BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran Bahasa Jepang

Pembelajaran bahasa merupakan suatu proses yang dirancang untuk membantu pembelajar memperoleh kompetensi berbahasa sehingga mampu menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi secara efektif. Dalam pembelajaran bahasa asing, tujuan yang ingin dicapai tidak hanya terbatas pada penguasaan unsur-unsur kebahasaan, tetapi juga kemampuan menggunakan bahasa sesuai dengan konteks komunikasi yang dihadapi (Sugiyono, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran bahasa menekankan keseimbangan antara penguasaan pengetahuan bahasa dan penerapannya dalam situasi nyata.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Jepang, pembelajar tidak hanya dituntut memahami tata bahasa (*bunpō*) dan pelafalan (*hatsuon*), tetapi juga menguasai berbagai keterampilan berbahasa yang saling berkaitan. Tarigan (2015) mengemukakan bahwa keterampilan berbahasa meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, sedangkan penguasaan tata bahasa serta kosakata menjadi komponen pendukung yang memengaruhi keberhasilan komunikasi. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Jepang memerlukan proses yang berkelanjutan agar seluruh aspek kebahasaan dapat berkembang secara seimbang.

Salah satu komponen penting dalam pembelajaran bahasa Jepang adalah penguasaan kosakata (*goi*). Kosakata berperan sebagai dasar dalam memahami maupun menyampaikan informasi karena menjadi unsur pembentuk kalimat dan makna. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, pembelajar akan mengalami kesulitan memahami teks, mengikuti percakapan, maupun mengungkapkan gagasan secara lisan maupun tulisan. Oleh sebab itu, penguasaan kosakata menjadi salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran bahasa Jepang.

Meskipun demikian, pembelajaran bahasa Jepang sebagai bahasa asing tidak terlepas dari berbagai tantangan. Pembelajar umumnya menghadapi perbedaan sistem penulisan, pelafalan, struktur bahasa, serta kosakata yang berbeda dari bahasa ibu. Selain itu, penggunaan metode pembelajaran yang kurang

bervariasi dapat menurunkan motivasi belajar sehingga pembelajar cenderung menghafal kosakata tanpa memahami konteks penggunaannya. Kondisi tersebut menyebabkan kosakata lebih mudah dilupakan dan kurang dapat diterapkan dalam komunikasi sehari-hari.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara menarik, kontekstual, dan mudah dipahami oleh pembelajar. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media visual yang menghubungkan kosakata dengan ilustrasi sehingga membantu proses pengenalan, pemahaman, dan retensi kosakata. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu alternatif untuk mendukung proses pembelajaran bahasa Jepang, khususnya dalam penguasaan kosakata.

2.2 Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa

Kosakata merupakan salah satu komponen fundamental dalam pembelajaran bahasa karena menjadi dasar bagi pembelajar untuk memahami maupun menyampaikan informasi. Richards (1976) menyatakan bahwa penguasaan kosakata memiliki peranan penting dalam kompetensi komunikatif, sebab keterbatasan kosakata dapat menghambat kemampuan pembelajar dalam memahami makna maupun mengekspresikan gagasan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Nation (2022) menjelaskan bahwa keberhasilan pembelajaran bahasa sangat dipengaruhi oleh penguasaan kosakata karena hampir seluruh aktivitas berbahasa, seperti membaca, menyimak, berbicara, dan menulis, bergantung pada pemahaman terhadap kosakata yang digunakan. Dengan demikian, penguasaan kosakata menjadi salah satu aspek yang menentukan keberhasilan pembelajaran bahasa asing.

Menurut Chaer (2007), kosakata merupakan kumpulan kata yang dimiliki dan dikuasai oleh seseorang dalam suatu bahasa yang digunakan untuk memahami maupun menyampaikan gagasan. Semakin luas penguasaan kosakata yang dimiliki pembelajar, semakin mudah pula mereka memahami bacaan, mengikuti percakapan, serta mengungkapkan ide secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, penguasaan

kosakata tidak hanya berkaitan dengan jumlah kata yang diketahui, tetapi juga kemampuan menggunakan kata tersebut secara tepat sesuai konteks komunikasi.

