

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dengan bahasa, manusia dapat mengungkapkan, menanggapi, serta mengeluarkan isi pikirannya. Berdasarkan hal tersebut, maka pelajaran bahasa, baik bahasa Indonesia maupun bahasa asing, sangat penting diberikan kepada pelajar dan mahasiswa untuk mewujudkan suatu komunikasi yang baik. Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang sekarang banyak dipelajari oleh masyarakat Indonesia, mengingat kemajuan hubungan antara Indonesia dan Jepang yang diakibatkan oleh era globalisasi. Menurut hasil survey perhitungan cepat The Japan Foundation (JF) dari Juli 2012 hingga maret 2013, Indonesia memiliki jumlah pembelajar sebanyak 872.406 orang, Indonesia menempati peringkat kedua sebagai negara dengan jumlah pembelajar bahasa Jepang terbanyak di dunia.

Bahasa Jepang sering dikatakan sebagai bahasa yang cukup sulit dikarenakan adanya beberapa perbedaan dengan bahasa Indonesia, yaitu pada huruf, struktur kalimat, pelafalan, dan lain-lain. Bagi pembelajar bahasa Jepang khususnya pada tingkat SMA, selain karena pemakaian tata bahasa yang cukup rumit, kemampuan untuk mengingat kosakata bahasa Jepang pun sangat rendah. Banyak dari mereka yang merasa kesulitan mengingat kosakata bahasa Jepang sehingga minat untuk belajar bahasa Jepang menjadi rendah. Dalam Tarigan (1986:2) “Kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang kita miliki, maka semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa”. Berdasarkan hal itu, dapat dikatakan bahwa dalam mempelajari sebuah bahasa kemampuan untuk memahami kosakata sangat penting.

Diungkap lebih jauh oleh pernyataan Asano Yuriko yang dikutip dari buku linguistik bahasa Jepang oleh Sudjianto dan Dahidi mengatakan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar pembelajar bahasa Jepang dapat mengkomunikasikan ide atau gagasan dengan menggunakan bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan *Goi* atau kosakata bahasa Jepang yang memadai (Asano Yuriko, 1981:3).

Dari pernyataan di atas dapat kita ketahui bahwa *goi* atau kosakata dalam bahasa Jepang merupakan salah satu aspek kebahasaan yang perlu diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dalam bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan.

Di dalam Murakami, (1986:24) yang dikutip oleh Sudjianto, Dahidi (2009:147) *Goi* berdasarkan karakteristik gramatikalnya dibagi menjadi beberapa kelas kata dalam bahasa Jepang terdiri dari *doushi* (verba), *keiyooshi* (adjektiva-i), *keiyodooshi* (adjektiva-na), *meishi* (nomina), *fukushi* (adverbial keterangan), *rentaishi* (prenomina), *setsuzokushi* (konjungsi), *kandooshi* (interjeksi), *jodooshi* (verba bantu) dan *joshi* (partikel). Dalam penelitian ini, penulis akan meneliti mengenai kemampuan pembelajar bahasa Jepang dalam hal mengingat kosakata *meishi* (nomina) sederhana dalam kehidupan sehari-hari seperti barang elektronik, barang di kelas, makanan dan minuman, alat tulis dan pakaian.

Kemampuan memahami kosakata yang baik didasari dengan pemahaman dalam penggunaannya akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan berbahasa.

