)	<i>Sensei</i>	<i>Sensei</i>
2	Ayah	<i>Otousan</i>	<i>Chichi oya</i>	<i>Okaasan</i>
3	Mengerti	<i>Wakarimasu</i>	<i>Ryokai desu</i>	-
4	Enak (makanan)	<i>Oishii</i>	<i>Oishii</i>	<i>ume</i>
5	Hebat	<i>Sugoi</i> すごい	<i>Sugoi</i>	<i>Suge</i>
6	Cantik	<i>Kirei</i>	-	-
7	Merah	-	<i>Aka</i>	<i>Aka</i>
8	Makan	<i>Tabete</i>	<i>Taberu</i>	-
9	Anjing	<i>Inu</i> いぬ	<i>Inu</i>	-
10	Mobil	<i>Kuruma</i>	<i>Basu</i>	<i>Doraibu</i>

P1 mendapat sembilan jawaban yang benar, satu soal tidak dijawab. Dari kuesioner, dia telah menonton *anime* Jepang dan mendengarkan lagu-lagu Jepang sejak SMP, sekitar sepuluh tahun dan selalu mendengarkan lagu-lagu Jepang setiap hari dan menonton video Jepang lebih dari sekali seminggu. Alasan mengapa dia mulai belajar bahasa Jepang karena dia menyukai beberapa grup musik band Jepang dan juga *anime*. Dia ingin tahu apa yang mereka bicarakan dalam bahasa Jepang dan telah belajar bahasa Jepang sekitar lima tahun. Tiga jawaban dituliskan P1 dengan huruf Jepang (*hiragana*). Menurut pendapatnya, menulis dalam huruf Jepang (*kana*) cukup sulit, karena dia senang membaca daripada menulis. Jika dia menemukan kosakata baru saat menonton anime atau mendengarkan lagu, dia akan menebak dan menghubungkannya dengan konteksnya, setelah itu periksa di kamus *online*. Berdasarkan pendapat P1, *anime* dan lagu merupakan salah satu cara untuk memperoleh kosakata baru, karena P1 memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga ketika mendengarkan lagu-lagu atau menonton video dalam bahasa Jepang. P1 akan mencari tahu arti dari lagu atau kata-katanya. Dari situ, P1 secara bertahap memperoleh kosakata baru dalam bahasa Jepang. Sebagai seorang pemula, belajar melalui lagu dan video sangat efektif. Dalam pengalamannya, P1 bisa mengingat dan tahu sedikit kosakata dan menyusun kalimat sederhana. Namun, ada beberapa kelemahan untuk belajar bahasa dengan lagu dan *anime*, salah satunya adalah dia tidak bisa belajar tata bahasa yang tepat. Bahasa yang digunakan dalam lagu dan *anime* terkadang tidak mengikuti tata bahasa standar.

P2 mendapat delapan jawaban yang benar, satu salah, satu tidak dijawab. P2 telah menonton *anime* dan mendengarkan lagu-lagu Jepang selama delapan tahun atau sejak sekolah menengah pertama. P2 selalu mendengarkan lagu dan video drama Jepang dan *anime* setiap hari. P2 ingin belajar bahasa Jepang karena termasuk salah satu penggemar *idol group* Jepang sehingga P2 bisa tahu apa yang sedang dibicarakan atau ditulis oleh idolanya. P2 mulai belajar bahasa Jepang sejak SMA kelas XI. Sebenarnya P2 mampu menulis huruf Jepang namun tidak menjawab tes dengan huruf Jepang. Hal ini karena P2 merasa sulit untuk menulis dalam huruf Jepang (*kana*), menurut P2 dalam menulis *kana* digunakan sistem urutan tulis yang berbeda seperti menulis alfabet Indonesia atau Inggris. Selanjutnya menurut P2 belajar bahasa melalui lagu dan video adalah media yang baik, karena dengan itu pembelajar dapat menikmati proses belajar. Kelemahan dari cara belajar ini menurut P1 adalah, ini hanya berfungsi untuk keterampilan reseptif dan dapat membuat pembelajar pasif, karena hanya mendengarkan dan membaca *subtittle* atau lirik.