Schmitt dan Schmitt (2020) menjelaskan bahwa penguasaan kosakata tidak hanya berarti mengetahui arti suatu kata, tetapi juga mencakup pengetahuan mengenai bentuk kata, pelafalan, makna, penggunaan, serta hubungan kata tersebut dengan kata lainnya. Berdasarkan penggunaannya, kosakata dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu kosakata reseptif (*receptive vocabulary*) dan kosakata produktif (*productive vocabulary*). Kosakata reseptif merupakan kosakata yang dapat dikenali dan dipahami ketika pembelajar membaca atau mendengarkan, sedangkan kosakata produktif adalah kosakata yang mampu digunakan secara aktif dalam kegiatan berbicara maupun menulis. Dalam pembelajaran bahasa asing, kedua jenis kosakata tersebut perlu dikembangkan secara seimbang agar pembelajar tidak hanya mampu memahami informasi yang diterima, tetapi juga mampu menggunakannya secara tepat dalam komunikasi.

Meskipun memiliki peranan yang sangat penting, penguasaan kosakata masih menjadi salah satu tantangan dalam pembelajaran bahasa asing. Nation (2022) menjelaskan bahwa kosakata akan lebih mudah dikuasai apabila pembelajar memperoleh kesempatan untuk mempelajari, mengulang, serta menggunakan kosakata tersebut secara berulang dalam berbagai konteks. Sebaliknya, pembelajaran yang hanya mengandalkan hafalan tanpa adanya pengulangan dan penggunaan yang bermakna cenderung menghasilkan retensi kosakata yang rendah. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi juga dapat menurunkan motivasi belajar sehingga proses penguasaan kosakata menjadi kurang optimal.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan kosakata secara menarik, kontekstual, dan mudah dipahami oleh pembelajar. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah penggunaan media visual yang menghubungkan kosakata dengan ilustrasi atau representasi objek secara langsung. Penyajian kosakata melalui media visual membantu pembelajar membangun asosiasi antara bentuk kata dan maknanya sehingga proses pemahaman maupun retensi kosakata menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, pemanfaatan media

visual dapat menjadi salah satu alternatif untuk mendukung penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Jepang.

2.3 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran sehingga dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran (Arsyad, 2011). Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah penyampaian materi, meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik, serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif. Dengan memanfaatkan media yang sesuai, materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih konkret sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep yang dipelajari (Arsyad, 2011).

Pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, serta karakteristik peserta didik (Arsyad, 2011). Media yang tepat tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian informasi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang relevan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses belajar sekaligus membantu tercapainya kompetensi yang diharapkan (Arsyad, 2011).

Secara umum, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi media visual, media audio, dan media audiovisual. Media visual menyampaikan informasi melalui unsur penglihatan, seperti gambar, ilustrasi, grafik, maupun tulisan. Media audio memanfaatkan unsur pendengaran, sedangkan media audiovisual menggabungkan unsur suara dan gambar dalam penyampaian materi. Masing-masing jenis media memiliki karakteristik dan keunggulan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran (Arsyad, 2011).

Dalam pembelajaran bahasa, media visual menjadi salah satu jenis media yang banyak digunakan karena mampu membantu pembelajar menghubungkan bentuk kata dengan representasi visual yang sesuai. Hubungan antara kosakata dan ilustrasi tersebut mempermudah proses pemahaman makna sekaligus memperkuat daya ingat terhadap kosakata yang dipelajari (Nation, 2022; Schmitt & Schmitt,

2020). Seiring berkembangnya teknologi, media visual tidak lagi terbatas pada bahan cetak, tetapi juga berkembang dalam bentuk media digital, seperti animasi maupun anime. Pemanfaatan media visual yang sesuai dengan karakteristik dan minat pembelajar diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa.

2.4 *Flashcard* sebagai Media Pembelajaran

Flashcard merupakan salah satu media pembelajaran berbentuk kartu yang digunakan untuk membantu proses belajar melalui penyajian informasi secara ringkas. Umumnya, sebuah *flashcard* memuat kata, gambar, simbol, atau informasi tertentu pada satu sisi kartu, sedangkan sisi lainnya berisi penjelasan, arti, maupun informasi pendukung. Penyajian informasi yang sederhana memungkinkan pembelajar memusatkan perhatian pada materi yang dipelajari sehingga mempermudah proses penguasaan konsep maupun kosakata.

