

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Partikel Bahasa Jepang

1. Pengertian Partikel Bahasa Jepang

Partikel dalam bahasa Jepang disebut dengan *joshi*. Menurut Sudjianto (2000: 1-2) *joshi* ada yang menerjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dengan istilah kata bantu. Selain itu ada juga yang menerjemahkan *joshi* ke dalam istilah partikel. Hal ini merujuk pada penerjemahan ke dalam bahasa Inggris. Ada pula yang menerjemahkan *joshi* sebagai posisi, karena berdasarkan letak *joshi* dalam kalimat yang selalu menempati posisi di belakang (setelah) kata lain.

Joshi sama dengan *jodôshi* kedua-duanya termasuk *fuzokugo*, namun kelas kata *jodôshi* dapat mengalami perubahan sedangkan *joshi* tidak dapat mengalami perubahan. Oleh karena itu, *joshi* tidak dapat berdiri sendiri sebagai satu kata, satu *bunsetsu*, terlebih lagi sebagai satu kalimat. *Joshi* akan memiliki makna setelah digabungkan dengan kata yang dapat berdiri sendiri (*jiritsugo*) sehingga akan terbentuk *bunsetsu* ataupun sebuah *bun*. Kelas kata yang dapat disisipi *joshi* antara lain *meishi*, *dôshi*, *i-keiyôshi*, *na-keiyôshi*, *joshi*, dan sebagainya. (Sudjiono, 2008 : 181).

Jadi, partikel dalam bahasa Jepang disebut juga *joshi*. Partikel *de* juga merupakan salah satu partikel yang tidak mengalami perubahan jika digabungkan dengan kata lain. Selain itu, partikel *de* tidak akan memiliki makna jika tidak digabungkan dengan kata lain. Oleh karena itu, partikel *de* termasuk dalam kelompok kata yang tidak dapat berdiri sendiri.

2. Jenis-jenis Partikel Bahasa Jepang Berdasarkan Fungsi

Berdasarkan fungsinya, Hirai (1962) dalam Sudjianto (2004) membagi jenis partikel menjadi empat jenis yakni sebagai berikut :

a. *Kakujoshi*

Joshi yang termasuk *kakujoshi* pada umumnya dipakai setelah kata benda untuk menunjukkan hubungan antara kata benda tersebut dengan kata lainnya. *Joshi* yang termasuk kelompok ini misalnya *ga, no, o, ni, e, to, yori, kara, de, dan ya.*

b. *Setsuzokujoshi*

Joshi yang termasuk *setsuzokujoshi* dipakai setelah *yôgen (dôshi, i-keyôshi, na-keiyôshi)* atau setelah *jodôshi* untuk melanjutkan kata-kata yang ada sebelumnya terhadap kata-kata yang ada pada bagian berikutnya. *Joshi* yang termasuk kelompok ini misalnya *ba, to, keredo, keredomo, ga, kara, shi, temo (demo), te (de), nagara, tari (dari), noni, dan node.*

c. *Fukujoshi*

Joshi yang termasuk *fukujoshi* dipakai setelah berbagai macam kata. Seperti kelas kata *fukushi, fukujoshi* berkaitan erat dengan bagian kata berikutnya. *Joshi* yang termasuk kelompok ini misalnya *wa, mo, koso, sae, demo, shika, made, bakari, dake, hodo, kurai (gurai), nado, nari, yara, ka, dan zutsu.*

d. *Shûjoshi*

Joshi yang termasuk *shûjoshi* pada umumnya dipakai setelah berbagai macam kata pada bagian akhir kalimat untuk menyatakan suatu pertanyaan, larangan, seruan, rasa haru, dan sebagainya. *Joshi* yang termasuk kelompok ini misalnya *ka, kashira, na, naa, zo, tomo, yo, ne, wa, no, dan sa.*

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa partikel *de* merupakan *joshi* yang termasuk ke dalam jenis *kakujoshi* yang dipakai

setelah kata benda untuk menunjukkan hubungan antara nomina tersebut dengan kata lainnya.

