

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam pengajaran bahasa Jepang ada empat kemampuan berbahasa yang diajarkan, yaitu menyimak (*kiku*), berbicara (*hanasu*), membaca (*yomu*), dan menulis (*kaku*). Dengan keempat kemampuan berbahasa tersebut, terdapat satu tujuan akhir dalam pengajaran bahasa Jepang yaitu agar para siswa terampil berbahasa Jepang, baik secara lisan maupun tulisan.

Tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para siswa dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik dengan cara lisan maupun tulisan (Sudjianto, 2004 hlm 97).

Salah satu faktor penunjang untuk mencapai tujuan tersebut adalah penguasaan kosakata yang memadai.

Aspek kebahasaan meliputi aspek internal dan aspek eksternal bahasa. Aspek internal bahasa, yaitu bunyi ujaran, kosakata, tata bahasa, dan penulisan huruf. Sedangkan aspek eksternal bahasa meliputi kelompok sosial masyarakat, kebudayaan dan cara berfikir tiap orang. Dari aspek kebahasaan di atas, dalam mempelajari bahasa mutlak diperlukan penguasaan kosakata untuk menunjang kemampuan berbahasa.

Karena memiliki peranan yang sangat penting dalam keterampilan berbahasa karena dengan penguasaan kosakata yang baik dan didasari oleh pemahaman dalam menggunakannya akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan berbahasa.

Kosakata merupakan bagian yang tak terpisahkan dari aspek bahasa lainnya, seperti fonem, sistematika gramatika, sistem penulisan, lafal dan pembentukan istilah. Jadi dalam pengembangan bahasa, pembelajaran harus mengembangkan aspek kosakata itu (Hanafi dkk, 1983 hlm 1).

Dengan demikian, dalam komunikasi baik secara lisan maupun tertulis penguasaan kosakata yang memadai sangat dibutuhkan.

Kartika Rayani, 2016

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG DALAM MENINGKATKAN PENGUSAHAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kosakata adalah keseluruhan kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya (Shinmura dalam Sudjianto, 2004 hlm 97).

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.

Berdasarkan observasi penulis, proses pembelajaran di sekolah yang berlangsung selama ini hanya berorientasi pada memorisasi bahan-bahan pelajaran dan interaksi belajar mengajar yang berjalan satu arah.

Guru hanya memberikan materi dan memegang peranan yang dominan serta kurang melibatkan siswa secara aktif. Di lain pihak, siswa hanya melakukan latihan-latihan tertulis dan menghafalkan kata atau tata bahasanya saja, sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran. Akibatnya kemampuan berbahasa mereka kurang optimal.

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan suatu cara atau metode yang bisa membantu siswa untuk mengoptimalkan kemampuan berbahasa Jepang. Selain metode yang tepat, diperlukan juga media yang tepat untuk mendukung proses pengajaran bahasa Jepang.

Peneliti telah melakukan studi pendahuluan di SMA Negeri 1 Sukaresmi. Berdasarkan studi pendahuluan tersebut, sebagian besar siswa mengatakan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata bahasa Jepang. Meskipun telah menggunakan media-media pengajaran seperti buku paket dan papan tulis, sebagian dari siswa menjawab bahwa media-media tersebut kurang membantu dalam menghafal kosakata bahasa Jepang. Di sisi lain, siswa menghendaki beberapa media yang dapat membantu mereka menghafal kosakata, seperti permainan, video, audio, dan berbicara langsung dengan orang Jepang.

Pada hakikatnya, tidak ada satupun media pembelajaran yang dianggap baik atau lebih baik dari media yang lain. Masing-masing media mempunyai keunggulan dan kelemahan. Suatu media yang baik digunakan dalam pengajaran materi tertentu, belum tentu baik jika digunakan dalam pembelajaran materi yang lain.

Oleh karena itu seorang guru harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat agar siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Untuk mendapatkan hal tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang mendorong siswa aktif dalam pembelajaran bahasa Jepang. Salah satunya adalah media permainan bahasa dengan media teka-teki silang.