Bagi para pembelajar bahasa Jepang, kurangnya penguasaan kosakata menjadi kendala yang sangat besar dan dapat menghambat pembelajar dalam menguasai bahasa Jepang. Dengan bekal penguasaan kosakata yang sangat minim, pembelajar akan kesulitan dalam memahami maksud yang disampaikan dari bahasa tersebut. Banyak pembelajar mengalami kesulitan dalam mempelajari dan menguasai kosakata bahasa Jepang. Kesulitan tersebut disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya yaitu, pembelajar dapat dengan mudah melupakan kata yang didapatkannya, karena sebagian besar dari pembelajar tersebut hanya mengingat kata yang dipelajarinya pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan diperlukan proses pembelajaran bahasa Jepang semenarik mungkin agar motivasi belajar semakin tinggi. Selain itu pembelajar dapat dengan mudah menyerap materi pelajaran bila pembelajaran dilakukan dengan menyenangkan. Salah satu teknik pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan permainan, salah satunya permainan dengan menggunakan *Papan Monopoli*. Permainan *Monopoli* merupakan permainan yang paling terkenal di dunia. Permainan ini bertujuan untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. (<http://id.wikipedia.org/wiki/monopoli>). Pada dasarnya *Papan Monopoli* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang sama dengan bentuk permainan monopoli biasa yaitu untuk menguasai, hanya saja dalam permainan *Papan Monopoli* bahasa Jepang menguasai kosakata bahasa Jepang bukan menguasai kekayaan saja. Ditambah dengan bentuk *Papan Monopoli* yang memutar dan dimainkan 3-5 kali putaran, maka para pembelajar dapat dengan mudah mengingat kosakata yang berada di papan dengan terus membaca seiring melewati kotak-kotak kosakata tersebut. Dengan keanekaragaman kosakata yang ada dalam permainan ini dapat dengan mudah memberikan motivasi tersendiri bagi para pembelajar untuk menguasainya.

Sejalan dengan Sudjianto (2010:85) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan berbagai macam benda, alat, atau komponen yang dapat dilihat, dibaca, didengar, dirasakan, atau diraba dengan panca indra manusia yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk memberikan rangsangan atau motivasi bagi pembelajar agar dapat berfikir, menaruh perhatian, atau menaruh minat yang lebih dalam terhadap materi yang sedang dipelajarinya.

Berdasarkan hal tersebut di atas bisa diketahui bahwa dengan menggunakan media, kosakata akan lebih mudah untuk dipahami, biasanya para pengajar hanya menggunakan media kartu gambar dalam pengajaran kosakata diawal pembelajaran. Oleh karena itu dalam hal ini penulis ingin menggunakan media permainan *Papan Monopoli* demi membantu penguasaan kosakata dalam bahasa Jepang secara lebih efektif dan cepat. Konsep permainan yang penulis

teliti ini berguna untuk menambah nilai lebih bagi peningkatan kemampuan bahasa Jepang untuk siswa SMA kelas XI yang minat mempelajari bahasa Jepangnya sedang menurun..

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai efektivitas permainan *Papan Monopoli* dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang dengan judul ***“Efektivitas Penggunaan Papan Monopoli Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang”*** yang diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa terhadap pembelajaran dan pemahaman kosakata.

1.2 Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

Adapun masalah yang diteliti dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana prestasi belajar siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang sebelum menggunakan media *Papan Monopoli*.
2. Bagaimana prestasi belajar siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang sesudah menggunakan media *Papan Monopoli*.
3. Adakah perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media *Papan Monopoli* pada prestasi belajar siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.
4. Bagaimana tanggapan siswa tentang penerapan media *Papan Monopoli* pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Pokok bahasan yang akan diujicobakan dalam penelitian ini hanya akan diujicobakan pada mata pelajaran bahasa Jepang khususnya dalam penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Jepang kelas XI di SMAN 1 PANGALENGAN tahun ajaran 2013/2014

2. Penelitian ini dilakukan pada sampel 20 orang siswa kelas XI di SMAN 1 PANGALENGAN tahun ajaran 2013/2014

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini pada dasarnya untuk menjawab segala masalah yang telah dirumuskan, yaitu:

1. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang sebelum menggunakan media *Papan Monopoli*.
2. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang sesudah menggunakan media *Papan Monopoli*.
3. Untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Papan Monopoli*.
4. Mendeskripsikan tanggapan siswa tentang penerapan media *Papan Monopoli* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

- a. Sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan dan dikembangkan oleh pengajar dalam proses pembelajaran bahasa Jepang.
- b. Sebagai rujukan untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang media *Papan Monopoli*.
- c. Sebagai salah satu alat bantu pengajar dalam meningkatkan kompetensinya untuk menciptakan pembelajaran bahasa Jepang yang aktif, dan mengacu pada siswa.
- d. Untuk memberikan sumbangan pemikiran dalam rangka mencari model pembelajaran yang inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jepang di sekolah.

