

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah komponen penting bagi kehidupan sosial karena salah satu fungsinya adalah sebagai alat komunikasi. Salah satu aspek dari bahasa adalah kosakata. Kosakata merupakan suatu unsur yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa, khususnya dalam bahasa asing. Kosakata merupakan langkah awal yang harus dikuasai sebagai sumber untuk dapat berkomunikasi dengan baik. Ketika seorang pembelajar bahasa asing mempunyai perbendaharaan kosakata yang mencukupi, maka hal tersebut akan menunjang keberhasilannya dalam mempelajari bahasa tersebut.

Jumlah kosakata yang dipelajari pun memengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran bahasa. Tarigan (1985:2) berpendapat bahwa kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada kualitas kosakata yang dimiliki. Semakin banyak kosakata yang kita miliki, semakin besar pula kemungkinan kita terampil dalam berbahasa.

Pendapat Tarigan tersebut selaras dengan pendapat Asano (dalam Sudjianto, 2009 : 97), yang diuraikan bahwa tujuan akhir dari pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengomunikasikan gagasan atau ide dengan menggunakan bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan. Salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan kosakata (*goi*) yang memadai. Dengan kata lain, faktor penyebab kesulitan dalam mempelajari bahasa asing adalah kurangnya penguasaan kosakata (*goi*) yang baik.

Dahidi dan Sudjianto (2004:98) berpendapat bahwa istilah kosakata dalam bahasa Jepang disebut dengan *goi*. *Goi* adalah kumpulan kata yang berhubungan dengan suatu bahasa atau dengan bidang tertentu dalam bahasa itu. Pada pembelajaran bahasa Jepang, *goi* (kosakata) digolongkan menjadi beberapa kelompok, diantaranya adalah *dooshi* (verba), *keiyooshi* (ajektiva-i), *keiyoodoushi* (ajektiva-na), *meishi* (nomina), *rentaishi* (prenomina), *fukushi* (adverbial),

*kandooshi* (interjeksi), *setsuzokushi* (konjungsi), *jodooshi* (verba bantu) dan *joshi* (partikel).

Dengan beragamnya jenis kosakata dalam bahasa Jepang, akan sangat memungkinkan timbulnya masalah dalam pembelajaran bahasa Jepang. Hal tersebut dialami baik oleh pengajarnya maupun oleh pembelajarnya itu sendiri dalam menyampaikan atau menghafal kosakata yang dipelajari. Sehingga seorang pengajar dituntut untuk berinovasi dalam mencari alternatif metode atau media 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 umum digunakan, salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada saat melaksanakan program Jisshu III, proses pembelajaran bahasa Jepang yang berlangsung di SMA Negeri 4 Yogyakarta hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah. Sebagian besar siswa berpendapat metode pembelajaran konvensional kurang menarik dan cenderung membosankan. Hal ini dibuktikan dengan orientasi pembelajaran yang berlangsung hanya sebatas memorisasi bahan-bahan pelajaran dan interaksi belajar mengajar yang terbentuk dari satu arah. Guru hanya memberikan materi dan memegang peranan yang dominan serta kurang melibatkan siswa secara aktif. Sedangkan siswa hanya melakukan latihan-latihan dan menghafalkan kosakata yang disampaikan oleh guru sebelumnya dengan metode ceramah, sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran dan akibatnya kemampuan berbahasa mereka kurang optimal seperti penguasaan kosakata yang terbatas.

Salah satu media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran *goi* (kosakata) bahasa Jepang dan mampu mengajak siswa berperan aktif dalam pembelajaran adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga adalah permainan yang sangat populer pada era tahun 90-an. Permainan ini tidak hanya bisa dimainkan oleh anak kecil saja, melainkan juga oleh orang dewasa. Secara fisik permainan ular tangga hampir mirip dengan bentuk permainan *scrabble* dan monopoli, yang membedakan adalah konsep dan struktur permainannya lebih banyak menggunakan kolom permainan.

Sehingga dalam penerapannya pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang, media ular tangga diharapkan dapat memberikan pembaharuan dalam cara belajar hingga dapat memotivasi siswa untuk memperkaya kosakata bahasa Jepang. Hal tersebut juga didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Susantiatno (2011) dari Universitas Negeri Semarang tentang *Efektifitas Scrabble untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*. Dari hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media Scrabble kurang efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Sehingga dalam hal ini peneliti selanjutnya merasa termotivasi untuk menemukan media atau metode pembelajaran yang dinilai lebih efektif.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk meneliti tentang keefektifan penerapan media ular tangga dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, selain itu untuk mengetahui respons siswa terhadap penerapan media permainan ular tangga dengan judul penelitian *Keefektifan Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Studi Eksperimen Siswa Kelas XII IPA 1 SMA Negeri 4 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018)*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 4 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018?
2. Bagaimana respons siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 4 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018 terhadap penggunaan media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang?

### **C. Batasan masalah**

Penulis membatasi penelitian ini sebagai berikut.

1. Subjek penelitian ini adalah kelas XII IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan XII IPA 2 sebagai kelas kontrol di SMA Negeri 4 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018.
2. Penelitian ini hanya mengkaji tentang seputar kosakata yang telah dan sedang dipelajari dalam buku pelajaran bahasa Jepang “SAKURA” Jilid 2 bab 21 sampai bab 25 sebanyak 50 kosakata.

### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang diharapkan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui keefektifan penggunaan media ular tangga dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 4 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018.
2. Mengetahui respons siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 4 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018 terhadap penerapan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

### **E. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan khazanah keilmuan dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya media permainan dalam meningkatkan penguasaan kosakata.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi siswa, siswa termotivasi untuk mengembangkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media pembelajaran interaktif permainan ular tangga.

- b. 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 siswa berkurang.
- c. Bagi peneliti, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan acuan penelitian selanjutnya untuk memberikan gambaran tentang metode pembelajaran yang interaktif dan mengkombinasikan dengan subjek penelitian.

## **F. Sistematika Penulisan**

Agar pemahaman terhadap penelitian ini menjadi mudah, maka peneliti menyusun laporan penelitian ini menjadi empat bagian pokok, yaitu seperti 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 ular tangga 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 dan saran.