3. Partikel *De*

Partikel dalam bahasa Jepang terdiri dari banyak kelompok. Partikel *de* merupakan partikel yang ada pada kelompok *kakujoshi* yang umumnya dipakai setelah kata benda untuk menunjukkan hubungan dengan kata lain yang mengikuti. Pada pembelajaran bahasa Jepang, partikel ini sering muncul dan memiliki banyak makna berbeda sesuai dengan kata yang mengikutinya. Berikut ini merupakan makna partikel *de* menurut menurut Chino (2004) dan Semita (2015).

a. Menunjukkan tempat

Contoh kalimat :

(1) 昨日、ぎんざのレストランで晩ご飯を食べました。

Kinoo, ginza no resutoran de bangohan o tabemashita.

Kemarin saya makan malam **di** restoran di Ginza.

(Chino, 2004 : 40)

(2) レストランで昼ご飯を食べています。

Resutoran de hirugohan o tabete imasu.

Sedang makan siang **di** restoran.

(Semita, 2015 : 241)

Pada makna partikel *de* yang dikemukakan oleh Chino (2004) dan Semita (2015) di atas, yaitu partikel *de* yang memiliki makna menunjukkan tempat. Pada contoh kalimat (5), partikel *de* diartikan dengan *di*, sedangkan contoh kalimat (6) pun diartikan *di* pula. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua pendapat ini sama, yakni partikel *de* memiliki makna menunjukkan tempat.

b. Menunjukkan alat

Contoh kalimat :

(3) ボルペンで書いて下さい。

Borupen de kaite kudasai.

Tulislah **dengan menggunakan** pen.

(Chino, 2004 : 40)

(4) 中国人ははしでご飯を食べます。

Chûgokujin wa hashi de gohan o tabemasu.

Orang Cina makan nasi **pakai** sumpit.

(Semita, 2015 : 241)

Pada makna partikel *de* yang dikemukakan oleh Chino (2004) dan Semita (2015) di atas, yaitu partikel *de* yang memiliki makna menunjukkan alat. Pada contoh kalimat (7), partikel *de* diartikan dengan *dengan menggunakan*, sedangkan contoh kalimat (8) pun diartikan *pakai*. Keduanya memiliki makna yang sepadan walaupun disajikan dengan bahasa yang berbeda. Sehingga, peneliti mengambil kesimpulan bahwa kedua pendapat ini sama, yakni partikel *de* memiliki makna menunjukkan alat.

c. Menunjukkan bahan yang dipakai

Contoh kalimat :

(5) 昔、日本人は木とかみで使った家に住んでいました。

Mukashi, nihonjin wa ki to kami de tsukatta ie ni sunde imashita.

Dahulu, orang Jepang tinggal di rumah yang **terbuat dari** kayu dan kertas.

(Chino , 2004 : 40)

(6) の靴はかわで作りました。

Kono kutsu wa kawa de tsukurimasu.

Sepatu ini **terbuat dari** kulit.

(Semita , 2015 : 241)

Pada makna partikel *de* yang dikemukakan oleh Chino (2004) dan Semita (2015) di atas, yaitu partikel *de* yang memiliki makna menunjukkan bahan yang dipakai. Pada contoh kalimat (9), partikel *de* diartikan dengan *terbuat dari*, sedangkan contoh kalimat (10) pun diartikan *terbuat dari* pula. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

kedua pendapat ini sama, yakni partikel *de* memiliki makna menunjukkan bahan yang digunakan, atau jika diartikan secara semantik yakni terbuat dari.

d. Menunjukkan ruang lingkup

Contoh kalimat :

(7)これはこの村で一番古いお寺です。

Kore wa mura de ichiban furui otera desu.

Ini adalah kuil **tertua** di kampung ini.

(Chino, 2004 : 41)

(8)この本は一時間で読めますよ。

Kono hon wa ichijikan de yomemasu yo.

