

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa adalah hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Karena manusia adalah makhluk sosial, maka manusia membutuhkan bahasa sebagai alat komunikasi. Dengan bahasa, manusia dapat merespon dan mengungkapkan hasil pemikirannya. Wardhaugh (dalam Abdul dan Agustina, 2004, hlm. 15) mengemukakan bahwa “Fungsi bahasa adalah alat komunikasi manusia, baik tertulis maupun lisan”. Berdasarkan hal tersebut, maka upaya untuk mengajarkan bahasa sangat penting, terutama bagi orang muda khususnya siswa agar dapat menyampaikan pemikiran-pemikirannya dan dapat berkomunikasi dengan lebih baik.

Dalam era globalisasi, Indonesia menjadi tujuan dan pangsa pasar bagi Jepang. Hal ini terbukti dari banyaknya perusahaan Jepang yang berdiri di Indonesia. Hal ini berbanding lurus dengan banyaknya lembaga pendidikan yang menyediakan pelajaran bahasa Jepang seperti lembaga pendidikan formal dan nonformal, dan juga jumlah pengajar bahasa Jepang yang semakin meningkat. Hasil survey The Japan Foundation yang dilakukan pada tahun 2012 menyebutkan bahwa jumlah lembaga pendidikan bahasa Jepang yang meningkat sebesar 18% dari 1.988 lembaga (2009) menjadi 2.346 lembaga (2012), sedangkan jumlah pengajar bertambah 10,9% dari 4.089 orang (2009) menjadi 4.538 orang (2012). Lalu jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia pada tahun 2012 tercatat sebanyak 872.406 orang, atau mengalami peningkatan sebesar 21,8% dibandingkan pada tahun 2009 lalu yaitu 716.353 orang. Hal tersebut menunjukkan bahwa bahasa Jepang menjadi salah satu kebutuhan tersendiri bagi sebagian rakyat Indonesia.

Bahasa Jepang sering dianggap sebagai bahasa yang sulit bagi pembelajar bahasa Jepang di Indonesia. Hal ini dikarenakan adanya beberapa perbedaan mendasar, di antaranya yaitu huruf, kosakata, dan

aturan-aturan kebahasaan lainnya. Kosakata menjadi salah satu tolak ukur kemampuan

berbahasa seseorang. Semakin banyak kosakata yang dikuasai maka kemampuan berbahasanya dapat dikatakan baik, dan akan semakin mudah untuk berkomunikasi. Begitu juga sebaliknya. Dalam Tarigan (1986, hlm. 2) “Kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang kita miliki, maka semakin besar pula kemungkinan kita terampil bahasa”. Berdasarkan hal itu maka dapat disimpulkan bahwa kosakata menjadi kemampuan dasar yang harus dikuasai agar seseorang dapat berkomunikasi dengan baik khususnya bahasa Jepang.

Menurut Murakami (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2012, hlm. 147) “Kosakata dibagi menjadi beberapa kelas kata yaitu diantaranya *dooshi* (verba), *keiyooshi* (adjektiva-i), *keiyoodoshi* (adjektiva-na), *meishi* (nomina), *fukushi* (kata keterangan), *rentaishi* (prenomina), *setsuzokushi* (konjungsi), *kandooshi* (interjeksi), *jodooshi* (verba bantu), dan *joshi* (partikel)”. Dalam penelitian ini, kosakata yang diteliti berfokus pada kosakata *meishi* (nomina) sederhana.

