

PENERAPAN MEDIA FLASHCARD BERGAMBAR SEBAGAI STRATEGI VISUAL DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

Ida Ayu Putu Aryasti Purnamasari¹, I Made Sutama², I Putu Mas Dewantara³, Kadek Wirahyuni⁴

^{1,2,3,4}Universitas Pendidikan Ganesha

aryastipurnama71@gmail.com¹, made.sutama@undiksha.ac.id²,
mas.dewantara@undiksha.ac.id³, kadek.wirahyuni@undiksha.ac.id⁴

Abstract

In the process of learning Japanese language, vocabulary mastery is a basic and very important aspect that must be mastered. Vocabulary is the main foundation in understanding the meaning of sentences, composing sentences and establishing effective communication. However, due to the difficulty of learning and the limited methods and media for learning Japanese vocabulary by teachers, students' interest in learning decreases. These problems certainly require innovative solutions that can bridge the gap between students learning needs and the teaching approaches used by teachers. Visual-based learning strategies such as picture flashcards are one of the learning methods and media that are considered capable of stimulating students long-term memory for vocabulary learning. Students tend to be more interested in learning when they find classroom learning fun, interactive, and challenging. Students' active involvement in activities using flashcards, such as matching pictures with words, playing guessing games, or making sentences from randomly drawn cards will make the learning process more lively and not monotonous. Picture flashcards are a simple learning medium that can be used effectively in learning Japanese vocabulary. Flashcards can help students remember vocabulary in a fun and interactive way.

Keywords: Flashcards, Japanese Language, Learning Media.

Abstrak

Dalam proses pembelajaran bahasa Jepang, penguasaan kosakata menjadi aspek dasar dan sangat penting yang harus dikuasai. Kosakata merupakan fondasi utama dalam memahami makna kalimat, menyusun kalimat dan menjalin komunikasi yang efektif. Namun karena sulitnya pembelajaran dan terbatasnya metode serta media pembelajaran kosakata bahasa Jepang oleh guru menyebabkan minat belajar siswa menurun. Permasalahan tersebut tentu membutuhkan solusi inovatif yang dapat menjembatani kesenjangan antara kebutuhan belajar siswa dan pendekatan pengajaran yang digunakan oleh guru. Strategi pembelajaran berbasis visual seperti flashcard bergambar menjadi salah satu metode serta media pembelajaran yang dinilai mampu merangsang daya ingat jangka panjang siswa untuk pembelajaran kosakata. Siswa cenderung lebih tertarik untuk belajar ketika mereka merasa pembelajaran di kelas menyenangkan, interaktif, dan menantang. Keterlibatan aktif siswa

dalam kegiatan menggunakan flashcard, seperti mencocokkan gambar dengan kata, bermain tebak-tebakan, atau membuat kalimat dari kartu yang ditarik secara acak akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak monoton. Flashcard bergambar merupakan media pembelajaran yang sederhana namun dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Flashcard dapat membantu siswa mengingat kosakata dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Kata Kunci: Flashcard, Bahasa Jepang, Media Pembelajaran.

A. PENDAHULUAN

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang diminati di kalangan pelajar di Indonesia. Dalam proses pembelajaran bahasa Jepang, penguasaan kosakata menjadi aspek dasar dan sangat penting yang harus dikuasai. Kosakata merupakan fondasi utama dalam memahami makna kalimat, menyusun kalimat dan menjalin komunikasi yang efektif. Pembelajaran kosakata seringkali dianggap membosankan dan sulit diingat oleh sebagian besar peserta didik. Hal ini terjadi karena metode yang digunakan dalam pengajaran kosakata di kelas cenderung bersifat konvensional, seperti metode ceramah atau menghafal daftar kata tanpa menggunakan konteks visual atau situasi penggunaannya. Kondisi ini dipersulit dengan kenyataan bahwa struktur dan sistem penulisan bahasa Jepang yang mencakup huruf hiragana, katakana, dan kanji yang hurufnya berbeda jauh dari bahasa Indonesia. Sehingga menambah tingkat kesulitan siswa dalam menghafal dan memahami kosakata baru.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar ditemukan beberapa permasalahan utama dalam pembelajaran kosakata. Dari penelitian terdahulu oleh Septiani, Sugihartono, dan Dewanty (2024) terdapat permasalahan yang dialami peserta didik pada pembelajaran kosakata Bahasa Jepang. Pertama, rendahnya minat belajar siswa terhadap materi kosakata karena dianggap sulit dan membosankan. Kedua, lemahnya daya ingat siswa terhadap kosakata yang telah diajarkan. Ketiga, keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran kosakata. Banyak guru masih mengandalkan metode verbal dan teks tanpa memanfaatkan media visual yang lebih interaktif dan menarik. Permasalahan tersebut tentu membutuhkan solusi inovatif yang dapat menjembatani kesenjangan antara kebutuhan belajar siswa dan pendekatan pengajaran yang digunakan oleh guru. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan memanfaatkan media visual dalam proses pembelajaran, khususnya penggunaan flashcard bergambar sebagai alat bantu pembelajaran kosakata.

Flashcard bergambar merupakan media pembelajaran yang sederhana namun dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Flashcard dapat membantu siswa mengingat kosakata dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Media ini terdiri dari kartu yang di satu sisi menampilkan gambar dan di sisi lain menampilkan kata atau frasa dalam bahasa Jepang. Strategi pembelajaran berbasis visual seperti flashcard bergambar dinilai mampu merangsang daya ingat jangka panjang siswa untuk pembelajaran kosakata. Seperti pada penelitian terdahulu oleh Sudarsana, Adnyani, dan Suartini (2018) penerapan metode Picture and Picture dengan menggunakan flashcard dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode ini dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa secara signifikan. Dalam konteks pembelajaran kosakata bahasa Jepang, penggunaan flashcard bergambar tidak hanya membantu siswa memahami arti kata, tetapi juga mengaitkannya dengan konteks visual yang memudahkan proses penghafalan. Selain itu, flashcard juga dapat digunakan secara fleksibel dalam berbagai aktivitas pembelajaran seperti kuis, permainan, diskusi kelompok, maupun latihan berpasangan, sehingga suasana kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis visual memiliki dampak positif terhadap pencapaian belajar siswa. Menurut teori pembelajaran kognitif, manusia memproses informasi lebih efektif ketika informasi tersebut disampaikan melalui kombinasi visual dan verbal. Teori ini sejalan dengan konsep Dual Coding Theory yang dikemukakan oleh Allan Paivio, (1971) yang menyatakan bahwa informasi yang diterima melalui dua saluran (verbal dan visual) akan lebih mudah disimpan dalam memori dan diingat kembali saat dibutuhkan. Oleh karena itu, penerapan flashcard bergambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang memiliki dasar teoritis yang kuat dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran yang dapat membantu siswa mengolah dan menyimpan informasi secara efektif.

Siswa cenderung lebih tertarik untuk belajar ketika mereka merasa pembelajaran di kelas menyenangkan, interaktif, dan menantang. Keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan menggunakan flashcard, seperti mencocokkan gambar dengan kata, bermain tebak-tebakan, atau membuat kalimat dari kartu yang ditarik secara acak akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak monoton. Tetapi keberhasilan penerapan media flashcard bergambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang juga sangat bergantung pada peran guru sebagai fasilitator. Guru harus mampu merancang dan menyusun materi flashcard sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, tema pembelajaran dan tujuan pengajaran. Pemilihan

gambar yang relevan, jelas dan mudah dipahami sangat penting agar siswa tidak mengalami miskonsepsi terhadap arti kosakata. Penggunaan media flashcard bergambar memiliki potensi besar untuk diterapkan sebagai strategi visual dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Selain dapat mengatasi permasalahan yang umum dijumpai dalam kegiatan pembelajaran di kelas, media ini juga sejalan dengan perkembangan metode pembelajaran modern yang menekankan pentingnya pendekatan multimodal dan student-centered learning.

B. LANDASAN TEORI

a. Teori Pembelajaran Kognitif

Teori pembelajaran kognitif berfokus pada proses mental yang terjadi saat individu menerima, mengolah, dan menyimpan informasi. Teori pembelajaran kognitif berfokus pada bagaimana individu memproses informasi, membangun pengetahuan, dan mengembangkan pemahaman melalui proses mental internal. Piaget (1972) mengembangkan teori perkembangan kognitif menjelaskan bagaimana anak-anak membangun pemahaman mereka tentang dunia melalui interaksi dengan lingkungan. Ia mengidentifikasi empat tahap perkembangan kognitif: sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal. Teori pembelajaran kognitif menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh pembelajar. Proses ini melibatkan perhatian, persepsi, memori, dan pemecahan masalah langsung yang dialami pembelajar. Teori pembelajaran kognitif menekankan pentingnya proses internal dalam memahami dan mengorganisir informasi. Implikasi teori ini dalam pembelajaran sangat luas dan mendalam, mencakup berbagai aspek yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Terdapat implikasi dalam pembelajaran pada penerapan teori kognitif diantaranya :

- Mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa.
- Teknologi dan media dapat digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Menggunakan media visual, seperti gambar, diagram, dan flashcard untuk memperkuat pemahaman dan dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.
- Pengembangan keterampilan metakognisi, atau kemampuan untuk memahami dan mengontrol proses berpikir sendiri. Dengan mengembangkan keterampilan metakognitif, siswa dapat menjadi pembelajar yang lebih mandiri dan efektif.

- Pembelajaran kolaboratif dapat membantu siswa membangun pengetahuan dan keterampilan melalui diskusi dan interaksi dengan teman sebaya. Keterlibatan dalam kegiatan kelompok juga dapat meningkatkan motivasi dan rasa saling menghormati antar siswa.

Teori pembelajaran kognitif memberikan kerangka teoritis yang kuat dalam memahami bagaimana individu belajar dan mengembangkan pengetahuan. Teori ini menekankan pentingnya aktivitas mental, pengetahuan awal, serta proses internal dalam belajar. Penerapan teori pembelajaran kognitif dalam pendidikan memberikan pendekatan yang lebih mendalam dan bermakna terhadap proses belajar mengajar. Adanya pembelajaran kolaboratif dan penggunaan strategi mengajar yang variatif, pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru sebagai fasilitator memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan kognitif dan emosional siswa, sehingga mereka dapat mencapai potensi maksimal mereka.

b. Dual Coding Theory

Teori Pembelajaran Kognitif, khususnya *Dual Coding Theory* (DCT), merupakan pendekatan yang menekankan pentingnya proses mental dalam memahami dan mengingat informasi. Teori ini pertama kali dikemukakan oleh Allan Paivio pada tahun 1971 dan telah memberikan kontribusi signifikan dalam bidang psikologi pendidikan dan kognitif. Dual Coding Theory berfokus pada bagaimana informasi diproses melalui dua saluran kognitif utama yakni verbal dan visual.

Konsep Dasar Dual Coding Theory

a. Sistem Verbal dan Non-Verbal

Dalam DCT, Paivio membedakan dua jenis representasi mental:

- Sistem verbal mewakili informasi dalam bentuk kata-kata atau simbol linguistik. Sistem ini berfungsi untuk memproses dan menyimpan informasi berbasis bahasa, baik lisan maupun tulisan.
- Sistem non-verbal mewakili informasi dalam bentuk gambar mental atau citra visual. Sistem ini berfungsi untuk memproses dan menyimpan informasi berbasis visual, seperti bentuk, warna, dan tekstur objek.

b. Implikasi dalam Pembelajaran

Penerapan DCT dalam konteks pendidikan memiliki berbagai implikasi praktis:

- Penggunaan multimedia yakni menggabungkan teks dan gambar dalam materi ajar dapat meningkatkan pemahaman siswa.
- Penerapan dalam pembelajaran bahasa dengan mengaitkan kata-kata dengan gambar atau situasi nyata dapat membantu siswa dalam menguasai kosakata baru.
- Pengembangan alat bantu mengajar yakni dengan penggunaan diagram, grafik, dan ilustrasi dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak.

c. **Media Pembelajaran Flashcard**

Flashcard adalah kartu yang berisi informasi tertentu yang dirancang untuk memudahkan pemahaman dan memori peserta didik dalam pembelajaran. Media ini sangat berguna dalam berbagai jenjang pendidikan dan berbagai tujuan pembelajaran, termasuk pembelajaran bahasa. Flashcard biasanya terdiri dari dua sisi yaitu satu sisi berisi pertanyaan, gambar, atau kata kunci, sementara sisi lainnya berisi jawaban, penjelasan, atau gambar pendukung. Flashcard dapat digunakan secara mandiri oleh siswa, dalam kelompok kecil, atau sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran yang lebih besar yang melibatkan guru. Seperti yang diungkapkan oleh Loehr & Asher (2009) penggunaan flashcard memberikan keuntungan dalam pembelajaran karena teknik pengulangan yang dilakukan dapat memperkuat pemahaman dan meningkatkan daya ingat jangka panjang siswa.

a. **Jenis-Jenis Flashcard**

Flashcard dapat dibagi menjadi beberapa jenis tergantung pada fungsinya dalam pembelajaran. Beberapa jenis flashcard yang sering digunakan di dunia pendidikan antara lain:

1. Flashcard gambar memuat gambar di satu sisi dan kata atau istilah yang sesuai dengan gambar di sisi lainnya. Jenis flashcard ini sangat efektif untuk mengajarkan kosakata atau konsep visual, seperti pembelajaran bahasa asing.
2. Flashcard teks hanya berisi teks di kedua sisi kartu. Salah satu sisi dapat berisi definisi atau penjelasan, sedangkan sisi lainnya berisi istilah atau kata kunci. Flashcard ini lebih sering digunakan dalam pembelajaran bahasa atau istilah teknis lainnya.
3. Flashcard interaktif menggabungkan elemen multimedia, seperti gambar, teks, audio, dan video yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat pemahaman mereka. Flashcard jenis ini dapat ditemukan dalam aplikasi pembelajaran berbasis teknologi.

4. Flashcard konsep berisi pertanyaan atau masalah di satu sisi dan solusi atau penjelasan di sisi lainnya. Biasanya digunakan untuk materi yang memerlukan pemahaman konsep atau langkah-langkah pemecahan masalah, seperti dalam pembelajaran matematika.

b. Manfaat Penggunaan Flashcard dalam Pembelajaran

Penggunaan flashcard sebagai media pembelajaran memiliki sejumlah manfaat yang dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan proses belajar mereka secara keseluruhan. Berikut adalah beberapa manfaat penggunaan flashcard dalam pembelajaran :

1. Meningkatkan Memori dan Retensi

Menurut Bahrick, et al. (2008), pengulangan informasi melalui flashcard membantu siswa mengingat materi dalam jangka waktu yang lebih lama. Penggunaan teknik pengulangan yang teratur dalam menggunakan flashcard dapat memperkuat jalur memori otak dan meningkatkan daya ingat jangka panjang.

2. Mendukung Pembelajaran Aktif

Flashcard memungkinkan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran aktif, di mana mereka secara langsung terlibat dalam proses pencarian informasi, pengujian diri, dan refleksi.

3. Fleksibilitas dalam Pembelajaran

Flashcard dapat digunakan di berbagai tempat dan waktu, baik di kelas maupun di rumah. Mereka dapat digunakan secara individual atau dalam kelompok, serta dapat dipersonalisasi untuk memenuhi kebutuhan belajar masing-masing siswa.

4. Menumbuhkan Minat dan Motivasi

Penggunaan flashcard yang berwarna-warni dan interaktif dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Mereka lebih tertarik untuk belajar jika mereka merasa kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan.

5. Menyesuaikan dengan Berbagai Gaya Belajar

Flashcard dapat diadaptasi untuk berbagai gaya belajar siswa, seperti visual, auditori, dan kinestetik. Bagi siswa yang lebih suka belajar melalui gambar, flashcard gambar akan sangat efektif.

c. Strategi Visual dalam Pembelajaran Bahasa

Strategi visual merupakan pendekatan pembelajaran yang mengandalkan gambar, warna, simbol, dan peta konsep untuk membantu pemahaman dan pengingatan informasi. Strategi ini

sangat sesuai digunakan dalam pembelajaran bahasa, terutama pada aspek kosakata. Menurut Mayer (2001), pembelajaran visual dapat meningkatkan efisiensi otak dalam memproses informasi dan mengurangi beban kognitif. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah, cepat, dan menyenangkan. Strategi visual dalam pembelajaran bahasa merujuk pada penggunaan elemen visual untuk mendukung proses belajar. Elemen-elemen ini dapat berupa gambar, diagram, grafik, warna, peta konsep, dan multimedia lainnya yang dirancang untuk memperjelas dan memperkuat pemahaman materi bahasa. Pendekatan ini berakar pada teori kognitif yang menunjukkan bahwa otak manusia memproses informasi visual lebih cepat dan lebih efektif dibandingkan informasi verbal semata.

d. Strategi Visual dalam Pembelajaran Bahasa

Berikut adalah beberapa strategi visual yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa:

1. Penggunaan Gambar dan Ilustrasi

Menyajikan gambar yang relevan dengan kosakata atau konsep bahasa dapat membantu siswa mengasosiasikan kata dengan objek atau situasi nyata. Misalnya, menggunakan gambar hewan untuk mengajarkan nama-nama hewan dalam bahasa target.

2. Peta Konsep dan Mind Maps

Alat ini membantu siswa mengorganisasi dan menghubungkan informasi secara visual. Peta konsep dapat digunakan untuk menunjukkan hubungan antara kata-kata, frasa, atau aturan tata bahasa.

3. Flashcards

Kartu bergambar yang berisi kata atau frasa di satu sisi dan gambarnya di sisi lain dapat digunakan untuk menguji ingatan dan memperkuat asosiasi antara kata dan gambar.

4. Penggunaan Warna

Mewarnai teks atau diagram dapat membantu menyoroti informasi penting dan memudahkan siswa dalam memahami struktur kalimat atau aturan tata bahasa.

5. Video dan Media Multimedia

Menonton video atau mendengarkan audio dalam bahasa target dapat meningkatkan keterampilan mendengarkan dan memahami konteks penggunaan bahasa.

C. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan oleh penulis adalah kajian literatur. Kajian literatur adalah satu penelusuran dan penelitian kepustakaan dengan membaca berbagai buku, jurnal, dan terbitan-terbitan lain yang berkaitan dengan topik penelitian, untuk menghasilkan satu tulisan berkenaan dengan satu topik atau isu tertentu (Marzali, 2016). Sumber artikel yang digunakan guna melakukan pencarian artikel maupun jurnal yaitu google scholar.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran kosakata merupakan fondasi utama dalam penguasaan Bahasa Jepang. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami teks, menyusun kalimat, dan berkomunikasi dalam bahasa target. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif untuk mendukung penguasaan kosakata adalah penggunaan media flashcard. Menurut Sudjana dan Rivai (2011), media pembelajaran visual seperti flashcard dapat membantu meningkatkan daya serap siswa karena mampu menyajikan konsep secara konkret dan menarik perhatian siswa. Flashcard merupakan media pembelajaran yang berbentuk kartu, yang berisi informasi pada kedua sisinya. Dalam konteks pembelajaran kosakata bahasa Jepang, satu sisi flashcard dapat berisi gambar yang merepresentasikan suatu objek atau konsep, dan sisi lainnya berisi kata dalam bahasa Jepang, baik dalam bentuk hiragana, katakana, kanji, maupun romaji. Gambar-gambar pada flashcard siswa untuk menghubungkan kata asing dengan representasi visual, mempercepat proses pengenalan dan penghafalan kosakata. Dalam pembelajaran bahasa Jepang, flashcard dapat digunakan untuk membantu penyimpanan informasi di memori jangka panjang.

Menurut hasil penelitian oleh Elshaday, dkk (2022) yaitu tentang efektivitas penggunaan flashcard dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, dimana flashcard dipilih sebagai alat bantu pembelajaran. Flashcard dipilih karena memiliki keunggulan visual yang memudahkan siswa dalam mengaitkan kata dengan gambar. Pada penelitian ini pembelajaran bahasa Jepang yang melibatkan huruf *hiragana*, *katakana*, dan *kanji*, visualisasi sangat penting agar siswa tidak hanya tahu arti kata tetapi juga bentuk tulisannya. Pemilihan flashcard dalam penelitian ini didasarkan pada tujuannya untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang melalui pendekatan yang menyenangkan, mudah dipahami, dan aplikatif. Flashcard membantu mengatasi kebosanan siswa dalam belajar bahasa asing, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Berikutnya pada penelitian Hani Septiani, dkk (2024) tentang penggunaan media flashcard efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa

Jepang siswa. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan siswa SMA dalam mengingat kosakata bahasa Jepang, yang disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik dan efektif. Dalam era digital saat ini, media pembelajaran dapat dikembangkan menjadi bentuk multimedia salah satunya adalah penggunaan flashcard. Pada penelitian ini flashcard digunakan sebagai media pembelajaran yang mudah dibuat, mudah digunakan, dan tidak memerlukan peralatan teknologi yang rumit. Sehingga flashcard dipilih karena pembelajaran menjadi lebih efektif, menyenangkan, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan siswa pemula dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang. Media ini mendukung peningkatan hasil belajar dan membentuk suasana belajar yang lebih aktif dan bermakna.

Berdasarkan penelitian yang telah di paparkan, penggunaan flashcard terbukti efektif meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa. Hal ini ditunjukkan melalui hasil penelitian yang diperoleh, flashcard membantu siswa lebih mudah dalam mengingat, memahami, dan menggunakan kosakata karena bentuknya yang visual dan interaktif. Media ini membantu siswa dalam menyerap informasi dengan lebih mudah dan menyenangkan, serta membuat proses belajar menjadi lebih aktif. Dengan demikian, flashcard direkomendasikan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang.

Tahapan Pembelajaran Kosakata Menggunakan Flashcard

- **Persiapan Materi dan Media**

Sebelum memulai pembelajaran, guru perlu menyiapkan materi kosakata yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Materi ini dapat berupa kata-kata dasar, frasa, atau kalimat sederhana dalam bahasa Jepang. Setelah itu, guru membuat flashcard yang sesuai dengan materi yang telah dipilih. Flashcard dapat dibuat secara manual menggunakan karton dan gambar, atau menggunakan aplikasi digital yang menyediakan fitur pembuatan flashcard. Contohnya dapat berupa kosakata kegiatan sehari-hari dalam bahasa Jepang seperti berikut :

Makan	Tabemasu	たべます
Belajar	Benkyoushimasu	べんきょうします
Membaca	Yomimasu	よみます
Mengosok gigi	Ha o Migakimasu	はをみがきます
Mencuci muka	kao o araimasu	かおをあらいます

- **Pengenalan Kosakata Baru**

Pada tahap ini, guru memperkenalkan kosakata baru kepada siswa menggunakan flashcard. Guru menunjukkan flashcard satu per satu, menyebutkan kata dalam Bahasa Jepang, dan menjelaskan artinya dalam Bahasa Indonesia. Siswa diminta untuk mendengarkan dan mengamati dengan seksama setiap flashcard yang ditunjukkan. Proses ini membantu siswa mengenali bentuk dan arti kata secara visual dan auditori. Contoh flashcard yang dapat digunakan dalam pembelajaran yakni :



(bagian depan)

(bagian belakang)

- **Latihan Pengucapan dan Penulisan**

Setelah pengenalan, siswa diajak untuk melatih pengucapan dan penulisan kosakata yang telah dipelajari. Guru dapat meminta siswa untuk mengulang kata-kata yang telah disebutkan, baik secara individu maupun berkelompok. Selain itu, siswa juga dapat diminta untuk menulis kata-kata tersebut di papan tulis atau buku catatan mereka. Latihan ini bertujuan untuk memperkuat ingatan siswa terhadap kosakata yang telah dipelajari.

- **Evaluasi dan Umpan Balik**

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, guru melakukan evaluasi untuk menilai sejauh mana siswa menguasai kosakata yang telah dipelajari. Evaluasi dapat dilakukan melalui tes tertulis, lisan, atau dengan meminta siswa untuk membuat kalimat menggunakan kosakata yang telah dipelajari. Umpan balik diberikan kepada siswa untuk membantu mereka memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka.

Keunggulan Penggunaan Flashcard dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang

Flashcard adalah kartu yang memiliki informasi di kedua sisi, satu sisi berisi gambar, kata, atau frasa, dan sisi lainnya berisi arti atau definisi kata tersebut. Berikut adalah beberapa keunggulan yang dapat diperoleh dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jepang menggunakan media flashcard:

- **Meningkatkan Daya Ingat dan Pemahaman Kosakata**

Flashcard memanfaatkan dual coding theory yang menyatakan bahwa informasi yang disajikan dalam bentuk visual dan verbal secara bersamaan lebih mudah diingat oleh otak. Ketika siswa belajar dengan flashcard bergambar, mereka tidak hanya mendengar kata dalam bahasa Jepang, tetapi juga mengaitkan kata tersebut dengan gambar yang merepresentasikan objek atau situasi yang bersangkutan. Penggunaan gambar memperkuat penguatan visual yang membuat siswa lebih mudah mengingat kata dan artinya. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kapoh & Harahap (2023), penggunaan flashcard sangat efektif dalam membantu siswa mempelajari kosakata baru, terutama dalam bahasa Jepang, karena mereka memanfaatkan asosiasi gambar dengan kata-kata. Ini memberikan keuntungan dalam meningkatkan daya ingat jangka panjang siswa terhadap kosakata yang dipelajari.

- **Fleksibilitas dalam Penggunaan**

Flashcard sangat fleksibel dan dapat digunakan kapan saja dan di mana saja. Siswa dapat menggunakan flashcard di kelas, di rumah, atau bahkan saat bepergian. Flashcard fisik mudah dibawa dan dapat digunakan dalam waktu luang untuk mengulang kosakata yang telah dipelajari sebelumnya.

- **Menstimulasi Pembelajaran Aktif**

Flashcard dapat digunakan untuk mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mereka juga terlibat langsung dengan materi pembelajaran.

- **Penerapan Pengulangan Spasial**

Penggunaan flashcard terbukti sangat efektif dalam membantu siswa mengingat informasi dalam jangka panjang. Flashcard dapat digunakan untuk menyusun jadwal pengulangan kosakata yang sudah dipelajari.

- **Pengajaran Berbasis Visual dan Kontekstual**

Flashcard bergambar membantu siswa mengaitkan kosakata dengan konteks yang lebih konkret. Gambar yang digunakan dalam flashcard memberikan gambaran langsung tentang makna kata dan membuat proses pembelajaran mudah dipahami. Misalnya, gambar ayam disertakan dengan kata "にわとり (niwatori)" dalam huruf kanji atau hiragana, yang memberi siswa pemahaman yang lebih kuat mengenai kosakata tersebut, baik dalam konteks gambar maupun kata. Seperti yang dijelaskan oleh Sudarsana, Adnyani, dan Suartini (2018), pembelajaran kosakata menggunakan flashcard dengan

gambar dapat memperkaya pemahaman kontekstual siswa terhadap kata-kata yang mereka pelajari, sehingga membantu siswa mengaitkan kosakata dengan situasi sehari-hari atau objek yang mereka kenal.

