

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam mempelajari bahasa Jepang, pembelajar dituntut agar dapat berkomunikasi, baik komunikasi secara lisan maupun tulisan. Maka dari itu “pembelajar bahasa Jepang dituntut untuk menguasai keempat keterampilan berbahasa mulai dari mendengar (*kiku ginou*), berbicara (*hanasu ginou*), membaca (*yomu ginou*), dan menulis (*kaku ginou*).” (Sutedi, 2011, hlm. 39).

Bahasa juga terdiri dari beberapa unsur yang membentuk keempat keterampilan berbahasa atau bisa disebut dengan bentuk satuan bahasa. Dalam Sudjianto & Dahidi (2017, hlm. 134), “yang disebut bentuk satuan bahasa biasanya mengacu pada kata, klausa, kalimat, wacana, dan sebagainya”. Oleh karena itu, untuk menunjang keempat keterampilan berbahasa tersebut, unsur-unsur diatas harus diperhatikan. Satu di antaranya yang harus dikuasai oleh pembelajar dasar bahasa yaitu *goi* atau dalam bahasa Indonesia yaitu kosakata.

“*Goi* dapat didefinisikan sebagai *go no mure* atau *go no atsumari* ‘kumpulan kata’.” (Sudjianto & Dahidi, 2017 hlm. 97). Sementara menurut Kridalaksana (dalam Tarigan, 2008), “kosakata adalah (1) komponen bahasa yang memuat secara informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa; (2) kekayaan kata yang dimiliki seseorang pembicara, penulis atau suatu bahasa.”

Penguasaan *goi* atau kosakata sangat berperan penting dalam setiap pembelajaran bahasa Jepang. Sudjianto & Dahidi (2017, hlm. 97) menyatakan bahwa “*goi* merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun tulisan.”

Wilkins (1972, hlm. 111) juga menyebutkan bahwa “...*while without grammar very little can be conveyed, without vocabulary nothing can be conveyed.*”, yang bila di artikan kurang lebih “...sementara tanpa tata bahasa sangat sedikit yang bisa disampaikan, tanpa kosakata tidak ada yang bisa disampaikan.”

Banyaknya penguasaan kosakata juga menjadi tolok ukur bagi setiap kemampuan berbahasa seseorang. Tarigan (2013, hlm. 2) mengemukakan “kualitas

keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang kita miliki, semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa. Kuantitas dan kualitas kosakata seorang siswa turut menentukan keberhasilannya dalam kehidupan.”

Hal tersebut juga sependapat dengan Chaer (2011, hlm. 131) yang mengatakan, “Semakin banyak penguasaan kosakata yang dimiliki seseorang, maka semakin mudah seseorang tersebut untuk berkomunikasi dengan orang lain.”

Namun, dalam menguasai kosakata, sebagian besar pembelajar bahasa Jepang masih sering mengalami kesulitan terutama dalam mengingat kosakata. Hal ini juga dirasakan oleh pemegang di LPK Mulia Mandiri Indonesia yang merupakan pembelajar bahasa Jepang.

Dari hasil observasi sederhana dan angket yang disebarakan penulis, sebagian besar pemegang merasa mudah sekali lupa dan terkadang kesulitan dalam menguasai kosakata yang baru saja mereka pelajari.

Pembelajaran yang monoton dan kurangnya kesadaran akan pentingnya pembelajaran kosakata, menjadikan kemampuan kosakata bahasa Jepang para pemegang terbilang cukup kurang. Hal ini juga bisa berdampak pada kualitas berbahasa lainnya.

Seperti yang dikemukakan dalam sebuah penelitian mengenai pengembangan kosakata oleh Sato dkk (2017, hlm. 16), yaitu

日本語能力は理論的な思考力を根底で支えるもので、語彙力の低下は大学で学びの質の低下を招く原因となる。

“Kemampuan bahasa Jepang di dukung kemampuan berpikir dasar yakni kemampuan kosakata, dan penurunan kemampuan kosakata menjadi penyebab menurunnya kualitas pembelajaran di universitas.”

Oleh karena itu, dalam mempelajari kosakata, tidak cukup dengan menghafal saja. Pembelajaran kosakata juga bisa diasah dengan permainan. Belajar melalui sebuah permainan juga menuntut siswa agar menjadi lebih aktif. Oleh karena itu, permainan juga termasuk ke dalam pembelajaran aktif atau biasa juga disebut dengan *active learning*.

Jannah (2018, hlm. 2), *active learning* adalah “sebuah usaha dalam kegiatan pembelajaran yang mencoba membangun keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran dimana menekankan keterlibatan seluruh indra.”

Sementara itu menurut Boyle (2011, hlm. 3) permainan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dia berkata bahwa “*Games make learning concepts more palatable for students and supply learners with a platform for their creative thoughts to bounce around.*”

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mencoba menerapkan salah satu permainan kosakata yang dapat membantu pembelajar untuk meningkatkan kemampuan kosakata, yaitu permainan *Hot Seat*.

Permainan *Hot Seat* sendiri, menurut Wile (dalam Elnada, 2015, hlm. 9) adalah

Hot seating is a vocabulary game that stimulates vocabulary at a rapid rate. Even shy students participate, because everyone gets a turn sitting in the hot seat. Everyone faces the teacher except for the student in the hot seat. The teacher writes a word on the board and students give clues to the student in the hot seat in an attempt to get the student to say the word.

