

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh makhluk hidup dalam berkomunikasi. Melalui berkomunikasi kita dapat mengetahui segala bentuk informasi yang ada di sekitar kita. Informasi yang didapat dari komunikasi dapat berwujud secara lisan maupun tulisan. Kegiatan berkomunikasi akan melibatkan empat kemampuan berbahasa yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Keempat kemampuan tersebut saling berkaitan satu sama lainnya dalam berkomunikasi. Salah satu aspek pendukung untuk menunjang keempat kemampuan berbahasa tersebut ialah kosakata yang memadai.

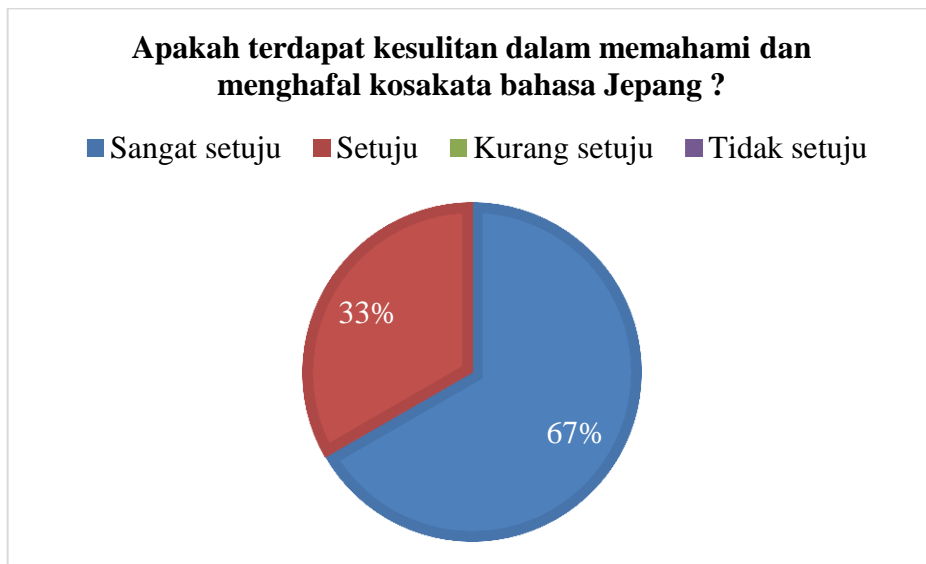
Tarigan (1989:2) menyatakan bahwa keterampilan bahasa seseorang tergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimiliki oleh orang tersebut. Semakin banyak kosakata yang dikuasai maka keterampilan bahasanya akan semakin baik. Kosakata merupakan salah satu aspek penting dalam berbahasa yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan baik. Pernyataan di atas diperkuat oleh pendapat dari salah satu ahli bahasa di Jepang.

Asano (1981:3) dalam (Dahidi dan Sudjianto, 2007:97) menyatakan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan dan salah satu faktor penunjangnya adalah kosakata yang memadai. Kosakata bahasa Jepang yang relatif banyak dan beragam jenisnya tidaklah mudah untuk diingat, dikuasai dan dipakai dalam berkomunikasi. Selaras dengan pernyataan yang telah dijabarkan Asano hal tersebut pun ditemukan pada kasus siswa kelas X lintas minat bahasa Jepang MAN II Yogyakarta dimana mereka cenderung kesulitan dalam menghafal maupun menguasai kosakata bahasa Jepang.

Saat peneliti menempuh program *jishuu* (PPL) dan melakukan praktik mengajar di kelas lintas minat, peneliti mendapati kendala ketika siswa mengingat

kosakata bahasa Jepang, mereka sering tertukar antara kosakata satu dengan yang lainnya. Selain itu, tidak sedikit dari siswa tersebut yang cepat lupa dengan arti kosakata bahasa Jepang yang telah diajarkan. Hal tersebut disebabkan karena sulitnya mengingat kosakata baru. Para siswa cenderung dapat mengingat kosakata yang baru dalam ingatan jangka pendek, sehingga para pembelajar cepat lupa akan kosakata yang baru diajarkan. Hal tersebut diperkuat oleh angket yang telah diberikan kepada siswa MAN II Yogyakarta mengenai kesulitan siswa dalam menghafal kosakata bahasa Jepang.