Dalam pembelajaran bahasa asing, *flashcard* banyak digunakan sebagai media untuk membantu penguasaan kosakata. Nation (2022) menjelaskan bahwa penggunaan *word cards* merupakan salah satu strategi pembelajaran kosakata yang efektif karena memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk melakukan pengulangan (*repetition*) dan pemanggilan kembali informasi (*retrieval*) secara berulang. Proses tersebut membantu memperkuat retensi memori sehingga kosakata yang dipelajari lebih mudah diingat dalam jangka panjang. Selain itu, penggunaan kartu berukuran kecil memungkinkan pembelajar membawa dan menggunakannya secara fleksibel dalam berbagai situasi belajar.

Schmitt dan Schmitt (2020) juga menjelaskan bahwa pembelajaran kosakata akan lebih efektif apabila pembelajar memperoleh kesempatan untuk berinteraksi dengan kosakata secara berulang melalui berbagai aktivitas. *Flashcard* memberikan kesempatan tersebut karena pengguna dapat mempelajari, mengulang, serta menguji pemahaman terhadap kosakata secara mandiri maupun bersama orang lain. Dengan demikian, *flashcard* tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana latihan yang mendukung proses pemerolehan kosakata secara bertahap.

Selain mendukung proses pengulangan, *flashcard* umumnya dipadukan dengan unsur visual berupa ilustrasi, warna, maupun simbol yang membantu pembelajar menghubungkan bentuk kata dengan maknanya. Penyajian visual tersebut dapat memperkuat proses pemahaman sekaligus membantu pembelajar mengingat kosakata tanpa bergantung sepenuhnya pada terjemahan. Karakteristik *flashcard* yang ringkas, mudah dibawa, dan dapat digunakan secara fleksibel menjadikannya sesuai untuk pembelajaran mandiri maupun pembelajaran di kelas.

Efektivitas penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran kosakata juga telah didukung oleh berbagai penelitian. Yusuf (2025) melaporkan bahwa penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran bahasa asing meningkatkan rata-rata skor penguasaan kosakata siswa dari 63,96 pada *pre-test* menjadi 78,33 pada *post-test*, serta menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *flashcard* berpotensi menjadi media yang efektif dalam membantu penguasaan kosakata. Oleh karena itu, media ini dinilai sesuai untuk digunakan dalam pengembangan "trilingual flashcard" sebagai media pembelajaran kosakata *Uchinaaguchi*.

2.5 Media Visual dalam Pembelajaran Bahasa

Media visual merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang memanfaatkan unsur gambar, ilustrasi, warna, simbol, maupun representasi grafis untuk menyampaikan informasi kepada pembelajar. Dalam pembelajaran bahasa, media visual berperan sebagai sarana yang membantu pembelajar menghubungkan bentuk bahasa dengan maknanya secara lebih konkret sehingga proses pemahaman menjadi lebih mudah. Penggunaan media visual juga mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar karena materi disajikan secara lebih menarik dibandingkan penyampaian secara verbal semata (Nation, 2022; Schmitt & Schmitt, 2020).

Dalam pembelajaran kosakata, media visual membantu pembelajar membangun hubungan antara kata dengan representasi objek, tindakan, maupun situasi tertentu. Hubungan tersebut mempermudah pembelajar memahami makna kosakata tanpa selalu bergantung pada terjemahan. Selain itu, penyajian kosakata

yang disertai ilustrasi memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga membantu memperkuat retensi memori terhadap kosakata yang dipelajari (Richards, 1976; Nation, 2022).

Media visual juga mendukung pembelajaran yang lebih kontekstual. Ilustrasi yang disajikan bersama kosakata dapat memberikan gambaran mengenai penggunaan kata dalam situasi tertentu sehingga pembelajar tidak hanya menghafal arti kata, tetapi juga memahami konteks penggunaannya. Oleh karena itu, pemanfaatan media visual dinilai sesuai untuk mendukung pembelajaran kosakata bahasa asing, termasuk dalam pengembangan "trilingual flashcard" sebagai media pembelajaran kosakata *Uchinaaguchi* (Schmitt & Schmitt, 2020; Nation, 2022).