Kamu dapat membaca buku ini **dalam** satu jam.

(Chino, 2004 : 41)

(9)全部でいくらですか。

Zenbu de ikura desuka.

Berapa harga **semuanya**?

(Semita, 2015 : 242)

(10)あの詩人は25歳で死んだ。

Ano shijin wa nijuugo sai de shinda.

Penyair itu meninggal **pada usia** duapuluh lima tahun.

(Chino, 2004 : 42)

(11)仕事は5時で終わります。

Shigoto wa go ji de owarimasu.

Pekerjaan berakhir **pada pukul** lima.

(Semita, 2015 : 242)

Pada makna partikel *de* yang dikemukakan oleh Chino (2004) dan Semita (2015) di atas, yaitu partikel *de* yang memiliki makna menunjukkan ruang lingkup. Pada contoh kalimat (11), partikel *de* diartikan dengan *yang paling (di antara, ter-)*, dan pada contoh kalimat (12) diartikan *dalam*. Sedangkan contoh kalimat (13) pun diartikan *semuanya*. Pada contoh kalimat (14), partikel *de* diartikan dengan *pada usia*, sedangkan contoh kalimat (15) pun diartikan *pada pukul*. Walaupun keduanya menuangkan dengan kata yang sedikit berbeda, namun maksud atau maknanya sama yakni menunjukkan

waktu maupun usia. Walaupun kedua pendapat ini menuangkan makna pada bahasa yang berbeda, maksud dari makna tersebut ialah ruang lingkup, baik benda, waktu maupun harga. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua pendapat ini sama, yakni partikel *de* memiliki makna menunjukkan ruang lingkup.

- e. Menunjukkan rasa atau keadaan suatu perbuatan yang sedang terjadi
Contoh kalimat :

(12) 山田さんはアパートに一人で住んでいます。

Yamada san wa apâto ni hitori de sunde imasu.

Yamada tinggal di apartemen **seorang diri**.

(Chino, 2004 : 41)

Pada makna partikel *de* yang dikemukakan oleh Chino (2004) di atas, yaitu partikel *de* yang memiliki makna menunjukkan rasa atau keadaan yang sedang terjadi. Pada contoh kalimat (16), partikel *de* diartikan dengan *seorang diri*. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa partikel *de* memiliki makna menunjukkan rasa atau keadaan yang sedang terjadi.

- f. Menunjukkan alasan

Contoh kalimat :

(13) 台風で電車が止まった。

Taifû de densha ga tomatta.

Oleh karena angin topan, kereta berhenti.

(Chino, 2004 : 42)

(14) 今朝、病気で大学へ行きませんでした。

Kesa byôki de daigaku e ikimasen deshita.

Tadi pagi tidak berangkat ke kampus **karena** sakit.

(Semita, 2015 : 241)

Pada makna partikel *de* yang dikemukakan oleh Chino (2004) dan Semita (2015) di atas, yaitu partikel *de* yang memiliki makna menunjukkan alasan. Pada contoh kalimat (17), partikel *de* diartikan

dengan *oleh karena*, sedangkan contoh kalimat (18) juga diartikan *karena*. Walaupun keduanya menuangkan dengan kata yang sedikit berbeda, namun maksud atau maknanya sama yakni menunjukkan alasan dengan ditandai oleh kata *karena*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua pendapat ini sama, yakni partikel *de* memiliki makna menunjukkan alasan.