Diagram 1. 3 Hasil Angket Tingkat Kesulitan Siswa Dalam Menghafal Kosakata Bahasa Jepang

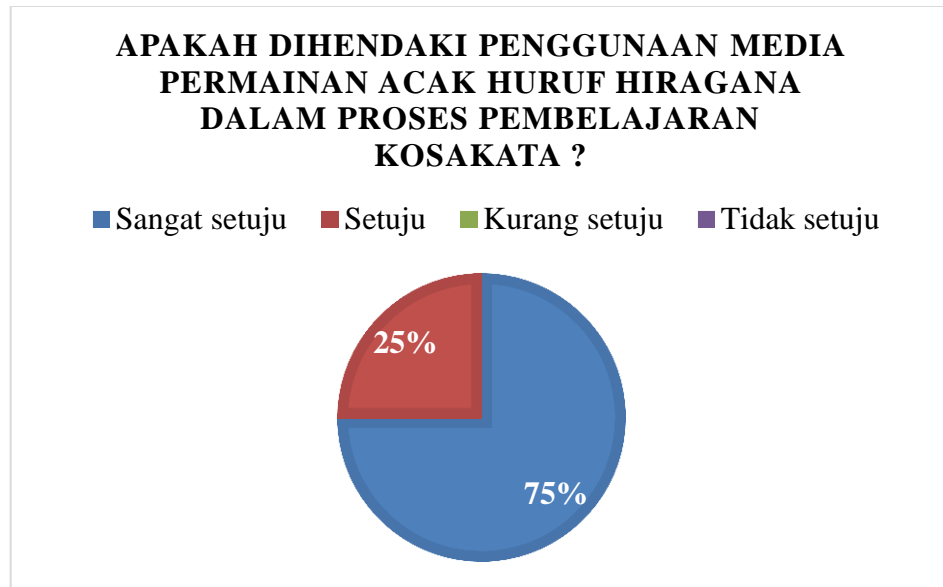


Kesimpulan dari hasil angket yang telah diberikan kepada siswa MAN II Yogyakarta menunjukkan bahwa seluruh (100%) siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menghafal kosakata bahasa Jepang. tidak hanya itu, ketika peneliti mencoba menelusuri penyebab yang membuat siswa kesulitan dalam memahami dan menghafal kosakata bahasa Jepang, ternyata faktor tersebut juga datang dari metode yang digunakan dalam proses pembelajaran kosakata saat itu.

Metode mengajar yang digunakan saat peneliti mengajarkan bahasa Jepang khususnya kosakata hanya berupa metode ceramah saja tanpa menggunakan

media bantu lainnya. Sehingga penulis berasumsi bahwa permasalahan tersebut timbul dari cara mengajar yang dibawakan oleh pengajar yang menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami dan menghafal kosakata bahasa Jepang. Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk mencoba memasukan media permainan acak huruf *hiragana* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang sebagai penelitian pendahuluan untuk memperkuat penelitian ini sebelum masuk ke dalam penelitian yang sesungguhnya. Alasan peneliti memilih media permainan acak huruf *hiragana* tersebut sebagai media tambahan dalam mengajarkan kosakata bahasa Jepang adalah selain biaya yang relatif murah, peneliti juga pernah menerima perlakuan sebelumnya dari seorang guru bahasa Jepang yang mengajar di lembaga bahasa. Saat itu banyak pembelajar bahasa Jepang yang sulit memahami dan menghafal kosakata bahasa Jepang. oleh karena itu guru tersebut menggunakan media permainan acak huruf *hiragana* sebagai media tambahan dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya kosakata bahasa Jepang. Hasil dari pemberian media tersebut kepada pembelajar saat itu adalah pembelajar tersebut menjadi lebih mudah memahami dan menghafal kosakata bahasa Jepang. Hal serupa juga dialami oleh peneliti saat mengujikan media permainan acak huruf *hiragana* tersebut kepada siswa MAN II Yogyakarta. Setelah diberikannya media permainan acak huruf *hiragana* kepada siswa, penulis mencoba membandingkan hasil pemahaman siswa terkait kosakata sebelum dan sesudah diberikannya media permainan acak huruf *hiragana* tersebut melalui sebuah tes kecil. Setelah memberikan tes kecil kepada siswa tersebut, penulis mendapatkan perbedaan yang signifikan terhadap pemahaman siswa terkait kosakata bahasa Jepang. Setelah diberikannya media permainan acak huruf *hiragana* dalam proses pembelajaran kosakata siswa menjadi lebih mudah paham terkait kosakata-kosakata yang diberikan dalam proses pembelajaran. Tidak hanya itu, media permainan acak huruf *hiragana* pun direspons positif oleh para siswa, hal tersebut dibuktikan dari hasil angket yang telah diberikan kepada siswa mengenai apakah dikehendaki penggunaan media permainan acak huruf *hiragana* dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Diagram 1. 4 Hasil Angket Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran



Kesimpulan dari hasil angket tersebut menunjukkan bahwa 100% siswa menghendaki penggunaan media dalam pembelajaran kosakata. Hal tersebut dapat memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat kosakata bahasa Jepang.

