**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Bahasa adalah sebuah alat komunikasi yang terdiri dari kata-kata yang saling berangkaian dan memiliki sebuah arti. Bahasa merupakan sesuatu yang sangat penting di dunia, karena tanpa bahasa, manusia tidak akan saling mengerti dan tidak akan saling memahami. Bahasa merupakan sebuah alat untuk menciptakan hubungan yang erat sesama manusia dan juga alat untuk mengekspresikan pikiran setiap manusia. Menurut Chomsky (1975) yang dikutip oleh Soenardji (1989, hlm. 9) ‘bahasa adalah cermin budi manusia dan produk kecerdasan manusia, dan dibuat agar bahasa itu terus menerus baru dalam diri setiap perorangan sebagai pancaran gerak jiwa yang jauh dibawah kemauan dan kesadaran’. Menurut Kridalaksana (1983, dan juga dalam Djoko Kentjono 1982) yang dikutip oleh Chaer (2007, hlm. 32) ‘bahasa adalah sistem lambang bunyi arbiter yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi dan mengidentifikasi diri’.

Dewasa ini pembelajaran bahasa asing di Indonesia semakin meningkat. Satu diantaranya adalah bahasa Jepang. Dalam sebuah artikel di mizan.com, berdasarkan data terbaru tahun 2012 dan perhitungan cepat *The Japan Foundation*, Indonesia merupakan negara dengan jumlah pembelajar bahasa Jepang terbesar kedua di dunia di bawah Cina. Indonesia mengalami penaikan jumlah sebesar 21% dibanding tiga tahun lalu, yaitu pada tahun 2009. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Danasasmita (2002, Hlm. 85) bahwa,

Pengajaran bahasa Jepang di Indonesia berkembang dengan pesat sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi khususnya teknologi komunikasi, dan berkembangnya dunia ekonomi dan perdagangan. Kemajuan perkembangan komunikasi ini telah memberikan dampak positif terhadap pengembangan bahasa Jepang karena semakin banyak warga masyarakat yang merasakan kebutuhan untuk menguasai bahasa tersebut baik untuk tujuan komunikasi, akademik maupun profesional.

Bahasa Jepang di Indonesia, diajarkan dari jenjang pendidikan SMA hingga Perguruan Tinggi. Dalam hal pelaksanaan pendidikan, pengajaran bahasa Jepang tidak lepas dari sistem pendidikan di Indonesia. Pendidikan bahasa Jepang menempati beberapa posisi, sebagai berikut:

1. Direktorat Pendidikan Tinggi DEPDIKNAS.
2. Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah DEPDIKNAS.
3. Direktorat Pendidikan Luar Sekolah DEPDIKNAS.
4. Bagian Pendidikan dan Pelatihan Instansi Pemerintah.
5. Bagian Pendidikan dan Pelatihan Perusahaan Swasta.

(Iskadarwati, 2002, hlm. 24)

Pada posisi tersebut, jumlah pembelajar bahasa Jepang terbanyak terdapat pada poin satu dan dua. Pada poin satu, pelaksanaan pendidikan dilaksanakan di tingkat universitas ataupun sekolah tinggi dengan rata-rata diberikan selama enam semester hingga delapan semester. Pada poin dua, proses pembelajaran dilaksanakan pada tingkat SMA, baik itu umum ataupun kejuruan.

Namun, banyaknya jumlah pembelajar tidak menjamin bahasa Jepang yang dipelajari pembelajar Indonesia berkualitas. Danasasmita (Tanpa Tahun, hlm. 1) mengemukakan,

Perkembangan pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia secara kuantitatif sangat pesat, namun secara kualitatif masih menghadapi banyak kendala. Hal ini berkaitan dengan banyak faktor, termasuk posisi bahasa Jepang diantara bahasa ibu, bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

Seperti pendapat yang Danasasmita kemukakan, banyak faktor yang dapat menjadi kendala dalam mempelajari bahasa Jepang. Salah satunya adalah kendala dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Kosakata merupakan faktor penting dalam pembelajaran segala bahasa. “Kosakata suatu bahasa ditentukan oleh kebutuhan masyarakat dan juga oleh individu anggota masyarakat itu” (Soenardji, 1989, hlm. 12). Penguasaan kosakata juga merupakan kunci dalam berbahasa. Jika seseorang memiliki penguasaan kosakata yang baik, maka ia akan bisa menguasai dan berkomunikasi dengan bahasa asing yang dipelajarinya. Begitu pula sebaliknya, jika ia tidak memiliki penguasaan kosakata yang baik, maka ia tidak akan menguasai bahasa asing yang dipelajarinya. Sudjianto dan Dahidi (2012, hlm. 97) menyebutkan, “*goi* (kosakata) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan”. Pentingnya seseorang harus menguasai kosakata dalam berbahasa juga ditekankan oleh Tarigan (1986, hlm. 2), “kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang kita miliki maka semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa”.

Namun pada kenyataannya, para pembelajar bahasa Jepang menghadapi beberapa kendala dalam mempelajarinya, terutama dalam mengingat kosakata bahasa Jepang.

Para pembelajar cenderung mempelajari bahasa Jepang hanya saat jam pelajaran dan tidak mempelajari secara intens di rumah, atau bisa juga disebabkan oleh kurangnya media dalam pembelajaran sehingga hal tersebut menjadi monoton dan kurang mendapatkan apresiasi dari pembelajar. Dalam hal belajar mengajar, tersedianya sebuah media menjadi faktor yang sangat penting. Media dalam kegiatan belajar mengajar bisa seperti papan tulis, spidol, buku pelajaran, *slide*, foto, video dan sebagainya. Namun, jika penggunaan media tidak mengalami inovasi, maka pencapaian tujuan pendidikan tidak akan berjalan dengan maksimal. Begitu juga dengan media ajar. Jika hanya mengandalkan buku teks, maka pembelajaran akan menjadi monoton, sehingga dapat menurunkan motivasi belajar siswa. Hal-hal seperti itu dapat terselesaikan dengan media ajar yang inovatif dan menyenangkan. Contohnya media permainan. Permainan merupakan sesuatu yang bersifat hiburan dan menyenangkan. “Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipermainkan” (Depdiknas, 2002, hlm. 698). Sebuah permainan dapat dijadikan sebuah media jika permainan tersebut memiliki kriteria yang cocok dengan ilmu yang akan dipelajarinya. Contohnya permainan *trivial pursuit* dijadikan sebuah media untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Permainan ini memiliki teknik menjawab pertanyaan dalam permainannya sehingga tanpa disadari penggunaan media permainan ini akan lebih menyenangkan, lebih interaktif dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selain itu, pada penelitian terdahulu yang berjudul *“Efektivitas Media Permainan Boardgame dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar di SMA (Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 10 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012)”* yang ditulis oleh Pebriani, menyatakan:

“... dapat diketahui bahwa rata-rata *normalized gain* pembelajaran dengan menggunakan media permainan *boardgame* ‘WORDTRIP’, kelompok eksperimen memperoleh nilai sebesar 0,907192 dengan kriteria ‘sangat efektif’”.

Dapat diketahui dari penelitian sebelumnya pembelajaran dengan menggunakan media permainan *boardgame ‘WORDTRIP’* sangat efektif dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Permainan *Trivial Pursuit*, memiliki kesamaan jenis permainan dengan media permainan yang Pebriani gunakan dalam penelitiannya, yaitu *boardgame*. *Boardgame* adalah sebuah permainan yang menggunakan papan dalam permainannya. Jenis-jenis permainan yang termasuk dalam *boardgame* adalah Ular Tangga, *Scrabble*, Monopoli, dan lain sebagainya.

Dengan dilatarbelakangi masalah diatas, penulis bermaksud untuk meneliti permasalahan tentang kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang , yang akan disajikan dalam skripsi yang berjudul **“Efektivitas Permainan *Trivial Pursuit* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Kuasi Terhadap Siswa Kelas X-IBB SMA Negeri 1 Margahayu)”**.

1. **Rumusan dan Batasan Masalah**
2. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang diangkat adalah:

1. Bagaimana kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan permainan *trivial pursuit*?
2. Adakah perbedaan yang signifikan kemampuan penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan permainan *trivial pursuit*?
3. Bagaimana keefektifan permainan *trivial pursuit* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang?
4. Bagaimana tanggapan siswa tentang permainan *trivial pursuit* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang?
5. **Batasan Masalah**

Agar pembahasan tetap terfokus pada tujuan penelitian, penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan meneliti kemampuan siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan permainan *trivial pursuit* dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang, terutama *Doushi, I-Keiyoushi, Na-Keiyoushi* dan *Meishi*.
2. Penelitian ini akan meneliti apakah ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah pembelajaran kosakata, terutama *Doushi, I-Keiyoushi, Na-Keiyoushi* dan *Meishi*, dengan menggunakan permainan *trivial pursuit*.
3. Penelitian ini akan meneliti efektivitas permainan *trivial pursuit* dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.
4. Penelitian ini akan meneliti tanggapan siswa terhadap permainan *trivial pursuit* sebagai media pembelajaran.
5. **Tujuan dan Manfaat Penelitian**
6. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan:

1. Kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang sebelum dan sesudah menggunakan permainan *trivial pursuit*.
2. Keefektifan permainan *trivial pursuit* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
3. Adakah perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan permainan *trivial pursuit*.
4. Tanggapan siswa tentang permainan *trivial pursuit* yang digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
5. **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan tentang pentingnya media ajar yang menyenangkan dalam pembelajaran, khususnya media permainan *trivial pursuit*.

1. Manfaat Praktis
* Bagi pengajar, penelitian ini diharapkan dapat menjadi media alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang untuk pengajaran kosakata.
* Bagi pembelajar, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alasan pembelajar menyenangi pelajaran bahasa Jepang dan dapat membantu mengingat kosakata bahasa Jepang dengan cara yang lebih menyenangkan.
* Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan menjadi wawasan baru dalam menggunakan media ajar untuk bahasa Jepang dan dapat mengatasi masalah tentang kosakata bahasa Jepang.
* Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi sebagai penelitian selanjutnya.
1. **Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahan dalam pemahaman antara penulis dan pembaca, maka penulis menjelaskan definisi beberapa istilah sebagai berikut:

1. Efektivitas

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002, hlm. 284), efektivitas adalah keefektifan. Efektif, masih dalam KBBI, memiliki arti: 1 ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya); 2 manjur atau mujarab (tt obat); 3 keberhasilan (tt usaha, tindakan); kemangkusan; 4 hal mulai berlakunya (tt undang-undang, peraturan).

Maksud efektivitas pada penelitian ini adalah suatu usaha keberhasilan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *trivial pursuit*.

1. Permainan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002, hlm. 698), permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipermainkan.

Dalam penelitian ini, permainan digunakan sebagai media dalam pembelajaran bahasa Jepang. Permainan yang digunakan adalah permainan *trivial pursuit*.

1. *Trivial Pursuit*

*Trivial Pursuit* adalah permainan papan atau *board game* yang dalam permainannya membutuhkan kemampuan para pemain untuk menjawab pertanyaan pengetahuan dasar dan kebudayaan yang sedang terkenal. Tujuan dalam permainan ini ada pemain mengelilingi papan permainan sambil menjawab pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan dalam permainan ini dikategorikan menjadi enam kategori, yaitu Geografi berwarna biru, Hiburan berwarna *pink*/ merah muda, Sejarah berwarna kuning, *Arts & Literature* berwarna coklat, Sains dan Alam berwarna hijau, dan *Sports & Leisure* berwarna *orange*/ jingga.

Dalam penelitian ini, permainan *Trivial Pursuit* dibuat sama dengan permainan aslinya dengan menggunakan cara atau teknik yang juga sama. Namun peneliti merubah beberapa bagian dalam permainan ini, dengan tujuan permainan mudah diadaptasi dengan materi bahasa Jepang. Enam kategori pertanyaan pun mengalami perubahan dan diadaptasi dengan materi bahasa Jepang yang akan diajarkan nanti.

1. Kosakata

Menurut Soenardji (1989, hlm. 12) kosakata atau leksion adalah perbendaharaan kata yang dimilki oleh setiap pemakai bahasa. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002, hlm. 597) kosakata adalah perbendaharaan kata.

Kosakata dalam penelitian ini adalah kosakata bahasa Jepang. Kosakata dalam bahasa Jepang disebut dengan *goi*. “*Goi* adalah kosakata yaitu kumpulan kata yang berhubungan dengan suatu bahasa atau dengan bidang tertentu dalam bahasa itu” (Sudjianto & Ahmad Dahidi, 2012, hlm. 98). Sesuai dengan pengelompokan *goi* yang berdasarkan karakteristik gramatikalnya, *goi* yang diteliti dalam penelitian ini adalah *Dooshi* (kata kerja), *I-Keiyooshi* (kata sifat-i), *Na-Keiyooshi* (kata sifat-na) dan *Meishi* (kata benda).

1. **Metode Penelitian**
2. **Metode Penelitian**

Dalam melakukan penelitian, orang dapat menggunakan berbagai macam metode, dan sejalan dengannya rancangan penelitian yang digunakan juga dapat bermacam-macam (Suryabrata, 2010, hlm. 71). Sutedi (2011, hlm. 54) juga menjelaskan, “kesesuaian antara metode penelitian dan masalah penelitian sangatlah penting. Oleh karena itu, kita harus pandai memilih dan menentukan metode apa yang akan digunakan dalam penelitian kita”.