Berdasarkan berbagai sumber yang telah ditemukan dan dipelajari, peneliti merangkum bahwa partikel *de* memiliki makna yang umum antara lain menunjukkan tempat, menunjukkan batas, menunjukkan alat yang dipakai, menunjukkan bahan yang digunakan untuk membuat sesuatu, menunjukkan yang paling, menunjukkan rasa atau perbuatan yang sedang terjadi, menunjukkan sebab akibat, dan menunjukkan waktu. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan makna partikel *de* yang berarti alat, ruang lingkup (di antara), alat, bahan dan sebab akibat.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menghantarkan pesan-pesan pengajaran (Arsyad, 1996 : 4). Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Arsyad : 1998). Pemilihan *media pembelajaran*, perlu disesuaikan dengan kebutuhan, situasi dan kondisi masing-masing. Ada beberapa tujuan menggunakan [media pembelajaran](#), diantaranya yaitu :

- a. Mempermudah [proses belajar mengajar](#)
- b. Meningkatkan [efisiensi belajar mengajar](#)

- c. Menjaga relevansi dengan [tujuan belajar](#)
- d. Membantu konsentrasi mahasiswa

Selain itu, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan belajar, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.

2. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang ada di Indonesia maupun negara lain sangat beragam. Ada beberapa jenis media pembelajaran, diantaranya :

a. Media Visual

Media visual merupakan jenis media pembelajaran yang berupa visual. Media ini biasanya seperti grafik, diagram, *chart*, bagan, poster, kartun, komik, dan lain sebagainya.

b. Media Audio Visual

Sebagaimana sejalan dengan nama jenisnya, media audial merupakan media pembelajaran yang menggunakan audio seperti radio, *tape recorder*, laboratorium bahasa, dan sejenisnya.

c. *Projected Still Media*

Pada jenis media pembelajaran ini, media yang dimaksudkan seperti *slide, over head proyektor (OHP), in focus* dan sejenisnya.

d. *Projected Motion Media*

Media jenis ini merupakan media pembelajaran yang diambil dari tayangan televisi maupun dokumentasi berupa video. Contoh jenis media ini seperti film, televisi, video, komputer dan sejenisnya.

Kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik dan benar menurut Arsyad (1996) yaitu dengan memperhatikan konten yang diajarkan serta dengan melihat subjek yang diajarkan. Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan kepentingan dan kebutuhan proses belajar. Pada penelitian ini pemilihan media *icon* disesuaikan dengan konten pembelajaran yakni pembelajaran partikel *de* dengan subjek mahasiswa pendidikan bahasa Jepang. Guna mengingat dan memahami makna partikel *de* dibutuhkan media sebagai pendukung agar pembelajaran mudah dikuasai. Berdasarkan kriteria yang dikemukakan Arsyad (1996) tersebut, media *icon* yang dipilih sudah memenuhi kriteria tersebut.

C. Media Pembelajaran Berupa *Icon*

1. Media *Icon* Dalam Pembelajaran

Kata *icon* berasal dari bahasa Inggris yang artinya lambang. Sedangkan pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ikon yaitu lukisan, gambar, gambaran pada panel kayu yang digunakan dalam kebaktian gereja Kristen Ortodoks. *Icon* juga dipakai pada istilah di komputer, dimana *icon* yakni lambang yang digunakan untuk menandai suatu perangkat yang dapat diaplikasikan pada komputer.

Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan media pembelajaran berupa *icon* yang diambil dari animasi *Totoro*. Pemilihan karakter *icon* dengan satu tema animasi saja, diharapkan memudahkan responden untuk mengingat, dibandingkan dengan *icon* yang diambil dari tema animasi yang berbeda-beda. Selain itu, setelah dilakukan uji coba pemahaman makna kepada lima mahasiswa PBJ UMY (Kamis, 23 Februari 2017), *icon* yang dipilih sudah mewakili makna partikel *de* yang diajarkan. Sehingga peneliti berasumsi bahwa *icon* yang dipilih akan memudahkan dalam pembelajaran partikel *de*. Ditambah lagi, animasi ini cukup terkenal dan banyak digemari oleh pembelajar bahasa Jepang. Sehingga peneliti memutuskan untuk menggunakan *icon* yang diambil dari satu animasi, yaitu animasi *totoro*.