Bagi pembelajar bahasa Jepang, kurangnya penguasaan kosakata menjadi kendala yang dapat menghambat kemampuan berkomunikasi yang berdasarkan pada keterampilan berbahasa yang terdiri dari membaca, mendengarkan, menulis, dan berbicara. Karena untuk dapat menguasai keempat keterampilan berbahasa tersebut di butuhkan penguasaan kosakata yang memadai agar dapat menunjang kemampuan berbahasa secara lebih baik. Bagi para pembelajar bahasa Jepang dasar, kosakata adalah dasar kebahasaan yang perlu diajarkan, contohnya seperti nama-nama benda yang ada di lingkungan pembelajar seperti *enpitsu* (pensil), *hon* (buku), *keshigomu* (penghapus), dan sebagainya. Dan ungkapan-ungkapan seperti *ohayou gozaimasu* (selamat pagi), *konnichiwa* (selamat siang), *konbanwa* (selamat malam), dan lain-lain. Akan tetapi, sering kali siswa merasa kesulitan dalam menghafal kosakata bahasa Jepang, yang dikarenakan adanya perbedaan besar antara kosakata bahasa Jepang dengan kosakata

bahasa Indonesia yang notabeneanya sebagai bahasa ibu masyarakat Indonesia. Teknik pengajaran kosakata yang kurang tepat dan membosankan akan menurunkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang. Mar'at (2011, hlm. 94) menyebutkan “Motivasi untuk belajar bahasa pertama (bahasa ibu) lebih besar dari pada untuk belajar bahasa kedua (bahasa asing)”. Oleh karena itu untuk menciptakan teknik dan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, maka diperlukan suatu teknik pengajaran yang aktif dan menyenangkan pula sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan siswa akan dapat dengan mudah menyerap dan mengingat setiap kosakata yang diajarkan.

Sejalan dengan hal itu, sebelum dilakukannya penelitian ini penulis telah melakukan observasi pendahuluan dengan cara melakukan wawancara kepada guru bahasa Jepang dan beberapa siswa SMAN 15 Bandung. Dari observasi pendahuluan tersebut diperoleh informasi mengenai beberapa permasalahan yang terjadi yang berkaitan dengan pembelajaran kosakata bahasa Jepang, yaitu diantaranya:

1. Guru merasa kesulitan dalam mengajarkan bahasa Jepang kepada siswa yang dikarenakan siswa kurang memahami kosakata-kosakata yang terdapat dalam buku pelajaran;
2. Siswa kurang menguasai kosakata bahasa Jepang yang telah diajarkan sehingga siswa kesulitan untuk mempelajari bahasa Jepang secara menyeluruh;
3. Siswa merasa kesulitan dalam mempelajari atau mengingat kosakata bahasa Jepang yang dikarenakan dalam pembelajaran kosakata kurang menarik dan cenderung membosankan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis mencoba menerapkan sebuah teknik permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang untuk menjawab permasalahan tersebut. Salah satu teknik pengajaran yang dapat diterapkan adalah teknik permainan *Magic Touch*. Teknik permainan *Magic Touch* membutuhkan ketepatan siswa

dalam menebak benda yang di sentuhnya, membutuhkan kerjasama yang baik antar siswa, dan membutuhkan ketepatan dalam menebak kosakata benda yang di deskripsikan oleh siswa lainnya. Dengan teknik permainan *Magic Touch* dalam pengajaran kosakata dapat menumbuhkan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga siswa dapat dengan mudah mengingat setiap kosakata yang diajarkan.

Terdapat penelitian sebelumnya dengan tema yang sama yang di tulis oleh Manuama (2013) dengan objek penelitian pada kosakata bahasa Jerman. Dalam penelitiannya Manuama menyebutkan bahwa teknik permainan *Magic Touch* dapat di terapkan dalam pengajaran kosakata bahasa Jerman. Berdasarkan hasil penelitian tersebut penulis ingin menguji coba teknik permainan *Magic Touch* dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang.

B. Rumusan Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a) Tingkat penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa secara umum.
- b) Pengajar merasa kesulitan dalam mengajarkan bahasa Jepang yang dikarenakan siswa kurang menguasai kosakata.
- c) Siswa merasa kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Jepang secara memadai.
- d) Tingkat penguasaan kosakata siswa sebelum menggunakan teknik permainan *Magic Touch*.
- e) Tingkat penguasaan kosakata siswa sesudah menggunakan teknik permainan *Magic Touch*.
- f) Perbedaan hasil nilai *Pretest* dan *Posttest* siswa sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan *Magic Touch*.

