

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam kehidupan manusia, bahasa memegang peranan yang sangat penting. Bahasa merupakan alat untuk mengungkapkan makna yang diwujudkan dengan tatabahasa dan kosakata. Dengan demikian, tata bahasa dan kosakata berperan sebagai alat pengungkap makna yang berupa gagasan, pikiran, pendapat, dan perasaan. Bahasa menjadi sarana komunikasi yang vital di dalam kehidupan manusia.

Di Indonesia bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang banyak diminati, Berdasarkan penelitian The Japan Foundation terhadap lembaga pendidikan bahasa Jepang pada tahun 2009, jumlah pembelajar bahasa Jepang dari total 125 negara di dunia berjumlah 3.651.761 orang. Dari jumlah tersebut, pembelajar bahasa Jepang di Indonesia menduduki peringkat ke-3 setelah Korea dan Cina, yaitu sebanyak 716.353 orang. Peringkat ini mengalami peningkatan dibanding hasil survei tahun 2006, di mana pembelajar bahasa Jepang di Indonesia di kala itu menduduki peringkat ke-4. Disebutkan juga bahwa pembelajar bahasa Jepang di Indonesia didominasi oleh pembelajar tingkat SMA dan Perguruan Tinggi.

Dalam mempelajari bahasa tidak terlepas dari mempelajari kosakata. “Dari semua aspek bahasa yang harus dikuasai oleh pelajar dalam proses belajar, aspek

kosakata dianggap paling penting” (Hardjono, 1988, hlm. 71). Mengingat jumlah kosakata bahasa Jepang yang jumlahnya cukup banyak, diperlukan suatu cara untuk membuat proses pembelajaran menjadi mudah dimengerti, menyenangkan dan tidak membosankan agar tujuan pembelajaran bahasa Jepang dapat tercapai dengan baik. Solusi untuk persoalan di atas yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Nana Sudjana (1990,hlm.3) mengatakan bahwa: media pengajaran merupakan suatu aspek dari metodologi pengajaran sebagai alat bantu mengajar guna membantu para pembelajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Arief Sudirman dalam Sudjana (1986, hlm.7) mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar. Dari sekian banyak media penulis memilih media permainan atau *game*. Menurut Bell dalam Fitriani (2003, hlm.14) secara umum permainan cocok untuk membantu mempelajari fakta dan keterampilan. Beberapa pakar pendidikan mengatakan bahwa tujuan utama digunakanya permainan dalam pembelajaran adalah untuk memberikan motivasi kepada siswa, agar siswa menjadi senang.

Pemakaian media didasarkan pada suatu fenomena yang terjadi dimana pembelajar bahasa Jepang ketika menggunakan kosakata sering mengalami kesulitan untuk mengingat meskipun kosakata yang bersifat umum, baik disebabkan faktor kebiasaan, sistem pengajaran atau faktor-faktor lainnya. Dalam

pembelajaran media merupakan kebutuhan dan faktor penting yang tidak bisa diabaikan begitu saja dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan penjelasan di atas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “**Efektivitas Media Permainan *Purple Pairs* Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang**”(Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMAN 20 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014)”.

B. Masalah Penelitian

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan siswa dalam menguasai kosakata sebelum dan sesudah menggunakan media permainan *purple pairs*?
2. Apakah ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan menguasai kosakata bahasa Jepang antara pembelajar yang menggunakan media *purple pairs* dengan pembelajar yang tidak menggunakan media *purple pairs*?
3. Apa respon siswa terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan *purple pairs*?

2. Batasan Masalah

Agar tidak terjadi salah penafsiran dalam penelitian ini penulis membatasi masalah sebagai berikut,

1. Penelitian ini hanya akan meneliti kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang sebelum dan sesudah menggunakan media *purplepairs*.
2. Kosakata yang akan digunakan pada penelitian ini hanya meliputi 180 kata benda dengan pengelompokan kosakata sebagai berikut: Keluarga (*kazoku*), tubuh (*karada*), olahraga (*supootsu*), alat tulis (*bunbougū*), alat transportasi (*yusou kikan*), pekerjaan (*shokugyou*), pakaian (*fuku*), sayur mayur (*yasai*), buah-buahan (*kudamono*), hewan (*doubutsu*), nama hari (*hi no namae*), tempat umum (*koukyoushisetsu*).
3. Penelitian ini hanya akan meneliti respon dari siswa tentang pengajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan *purple pairs*.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menjawab seluruh rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas. Tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai kosakata sebelum dan sesudah menggunakan media permainan *purple pairs*.
2. Untuk mengetahui adakah perbedaan yang signifikan dalam kemampuan menguasai kosakata bahasa Jepang antara pembelajar yang menggunakan

media *purble pairs* dengan pembelajar yang tidak menggunakan media *purble pairs*?

3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan *purble pairs*?

Dengan tujuan tersebut, melalui media permainan *purble pairs* diharapkan dapat membangkitkan keingintahuan dan motivasi belajar siswa untuk mempelajari bahasa Jepang lebih jauh lagi.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis :

Dapat memberikan alternatif lain dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, yaitu media permainan *purble pairs* untuk meningkatkan kemampuan bahasa Jepang

2. Manfaat Praktis :

- a. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi penelitian bahasa guna meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jepang, serta dapat menambah wawasan dan pengalaman mengenai media permainan *purble pairs*.
- b. Bagi pembelajar bahasa Jepang, penelitian ini juga diharapkan dapat membantu pembelajar bahasa Jepang dalam melatih kemampuan pembelajaran kosakata serta agar para siswa mendapat kemudahan dalam menguasai kosakata bahasa Jepang.

- c. Bagi guru, diharapkan dapat menjadi alternatif teknik pengajaran kosakata dalam meningkatkan kemampuan mengingat arti dari kosakata bahasa Jepang yaitu dengan menggunakan media *purple pairs*.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Adapun sistematika penulisan dari laporan penelitian ini adalah Bab I ini membahas mengenai pendahuluan yang mencakup beberapa sub bab, yaitu latar belakang, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, anggapan dasar dan hipotesis penelitian, metodologi penelitian dan sistematika pembahasan. Dalam Bab II akan dibahas lebih dalam tentang tinjauan pustaka atau definisi operasional yang menyangkut teori yang berkaitan dengan penelitian ini dan pandangan umum. Kemudian pada Bab III menjelaskan lebih jauh tentang metode penelitian secara sistematis, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, tahap penelitian dan rancangan eksperimen yang akan diberikan kepada objek yang diteliti. Pada Bab IV membahas tentang laporan hasil eksperimen dan analisis data yang berupa hasil tes dan angket. Kemudian Bab V merupakan kesimpulan mengenai gambaran umum hasil penelitian dan rekomendasi.