

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Manusia sebagai makhluk sosial selalu membutuhkan bahasa sebagai salah satu alat penting dalam pembentukan masyarakat. Oleh karena itu, keberadaan bahasa sangat penting untuk terjalin komunikasi yang baik.

Di dalam pengajaran bahasa, terutama pengajaran bahasa asing, salah satu aspek dasar penting yang harus dikuasai dari proses belajar mengajar adalah kosakata. Kosakata merupakan komponen penting dalam menunjang empat keterampilan berbahasa karena semakin kaya penguasaan kosakata seseorang maka komunikasi yang dilakukan, baik secara lisan maupun tulisan menjadi lebih mudah.

Pentingnya kosakata tersebut ditekankan oleh Tarigan (1993:2) dalam skripsi yang ditulis Irfan, yang berpendapat “Kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimiliki maka akan semakin besar pula kemungkinan dapat terampil berbahasa”.

Dalam proses belajar bahasa, terutama bahasa Jepang sering menemui hambatan dalam proses belajar, baik dari huruf, tata bahasa, maupun kosakata yang ada dalam bahasa Jepang. “Kemampuan penguasaan kosakata, baik bahasa ibu maupun bahasa asing mutlak untuk dipelajari dan dihapal, walaupun kita tidak tahu *grammar* atau tata bahasanya. Tetapi jika kita punya banyak perbendaharaan kata, kita masih dapat melakukan komunikasi sederhana dengan orang-orang” (<http://syai-poels.blogspot.com>).

Oleh karena itu, untuk meningkatkan proses belajar mengajar dan menarik perhatian serta menimbulkan suasana menyenangkan, maka salah satu teknik yang sesuai untuk dipergunakan adalah teknik permainan. Hidayat dkk (1990:24) dalam Irfan, menyatakan bahwa permainan dapat mengembangkan motivasi siswa untuk belajar aktif karena permainan mampu menembus kebosanan, permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira dan dapat menimbulkan semangat kooperatif yang sehat serta membantu siswa yang lamban dan kurang motivasi.

Pengajaran kata dengan teknik permainan akan lebih menarik perhatian dari siswa daripada teknik konvensional yang akan membuat siswa merasa bosan. Salah satu permainan yang dapat digunakan adalah permainan “*Mystery Bag*”. Permainan ini merupakan sebuah permainan menebak benda yang ada di dalam sebuah kotak dengan indera peraba, kemudian pemain harus menebak benda yang ia pegang dan menyebutkannya dalam bahasa Jepang.

Permainan *Mystery Bag* ini penulis temukan dalam buku yang berjudul “*Be Smart and Fun with English Games*“ yang ditulis oleh Ayu Rini (2010). Permainan ini diharapkan mampu menambah penguasaan kosakata bagi siswa dengan cara yang menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai efektivitas permainan *Mystery Bag* dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang dengan judul “Efektifitas Teknik Permainan *Mystery Bag* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kemampuan penguasaan kosakata siswa kelas X SMAN I Sumedang setelah penggunaan teknik permainan *Mystery Bag*?
2. Bagaimanakah kemampuan penguasaan kosakata siswa kelas X SMAN I Sumedang setelah penggunaan metode konvensional?
3. Adakah perbedaan yang signifikan antara penggunaan teknik permainan *Mystery Bag* dengan metode konvensional?
4. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan teknik permainan *Mystery Bag*?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya akan meneliti bagaimana kemampuan penguasaan kosakata siswa kelas X SMAN I Sumedang setelah penggunaan teknik permainan *Mistery Bag*.
2. Penelitian ini hanya akan meneliti bagaimana kemampuan penguasaan kosakata siswa kelas X SMAN I Sumedang setelah penggunaan metode konvensional.
3. Penelitian ini hanya akan meneliti apakah ada perbedaan yang signifikan antara penggunaan teknik permainan *Mistery Bag* dengan metode konvensional.
4. Penelitian ini hanya akan meneliti tanggapan siswa terhadap penggunaan teknik permainan *Mistery Bag*.

### **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan penguasaan kosakata siswa kelas X SMAN I Sumedang setelah penggunaan teknik permainan *Mistery Bag*.

2. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan penguasaan kosakata siswa kelas X SMAN I Sumedang setelah penggunaan metode konvensional.
3. Untuk mengetahui adakah perbedaan yang signifikan antara penggunaan teknik permainan *Mistery Bag* dengan metode konvensional.
4. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan teknik permainan *Mistery Bag*.

#### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan alternatif pilihan teknik pembelajaran yang dapat digunakan oleh para pengajar bahasa Jepang dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang tingkat pemula.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang berarti bagi perkembangan proses KBM bahasa Jepang, baik ditingkat universitas maupun SMA sederajat.

#### **1.5 Definisi Operasional**

Efektivitas adalah efek (pengaruhnya, akibatnya, kesannya) (Poerwadarminta:1990 dalam Destiany). Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan efektivitas adalah adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *post-*

*test* kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sedangkan permainan *Mystery Bag* adalah salah satu permainan yang dibuat oleh Ayu Rini untuk permainan kosakata bahasa Inggris bagi anak-anak dimana menebak benda yang ada di dalam sebuah tas, kemudian mereka menyebutkan benda tersebut dalam bahasa Inggris. Namun, tentu dalam penelitian ini yang akan dipergunakan adalah kosakata dalam bahasa Jepang. Adapun pengertian metode konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran (Djamarah, 1996).