2.6 Anime sebagai Media Pembelajaran

Anime merupakan salah satu bentuk media audiovisual yang banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Jepang karena menyajikan penggunaan bahasa dalam konteks komunikasi yang autentik. Melalui dialog, ekspresi tokoh, serta latar budaya yang ditampilkan, anime memberikan gambaran mengenai penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari sehingga membantu pembelajar memahami hubungan antara kosakata, situasi, dan budaya. Wisniawati (2022) menyatakan bahwa pemanfaatan anime dalam pembelajaran bahasa Jepang dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus mendukung keterampilan menyimak peserta didik.

Selain menyajikan unsur bahasa, anime juga memiliki kekuatan visual yang membantu pembelajar memahami makna kosakata secara lebih kontekstual. Ilustrasi mengenai ekspresi tokoh, aktivitas, maupun lingkungan yang ditampilkan dalam anime mempermudah pembelajar menghubungkan suatu kata dengan objek atau situasi tertentu. Dengan demikian, anime tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media visual yang mendukung proses pemerolehan kosakata dan pemahaman budaya (Wisniawati, 2022; Angeline, 2024).

Dalam penelitian ini, anime yang digunakan sebagai sumber pengembangan media adalah *Okinawa de Suki ni Natta Ko ga Hōgen Sugite Tsurasugiru* (沖縄で好きになった子が方言すぎてツラすぎる) atau *Okitsura*. Anime tersebut

dipilih karena menampilkan penggunaan kosakata *Uchinaaguchi* dalam percakapan antartokoh yang dipadukan dengan penjelasan mengenai makna serta budaya Okinawa. Oleh karena itu, anime ini menyediakan konteks yang sesuai untuk mengidentifikasi kosakata *Uchinaaguchi* sekaligus memahami penggunaannya dalam situasi komunikasi sehari-hari.

Pada penelitian ini, pemanfaatan anime lebih difokuskan pada aspek visual dibandingkan unsur audio. Adegan, ekspresi tokoh, serta objek yang muncul dalam anime digunakan sebagai referensi dalam penyusunan ilustrasi dan penentuan konteks penggunaan kosakata pada "trilingual flashcard" yang dikembangkan. Dengan demikian, anime berfungsi sebagai sumber autentik yang mendukung proses pengembangan media pembelajaran kosakata *Uchinaaguchi*, bukan sekadar sebagai media hiburan.

Selain mendukung pembelajaran kosakata, anime *Okitsura* juga memperkenalkan berbagai unsur budaya Okinawa, seperti kebiasaan masyarakat, makanan, lingkungan, serta tradisi lokal yang berkaitan dengan penggunaan *Uchinaaguchi*. Penyajian bahasa yang disertai konteks budaya tersebut membantu pembelajar memperoleh pemahaman yang lebih utuh mengenai hubungan antara bahasa dan budaya. Oleh karena itu, penggunaan anime dalam penelitian ini diharapkan dapat mendukung pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya mengenalkan kosakata *Uchinaaguchi*, tetapi juga memberikan gambaran mengenai budaya Okinawa sebagai latar penggunaan bahasa tersebut.

2.7 Bahasa *Uchinaaguchi*

Uchinaaguchi merupakan salah satu bahasa Ryukyu yang secara tradisional digunakan oleh masyarakat Okinawa, Jepang. Bahasa ini termasuk dalam rumpun bahasa Ryukyu yang memiliki perbedaan yang cukup signifikan dengan bahasa Jepang standar (*hyōjungo*) dalam aspek kosakata, fonologi, maupun sintaksis. Oleh karena itu, penutur bahasa Jepang standar umumnya tidak dapat memahami *Uchinaaguchi* secara langsung tanpa proses pembelajaran terlebih dahulu. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa *Uchinaaguchi* merupakan bahasa yang

memiliki karakteristik linguistik tersendiri, bukan sekadar variasi dari bahasa Jepang.