- **Meningkatkan Motivasi Belajar**

Proses pembelajaran yang melibatkan flashcard dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Flashcard yang berwarna-warni dan menarik dapat membuat proses belajar lebih menyenangkan. Selain itu, penggabungan permainan dan kompetisi dengan flashcard dapat mendorong siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar. Teknik ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mengurangi rasa bosan.

E. KESIMPULAN

Penerapan flashcard bergambar sebagai strategi visual dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang terbukti menjadi metode yang efektif dan menarik untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Melalui penggunaan flashcard, siswa dapat mengaitkan kata-kata dengan gambar atau objek yang relevan, yang memperkuat asosiasi visual dan mempercepat pemahaman mereka terhadap kosakata baru. Keunggulan flashcard sebagai media pembelajaran terletak pada kemampuannya untuk mengaktifkan dua saluran dalam proses pembelajaran, yaitu saluran visual dan verbal sesuai dengan teori Dual Coding yang dikemukakan oleh Allan Paivio.

Flashcard juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan retensi informasi dalam jangka panjang. Selain itu, flashcard memberikan fleksibilitas dalam pengulangannya baik dalam format fisik maupun digital, yang memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Keberhasilan media flashcard dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang tidak hanya bergantung pada frekuensi penggunaannya, tetapi juga pada keterlibatan guru dan siswa dalam mengembangkan metode yang menyenangkan dan dinamis, seperti permainan dan latihan interaktif.

Secara keseluruhan penggunaan flashcard bergambar memberikan manfaat besar dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Penggunaan flashcard tidak hanya mempercepat pemahaman, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang menyenangkan dan lebih efektif. Oleh karena itu, integrasi flashcard dalam kurikulum pembelajaran bahasa Jepang sangat dianjurkan, baik di kelas maupun dalam pembelajaran mandiri. Dengan penerapan yang tepat, flashcard dapat menjadi alat yang sangat membantu untuk mencapai penguasaan kosakata yang lebih baik dan memperdalam pemahaman terhadap bahasa tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Anidar, J. (2017). Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif serta Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami*, 3(2), 8-16.
- Bahrick, H. P., et al. (2008). *The importance of distributed practice in the acquisition and retention of foreign vocabulary. Memory and Cognition*, 36(5), 1073-1081.
- Kapoh, R. J., & Harahap, P. B. P. (2023). Media Flashcard dalam Peningkatan Kosakata Bahasa Jepang. *Jurnal Kiryoku*, Universitas Diponegoro. ejournal.undip.ac.id
- Loehr, J. A., & Asher, R. (2009). *Learning and memory: The dual coding theory. Educational Psychology Review*, 21(4), 481-493.
- Mangembulude, E. K., Sambeka, F. L., & Sumampouw, R. J. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media Flashcard dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Siau Timur. Jurnal Kompetensi*, 2(12), 1865–1874.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Paivio, A. (1971). *Imagery and verbal processes*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Paivio, A. (1971). *Imagery and Verbal Processes*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Septiani, H., Sugihartono, & Dewanty, V. L. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 10(1), 1-12. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBJ/article/view/68583>
- Septiani, H., Sugihartono, & Dewanty, V. L. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 10(1), 73–77.
- Sudarsana, I. W., Adnyani, K. E. K., & Suartini, N. N. (2018). Penerapan metode Picture and Picture untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X AP 2 SMKN 1 Nusa Penida tahun ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 4(1), 63–71. <https://doi.org/10.23887/jpbj.v4i1.14662>
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.