Media permainan bahasa mempunyai keunggulan, yaitu siswa dapat bermain sambil belajar, sehingga siswa tidak bosan dan mengasah keterampilan berbahasa mereka. Sedangkan media teka-teki silang memiliki keunggulan bahwa setiap pemain dalam permainan ini dipaksa untuk memiliki pembendaharaan kata yang baik jika ia menginginkan menyelesaikan permainan. Diharapkan dengan media tersebut, siswa akan lebih tertarik belajar bahasa Jepang tanpa dibebani rasa takut dan menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, terutama dalam penguasaan kosakata.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengambil judul “EFEKTIVITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG”

## **B. Rumusan dan Batasan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang diangkat adalah :

1. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XII IPA 4 SMA Negeri 1 Sukaresmi sebelum menggunakan teknik permainan teka-teki silang ?
2. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XII IPA 4 SMA Negeri 1 Sukaresmi setelah menggunakan teknik permainan teka-teki silang ?
3. Bagaimana respon siswa kelas XII IPA 4 SMA Negeri 1 Sukaresmi terhadap teknik permainan teka-teki silang ?

Agar tidak keluar dari permasalahan, maka penulis membatasi masalah yang diteliti pada :

1. Penelitian ini hanya meneliti penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum menggunakan teknik permainan teka-teki silang.
2. Penelitian ini hanya meneliti penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa sesudah menggunakan teknik permainan teka-teki silang.
3. Penelitian ini hanya meneliti respon siswa setelah menggunakan teknik permainan teka-teki silang.
4. Kosakata yang digunakan dalam penelitian ini adalah kosakata yang terdapat di dalam buku Sakura jilid 1 dan jilid 2 yang diterbitkan oleh The Japan Foundation dan Direktorat Pembinaan SMA Ditjen Manajemen Dikdasmen Departemen Pendidikan Nasional RI.

### **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menjawab permasalahan yang telah dipaparkan di atas. Maka tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang sebelum menggunakan teknik permainan teka-teki silang dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang.
2. Untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang sesudah menggunakan teknik permainan teka-teki silang dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang.
3. Untuk mengetahui respon siswa sesudah menggunakan teknik permainan teka-teki silang dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang.

### **D. Manfaat Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini, semoga dapat memberikan manfaat dari segi teori maupun manfaat praktik. Adapun manfaat yang diharapkan antara lain :

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan pengetahuan atau wawasan tentang metode atau teknik pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai alternatif pilihan teknik pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru bahasa Jepang dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif.

### 2. Manfaat Praktik

Penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan bagi pengajar bahasa Jepang sebagai metode atau teknik pembelajaran dalam mengajarkan bahasa Jepang khususnya di lingkup Departemen Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia serta di SMA Negeri 1 Sukaresmi. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan atau kajian yang relevan bagi penelitian selanjutnya.

## **E. Struktur Organisasi**

Struktur organisasi penelitian ini terdiri dari bagian pendahuluan, isi dan akhir. Bagian pendahuluan memuat hal-hal yang berhubungan dengan judul, pengesahan, pernyataan, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

Bagian isi terdiri dari lima bab yaitu pendahuluan, kajian pustaka/landasan teoritis, metode penelitian, temuan dan pembahasan, simpulan, implikasi dan rekomendasi.

Bab I yaitu pendahuluan memuat latar belakang penelitian, rumusan dan batasan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian dan struktur organisasi.

Bab II merupakan kajian pustaka/landasan teoritis memuat tentang komponen bahasa, kosakata, media pengajaran bahasa, permainan bahasa, teka-teki silang, pengajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Sukaresmi.

Bab III metode penelitian memuat desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, analisis data.

Bab IV temuan dan pembahasan.

Bab V simpulan, implikasi dan rekomendasi.

Bagian akhir berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.