2. Perumusan Masalah Penelitian

Adapun masalah yang diteliti dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- a) Bagaimana tingkat penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan *Magic Touch*?
- b) Adakah perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan *Magic Touch*?
- c) Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan teknik permainan *Magic Touch* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jepang?

C. Batasan Masalah Penelitian

Agar penelitian ini tidak meluas, maka penelitian difokuskan pada:

1. Penelitian ini hanya akan meneliti teknik permainan *Magic Touch* dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas X MIA 7 SMAN 15 Bandung.
2. Penelitian ini hanya terfokus pada kata benda (*meishi*) yang terdapat pada BAB 4 “*Sore wa enpitsu desuka*” dan BAB 5 “*Kyoushitsu ni aru mono*” dalam buku Mengenal Bahasa Jepang 1 sebagai ruang lingkup penelitian dan memunculkan benda-benda yang tidak terdapat dalam bab tersebut yang bertujuan untuk menambah perbendaharaan kosakata untuk di pelajari.
3. Hasil belajar siswa kelas X MIA 7 SMAN 15 Bandung sebelum menggunakan teknik permainan *Magic Touch*.
4. Hasil belajar siswa kelas X MIA 7 SMAN 15 Bandung sesudah menggunakan teknik permainan *Magic Touch*.

5. Mengukur tingkat keefektifan penggunaan teknik permainan *Magic Touch* dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X MIA 7 SMAN 15 Bandung.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui tingkat penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan *Magic Touch*.
2. Mengetahui efektivitas penggunaan teknik permainan *Magic Touch* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.
3. Mengetahui tanggapan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *Magic Touch*.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sarana atau referensi untuk menambah pengetahuan mengenai bagaimana cara memanfaatkan berbagai model pembelajaran sebagai salah satu alternatif dalam mempermudah pembelajaran, khususnya dengan menggunakan teknik permainan *Magic Touch* dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu acuan untuk mengetahui efektivitas teknik permainan *Magic Touch* sebagai salah satu model pembelajaran

kosakata bahasa Jepang kepada para pembelajar bahasa Jepang khususnya siswa SMA.

2. Bagi Pendidik, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya referensi bagi para pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang agar dapat memberikan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
3. Bagi Siswa, penelitian ini dapat menjadi alternatif dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang dan diharapkan pula dapat melatih kerjasama dan komunikasi dengan siswa lainnya.

F. Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu BAB I Pendahuluan, yang meliputi latar belakang penelitian, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian, dan sistematika penulisan. Pada BAB II Landasan Teoritis, akan menjelaskan mengenai teori-teori yang melandasi kegiatan penelitian termasuk pada hasil penelitian terdahulu yang relevan. Dan juga mengenai kajian mengenai pengertian efektivitas, pengertian teknik permainan, peran teknik permainan sebagai media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, termasuk teknik permainan *Magic Touch* yang akan digunakan dalam penelitian ini. Berikutnya pada BAB III Metodologi Penelitian, yang berisi meliputi penjelasan teoritis yang berkaitan dengan model pembelajaran, kosakata, nomina, dan teknik permainan *Magic Touch*. Lalu berikutnya pada BAB IV Analisis Data dan Pembahasan, penulis akan menjelaskan mengenai laporan kegiatan penelitian, sajian data dan hasil pengolahannya, diikuti pembahasan, dan kesimpulan yang menyatakan apakah masalah penelitian terjawab atau tidak. Pada bagian pembahasan disajikan pula hasil telaahan berupa data yang telah dianalisis dan kemudian ditafsirkan sehingga menghasilkan sebuah teori baru atau teori pendukung atau sebagai pembuktian dari teori

yang sudah ada. Dan yang terakhir pada BAB V Kesimpulan dan Saran, akan menjabarkan mengenai kesimpulan tentang jawaban dari masalah yang diteliti apakah terjawab atau tidak. Kemudian saran atau rekomendasi sebagai implikasi hasil penelitian.