Sesuai dengan pernyataan di atas, maka penulis memilih metode penelitian eksperimen kuasi dengan desain penelitian *One Group Pretest Posttest Design*. Dimana desain penelitian ini hanyalah satu kelompok subjek yang akan diberi perlakukan sebelum dan sesudah *treatment* dan hasil yang didapat akan lebih akurat. Dari data yang diperoleh, akan dibandingkan apakah ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah *treatment* dalam bidang penguasaan kosakata bahasa Jepang.

**Bagan 1.1**

**Rancangan Penelitian**

T1 X T2

 *Pretest Treatment Posttest*

T1= Untuk mengukur *mean* prestasi belajar sebelum subjek diberikan media permainan *trivial pursuit*.

X= *Treatment* dilakukan dengan menggunakan media permainan *trivial pursuit*. *Treatment* dilakukan dalam jangka waktu tertentu.

T2= Untuk mengukur mean prestasi belajar setelah subjek diberikan media permainan *trivial pursuit*.

Suryabrata, (2010, Hlm.102)

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari:

1. Tes

Tes adalah sekumpulan pertanyaan yang digunakan untuk mengukur kemampuan orang lain. Pentingnya tes dalam pengumpulan data juga dipaparkan oleh Sutedi (2011, hlm. 157), “... penelitian yang memberikan perlakuan pada siswa (penelitian eksperimental) umumnya akan diukur dengan menggunakan tes (*postes*)”. Tes pada penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang sebelum menggunakan media permainan *Trivial Pursuit*. Sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang sesudah menggunakan media permainan *Trivial Pursuit*.

1. Angket

Narbuko & Achmadi (2007, hlm. 76) mengemukakan bahwa metode kuesioner (angket) adalah suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai sesuatu masalah atau bidang yang akan diteliti. Mengutip pendapat Faisal dari buku yang ditulis Sutedi: Faisal (Sutedi, 2011, hlm. 164) menjelaskan “teknik angket ini dilakukan dengan cara pengumpulan datanya melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebarkan untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari reponden”. Angket yang digunakan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui tanggapan siswa tentang media permainan *Trivial Pursuit*.

1. **Instrumen Penelitian**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan dua macam instrumen penelitian. Instrumen penelitian tersebut adalah:

* 1. Tes

Tes yang digunakan pada penelitian ini adalah *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum pemberian treatment, sedangkan *posttest* dilakukan setelah pemberian treatment. Dari hasil kedua tes ini, akan digunakan untuk perbandingan dan membuktikan apakah media permainan trivial pursuit efektif dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

* 1. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan responden terhadap media permainan trivial pursuit yang digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Dalam angket ini, responden akan menjawab beberapa pertanyaan seperti apakah media permainan trivial pursuit menarik, apakah media permainan trivial pursuit dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang, dan sebagainya.

1. **Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 1 Margahayu, dengan sampel penelitian siswa kelas X-IBB. Teknik penyampelan atau t*echnique sampling* yang digunakan adalah teknik random. Teknik random merupakan teknik penyampelan yang mengambil sampel penelitian dari populasi secara acak. Seperti yang ditekankan oleh Sutedi (2011, hlm. 180), “Teknik ini hanya bisa dilakukan jika populasinya dianggap memiliki karakter yang sama atau mendekati homogen dengan jumlah yang relatif banyak”.

1. **Sistematika Pembahasan**

Pada BAB I mengenai Pendahuluan, memuat tentang latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Pada BAB II, membahas tentang Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran, dan Hipotesis Penelitian. Dalam bab ini memuat teori-teori yang menjelaskan tentang media pembelajaran, kosakata, kosakata dalam bahasa Jepang, dan Permainan *Trivial Pursuit*. Kerangka pemikiran disusun untuk merumuskan hipotesis dengan mengkaji hubungan teoretis antarvariabel penelitian.

Pada BAB III, Metodologi Penelitian, memuat deskripsi umum tentang metode penelitian, populasi dan sampel, teknik *sampling* penelitian, instrumen dan teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, serta variabel penelitian.

BAB IV, mengenai Analisis Data dan Pembahasan, akan menguraikan tentang hasil eksperimen, analisis data, kriteria efektivitas pengajaran, serta pembahasan hasil penelitian.

Terakhir, BAB V, Kesimpulan dan Rekomendasi, memuat tentang kesimpulan dari eksperimen dan analisa data dan juga memuat poin-poin rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.