

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Bahasa merupakan alat komunikasi yang dibutuhkan oleh setiap manusia untuk berkomunikasi. Kata menjadi bagian di dalamnya, maka kosakata merupakan kemampuan dasar dalam mempelajari bahasa, baik bahasa ibu maupun bahasa asing. Kosakata mempengaruhi keterampilan dalam berbahasa. Terampil berbahasa apabila pembelajar memahami dan mengerti struktur bahasa asing yang dipelajarinya, mulai dari kosakata, kalimat, paragraf, hingga suatu wacana. Pada umumnya diberikan pada masa prasekolah dalam pendidikan nonformal dan berbahasa yang lebih terarah pada pendidikan formal di sekolah. Bahasa asing merupakan pendidikan tambahan yang wajib bagi setiap sekolah, diantaranya adalah bahasa Jepang. Bahasa Jepang memiliki keunikan dan karakteristik yang cukup menarik dari segi huruf serta kosakata. Pentingnya kosakata ditekankan oleh Tarigan (2011, hlm. 2) yang berpendapat bahwa “Kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung pada kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang kita miliki, maka akan semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa”.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan di SMA Negeri 18 Bandung pada tahun 2015, sebagian siswa mengaku mengalami kesulitan ketika mempelajari bahasa Jepang, diantaranya dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Kemudian peneliti melakukan observasi di SMA Negeri 1 Lembang dari hasil observasi tersebut ditemukan masalah yang serupa dalam pembelajaran bahasa Jepang. Saat ini bahasa Jepang merupakan mata pelajaran lintas seminar dalam artian kelas minat siswa dalam mempelajari bahasa Jepang tetap banyak faktor yang memengaruhi siswa dalam mempelajari bahasa asing. Minat siswa yang berbeda-beda dalam mempelajari bahasa, motivasi saat belajar, bahasa yang berbeda dan huruf yang berbeda. Selain itu, kemungkinan pada saat pembelajaran guru kurang menarik perhatian siswa, sehingga materi yang diberikan sulit untuk dipahami dan dimengerti. Dalam pemberian materi, siswa banyak mengeluh dengan media dan metode yang

diberikan guru terhadap siswa. Banyak masalah yang dihadapi oleh siswa dalam mengingat kosakata baru bahasa asing, karena banyaknya mata pelajaran yang dipelajari dan harus dikuasai, hal ini yang membuat siswa merasa lelah dan jenuh. Seperti di SMA Negeri 18 Bandung buku yang digunakan saat pembelajaran atau pemberian materi bersumber dari buku paket Sakura saja. Hal ini membuat siswa mengeluh dan merasa bosan, dalam pembelajaran di kelas pun terdapat banyak kendala dalam proses belajar mengajar. Diantaranya, yaitu menyangkut penguasaan kosakata. Peneliti bukan hanya mengamati buku yang digunakan sebagai sumber, tetapi melihat materi yang ada di dalamnya. Dalam buku paket Sakura bukan hanya materi pembelajaran namun ada juga pembelajaran budaya Jepang. Setelah peneliti amati buku yang digunakan di SMA Negeri 1 Lembang berbeda, karena buku dibuat sendiri oleh guru.

Bahasa merupakan bagian dari kebudayaan, oleh karena itu bahasa erat kaitannya dengan budaya. Hal ini sejalan dengan pendapat Koenjaraningrat (dalam Susi, 2013, hlm. 1) bahwa bahasa merupakan bagian dari kebudayaan, atau dengan kata lain bahasa itu dibawah lingkup kebudayaan. Dalam mempelajari bahasa asing, pembelajar dituntut untuk tidak hanya memahami struktur tata bahasanya saja, tetapi pembelajar juga dituntut untuk memiliki wawasan budaya dari negara tersebut. Mempelajari bahasa asing merupakan bagian penting untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain dari budaya yang bersangkutan. Secara tidak langsung pembelajar bahasa asing dapat memperoleh pengetahuan mengenai budaya. Sebagai contoh, orang yang senang nonton film negara tersebut dan lain-lain. Saat ini di Indonesia terutama di Bandung banyak budaya luar yang masuk. Budaya Jepang yang merajalela, mulai dari gaya berpakaian, makanan, dan lain-lain. Budaya dapat dipelajari mulai dari kebiasaan, ciri khas, adat dan lain-lain. Bahasa berhubungan dengan budaya suatu masyarakat dan bahasa bersifat manusiawi, maka dari itu mempelajari bahasa berarti sekaligus mempelajari budaya. Oleh karena itu, seorang guru dituntut untuk kreatif dalam setiap proses pembelajaran. Hal tersebut dimaksudkan untuk menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Jepang. Pengajar perlu menggunakan strategi yang memudahkan siswa untuk