“Teknik *Hot Seat* merupakan permainan kata yang menstimulasi kosakata dengan cepat. Bahkan murid yang pemalu sekalipun dapat berpartisipasi karena semuanya akan mendapatkan giliran duduk di kursi panas/*Hot Seat*. Seluruh murid akan menghadap guru kecuali yang duduk di *Hot Seat*. Lalu, guru akan menuliskan kata-kata pada papan tulis dan murid-murid yang menghadap guru tersebut akan memberikan petunjuk kepada murid yang duduk di *Hot Seat* agar murid tersebut dapat menjawab kata yang dimaksud.”

Teknik permainan *Hot Seat* ini telah banyak digunakan dalam pembelajaran bahasa terutama dalam pembelajaran kosakata. Karena “permainan *Hot Seat* dapat memperbaiki kosakata siswa dan kesempatan mereka untuk berinteraksi dengan temannya di kelas.” (Rahmawati & Anwar, 2018, hlm. 390). Adapun teknik yang digunakannya pun selalu bervariasi dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Dalam hal ini, penulis pun mencoba untuk menggunakan teknik permainan *Hot Seat* ini dengan menggunakan media gambar. Hal ini ditujukan agar permainan menjadi lebih menyenangkan dan bervariasi.

Media gambar merupakan salah satu contoh dari media visual, yaitu media yang melibatkan indra penglihatan. Menurut Saifuddin (2018, hlm. 132), “media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam bentuk-bentuk visual.”

Dengan menggunakan teknik permainan ini, diharapkan menjadi salah satu alternatif bagi pembelajar bahasa Jepang untuk meningkatkan penguasaan kosakata dengan cara yang lebih aktif dan menyenangkan.

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Bagaimana penguasaan kosakata dasar siswa kelas eksperimen sebelum dan setelah diajarkan menggunakan teknik permainan *Hot Seat* dengan menggunakan media gambar?
- 2) Bagaimana penguasaan kosakata dasar siswa kelas kontrol sebelum dan setelah diajarkan tanpa menggunakan teknik permainan *Hot Seat* dengan menggunakan media gambar?
- 3) Apakah terdapat perbedaan antara kelas yang diajarkan dengan yang tidak diajarkan dengan teknik permainan *Hot Seat* dengan menggunakan media gambar?
- 4) Apakah penggunaan teknik permainan *Hot Seat* dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan penguasaan kosakata dasar bahasa Jepang pada siswa?

1.2.2 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah disebutkan diatas, agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang, penulis membatasi penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Penelitian ini hanya meneliti teknik permainan *Hot Seat* dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.
- 2) Penelitian ini hanya meneliti ada atau tidaknya perbedaan peningkatan kemampuan kosakata dasar bahasa Jepang antara siswa yang menggunakan

dengan yang tidak menggunakan teknik permainan *Hot Seat* dengan menggunakan media gambar.

- 3) Penguasaan kosakata bahasa Jepang hanya sebatas dalam mengetahui dan memahami arti dari kosakata yang dimaksud dan dapat menterjemahkannya ke dalam bahasa Jepang maupun dalam bahasa Indonesia.
- 4) Kosakata bahasa Jepang yang dipakai dalam penelitian ini termasuk ke dalam kosakata bahasa Jepang tingkat dasar yang dipelajari oleh para pemegang di LPK Mulia Mandiri Indonesia.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui penguasaan kosakata dasar siswa sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan *Hot Seat* dengan menggunakan media gambar.
- 2) Untuk mengetahui ada atau tidak perbedaan antara siswa yang belajar menggunakan dan yang tidak menggunakan teknik permainan *Hot Seat* dengan menggunakan media gambar.
- 3) Untuk mengetahui apakah teknik permainan *Hot Seat* dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan penguasaan kosakata dasar bahasa Jepang atau tidak.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang di dapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini, diharapkan segala permasalahan yang sudah dipaparkan sebelumnya dapat terjawab. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat dan menjadi salah satu acuan dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam mempelajari kosakata.

- 2) Manfaat Praktis

Bagi penulis, dengan melakukan penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman baru mengenai penggunaan teknik permainan *Hot Seat* dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Annis Wahidatul Hasanah, 2019

PENGUNAAN TEKNIK PERMAINAN *HOTSEAT* DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR DALAM MENINGKATKAN PENGUSAAN KOSAKATA DASAR BAHASA JEPANG

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

- a) Bagi pembaca, dengan penelitian ini diharapkan bisa mendapatkan wawasan dan informasi baru mengenai penggunaan teknik permainan *Hot Seat* dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
- b) Bagi pengajar, melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber acuan/referensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam mempelajari kosakata.
- c) Bagi pembelajar bahasa Jepang, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat dan cara baru yang lebih menyenangkan dalam mempelajari kosakata sehingga dapat lebih memahami materi yang sudah disampaikan.

1.5 Struktur Organisasi

Struktur organisasi skripsi yang akan digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari pemaparan awal mulanya penyusunan skripsi. Pendahuluan terdiri dari : latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian secara garis besar, dan sistematika penulisan.

2) BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisikan mengenai teori-teori yang berhubungan dengan penelitian.

3) BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini terdiri dari metode, teknik pengumpulan dan pengolahan data, populasi dan sampel serta teknik pengambilan sampel yang akan digunakan dalam penelitian.

4) BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini terdiri dari analisis dari data yang telah didapatkan serta pembahasannya.

5) BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini terdiri dari simpulan, implikasi, serta rekomendasi penulis.