

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Memasuki era globalisasi ini, menguasai bahasa asing merupakan suatu keharusan. Hal ini dikarenakan bahasa adalah sistem terpenting untuk berkomunikasi, penggunaan dalam lingkungan kerja, penggunaan barang-barang dari luar negeri yang rata-rata menggunakan bahasa asing sebagai bahasa pengantarnya. Dengan hal tersebut kita dituntut untuk mempelajari bahasa asing. (Gbollie dan Gong 2013) *The Essence of Foreign Language Learning in Today's Globalizing World : Benefits and Hindrances*. Dalam penelitian tersebut disebutkan bahwa “mempelajari bahasa asing memiliki beberapa keuntungan dalam bidang berbeda seperti dalam bidang komunikasi, bidang politik, bidang sosial dan lain-lain.” Penelitian tersebut cukup untuk mengatakan bahwa bahasa asing memiliki peran penting untuk ikut bersaing dalam era globalisasi ini.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang ada empat aspek yang mempengaruhi seseorang dalam kelancaran berbahasa Jepang yakni aspek berbicara, aspek mendengarkan, aspek membaca, dan aspek menulis. Namun empat aspek tersebut tidak bisa berjalan tanpa adanya pengaruh kosa kata dalam suatu bahasa. Dalam suatu bahasa, kosa-kata merupakan hal penting. Tanpa menggunakan

kosa-kata komunikasi tidak akan tersampaikan. Menurut Dzulkurnain (2012:2) dalam skripsi Korniasari (2014) *says that without grammar very little can be conveyed but without vocabulary nothing, can be conveyed*. Penggunaan tata bahasa dengan sedikit kosa-kata hanya bisa sedikit dimengerti, tetapi jika tata bahasa tidak menggunakan kosa-kata sama sekali kalimat tersebut tidak bisa disampaikan. Maka penguasaan kosa-kata merupakan hal penting yang pembelajar harus kuasai dalam pembelajaran bahasa asing karena dengan menguasai kosa-kata suatu bahasa bisa tersampaikan meskipun dengan tata bahasa yang belum sempurna.

Pembelajaran kosa-kata bahasa Jepang dalam Program Studi Bahasa Jepang UMY belum banyak menggunakan media permainan sehingga proses pembelajaran menggunakan *power point* dan *test*. Contoh kasus yang dialami peneliti. Pembelajaran *Chujokyu Moji Goi* hanya berputar dari pengajar menjelaskan materi, menghafal materi, dan menyampaikan hasil pembelajaran yang diujikan. Maka dari itu diperlukan media permainan untuk pembelajaran sehingga pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dengan metode yang berinovasi. Sanjaya (2009:147) media mengajar adalah cara yang dipergunakan guru untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Jadi kesimpulannya media mengajar ialah cara yang sudah disusun sebelumnya untuk mencapai keberhasilan dalam suatu pembelajaran.

Dalam pembelajaran kosakata banyak media yang bisa digunakan seperti pembelajaran yang menggunakan slide, menggunakan buku maupun dengan media permainan. Namun banyak ditemukan kasus bahwa pengajar memberikan media berupa slide dalam penyampaian materi ajar dan hanya menjelaskan materi kemudian menghafal kosakata, hal ini membuat mahasiswa cepat merasa bosan karena tidak adanya media yang menyenangkan. Salah satu media yang bisa digunakan adalah dengan menggunakan media permainan *Shiritori*. Media permainan *Shiritori* adalah permainan sambung kata yang berasal dari Jepang. Kelebihan dari media permainan *Shiritori* adalah media permainan *Shiritori* tidak menyita waktu, media permainan *Shiritori* tidak menggunakan banyak alat bantu, dan media permainan *Shiritori* bisa dimainkan dimana saja.

Media permainan *Shiritori* membantu pembelajar menguasai kosa kata lebih banyak. Media permainan ini menggunakan sistem bermain dan belajar dimana pembelajar dapat menggunakan kosa kata yang telah dipelajari dalam mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* kemudian materi yang telah disampaikan tersebut diasah dengan menggunakan media permainan *Shiritori*. Hal tersebut diperkuat dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Shanivan (2016) yang berjudul Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Shiritoti Bahasa Indonesia Dengan Algoritma Ahocorasick berbasis *web* Dalam penelitian tersebut media permainan *Shiritori* dapat diterapkan pada bahasa Indonesia.

Selain penelitian tersebut ada pula penelitian yang dilakukan oleh Apriani (2015) yang berjudul Efektivitas Permainan Ichitori Untuk Meningkatkan

Kemampuan Kosakata. Dari kedua penelitian tersebut mendapatkan hasil yang positif dimana permainan *Shiritori* atau sambung kata dapat diterapkan dalam mata kuliah yang berhubungan dengan kosa kata.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk meneliti penerapan *shiritori* pada mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* dengan judul penelitian “ Penerapan Media Permainan *Shiritori* Pada Mata Kuliah *Chujokyu Moji Goi*” penelitian Deskriptif pada Mahasiswa Semester IV Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2018-2019.

B. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana penerapan media permainan *Shiritori* pada mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* di Program Studi Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2018-2019?
- b. Bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan media permainan *Shiritori* pada mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* di Program Studi Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2018-2019?

C. Batasan Masalah

Untuk memperjelas fokus permasalahan dalam penelitian ini, maka pembatasan masalah permasalahan akan dibatasi sebagai berikut :

- a. Penerapan

Dalam penelitian ini hanya akan berfokus terhadap bagaimana pelaksanaan media permainan Shiritori pada mata kuliah Chujokyu Moji Goi. Aspek yang diamati yakni alur pembelajaran dan respon pembelajar..

b. Shiritori

Shiritori menjadi fokus penelitian, dikarenakan media permainan Shiritori merupakan media permainan yang akan digunakan dalam mata kuliah Chujokyu Moji Goi.

c. Chujokyu Moji Goi

Mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* adalah mata kuliah yang ditawarkan oleh Program Studi Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta pada semester empat yang mempelajari tentang kosakata dan kanji yang berjumlah empat SKS, namun dalam penelitian ini peneliti hanya menerapkan Shiritori pada kelas kosakata.

d. Respon

Respon yang akan dilihat dalam penelitian ini adalah respon mengenai proses pembelajaran dengan media permainan Shiritori pada mata kuliah Chujokyu Moji Goi.

D. Tujuan Penelitian

- a. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan media permainan *Shiritori* pada mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* Program Studi Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

- b. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap penerapan media permainan *Shiritori* pada mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* Program Studi Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

E. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi khazanah baru pembelajaran *Chujokyu Moji Goi* terhadap penerapan media permainan *Shiritori*.

- b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi pengajar, diharapkan penelitian ini digunakan sebagai pertimbangan bahan ajar dalam matakuliah *Chujokyu Moji Goi*
- 2) Bagi mahasiswa, diharapkan penelitian ini dapat menjadikan pembelajar menerapkan *Shiritori* tidak hanya di dalam kelas namun diharapkan permainan *Shiritori* diterapkan di luar kelas.
- 3) Bagi peneliti, Untuk peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan penelitian ini menjadi lebih luas

F. Definifi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan dalam proses belajar mengajar demi mencapai tecapainya tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran disekolah (Arsyad 2013:3)

2. Penerapan

Riant Nugroho (2003:158) mengatakan “penerapan pada prinsipnya cara yang dilakukan agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan”. Sedangkan menurut kamus Besar Bahasa Indonesia penerapan adalah proses dan cara. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penerapan adalah suatu proses atau cara yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media permainan *Shiritori* dalam mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* hal ini bertujuan dalam mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* tidak monoton.

3. *Shiritori*

Shiritori merupakan permainan asah kosa kata yang cara permainannya adalah bergiliran mengucapkan kata (nomina) yang dimulai dari kata terakhir yang diucapkan oleh pemain sebelumnya. Permainan ini dapat dimainkan lebih dari dua orang.

Contohnya adalah ushi うし (sapi) → shika しか (rusa) → karasu からす (gagak). Pemain akan kalah jika menggunakan kosakata (ん) dan mengulang kalimat seperti neko ねこ → koi こい → ine いね (seperti) → neko ねこ.

4. Mata Kuliah *Chujokyu Moji Goi*

Mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* adalah mata kuliah yang ditawarkan oleh Program Studi Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta pada

semester empat yang mempelajari tentang kosa kata. Terdapat tingkatan dalam mempelajari mata kuliah *Moji Goi* yakni *Shokyu Moji Goi* pada semester pertama, *Shocukyu Moji Goi* pada semester dua, *Chukyu Moji Goi* pada semester tiga dan *Chujokyu Moji Goi* pada semester lima. Jumlah SKS dalam pembelajaran *Chujokyu Moji Goi* adalah empat SKS dimana diantaranya dua SKS untuk *Goi* dan 2 SKS untuk *Kanji*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *Goi* untuk diterapkan dengan menggunakan *Shiritori*.

G. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan pada penelitian ini dibagi menjadi lima bab, yaitu bab 1 pendahuluan, bab II landasan teori, bab III metode penelitian, bab IV hasil penelitian, dan terakhir bab V penutup.

Pada bagian bab I Pendahuluan, bab ini berisi tentang latar belakang masalah yang mendasari dilakukannya penelitian ini. Selain itu pada bab I berisi rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.

Pada bab II landasan teori, bab ini membahas tentang teori dan pendapat yang mendukung penelitian ini

Pada bab III metode penelitian, pada bab ini berisi tentang metode penelitian yang akan digunakan selama penelitian berlangsung

Pada bab IV analisis hasil, pada bab ini berisi tentang pembahasan hasil dari peneliti dan kemudian hasil penelitian.

Pada bab V penutup, pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti.