

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa sebagai alat komunikasi memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Seseorang menggunakan bahasa dalam kehidupan sehari-hari untuk menyampaikan maksud ataupun pikiran. Bahasa sebagai media penyampaian sebagaimana yang dikatakan oleh Sutedi (2003:2), bahwa bahasa adalah alat untuk menyampaikan ide, pikiran, hasrat dan keinginan kepada orang lain.

Mempelajari bahasa asing perlu memperhatikan berbagai aspek keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Apabila seseorang sudah menguasai keempat aspek tersebut maka orang tersebut sudah bisa dikatakan mahir dalam berkomunikasi. Tetapi untuk menguasai keterampilan-keterampilan tersebut setiap orang mempunyai kesulitan untuk mempelajarinya. Ada banyak hal yang menyebabkan sulitnya belajar bahasa Jepang, salah satunya yaitu penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Kualitas keterampilan bahasa seseorang jelas bergantung pada kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimiliki, semakin besar pula kemungkinan terampil dalam berbahasa (Tarigan,1982:2). Penguasaan kosakata jelas memiliki peranan penting dalam mempelajari bahasa. Jika penguasaan kosakatanya sedikit, maka akan timbul masalah ketika berkomunikasi. Tetapi, lain halnya jika kita memiliki pembendaharaan kosakata yang banyak, maka kita bisa melakukan komunikasi dengan dengan baik.

Berdasarkan pengalaman peneliti serta hasil wawancara dengan 10 mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (PBJ UMY), pengajar dalam menyampaikan materi ajar, umumnya

lebih banyak menggunakan metode ceramah dan mencatat. Pada saat kosakata baru diperkenalkan, pembelajar hanya disuruh membaca tanpa dilatihkan sampai mahasiswa dapat menguasai dengan baik. Lalu kemudian pengajar mengajarkan pola kalimat. Pembelajar hanya berlatih mengerjakan soal yang ada pada buku ajar. sehingga pada saat latihan penerapan, pembelajar mengalami kesulitan dalam membuat contoh kalimat. Pembelajaran menjadi pasif karena kurangnya latihan kosakata secara langsung ditambah dengan kurangnya motivasi pembelajar untuk mengingat kosakata yang sudah diajarkan membuat pembelajar tidak bisa menguasai kosakata dengan baik.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan teknik yang tepat agar tercapainya tujuan pembelajaran dan ketika proses pembelajaran berlangsung mahasiswa dapat berlatih dan mengingat kosakata. Salah satu teknik yang mudah, menyenangkan, dan sering digunakan adalah teknik permainan. Mahasiswa lebih aktif dan tertarik di kelas ketika dosen mengajar, dengan teknik permainan. Oleh karena itu, diperlukan teknik permainan yang berfungsi untuk melatih meningkatkan kemampuan menguasai kosakata.

Berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat pula penelitian mengenai permainan Bursa Kata yang telah dilakukan oleh Hanum (2015) dengan judul *Efektivitas Permainan Bursa Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Siswa SMAN 2 Indramayu*. Penelitian tersebut menggunakan permainan Bursa Kata sebagai teknik pembelajaran dan hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa permainan Bursa Kata efektif untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menguasai kosakata.

Dengan dilatarbelakangi keberhasilan penelitian sebelumnya maka peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian yang serupa yaitu menggunakan permainan Bursa Kata menggunakan subyek penelitian serta desain penelitian yang berbeda. Dalam teknik permainan Bursa Kata, mahasiswa tidak hanya dituntut untuk mengingat kosakata dalam bahasa Jepang, tetapi juga dapat mengartikannya dalam bahasa Indonesia. Dengan menggunakan teknik

permainan bursa kata, mahasiswa diharapkan mampu mengerti arti dari kosakata dan menguasai kosakata dengan baik.

Untuk itu peneliti mengajukan judul penelitian ini yaitu “*Efektivitas Permainan Bursa Kata dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada mahasiswa Program Studi PBJ UMY semester 2 kelas A angkatan 2015*”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian adalah

- a. Apakah terdapat perbedaan signifikan sebelum dan setelah diberikan permainan Bursa Kata pada mahasiswa Program Studi PBJ UMY semester 2 kelas A angkatan 2015 ?
- b. Apakah permainan Bursa Kata efektif dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada mahasiswa Program Studi PBJ UMY semester 2 kelas A angkatan 2015 ?
- c. Bagaimanakah kesan mahasiswa Program Studi PBJ UMY semester 2 kelas A angkatan 2015 terhadap permainan Bursa Kata?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini hanya akan meneliti tentang perbedaan sebelum dan setelah diberikanya permainan Bursa Kata, efektivitas dan kesan terhadap permainan Bursa Kata.

Kosakata yang digunakan dalam penelitian ini adalah kosakata bahasa Jepang dalam buku *Minna no nihongo shokyu II* bab 44-50.

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui perbedaan sebelum dan setelah diberikanya permainan Bursa Kata.

- b. Menguji keefektifan permainan Bursa Kata dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada mahasiswa Program Studi PBJ UMY semester 2 kelas A angkatan 2015.
- c. Mengetahui kesan mahasiswa Program Studi PBJ UMY semester 2 kelas A angkatan 2015 terhadap permainan Bursa Kata.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoretis

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

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Pembelajar

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi tambahan dalam mempelajari dan mengingat kosakata dalam bahasa Jepang

2) Bagi Pengajar

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu referensi bagi pengajar bahasa Jepang terutama untuk mengajarkan kosakata bahasa Jepang.

1.6 Kerangka Berpikir

Permainan Bursa Kata sebagai teknik pembelajaran diharapkan dapat lebih memudahkan siswa dalam menguasai kosakata. Karena dengan teknik permainan Bursa Kata ini dapat melatih siswa untuk mengingat kembali kosakata yang sudah dipelajari pada pelajaran sebelumnya dan kosakata yang baru dipelajari. Permainan ini tidak memerlukan banyak biaya, hanya peralatan sederhana seperti toples tembus pandang, dan kartu yang bertuliskan kosakata sehingga dapat dengan mudah dimainkan. Dengan sistem pengurangan nilai dapat menjadikan siswa berhati-hati ketika mengambil kartu dan termotivasi

agar menjadi pemenang dengan cara mendapat nilai paling banyak. Selain itu, jika siswa belajar dalam kondisi yang bersemangat dan menyenangkan, pembelajaran akan berjalan dengan lancar dan materi yang diajarkan akan dapat dikuasai dengan baik.

1.7 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah penggunaan teknik permainan Bursa Kata efektif untuk meningkatkan kemampuan kosakata mahasiswa program studi PBJ UMY semester 2 kelas A angkatan 2015. Setelah menggunakan permainan ini dalam pembelajaran bahasa Jepang, siswa dapat menguasai kosakata dengan lebih baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan tes penguasaan kosakata, hasil tes lebih baik setelah menggunakan teknik permainan Bursa Kata.

1.8 Sistematika Penulisan

Agar pemahaman terhadap penelitian ini menjadi mudah, maka peneliti menyusun hasil penelitian ini menjadi empat bagian pokok, yaitu:

Bab 1 berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pikir, hipotesis dan sistematika penulisan.

Bab II berisi tentang pengertian kosakata bahasa Indonesia, kosakata bahasa Jepang/goi, teknik pembelajaran kosakata, permainan, permainan Bursa Kata, dan penelitian terdahulu mengenai permainan Bursa Kata.

Bab III berisi metode penelitian yang memuat pendekatan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, langkah-langkah penelitian, instrumen, validitas dan reliabilitas, sistem penilaian, teknik analisis data dan analisis data.

Bab IV bagian akhir dari skripsi yaitu penutup berisi kesimpulan, saran-saran, dan kata penutup.