P3 mendapat dua jawaban yang benar, empat jawaban salah, dan empat tidak dijawab. P3 telah menonton video Jepang dan mendengarkan lagu-lagu Jepang selama enam tahun. Seperti dua responden lainnya, P3 juga mendengarkan lagu-lagu Jepang atau menonton video Jepang setiap hari. P3 suka menonton *anime*, J-Pop dan J-drama. Pada awalnya, P3 tidak punya niat untuk belajar bahasa dan budaya Jepang, tetapi karena mendengar lagu dan menonton *anime* setiap hari, P3 mulai belajar bahasa Jepang selama setahun. Menurutnya membaca dan menulis dalam bahasa Jepang sulit karena berbeda dari bahasa yang digunakan setiap hari (bahasa Indonesia), dan bahasa Jepang memiliki cara menulis yang harus sesuai dengan urutan coretan tulis (*bushu*). Jika menemukan kosakata baru, P3 akan mencarinya di internet atau kamus *online*. Menurut P3 keuntungan menggunakan lagu dan *anime* untuk belajar bahasa adalah seseorang dapat memperoleh lebih banyak kosakata karena menonton *anime* dan mendengarkan lagu setiap hari dengan senang hati, sehingga seseorang mungkin mendapatkan kosakata baru dan mengingatnya secara tidak sadar. Kelemahannya adalah seseorang tidak bisa mempelajari tata bahasa atau bentuk kalimat karena terkadang mendapatkan kosakata dengan pelafalan yang kurang tepat, dan tidak tahu bagaimana menyusun kata menjadi kalimat atau membuat kalimat dengan benar.

2. Akuisisi Kosakata Bahasa Jepang untuk Orang Dewasa

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bervariasi pada setiap partisipan lainnya. P1 mendapat sembilan jawaban yang benar, P2 mendapat delapan jawaban yang benar, dan P3 hanya mendapatkan dua jawaban yang benar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Susilowatik (2016) yaitu orang dewasa yang belajar bahasa Jepang juga mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata. Susilowatik (2016) juga menambahkan, bahwa dalam mempelajari bahasa, pembelajar perlu banyak berlatih. Selain itu, bahasa Jepang memiliki aksara yang disebut *kana* dan *kanji*, sehingga membutuhkan usaha ekstra untuk dipelajari. Dengan demikian untuk menjadi sukses dalam belajar bahasa Jepang, tidak hanya mendengar dan melihat, pembelajar juga perlu mempraktikkan keterampilan bahasa Jepang mereka secara langsung dalam percakapan sehari-hari.

Pada penelitian Yuka (2010) yang berusaha untuk menemukan korelasi antara motivasi dan hasil dalam pemerolehan kosakata melalui membaca, ditemukan bahwa pembelajar yang memiliki minat membaca memiliki capaian yang signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajar yang membaca hanya untuk mendapatkan nilai tambahan. Oleh karena itu, dari penelitian sebelumnya, motivasi mempengaruhi hasil dalam pemerolehan kosakata. Penelitian lain yang sebelumnya dilakukan oleh Nadiyah (2014) mengenai faktor terkait dengan akuisisi kosakata insidental sebagai studi

eksperimental pada pembelajar EFL di Indonesia dan juga penelitian Hanifah (2015) berjudul frekuensi menonton film berbahasa Inggris dengan *Subtitle* bahasa Indonesia dan penguasaan kosakata bahasa Indonesia, keduanya menemukan bahwa pembelajar yang memiliki frekuensi waktu yang tinggi dalam menonton film berbahasa Inggris dengan terjemahan bahasa Indonesia, mereka juga memiliki penguasaan kosakata yang cukup baik, dengan kata lain, hal ini berkorelasi positif satu sama lain.

Para partisipan menyatakan bahwa mereka menjadi penikmat lagu dan *anime* selama lebih dari lima tahun dan telah mendengarkan lagu-lagu Jepang dan menonton *anime* setiap hari. Mereka mulai belajar dengan alasan yang hampir sama, yaitu karena ketertarikan pada budaya populer Jepang itu sendiri. Akan tetapi mereka mulai belajar bahasa Jepang pada waktu yang berbeda. P1 dan P2 mulai belajar bahasa Jepang hampir pada saat yang bersamaan, tetapi mereka mendapat hasil berbeda pada tes kosa kata. P1 mendapat skor tinggi pada tes kosa kata karena dia telah belajar melalui lagu-lagu dan *anime* selama lima tahun dan dia adalah pembelajar yang bermotivasi tinggi. P2 mendapat nilai rendah pada tes kosakata meskipun dia telah belajar bahasa Jepang selama lebih dari lima tahun. P1 menjelaskan bagaimana tindakannya terhadap kosakata baru, P1 akan menebaknya terlebih dahulu dan menghubungkannya dengan konteks lagu atau cerita, kemudian langsung memeriksanya di kamus. Sementara itu, P2 dan P3 hanya langsung melihat kamus untuk memeriksa artinya. Apalagi P3 mulai belajar bahasa Jepang setahun yang lalu.

Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, meskipun semua partisipan dalam penelitian ini secara sukarela belajar bahasa Jepang, dapat dilihat bahwa mereka mendapat motivasi yang berbeda untuk mempelajarinya. Hasil penelitian ini berkorelasi dengan penelitian sebelumnya yang menjelaskan bahwa semakin tinggi motivasi pelajar, semakin baik hasil yang didapat pelajar. Untuk menjadikannya kegiatan yang efektif, menonton film harus disertai dengan kegiatan yang mendukung, misalnya menuliskan kosakata yang baru diperoleh, menggunakan kamus untuk mengetahui artinya, menanyakan kepada ahli atau orang yang mengetahui dan menggunakan kosakata yang baru diperoleh secara tulisan ataupun lisan (Hanifah, 2014). Kesulitan lain yang dihadapi oleh partisipan adalah membaca dan menulis *kana* yang memiliki 50 bentuk huruf dan terdiri potongan bunyi bersilabel (*ka, ki, ku, ke, ko* dst.). Skor P3 yang rendah mungkin karena belum lama berfokus belajar dengan mendengarkan konten berbahasa Jepang, lalu kurang berlatih dalam membaca dan menulis.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Saville-Troike (2006) yang menjelaskan mengapa beberapa individu mendapat hasil yang berbeda walaupun memiliki kode linguistik yang sama. Ini bisa dilihat dari latar belakang pengetahuan dan pengalaman, pemahaman tentang situasi keseluruhan dan berbagai konten lain di luar linguistik. Inilah sebabnya mengapa seseorang dapat memperoleh penguasaan bahasa yang lebih baik daripada yang lain. Ada korelasi positif antara hasil penelitian ini dengan teori oleh Schumann (2013) yang menyatakan pemerolehan bahasa tidak mudah didapat oleh orang dewasa, khususnya seperti yang terjadi pada P2. Selain itu, meskipun semua partisipan telah menjadi penikmat konten Jepang seperti *anime* dan lagu selama lebih dari lima tahun, namun tidak satu pun dari mereka mendapat skor sempurna dalam tes kosakata. Hasil ini juga berkorelasi dengan pendapat Johnson dan Newport (dalam Hu, 2016) bahwa pembelajar yang lebih tua tidak akan memiliki keterampilan bahasa seperti penutur asli, tetapi akan mendapatkan pencapaian besar yang berbeda dari masing-masing individunya (dalam Hu, 2016). Dalam perbandingan antara skor P1 dan P2, keduanya telah belajar bahasa Jepang untuk periode yang sama, tetapi skor P1 lebih tinggi, itu berarti pembelajar dewasa bisa mendapatkan pencapaian yang berbeda satu sama lain.

Pemerolehan bahasa Jepang pada orang (pembelajar) dewasa dapat terjadi melalui lagu dan *anime* sebagai komunikasi satu arah, meskipun hal ini sulit dan rumit. Penelitian ini telah mencoba mengukur efek dari lagu dan *anime* sebagai media komunikasi satu arah pada pemerolehan dan penguasaan kosakata bahasa Jepang bagi orang dewasa. Bahasa Jepang memiliki aksara khusus yang disebut *kana*, di mana pembelajar dewasa membutuhkan usaha ekstra untuk mempelajarinya. Para partisipan mengatakan bahwa membaca dan menulis *kana* adalah hal yang sulit. Dengan kata lain, akuisisi bahasa Jepang dimulai dari belajar tentang cara mengingat kosakata, membaca dan menulis *kana*.

SIMPULAN

Akuisisi dan penguasaan kosakata adalah hal yang sulit untuk orang dewasa, hal ini terkait dengan motivasi dan faktor usia. Meskipun semua partisipan dalam penelitian ini secara sukarela belajar bahasa Jepang, dapat dilihat bahwa mereka mendapat motivasi yang berbeda untuk mempelajarinya. Semakin tinggi motivasi pembelajar, semakin baik hasil yang didapat pembelajar. Semua partisipan penelitian ini telah terpengaruh dan menjadi penikmat konten Jepang selama lebih dari lima tahun, tetapi hanya satu partisipan yang mendapat skor lebih tinggi dari dua partisipan lainnya. Dengan demikian, akuisisi kosakata Jepang dengan mendengarkan lagu-lagu Jepang dan menonton *anime* cukup efektif, namun tidak mudah diperoleh oleh orang dewasa.

Melalui penelitian ini, ditemukan bahwa ada kesulitan yang dihadapi oleh seorang pembelajar, terutama pembelajar dewasa dalam memperoleh kosakata Jepang. Penelitian ini hanya mengidentifikasi faktor motivasi dan usia dalam memperoleh kosakata Jepang pada orang dewasa. Ada begitu banyak aspek yang mempengaruhi penguasaan bahasa selain motivasi dan usia, seperti lingkungan, perangkat media dan sebagainya. Oleh karena itu, studi lebih lanjut tentang pemerolehan dan penguasaan kosakata bahasa Jepang, serta penguasaan bahasa pada orang dewasa diperlukan dengan melihat pada faktor-faktor lain atau studi yang lebih dalam tentang faktor-faktor yang digunakan dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, M. R. D. (2019). Pemerolehan Kosakata Dalam Bahasa Jepang Melalui Pengajaran Bunpoo Dan Kaiwa. *JLA (Jurnal Lingua Applicata)*, 2(1), 25. <https://doi.org/10.22146/jla.36326>
- Astuti, D. S., Sari, D. S., & Darajat, A. D. (2017). Profil Penguasaan Kosakata Mahasiswa IKIP PGRI Pontianak Pendidikan Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Pendidikan Bahasa*, 6(1), 105–113. <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/bahasa/article/view/415>
- Budianto, F. (2015). Anime, Cool Japan, Dan Globalisasi Budaya Populer Jepang. *Jurnal Kajian Wilayah*, 6(2), 179–185. <http://ejournal.lipi.go.id/index.php/jkwpsdr/article/view/339>
- Deng, F., & Zou, Q. (2016). A Study on Whether the Adults' Second Language Acquisition Is Easy or Not—From the Perspective of Children's Native Language Acquisition. *Theory and Practice in Language Studies*, 6(4), 776. <https://doi.org/10.17507/tpls.0604.15>
- Dulay, H., Burt, M., & Krashen, S. (1982). *Language Two*. Oxford University Press.
- Goriot, C., van Hout, R., Broersma, M., Lobo, V., McQueen, J. M., & Unsworth, S. (2018). Using the peabody picture vocabulary test in L2 children and adolescents: effects of L1. *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*, 1–23. <https://doi.org/10.1080/13670050.2018.1494131>

- Hanifah, M. D. (2015). *Frequency of Watching English Movies with Indonesian Subtitles and Students' Vocabulary Mastery*. Universitas Negeri Malang.
- Hu, R. (2016). The Age Factor in Second Language Learning. *Theory and Practice in Language Studies*, 6(11), 2164. <https://doi.org/10.17507/tpls.0611.13>
- Nadiyah, N. (2014). *Menguak Faktor-Faktor yang Berkaitan dengan Akuisisi Kosakata Secara Insidental: Sebuah Penelitian pada Pembelajar Bahasa Inggris dengan Bahasa Pertama Bahasa Indonesia*. Universitas Negeri Malang.
- Purwiyanti, Y., Suwandi, S., & Andayani, N. (2017). Strategi Komunikasi Pemelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing Asal Filipina. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 6(2), 160. <https://doi.org/10.26499/rnh.v6i2.448>
- Saville-Troike, M. (2012). *Introducing Second Language Acquisition* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Schumann, J. H. (2013). Societal Responses to Adult Difficulties in L2 Acquisition: Toward an Evolutionary Perspective on Language Acquisition. *Language Learning*, 63, 190–209. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9922.2012.00744.x>
- Teng, M. F. (2016). Development of Morphological Awareness through English Songs: A Case Study. *Chinese Journal of Applied Linguistics*, 39(2).
- Verstegen, S. (2014). *Receptive Vocabulary Development of Children Acquiring Chinese, Swedish and Korean as Measured by the PPVT-4* [Utrecht University]. <https://dspace.library.uu.nl/handle/1874/297052>
- Wahidati, L., & Kharismawati, M. (2018). Pengaruh Konsumsi Anime Dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya Dan Bahasa Jepang. *Izumi*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.14710/izumi.7.1.1-10>