

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Bahasa sebagai alat komunikasi, pada hakikatnya tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia yang harus selalu berhubungan dengan orang lain. Akan tetapi tidak semua orang yang berbahasa dapat memahami bahasa asing. Terlebih lagi di zaman sekarang ini bahasa asing sudah banyak diminati dan dipelajari. Contohnya saja untuk mempelajari bahasa Jepang, sudah banyak sekolah yang mengadakan pelajaran bahasa Jepang. Pembelajaran bahasa Jepang ini dimulai dari pembelajaran kosakata dasar.

Menurut pendapat Soedjito (1992, hlm.1) kosakata adalah:

1. Semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa;
2. Kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis;
3. Kata-kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan; dan
4. Daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

Adiwinarta dalam Husen (1994, hlm.7) bahwa kosakata :

1. Semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa,
2. Kata yang dikuasai oleh seseorang atau kata-kata yang dipakai oleh golongan orang dalam lingkungan yang sama,
3. Daftar sejumlah kata dan frase dari suatu bahasa yang disusun secara alfabetis disertai batasan dan keterangan.

Banyak metode yang digunakan oleh pengajar untuk meningkatkan penguasaan kosakata para siswanya. Beberapa cara mengajarkan kosakata pada siswa yang telah dilakukan diantaranya dengan menggunakan berbagai media

media permainan pada proses pembelajaran kosakata bahasa asing, terutama kosakata bahasa Jepang, diharapkan siswa dapat lebih tertarik dan dapat memahami arti dari kosakata. Selain itu juga, permainan akan menjadikan suasana di kelas lebih hidup dan aktif karena siswa tidak merasa bosan, itulah yang diharapkan oleh penulis. Pada penelitian ini penulis akan menggunakan metode *Game The Landlords* pada pengajaran kosakata bahasa Jepang di SMA.

Game The Landlords ini diciptakan oleh Elizabeth Magie, permainan ini diperkenalkan pada tahun 1904, pada masa itu Elizabeth Magie menciptakan permainan ini untuk mempermudah orang mengerti bagaimana tuan-tuan tanah memperkaya dirinya dan mempermiskin para penyewanya.

Game The Landlords ini lebih dikenal dengan nama monopoli. Menurut https://en.wikipedia.org/wiki/The_Landlord%27s_Game#History monopoli adalah salah satu permainan papan paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya ke kotak yang selanjutnya.

Dalam penelitian ini penulis akan membuat papan monopoli dengan kosakata bahasa Jepang beserta artinya. Setiap grup hanya terdiri dari 5 atau 6 orang, dalam permainan menggunakan dadu maka siswa harus mengocok terlebih dahulu dadu untuk memindahkan bidaknya ke kotak selanjutnya. Setelah bidak itu berhenti di satu kotak, mereka harus mengingat dan menghafal kosakata beserta artinya itu.

Jadi kelebihan dari metode *Game The Landlords* ini adalah untuk memudahkan siswa mengingat dan mengetahui arti dari sebuah kosakata. Kosakata yang akan diajarkan dengan menggunakan metode *Game The Landlords* ini adalah kosakata nomina (*meishi*). Adapun tema dari kosakata yang akan dipelajari untuk penelitian penggunaan game ini adalah kosakata mengenai materi *kazoku* (keluarga).

Dengan menggunakan metode *Game The Landlords* ini diharapkan siswa lebih mudah mengingat dan mengerti arti kosakata bahasa Jepang. Karena game

ini dapat merangsang siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dalam bentuk pengajaran yang menarik dan tidak membosankan.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam bidang kajian penguasaan kosakata nomina (*meishi*) dengan menggunakan metode *Game The Landlords* dengan judul penelitian " Penggunaan *Game The Landlords* untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang pada siswa SMA ".

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

1.2.1 Rumusan Masalah

Sehubungan dengan latar belakang penelitian yang telah diutarakan di atas, maka dalam penelitian ini penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum menggunakan metode pengajaran *Game The Landlords*?
2. Bagaimanakah penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa setelah menggunakan metode pengajaran *Game The Landlords*?
3. Berapa besar peningkatan penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah mendapatkan pengajaran menggunakan *Game The Landlords* ?