Penulis menyimpulkan bahwa kurangnya ide-ide atau cara mengajar di dalam kelas, dapat mempengaruhi minat dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, permasalahan tersebut dapat diatasi jika dalam proses belajar mengajar diberikan suatu media yang dapat menarik minat siswa sekaligus menunjang pemahaman siswa terkait materi yang akan diberikan saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas penelitian ini merupakan penelitian tindak lanjut dari penelitian pendahuluan yang telah dilakukan sebelumnya kepada siswa kelas X lintas minat bahasa Jepang oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menindak lanjuti penelitian mengenai media permainan acak huruf *hiragana* apakah media tersebut benar-benar mempunyai keefektifan yang signifikan dalam mengembangkan pemahaman siswa terkait kosakata bahasa Jepang pada kelas XI Lintas Minat bahasa Jepang dalam skripsi yang berjudul *Keefektifan Media Permainan Acak Huruf Hiragana dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata*

Bahasa Jepang dengan (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI Lintas Minat Bahasa Jepang MAN II Yogyakarta T.A 2018/2019).

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah media permainan acak huruf *hiragana* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang terhadap siswa kelas XI Lintas Minat bahasa Jepang MAN II Yogyakarta T.A 2018/2019 ?
2. Bagaimana respons siswa kelas XI Lintas Minat bahasa Jepang MAN II Yogyakarta T.A 2018/2019 terhadap penggunaan media permainan acak huruf *hiragana* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang?

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan dijelaskan agar penelitian ini tidak keluar dari pembahasannya, penulis hanya memfokuskan kajian pada pembelajaran kosakata menggunakan media permainan acak huruf *hiragana*, media permainan acak huruf *hiragana* tersebut terdiri dari 46 huruf *hiragana* di dalamnya. Batasan selanjutnya adalah mencari tahu apakah media permainan acak huruf *hiragana* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang dan bagaimana respons siswa kelas X IBB MAN II Yogyakarta terhadap penggunaan media permainan acak huruf *hiragana* dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Jepang. Materi kosakata bahasa Jepang yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari buku pelajaran *Nihongo Kirakira* sebanyak dua bab yaitu bab 2 mengenai *hajimemashite* dan bab 3 mengenai *Tanjyoubi* dan *Yume*.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, antara lain:

1. Untuk mengetahui apakah media acak huruf *hiragana* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang terhadap siswa kelas X IBB MAN II Yogyakarta T.A 2018/2019.

2. Untuk mengetahui bagaimana respons siswa kelas X IBB MAN II Yogyakarta T.A 2018/2019 terhadap penggunaan media permainan acak huruf *hiragana* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah referensi terkait pembelajaran kosakata, khususnya kosakata bahasa Jepang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pembelajar

Hasil penelitian ini diharapkan dapat diterapkan pembelajar untuk menghafal kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan acak huruf *hiragana* secara mandiri.

- b. Bagi Pengajar

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif teknik pengajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media permainan acak huruf *hiragana*.

- c. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut seperti memperluas materi yang digunakan atau mengembangkan media permainan acak huruf *hiragana* menjadi media permainan acak huruf *katakana* atau *kanji*.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dan ketidakjelasan makna dan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, penulis akan mendefinisikan istilah-istilah sebagai berikut:

1. Keefektifan

Kamus Besar Bahasa Indonesia, (1990:219) menyatakan bahwa keefektifan adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan.

2. Media Pembelajaran

Susilana (2009:6) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar kepada siswa, media tersebut dapat dikatakan sebagai perantara antara materi yang akan disampaikan dengan tujuan pembelajaran pada saat itu.

3. Permainan Acak Huruf *Hiragana*

Dalam skripsi Devi Pratiwi (2009:7) menyatakan bahwa permainan acak huruf *hiragana* adalah suatu teknik yang diberikan pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang sifatnya sebagai hiburan dan mendidik saat proses pembelajaran, berupa permainan yang berkaitan dengan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan skripsi ini adalah sebagai berikut :

Pada BAB I Pendahuluan membahas mengenai pembahasan yang melatarbelakangi masalah pada penelitian ini, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi dari uraian yang terdapat pada tema atau judul penelitian (definisi operasional), dan sistematika penulisan.

Pada BAB II Kajian Pustaka membahas mengenai uraian teori-teori yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu teori mengenai kosakata bahasa Jepang, media pembelajaran, media permainan acak huruf *hiragana* dan penelitian terdahulu. Teori-teori tersebut akan digunakan untuk mendukung dan memperjelas penelitian ini. Teori-teori tersebut diambil dari berbagai sumber yang diperlukan.

Pada BAB III Metode Penelitian membahas mengenai metode yang digunakan dalam penelitian, subjek pada penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen yang digunakan pada penelitian, dan teknik pengolahan data.

Pada bab BAB IV Analisis Data membahas mengenai analisis penelitian yang telah dilakukan, deskripsi dari temuan penelitian yang diperoleh dari hasil olah data, dan pembahasannya.

Pada BAB V Penutup membahas mengenai kesimpulan dari hasil penelitian, saran penelitian selanjutnya.