Jenis media pembelajaran termasuk pada jenis media visual dimana media ini merupakan media yang berupa *icon*. Pada penelitian ini, *icon* dijadikan sebagai media pembelajaran. *Icon* yang digunakan untuk eksperimen adalah sebagai berikut :

- a. Partikel *de* yang memiliki makna menunjukkan tempat berlaku atau kejadian (pada, di) menggunakan *icon* yang berbentuk rumah yang ada di animasi *totoro*. Dengan kata lain menunjukkan perbuatan di suatu tempat.

GAMBAR 2.1

Icon Untuk Mewakili Makna Keterangan Tempat



Contoh kalimat :

(15) 私の友達は、図書館で本を読んでいます。

Watashi no tomodachi wa, toshokan de hon o yonde imasu.

Teman saya sedang membaca buku **di** perpustakaan.

(Chino, 2004 : 40)

- b. Partikel *de* yang memiliki makna menunjukkan alat atau pemakaian (dengan) menggunakan *icon* bis yang dimiliki *totoro* (*neko basu*). *Icon* ini dipilih karena adanya keterkaitan *icon* ini dengan suatu alat yang digunakan.

GAMBAR 2.2

Icon Untuk Mewakili Makna Alat



Contoh kalimat :

(16) 私は日本へ船できました。

Watashi wa nihon e fune de kimashita.

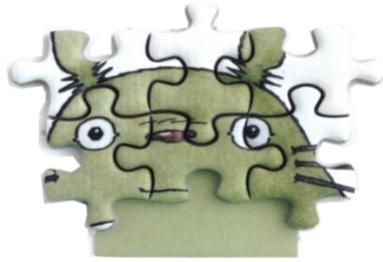
Saya datang ke Jepang **dengan** (naik) kapal.

(Chino, 2004 : 40)

- c. Partikel *de* yang memiliki makna menunjukkan bahan yang dipakai (terbuat dari) menggunakan *icon* *totoro* yang berbentuk susunan *puzzle*. *Icon* ini digunakan karena *puzzle* merupakan barang yang sudah jadi, sehingga barang tersebut dapat diimajinasikan terbuat dari apa, dan bahan apa yang dipakai.

GAMBAR 2.3

Icon Untuk Mewakili Makna Terbuat Dari



Contoh kalimat :

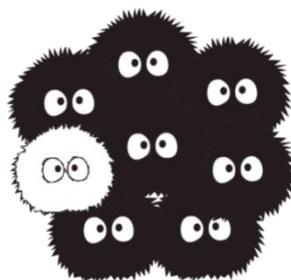
- (17) 昔、日本人は木と紙で作った家に住んでいます。
Mukashi, nihonjin wa ki to kami de tsukutta iie ni sunde imasu.
Zaman dahulu, orang Jepang tinggal di rumah yang **terbuat dari** kayu dan papan.

(Chino, 2004 : 41)

- d. Partikel *de* yang memiliki makna menunjukkan ruang lingkup, menggunakan *icon* binatang yang disebut *makurosuke* yang berjumlah banyak. Namun pada jumlah yang banyak tersebut, terdapat satu binatang yang memiliki warna berbeda. Dengan demikian, dari seluruh binatang tersebut ada satu di antaranya yang berbeda. Perumpamaan makna di antara akan diwakili oleh *icon* binatang tersebut yang memiliki makna di antara.

GAMBAR 2.4

Icon Untuk Mewakili Makna Di Antara



Contoh kalimat :

- (18) 私は一年で夏が一番好きです。
Watashi wa ichi nen de natsu ga ichi ban suki desu.
Di antara satu tahun, saya paling suka musim panas.

(Yone, 2001 : 52)

- e. Partikel *de* yang memiliki makna menunjukkan alasan (karena) menggunakan *icon totoro* yang dihiasi tanda tanya di atas kepala. *Icon* ini dipilih karena diharapkan dengan melihat *icon* diimbuh simbol tanda tanya (tentu memiliki sebab), responden akan mengingat bahwa salah satu fungsi partikel *de* ialah menunjukkan alasan (sebab akibat).

