

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat yang sangat penting bagi manusia untuk berkomunikasi dengan manusia lain. Sesuatu yang dimaksudkan oleh pembicara dapat dipahami lawan bicara melalui bahasa yang diungkapkan. Ketika mempelajari sebuah bahasa, pembelajar bahasa diharapkan dapat menguasai unsur-unsur kebahasaan seperti: huruf, kosakata, tatabahasa, dan pelafalan. Diantara unsur-unsur tersebut kosakata merupakan pondasi yang paling penting karena tanpa perbendaharaan kata yang cukup, pembelajar bahasa akan kesulitan dalam berbicara dan mengartikan maksud dari bahasa yang dipelajarinya. Asano (dalam Dahidi dan Sudjianto, 2004:97) menyebutkan bahwa:

Tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar pembelajar dapat mengomunikasikan ide atau gagasan dengan menggunakan bahasa Jepang yang baik dengan cara lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan *goi* (kosakata) yang memadai.

Istilah kosakata dalam bahasa Jepang disebut dengan *goi*. *Goi* adalah kumpulan kata yang berhubungan dengan suatu bahasa atau dengan bidang tertentu dalam bahasa itu (Dahidi dan Sudjianto, 2004: 98). Pada pembelajaran bahasa Jepang, *goi* (kosakata) digolongkan menjadi beberapa kelompok, diantaranya adalah *dooshi* (verba), *i-keiyooshi* (ajektiva-i), *na-keiyooshi* (ajektiva-na), *meishi* (nomina), *rentaishi* (prenomina), *fukushi* (adverbia), *kandooshi* (interjeksi), *setsuzokushi* (konjungsi), *jodooshi* (verba bantu) dan *joshi* (partikel). Banyaknya jenis kosakata dalam bahasa Jepang, bukan tidak mungkin akan menimbulkan kesulitan tersendiri bagi pembelajar bahasa Jepang dalam proses menghafal kosakata. Hal tersebut menuntut seorang pendidik untuk berinovasi dalam mencari sarana pengajaran guna menunjang proses pembelajaran yang inovatif dan dapat mempermudah peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Pada proses pembelajaran, terdapat

berbagai macam metode pembelajaran yang bisa digunakan, salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah).

Dibandingkan dengan penggunaan metode ceramah yang cenderung kurang efektif dan membosankan, metode pembelajaran dengan media lebih efektif karena proses penyampaian materi menggunakan media dapat membantu pengajar untuk memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran serta membantu memperjelas materi yang disampaikan oleh pengajar. Hamalik (1994:12) berpendapat bahwa “media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.” Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, karena tidak semua media pembelajaran dapat diterapkan pada semua mata pelajaran. Pentingnya pemilihan media pembelajaran juga akan berdampak pada motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, sehingga penggunaan suatu media hendaknya dapat mengajak peserta didik untuk berperan aktif saat pembelajaran (*active learning*). Ketika peserta didik pasif atau hanya menerima pembelajaran dari guru, terdapat kecenderungan untuk cepat melupakan pembelajaran yang telah diberikan.

Salah satu media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran *goi* (kosakata) bahasa Jepang dan mampu mengajak siswa berperan aktif dalam pembelajaran adalah *crossword puzzle*. Zaini (2008: 71) berpendapat bahwa “teka-teki silang dapat digunakan sebagai tes pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung bahkan dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal”. *Crossword puzzle* atau sering disebut Teka-Teki Silang (TTS) dalam bahasa Indonesia merupakan permainan yang mengharuskan pemainnya mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang telah diberikan. Biasanya petunjuk dibagi dalam kategori “menurun” dan “mendatar” tergantung kata yang akan diisi. Tarigan

(1984:262) berpendapat bahwa “teka teki silang merupakan permainan yang amat populer, mengasyikan dan dapat memperkaya kosakata”.