menguasai kosakata dengan baik. Cara yang dapat dilakukan untuk menghindari kejenuhan dalam belajar bahasa asing, yaitu memanfaatkan metode dan media visual, audio, maupun audio visual. Oleh karena itu, penulis bermaksud untuk mengatasi masalah tersebut dengan menerapkan media realia dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang berkaitan dengan budaya.

Atas dasar tersebut penulis mencoba melakukan penelitian sesuai latar belakang dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media Realia dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang” (Eksperimen Pembelajaran Kosakata Benda-Benda yang Berkaitan dengan Budaya Khas Jepang Terhadap Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Lembang Tahun Ajaran 2015/2016)**.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang sebelum dan sesudah diterapkannya media realia dalam pembelajaran kosakata benda-benda yang berkaitan dengan budaya khas Jepang?
2. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan media realia dengan siswa yang tidak menggunakan media realia untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata benda-benda yang berkaitan dengan budaya khas Jepang?
3. Bagaimana efektivitas media realia dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata benda-benda yang berkaitan dengan budaya khas Jepang?
4. Bagaimana respon siswa terhadap media realia dalam mempelajari kosakata benda-benda yang berkaitan dengan budaya khas Jepang?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang sebelum dan sesudah diterapkannya media realia dalam pembelajaran kosakata benda-benda yang berkaitan dengan budaya khas Jepang.
2. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan media realia dengan siswa yang tidak menggunakan media realia untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata benda-benda yang berkaitan dengan budaya khas Jepang.
3. Untuk mengetahui efektivitas media realia dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata benda-benda yang berkaitan dengan budaya khas Jepang.
4. Untuk mengetahui respons siswa terhadap media realia dalam mempelajari kosakata benda-benda yang berkaitan dengan budaya khas Jepang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, yaitu:

1. Hasil penelitian ini dapat memberikan cara yang lebih menarik dan efisien dalam mempelajari dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata kebudayaan bahasa Jepang, yaitu dengan menggunakan media realia.
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi atau acuan dalam memberikan pengajaran yang cocok, selain itu sebagai pengetahuan baru mengenai media realia untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata benda-benda yang berkaitan dengan budaya khas Jepang, sehingga dapat mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam proses belajar mengajar selanjutnya.
3. Dapat menjadi alternatif dan inovasi pengajaran kosakata dalam meningkatkan kemampuan menguasai kosakata benda-benda yang berkaitan dengan budaya khas Jepang yaitu dengan menggunakan media realia.
4. Hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab:

Bab I Pendahuluan membahas tentang latar belakang penelitian, rumusan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Landasan teoretis membahas tentang ruang lingkup kosakata dalam suatu bahasa yang meliputi pengertian kosakata dan klasifikasi kosakata dalam bahasa Jepang. Media pembelajaran berupa definisi media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, dan media realia.

Bab II Metode penelitian membahas tentang metode penelitian, desain penelitian, partisipan penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

Bab IV Temuan dan pembahasan tentang hasil analisis data penelitian, deskripsi data penelitian, deskripsi proses tindakan penelitian, deskripsi data instrument, analisis data hasil *pretest*, *treatment*, *posttest*, *normalized gain* atau tingkat efektivitas, analisis data hasil angket dan pembahasan hasil analisis serta pengujian hipotesis penelitian penggunaan media realia dalam pembelajaran kosakata benda-benda yang berkaitan dengan budaya khas Jepang terhadap siswa kelas X SMA Negeri 1 Lembang tahun ajaran 2015/2016.

Bab V Membahas tentang simpulan hasil penelitian, Implikasi dari hasil penelitian, dan rekomendasi penulis untuk penelitian selanjutnya.