

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fungsi bahasa sebagai alat komunikasi, membuat bahasa berperan penting dalam kehidupan manusia. Dengan bahasa, pendapat dan perasaan seseorang dapat diungkapkan melalui kumpulan kosakata yang terangkai dalam sebuah kalimat. Sutedi (2009 : 2) berpendapat bahwa bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan ide, pikiran, hasrat, dan keinginan kepada orang lain. Ketika kita menyampaikan ide, pikiran, hasrat, dan keinginan kepada seseorang baik secara lisan maupun tulisan, orang tersebut bisa menangkap apa yang kita maksud, tiada lain karena ia memahami makna yang dituangkan melalui bahasa tersebut. Jadi, fungsi bahasa adalah sebagai media untuk menyampaikan suatu makna kepada seseorang baik lisan maupun secara tulisan.

Namun apabila seseorang tidak banyak mengetahui kosakata maka lawan bicara tidak akan dapat memahami pesan apa yang ingin disampaikan oleh pembicara. Jadi, semakin banyak kosakata yang diketahui dapat memberikan pengaruh besar terhadap kelancaran berkomunikasi. Itulah sebabnya mengapa Sudjianto (2004: 97) berpendapat bahwa kosakata merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang baik dalam lisan maupun tulisan.

Dalam kegiatan berkomunikasi tentu saja kosakata merupakan hal mendasar yang paling penting untuk dipelajari. Tetapi, untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang terdapat beberapa masalah yang sering muncul. Sutedi (2009: 48) berpendapat bahwa kurang tersedianya bahan ajar yang dapat memenuhi tuntutan kebutuhan proses belajar mengajar menjadi salah satu masalahnya. Berdasarkan pengalaman peneliti, umumnya guru menggunakan metode ceramah dalam mengajarkan materi pelajaran kepada siswa. Media yang digunakan biasanya hanya berupa papan tulis dan gambar. Kekurangan dari metode ini adalah pembelajaran cenderung berpusat pada guru, anak kurang termotivasi dalam mempelajari materi bahasa Jepang yang disampaikan oleh guru, dan pembelajaran cenderung monoton sehingga siswa mudah merasa bosan.

Oleh karena, itu media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menunjang proses belajar mengajar. Berdasarkan kegunaan media yang disebutkan Sadiman (2014:17), pendidik dan calon pendidik diharapkan untuk dapat menggunakan media pembelajaran yang sesuai, menarik, efektif, kreatif, dan inovatif dengan berbagai pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran yang mampu mengajak siswa untuk belajar secara aktif.

Media pembelajaran menggunakan kartu kuartet dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi pendidik dan calon pendidik sebagai media pembelajaran untuk pembelajaran bahasa Jepang. Kartu kuartet merupakan sebuah inovasi dari media grafis yang berbentuk gambar atau foto dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Seperti yang dikatakan Canning dalam Ningrum (2012: 69)

pembelajaran kosakata bahasa Jepang dapat menggunakan media gambar sebagai stimulus visual, hal ini membantu pembelajar dalam memprediksikan informasi. dengan menggunakan gambar-gambar yang menarik siswa dapat mengingat gambar dan kosakata dengan mudah.

Berdasarkan hasil penelitian Wahyuni (2014: 128) diketahui bahwa dengan menggunakan media kartu kuartet tentang materi yang baru diajarkan kepada siswa merupakan salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas siswa, dan mendorong semangat belajar siswa sehingga terjadi peningkatan belajar yang diinginkan. Berdasarkan tindakan yang dilakukan oleh peneliti, penggunaan media kartu kuartet yang dilakukan pada pembelajaran bahasa Jepang dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahasa Jepang. Hal tersebut terlihat dari perubahan-perubahan aktivitas siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar, karena ada ketertarikan siswa dalam menggunakan media kartu kuartet pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Yetna dalam Tan (2015: 4) juga menyatakan bahwa kartu kuartet dapat digunakan sebagai media yang efektif untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Permainan kartu kuartet melibatkan anak dalam proses instruksional secara langsung sehingga permainan mampu memotivasi anak dalam belajar aktif, efektif, dan kolaboratif dengan teman kelompoknya. Pembacaan kata secara berulang-ulang selama permainan diharapkan mempermudah pembelajar untuk mengingat kosakata tanpa memaksa anak untuk menghafalnya.

Berdasarkan latar belakang dan juga salah satu hasil penelitian terdahulu tentang media kartu kuartet untuk pembelajaran bahasa Jepang yang sudah peneliti sampaikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan studi eksperimen tentang keefektifan media kartu kuartet untuk memperkuat hafalan kosakata berbahasa Jepang dengan judul “Keefektifan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Studi Eksperimen Pada Mahasiswa Tingkat I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017)”.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah media kartu kuartet efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada mahasiswa tingkat I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017 ?
2. Bagaimana tanggapan mahasiswa tingkat I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017 terhadap penggunaan media kartu kuartet untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang ?

C. Batasan Masalah

1. Materi yang diajarkan hanya sebatas kosakata bahasa Jepang sebanyak 32 kosakata yang terdapat dalam buku Minna No Nihongo dan Gakushudo No Nihongo Noryokushiken Taisaku level N3.

2. Penelitian ini hanya untuk mengetahui keefektifan media kartu kuartet untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang dan bagaimana tanggapan mahasiswa tingkat I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017 tentang pembelajaran bahasa Jepang menggunakan kartu kuartet.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui keefektifan media kartu kuartet untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada mahasiswa tingkat I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017.
2. Untuk mengetahui bagaimanakah tanggapan mahasiswa tingkat I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017 terhadap penggunaan media kartu kuartet untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian media kartu kuartet ini diharapkan dapat memperkaya khasanah dunia pendidikan bahasa Jepang, khususnya tentang media pembelajaran untuk bahasa Jepang.

2. Manfaat Praktis

a. Pembelajar

Pembelajar bahasa Jepang dapat menggunakan kartu kuartet sebagai media pembelajaran untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang agar belajar lebih menyenangkan sehingga dapat membantu memudahkan dalam menghafal kosakata bahasa Jepang.

b. Pengajar

Media pembelajaran menggunakan permainan kartu kuartet dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi pendidik dan calon pendidik untuk menggunakan media kartu kuartet sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

c. Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan referensi atau penelitian lanjutan tentang media kartu kuartet untuk pembelajaran bahasa Jepang..

F. Sistematika Penulisan

1. BAB I yaitu pendahuluan berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan laporan hasil penelitian ini.
2. BAB II yaitu kajian pustaka berisi teori dasar tentang kosakata bahasa Jepang, pembelajaran kosakata bahasa Jepang, media pembelajaran, media kartu kuartet untuk pembelajaran bahasa Jepang, dan penelitian terdahulu dengan model penelitian serupa yang mendukung pernyataan dari rumusan masalah.

3. BAB III yaitu metode penelitian dan analisis data berisi tentang uraian cara yang digunakan dalam penelitian, hal yang menjadi titik fokus penelitian, cara memperoleh data penelitian, alat pemerolehan data yang digunakan dalam pengumpulan data, cara mengelola data, hasil pengolahan data dan deskripsi dari temuan penelitian yang diperoleh dari hasil oleh data.
4. BAB IV yaitu penutup berisi tentang simpulan dan saran, yang meliputi tentang pernyataan akhir dan hasil penelitian dari rumusan masalah yang telah di teliti. Selain itu juga memuat saran atau rekomendasi yang ditujukan untuk perbaikan dan pengembangan peneliti.