GAMBAR 2.5
Icon Untuk Mewakili Makna Sebab Akibat



Contoh kalimat :

(19) 気で旅行に行けなかった。

Byôki de ryokô ni ikenakatta.

Karena sakit, saya tidak bisa pergi jalan-jalan.

(Chino, 2004 : 42)

2. Teknik *Mnemonic* dalam Pembelajaran

Mnemonic berasal dari bahasa Yunani (*mnemosyne*), yang berarti dewi memori. *Mnemonic* adalah mengingat sesuatu dengan bantuan, yang berupa singkatan, pengandaian dengan benda, atau *linking* (mengingat sesuatu berdasarkan hubungan dengan suatu hal lain), dan masih banyak metode lain. Contoh *mnemonic* yang paling populer adalah mejikuhibiniu (merah – jingga – kuning – hijau – biru – nila - ungu) yang digunakan untuk mengingat warna pelangi.

Adapun manfaat penggunaan *mnemonic* yakni memudahkan mengingat, tentunya juga akan memudahkan belajar, hambatan belajarpun akan berkurang. Hal ini akan membangkitkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar, sehingga akhirnya dapat mencapai hasil belajar

yang optimal. Banyak jenis teknik *mnemonic* yang dapat dilakukan agar daya ingat bisa lebih kuat dan hal yang dipelajari bertahan lebih lama di kepala. Teknik tersebut diantaranya adalah :

a. *Acronyms*

Teknik ini yang paling mudah dan paling sering digunakan. Caranya dengan menyingkat hal-hal yang harus kita ingat. Misalnya untuk warna pelangi, seringnya disingkat mejikuhibiniu (merah, jingga, kuning, hijau, nila, dan ungu).

b. *Acrostics*

Teknik ini hampir sama dengan *acronyms*. Jika *acronyms* menyingkat dari kata yang harus dihafal, namun *acrostics* mengajak berusaha mengingat sesuatu dengan membuat kalimat baru. Misalnya menghafal nama-nama planet yang berurutan dari matahari, Merkurius, Venus, Bumi bisa disingkat menjasi kalimat Merah Vespa Baru.

c. *Rhymes and Songs*

Banyak orang yang jauh lebih mahir menghafal lirik lagu dibandingkan pelajaran, maka dalam menghafal sesuatu, metode ini cocok untuk digunakan. Misalnya dalam mengingat nama-nama hari atau alfabet waktu kecil, kita diajarkan menghafalnya dengan lagu.

d. *Loci*

Metode ini bisa dipakai jika kita harus mengingat banyak hal dalam satu waktu. Metode ini dapat dilakukan dengan melakukan perandaian. Misalnya untuk menghafal unsur-unsur kimia, menggunakan barang-barang yang ada di kamar, contohnya laci sebagai Oksigen, pintu sebagai Hidrogen, dan sebagainya.

e. *Chunking*

Teknik ini merupakan teknik yang digunakan jika ingin menghafal angka. Teorinya adalah, daripada menghafal delapan digit angka secara bersamaan, lebih baik membagi angka-angka itu ke beberapa bagian. Misalnya untuk angka 47857988, bisa dibagi ke 478-579-88.

f. *Link System*

Teknik ini digunakan dalam menghafal daftar. Misalnya seseorang perlu menghafal daftar yang di dalamnya terdiri dari : anjing, amplop, angka 13, benang, dan jendela. Hal yang harus dihafal dapat dibuat sebuah cerita, seekor anjing mengirim amplop ke rumah nomor 13 yang isinya benang lewat jendela.