1.2.2 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum menggunakan metode pengajaran *Game The Landlords*.
2. Penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa setelah menggunakan metode pengajaran *Game The Landlords*.
3. Keberhasilan penggunaan metode *Game The Landlords* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang siswa SMA.
4. Penelitian ini dibatasi hanya pada pembelajaran kosakata benda (*meishi*) dengan tema kosakata *shigoto* (pekerjaan), dan *kazoku* (keluarga).

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan yang masalah yang telah dibuat, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum menggunakan metode Game The Landlords.
2. Untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa setelah menggunakan metode Game The Landlords.
3. Untuk mengetahui berapa besar peningkatan penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode Game The Landlords pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada siswa SMA.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sarana untuk menambah pengetahuan mengenai bagaimana memanfaatkan berbagai metode pembelajaran sebagai salah satu alternatif dalam proses belajar mengajar kosakata bahasa Jepang, khususnya metode *Game The Landlords* sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Dari banyaknya ragam metode pembelajaran yang ada, tidak ada yang mendefinisikan salah satu dari metode tersebut adalah paling unggul. Oleh sebab itu penulis menyimpulkan semua metode pembelajaran itu akan tepat digunakan apabila sesuai dengan pokok bahasan atau situasi dan kondisi tertentu. Dengan metode *Game The Landlords* ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajar bahasa Jepang, yaitu dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dan wawasan dalam penerapan *Game The Landlords* dalam pembelajaran kosakata dasar bahasa Jepang. Penulis juga dapat mengetahui tingkat keberhasilan yang dapat dicapai guna meningkatkan kemampuan siswa melalui penggunaan metode *Game The Landlords* dalam pembelajaran kosakata dasar bahasa Jepang.

2) Bagi Guru

Dapat membantu guru untuk menyampaikan materi kosakata dengan suasana yang lebih menyenangkan dan tidak monoton karena dengan menggunakan metode permainan, suasana didalam kelas akan lebih hidup dan siswa tidak merasa bosan ataupun jenuh. Dapat membantu guru untuk bisa lebih kreatif dan inovatif dalam menentukan metode pembelajaran yang tepat guna tercapainya keberhasilan pembelajaran, serta sebagai bahan masukan bagi guru bahasa Jepang dalam mengajar untuk lebih bisa memanfaatkan lagi berbagai metode pembelajaran yang ada khususnya metode *Game The Landlords* yang mampu meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa. Terlebih lagi, metode *Game The Landlords* ini bisa menjadi solusi dalam permasalahan kondisi kelas yang pasif dan tidak bergairah dalam belajar karena dengan menggunakan metode *Game The Landlords* siswa dirangsang untuk aktif, berfikir cepat, dan siswa dibawa kedalam situasi belajar yang menyenangkan. metode *Game The Landlords* memberikan kesan mendalam kepada siswa dan memberikan efek ketagihan sehingga siswa dapat menguasai kosakata dengan mudah.

3) Bagi Siswa

Dari hasil penelitian ini diharapkan siswa tidak merasa jenuh dan membosankan dalam proses pembelajaran serta dapat memiliki kemampuan yang baik dalam penguasaan kosakata dan pola kalimat dasar bahasa Jepang.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis memaparkan latar belakang, rumusan masalah dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, populasi dan sampel penelitian, beserta sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORITIS

Dalam bab ini penulis menjelaskan mengenai pengertian kosakata, kosakata dalam bahasa Jepang, pengertian meishi, jenis-jenis meishi, manfaat pembelajaran kosakata, pengertian belajar dan pembelajaran menurut para ahli, komponen-komponen pembelajaran, prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran, pengertian permainan (*games*), tujuan permainan dalam proses pembelajaran, penjelasan *Game The Landlords* sebagai salah satu metode pembelajaran kosakata bahasa Jepang, alat-alat yang diperlukan dalam *Game The Landlords*, peraturan dalam *Game The Landlords*, tahap-tahap pengajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan *Game The Landlords*, keunggulan dan kelemahan *Game The Landlords*.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis menguraikan metode penelitian, desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik penelitian, prosedur penelitian.

BAB IV ANALISIS DATA

Pada bab ini berisi pengolahan data, penulis menjelaskan mengenai analisis pengolahan data tes, analisis perhitungan nilai rata-rata pretes dan postes, dan peneliti menjelaskan mengenai data yang diperoleh.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini penulis akan mengemukakan kesimpulan dan saran dari hasil analisis penelitian dan hal-hal yang perlu di tindak lanjuti untuk penelitian berikutnya.