Selain berfungsi sebagai alat komunikasi, *Uchinaaguchi* juga menjadi bagian penting dari identitas budaya masyarakat Okinawa. Bahasa ini digunakan dalam berbagai aktivitas kehidupan, seperti komunikasi sehari-hari, tradisi, kesenian, maupun upacara adat. Untuk memahami penurunan penggunaan *Uchinaaguchi*, kondisi kebahasaan masyarakat Okinawa perlu dilihat dalam kaitannya dengan sejarah politik dan sosial wilayah tersebut.

Sebelum menjadi bagian dari Jepang modern, wilayah Okinawa merupakan pusat dari Kerajaan Ryukyu (*Ryūkyū Ōkoku*), yang berkembang sebagai kerajaan maritim dan menjalankan hubungan perdagangan serta diplomatik dengan berbagai wilayah di Asia Timur dan Asia Tenggara. Kerajaan Ryukyu berdiri hingga akhir abad ke-19, meskipun sejak tahun 1609 berada di bawah pengaruh kuat domain Satsuma di Jepang. Invasi Satsuma pada tahun 1609 tidak langsung menghapus Kerajaan Ryukyu. Pemerintahan lokal Ryukyu tetap dipertahankan dan kerajaan masih menjalankan administrasinya sendiri, sementara Satsuma mengendalikan sejumlah aspek politik dan perdagangan. Dengan demikian, hingga abad ke-19, masyarakat Ryukyu tetap mempertahankan sistem sosial, budaya, dan bahasa lokalnya. Kerr (2000) mencatat bahwa dinasti Shō bahkan terus bertahan hingga tahun 1879 karena pemerintahan Ryukyu tetap dipertahankan secara tidak langsung di bawah pengaruh Satsuma.

Perubahan politik yang lebih besar terjadi setelah Restorasi Meiji (1868) ketika pemerintah Jepang mulai membangun negara yang lebih terpusat dan berupaya menyatukan berbagai wilayah di bawah pemerintahan nasional. Pada tahun 1872, pemerintah Jepang mengubah status Kerajaan Ryukyu menjadi Ryukyu han, sehingga kedudukannya semakin terintegrasi ke dalam sistem pemerintahan Jepang. Proses tersebut berakhir pada tahun 1879 melalui kebijakan yang dikenal sebagai *Ryūkyū Shobun* atau "disposisi Ryukyu". Pada 27 Maret 1879, Raja Ryukyu dipaksa turun takhta dan pemerintahan kerajaan di Shuri berakhir. Wilayah tersebut kemudian secara resmi ditempatkan sebagai Prefektur Okinawa di bawah pemerintahan Jepang.

Aneksasi tersebut tidak hanya mengubah sistem politik Okinawa, tetapi juga membawa perubahan terhadap penggunaan bahasa. Sebelum penyebaran bahasa Jepang standar, bahasa-bahasa Ryukyu telah memiliki variasi regional dan sosial yang digunakan oleh masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Van der Lubbe (2023) menjelaskan bahwa perkembangan berbagai varietas bahasa Okinawa telah berlangsung jauh sebelum bahasa Jepang menyebar secara luas, sedangkan penyebaran bahasa Jepang setelah aneksasi tahun 1879 kemudian menyebabkan hilangnya berbagai ranah penggunaan bahasa Okinawa secara bertahap.

Kebijakan asimilasi bahasa mulai terlihat secara lebih jelas melalui sistem pendidikan yang dibangun pemerintah Jepang setelah pembentukan Prefektur Okinawa. Pada akhir tahun 1879, sekolah-sekolah di Okinawa mulai dibuka kembali setelah sebelumnya mengalami penutupan selama masa krisis politik. Pada tahun 1880, pemerintah Jepang mengirim Wakil Menteri Pendidikan Tanaka Fujimaro ke Okinawa untuk menangani persoalan pendidikan. Pada masa tersebut ditemukan bahwa pejabat Jepang dapat berkomunikasi dengan masyarakat terdidik di Shuri dan Naha, tetapi mengalami kesulitan berkomunikasi dengan masyarakat di daerah pedesaan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa bahasa Jepang belum menjadi bahasa yang dipahami secara luas oleh masyarakat Okinawa. Pemerintah kemudian secara aktif mendorong masyarakat Okinawa untuk mempelajari bahasa Jepang standar yang digunakan di Tokyo. Pada Februari 1880, pemerintah membuka fasilitas pelatihan percakapan dan menyusun buku percakapan Okinawa–Jepang, sementara sekolah guru didirikan untuk mempercepat penyebaran pendidikan berbahasa Jepang. Hingga tahun 1885, jumlah sekolah dasar telah berkembang menjadi 57 sekolah di Okinawa dan pulau-pulau sekitarnya.

Penerapan pendidikan tersebut secara bertahap memperluas penggunaan bahasa Jepang standar di kalangan generasi muda. Pada awalnya, perubahan bahasa tidak berlangsung secara langsung karena sebagian besar masyarakat masih mempertahankan bahasa Okinawa dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pendidikan yang berorientasi pada bahasa Jepang, perluasan administrasi Jepang, serta pembentukan identitas sebagai bagian dari negara Jepang menyebabkan bahasa lokal semakin kehilangan kedudukannya. Van der Lubbe (2023)

menjelaskan bahwa ideologi bahasa monolingual yang diterapkan setelah aneksasi Ryukyu menyebabkan pergeseran penggunaan bahasa ke arah bahasa Jepang dan pada akhirnya menjadikan bahasa-bahasa Ryukyu sebagai bahasa yang terancam punah.

Proses asimilasi tersebut semakin kuat pada periode Meiji dan awal abad ke-20, ketika pemerintah Jepang berupaya membentuk identitas nasional yang berpusat pada bahasa dan budaya Jepang. Bahasa dan kebudayaan Ryukyu mulai dipandang sebagai sesuatu yang berbeda dari identitas Jepang modern. Van der Lubbe (2023) menyebutkan bahwa sejak periode Meiji, Jepang mengembangkan ideologi negara yang menekankan keseragaman etnis, budaya, dan bahasa, sementara unsur-unsur budaya dan bahasa Ryukyu dalam proses asimilasi diposisikan sebagai sesuatu yang dianggap tertinggal atau tidak sesuai dengan modernitas Jepang.

Dalam bidang pendidikan, kebijakan tersebut kemudian berkembang menjadi praktik yang secara langsung mendorong siswa menggunakan bahasa Jepang standar dan menghindari penggunaan bahasa lokal. Pada awal abad ke-20, muncul praktik *hōgen fuda* (方言札) di berbagai sekolah Okinawa. Nakamine (2015) menjelaskan bahwa *hōgen fuda* digunakan sebagai sarana hukuman untuk mendorong penggunaan bahasa standar. Praktik tersebut mulai muncul pada awal tahun 1900-an dan berkembang dalam konteks kebijakan standardisasi bahasa yang telah berlangsung sejak *Ryūkyū Shobun*. Dengan demikian, *hōgen fuda* bukan merupakan kebijakan yang muncul secara terpisah, melainkan salah satu bentuk konkret dari proses asimilasi bahasa yang berlangsung melalui pendidikan.

Salah satu bentuk penerapan kebijakan tersebut adalah penggunaan *hōgen fuda* (方言札) di lingkungan sekolah. *Hōgen fuda* merupakan papan atau tanda hukuman yang diberikan kepada siswa yang berbicara menggunakan bahasa Ryukyu. Siswa yang menerima tanda tersebut diwajibkan mengenakannya atau menyerahkannya kepada siswa lain yang juga berbicara menggunakan bahasa daerah. Praktik ini digunakan sebagai salah satu cara untuk mendorong penggunaan bahasa Jepang standar sekaligus mengurangi penggunaan bahasa Ryukyu di lingkungan sekolah.



Gambar 2.1. Anak sekolah mengenakan *hōgen fuda*

Penggunaan bahasa Okinawa terus mengalami perubahan hingga periode Perang Dunia II dan setelahnya. Pada 1945, Pertempuran Okinawa menyebabkan kehancuran besar di wilayah Okinawa dan berakhir dengan dimulainya pendudukan Amerika Serikat. Setelah Jepang menyerah pada 15 Agustus 1945, Okinawa berada di bawah pemerintahan Amerika Serikat dan kemudian memperoleh status administratif yang berbeda dari wilayah Jepang lainnya. Kerr (2000) mencatat bahwa pendudukan Amerika Serikat berlangsung dalam konteks politik dan ekonomi yang kompleks hingga periode setelah Perjanjian Perdamaian San Francisco tahun 1951. Okinawa baru dikembalikan kepada pemerintahan Jepang pada 1972 melalui proses *reversion*.

Meskipun terjadi perubahan pemerintahan setelah 1945, pergeseran penggunaan bahasa tidak kembali seperti kondisi sebelum aneksasi. Bahasa Jepang telah memperoleh posisi dominan melalui pendidikan dan berbagai institusi sosial sejak masa pemerintahan Jepang sebelum perang. Van der Lubbe (2023) menjelaskan bahwa pendidikan asimilatif secara aktif mempromosikan bahasa dan budaya Jepang serta berupaya menghapus penggunaan bahasa Ryukyu hingga sekitar tahun 1970-an. Akibat terputusnya transmisi antargenerasi, kemampuan berbahasa *Uchinaaguchi* kemudian menunjukkan perbedaan yang jelas berdasarkan kelompok usia. Di wilayah Shuri–Naha, penutur tradisional yang lahir sebelum pertengahan 1930-an umumnya masih memiliki penguasaan bahasa yang lebih lengkap, sedangkan kelompok yang lahir sejak pertengahan 1930-an hingga

pertengahan 1950-an mulai mengalami kehilangan sebagian ranah penggunaan bahasa. Kelompok yang lahir sejak pertengahan 1950-an hingga pertengahan 1980-an umumnya memiliki kemampuan pasif atau terbatas, sementara generasi yang lahir sejak pertengahan 1980-an hingga sekarang banyak yang tidak memiliki kemampuan aktif dalam bahasa tersebut.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penurunan penggunaan *Uchinaaguchi* bukan hanya disebabkan oleh berkurangnya jumlah penutur, tetapi juga oleh terputusnya transmisi bahasa antargenerasi dan menyempitnya ranah penggunaan bahasa. Dengan demikian, dominasi bahasa Jepang yang terbentuk sejak proses asimilasi pada akhir abad ke-19 terus memberikan dampak hingga periode pascaperang. Meskipun upaya revitalisasi bahasa Okinawa mulai berkembang pada awal abad ke-21, penggunaan *Uchinaaguchi* saat ini masih menghadapi tantangan dalam mempertahankan keberlanjutan penuturnya.

Dampak dari kebijakan tersebut masih terasa hingga saat ini. Berkurangnya penggunaan *Uchinaaguchi* menyebabkan jumlah penutur aktif terus menurun, terutama di kalangan generasi muda. Berdasarkan hasil observasi peneliti di Kota Naha pada tahun 2026, penutur yang masih fasih menggunakan *Uchinaaguchi* didominasi oleh masyarakat berusia lanjut. Kondisi tersebut sejalan dengan klasifikasi UNESCO yang menetapkan bahasa-bahasa Ryukyu, termasuk *Uchinaaguchi*, sebagai bahasa yang terancam punah (Moseley, 2010). Sebagai upaya pelestarian, Pemerintah Prefektur Okinawa menetapkan Hari *Shimakutuba* serta mendirikan *Shimakutuba Promotion Center* untuk mendukung revitalisasi dan pelestarian bahasa daerah Okinawa.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memanfaatkan anime *Okinawa de Suki ni Natta Ko ga Hōgen Sugite Tsurasugiru* (*Okitsura*) sebagai sumber visual dalam pengembangan "trilingual flashcard" kosakata *Uchinaaguchi*. Penggunaan anime tersebut diharapkan dapat membantu pembelajar memahami kosakata *Uchinaaguchi* melalui konteks visual yang lebih menarik sekaligus memperkenalkan bahasa dan budaya Okinawa sebagai satu kesatuan yang saling berkaitan.

2.8 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dilakukan untuk mengetahui perkembangan penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran bahasa Jepang, khususnya penggunaan *flashcard*, pemanfaatan anime, serta penelitian mengenai *Uchinaaguchi*. Kajian terhadap penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa ketiga topik tersebut telah banyak dikembangkan secara terpisah, namun belum banyak dipadukan dalam satu media pembelajaran.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa *flashcard* merupakan media yang efektif dalam membantu pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Septiani, Sugihartono, dan Dewanty (2024) menemukan bahwa penggunaan *flashcard* mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis dan menerjemahkan kosakata bahasa Jepang dibandingkan pembelajaran sebelum penggunaan media tersebut. Hasil serupa juga diperoleh Wismadewi dkk. (2026) yang menunjukkan bahwa penggunaan flashcard meningkatkan penguasaan kosakata komunikasi bahasa Jepang pada mahasiswa keperawatan anestesiologi. Selain meningkatkan hasil belajar, mahasiswa memberikan respons positif karena *flashcard* dianggap menarik, mudah digunakan, dan membantu memahami makna kosakata secara kontekstual. Hasil kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa penyajian kosakata melalui media visual yang ringkas mampu membantu proses mengingat sekaligus meningkatkan keterlibatan pembelajar selama proses pembelajaran.

Penelitian mengenai pengembangan media *flashcard* juga telah dilakukan dari sisi desain media. Angeline (2015) merancang *flashcard* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang yang sekaligus memperkenalkan kebudayaan Jepang. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa *flashcard* tidak hanya dapat digunakan sebagai sarana menghafal kosakata, tetapi juga sebagai media yang mengintegrasikan unsur visual dan budaya sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Meskipun demikian, media yang dikembangkan masih berfokus pada bahasa Jepang standar dan belum mencakup bahasa daerah Jepang.

Selain *flashcard*, anime juga telah banyak dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran bahasa Jepang. Penelitian Roslina Mamat dkk. (2018)

menunjukkan bahwa manga dan anime membantu mahasiswa mempelajari kosakata, frasa, serta bentuk bahasa Jepang yang belum diperoleh di kelas karena disajikan melalui situasi komunikasi yang alami. Anime juga membantu pembelajar memahami penggunaan bahasa kasual serta hubungan antara bahasa dan budaya Jepang. Penelitian lain oleh Septian Maulid Tiwar (2025) menunjukkan bahwa mayoritas siswa berpendapat menonton anime membantu mereka memahami kosakata, pengucapan, dan budaya Jepang dengan lebih baik sehingga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan apresiasi terhadap bahasa Jepang.

Di sisi lain, penelitian mengenai *Uchinaaguchi* umumnya masih berfokus pada aspek linguistik, dokumentasi bahasa, pergeseran bahasa, maupun revitalisasi bahasa Ryukyu. Berbagai kajian menjelaskan bahwa *Uchinaaguchi* mengalami penurunan jumlah penutur akibat dominasi bahasa Jepang standar sehingga berbagai upaya pelestarian terus dilakukan. Akan tetapi, penelitian yang mengembangkan media pembelajaran praktis untuk memperkenalkan kosakata *Uchinaaguchi* kepada pembelajar bahasa Jepang masih sangat terbatas.

Berdasarkan kajian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian mengenai *flashcard,* anime, dan *Uchinaaguchi* telah berkembang pada bidangnya masing-masing, tetapi belum ditemukan penelitian yang mengintegrasikan ketiganya dalam satu media pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan mengembangkan "trilingual flashcard" berbasis anime *Okinawa de Suki ni Natta Ko ga Hōgen Sugite Tsurasugiru* (*Okitsura*) yang memadukan bahasa *Uchinaaguchi*, bahasa Jepang, dan bahasa Indonesia. Pengembangan media ini diharapkan tidak hanya membantu pembelajar memahami kosakata *Uchinaaguchi* secara lebih menarik dan kontekstual, tetapi juga menjadi salah satu alternatif media yang mendukung pelestarian bahasa dan budaya Okinawa.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu tersebut, belum ditemukan penelitian yang secara khusus membahas pemanfaatan anime *Okinawa de Suki ni Natta Ko ga Hōgen Sugite Tsurasugiru (Okitsura)* sebagai sumber pengembangan media pembelajaran kosakata *Uchinaaguchi*. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada penggunaan anime sebagai media pembelajaran bahasa Jepang

secara umum, penggunaan media *flashcard*, maupun pelestarian bahasa daerah secara terpisah. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan menggabungkan ketiga aspek tersebut melalui penyusunan "trilingual flashcard" berbasis anime Okitsura sebagai media pembelajaran kosakata *Uchinaaguchi* sekaligus sarana pengenalan bahasa dan budaya Okinawa.