Berdasarkan pengalaman peneliti saat bermain teka-teki silang, dalam pengerjaannya permainan teka-teki silang akan menuntut pemainnya untuk berpikir dan berkonsentrasi pada saat yang sama. Apabila beberapa pertanyaan telah terjawab, maka akan mempermudah pemainnya untuk mengisi pertanyaan-pertanyaan yang lain. Hal tersebut karena huruf dalam sebuah kata pada permainan *crossword puzzle* memiliki keterkaitan dengan huruf yang lainnya. Terkadang, terdapat kendala saat bermain *crossword puzzle*, dimana pemain sudah menemukan kata atau jawaban yang tepat, namun tidak pas dengan jumlah kotak yang telah disediakan dan hubungan antara huruf yang telah terjawab. Bersumber dari kendala tersebut dapat mengundang rasa penasaran pemain *crossword puzzle*, sehingga dari rasa penasaran tersebut akan memotivasi pemainnya untuk mencari kosakata-kosakata lain yang pas, tidak hanya pas dengan jawabannya tetapi juga pas dengan kotak yang telah disediakan. Hal tersebut juga diperkuat oleh pendapat Cahyo (2011:64) “permainan teka-teki silang lebih mengandalkan kemampuan otak kiri dalam mengingat dan mencari kosakata, serta kemampuan mencocokkan kata dengan jumlah kotak yang telah disediakan”. Sehingga dalam penerapannya pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang, media *crossword puzzle* diharapkan dapat memberikan efek rasa penasaran hingga memotivasi siswa untuk memperkaya kosakata bahasa Jepang.

Hal-hal tersebut juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Muzdalifah (2011) dalam skripsinya yang berjudul *Efektivitas Penerapan Metode Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Pokok Sistem Periodik Unsur Kelas X MA NU 04 Al Ma'Arif Boja*. Dari hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode *crossword puzzle* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pokok Sistem Periodik Unsur kelas X MA NU 04 Al Ma' Arif Boja.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk meneliti tentang proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media *crossword puzzle* atau teka-teki silang dengan judul penelitian *Keefektifan Penggunaan Media Crossword Puzzle dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Studi Eksperimen Siswa Kelas X MAN 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017)*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keefektifan penggunaan media *crossword puzzle* dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X MAN 2 Yogyakarta ?
2. Bagaimana respons siswa kelas X MAN 2 Yogyakarta terhadap penggunaan *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang ?

C. Batasan Masalah

1. Penelitian ini terbatas untuk meneliti tentang keefektifan dan respons siswa mengenai penggunaan media *crossword puzzle* dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang.
2. Kosakata yang digunakan hanya terbatas pada materi pada buku sakura jilid kesatu dari bab I hingga bab XI.
3. Kosakata yang digunakan terdiri dari 40 kosakata bahasa Jepang dengan jenis kata benda (topik sekolah).
4. Subjek penelitian hanya terbatas pada siswa kelas X yang mengikuti kelas lintas minat bahasa Jepang MAN 2 Yogyakarta.

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui keefektifan penggunaan media *crossword puzzle* dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X MAN 2 Yogyakarta.
2. Mengetahui respons siswa kelas X MAN 2 Yogyakarta terhadap penggunaan *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis
 - a. Bagi pengajar, dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan para pengajar, khususnya pengajar bahasa Jepang dapat mengetahui keefektifan penggunaan media *crossword puzzle* dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang.
 - b. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bekal wawasan dan pengetahuan.
 - c. Sebagai bahan sumber untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut pada penelitian yang hampir sama yaitu tentang penggunaan media *crossword puzzle* sebagai media ajar.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi pengajar, penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan kepada pengajar, khususnya pengajar bahasa Jepang mengenai pembelajaran kosakata dengan menggunakan media yang lebih bervariasi guna meminimalisir kejenuhan pembelajaran konvensional di dalam kelas yang mengakibatkan motivasi belajar peserta didik berkurang.
 - b. Bagi pelajar, khususnya pembelajar bahasa Jepang dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman mengenai kosakata bahasa Jepang.

F. Sistematika Penulisan

Secara garis besar, skripsi ini dibagi menjadi IV. Sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi mengenai kajian teori yang mencakup tentang keefektifan penggunaan media *crossword puzzle* dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

BAB III : METODE PENELITIAN DAN ANALISIS DATA

Pada bab ini berisi tentang metode penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, analisis data dan hasil penelitian.

BAB IV : PENUTUP

Pada bab penutup ini berisi simpulan mengenai penelitian serta saran.