Media berupa *icon* jika ditelusuri merupakan media yang ada kaitannya dengan *mnemonic* (teknik mengingat sesuatu). Hal ini dapat dilihat pada pengertian *mnemonic* itu sendiri yakni sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Sebagaimana *mnemonic techniques*, dilakukan agar daya ingat bisa lebih kuat dan hal yang dipelajari bertahan lebih lama di kepala. Media *icon* digunakan untuk membuat pembelajaran mudah dipahami, dan melekat pada otak pada jangka waktu yang lama. Media pembelajaran berupa *icon* termasuk pada jenis loci (mengingat dengan perandaian). Pada saat proses pembelajaran penelitian ini menggunakan teknik *mnemonic* jenis *link system*, dimana pembelajaran juga melakukan kegiatan menyusun kalimat.

D. Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu tentang penggunaan *icon* untuk media suatu pembelajaran yakni penelitian yang dilakukan oleh Novianti (2015)

yang meneliti tentang keefektifan *emoticon* untuk pemahaman bentuk pasif dan bentuk menerima-memberi dalam bahasa Jepang. Penelitian tersebut merupakan penelitian kuantitatif.

Pada penelitian tersebut, menggunakan eksperimen kuasi untuk membuktikan keefektifan sebuah media pembelajaran. Hasil penelitian tersebut adalah ditemukan bahwa *emoticon* membawa banyak manfaat untuk diterapkan pada pemahaman bentuk pasif dan bentuk menerima-memberi. Dengan adanya banyak manfaat pada penelitian tersebut, penulis ingin melakukan metode yang sama untuk diterapkan pada pembelajaran partikel.

Selain itu, penelitian terdahulu mengenai partikel *de* yakni dilakukan oleh Carolina (2005). Penelitian yang dilakukan ialah tentang analisis kesalahan penggunaan kelas kata *kakujoshi* (格助詞), khususnya dalam penggunaan partikel *ni* dan *de*. Carolina (2005) melakukan penelitian dengan subjek penelitian yakni mahasiswa semester enam dan delapan jurusan bahasa Jepang Fakultas Sastra Universitas Bina Nusantara Jakarta.

Tujuan penelitian adalah mengetahui jenis dan penyebab kesalahan yang dilakukan oleh responden, mahasiswa semester enam dan delapan jurusan bahasa Jepang Universitas Bina Nusantara Jakarta terhadap soal bahasa Jepang tingkat dasar mengenai pemakaian partikel *ni* dan *de* yang berfungsi menunjukkan tempat atau keberadaan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian skripsi ini adalah metode penelitian survei dan metode kepustakaan. Hasil yang dicapai adalah mahasiswa pembelajar bahasa Jepang tidak lagi melakukan kesalahan yang sama dalam membedakan penggunaan partikel *ni* dan *de* yang sama-sama berfungsi menunjukkan tempat/keberadaan.

Simpulan yang dapat ditarik adalah secara umum responden menguasai pemakaian partikel *ni* dan *de* yang berfungsi menunjukkan tempat atau keberadaan. Jenis kesalahan yang dilakukan adalah transfer interlingual dan transfer intralingual. Sedangkan penyebab kesalahan adalah kurangnya

penguasaan terhadap tata bahasa yang mencakup penguasaan pemakaian partikel dan adanya pengaruh dari bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu.

Penelitian oleh Novianti (2015) tentang media *emoticon* dilakukan pada pembelajaran ungkapan dalam bahasa Jepang. Namun, media tersebut tidak diterapkan pada pembelajaran partikel dan lainnya. Sedangkan pada penelitian oleh Carolina (2005), hanya menganalisis kesalahan pada penggunaan partikel, khususnya partikel *ni* dan *de*. Oleh sebab itu, untuk menanggulangi banyaknya kesalahan penggunaan partikel, khususnya partikel *de*, penulis terinspirasi untuk melakukan penelitian. Penelitian yang dimaksud yakni tentang media yang hampir serupa dengan penelitian Novianti (2015) untuk pembelajaran partikel *de* sebagai penanggulangan hasil analisis kesalahan dari penelitian Carolina (2005). Dengan adanya penelitian terdahulu tentang keefektifan suatu media pembelajaran dan tentang partikel *de*, dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi penulis dengan melihat saran-saran yang tertera pada bagian akhir penelitian tersebut.