1.4 Definisi Operasional

1. Efektivitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008:219).
Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan efektivitas adalah pengaruh yang dihasilkan dari penggunaan permainan *Papan Monopoli* pada penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.
2. Permainan *Papan Monopoli* adalah permainan terkenal di dunia dimana permainan ini bertujuan untuk menguasai semua petak yang berada di atas papan melalui pembelian dalam sistem ekonomi. Dalam penelitian ini *Papan Monopoli* bertujuan untuk menguasai kosakata yang terdapat pada papan permainan. Sehingga siswa dapat mengingat kosakata dengan mudah.
3. Kosakata (Inggris: vocabulary) adalah himpunan kata yang diketahui oleh seseorang atau entitas lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Dalam penelitian ini, kosakata yang dimaksud adalah kosakata bahasa Jepang khususnya kata benda sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

1.5 Anggapan Dasar dan Hipotesis

1.5.1 Anggapan Dasar

Beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa, penggunaan media *Papan Monopoli* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan daya ingat, kreatif dan keterampilan siswa, menumbuhkan suasana yang aktif dan menyenangkan. Dengan adanya media *Papan Monopoli* siswa dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik.

1.5.2 Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2006:62).

Dalam penelitian ini, hipotesis yang dapat diambil yaitu :

H_k : terdapat perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah menggunakan media *Papan Monopoli*.

H_o : tidak terdapat perbedaan hasil antara *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah menggunakan media *Papan Monopoli*.

1.6 Metode Penelitian

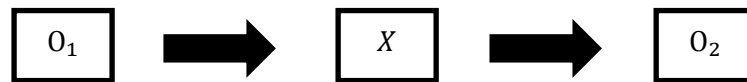
Dalam kegiatan penelitian metode dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian (Sutedi, 2011:53). Metode yang dipilih harus tepat agar tujuan dari suatu penelitian bias tercapai.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan satu kelas penelitian tanpa kelas pembanding. Desain eksperimen semu yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pre-test - post-test design* atau *pre-test - post-test*.

Dari data penelitian yang diperoleh, maka hasil tes sebelum dan setelah diberikan perlakuan akan dibandingkan untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan antara tingkat kemampuan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang, setelah dan sebelum menggunakan teknik permainan *Papan Monopoli*.

Bagan 1.1

Desain Penelitian



Keterangan :

O₁ : *Pre-test*, kemampuan siswa sebelum perlakuan.

X : *Treatment*, menggunakan media Papan Monopoli.

O₂ : *Post-test*, kemampuan siswa setelah perlakuan.

Arikunto, (2006:85)

1.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah segala sesuatu yang berkenaan dengan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data kemudian akan diolah sehingga hasilnya dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana teknik permainan *Papan Monopoli* dalam pengajaran bahasa Jepang. Adapun instrumen penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* diberikan kepada sampel sebelum pengajaran kosakata dengan permainan *Papan Monopoli*, sedangkan *post-test* dilakukan untuk mengetahui peningkatan siswa tentang penguasaan kosakata bahasa Jepang setelah pengajaran kosakata dengan permainan *Papan Monopoli*. Hasil dari kedua tes

digunakan untuk melihat perbandingan kemampuan siswa dalam mengingat kosakata sebelum dan sesudah menggunakan permainan *Papan Monopoli*.

2. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui pendapat responden mengenai permainan *Papan Monopoli* dalam pembelajaran bahasa Jepang, apakah permainan *Papan Monopoli* ini dianggap menarik dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Jepang atau tidak, dan apakah permainan ini dianggap bias membantu siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang.

1.8 Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan siswa yang dijadikan objek dalam penelitian. Dalam penelitian ini, populasinya adalah seluruh siswa kelas XI SMAN 1 PANGALENGAN tahun ajaran 2013/2014. Sedangkan sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data penelitian. Sampel dari penelitian ini adalah 20 orang siswa kelas XI SMAN 1 PANGALENGAN tahun ajaran 2013/2014. Teknik penyampelan yang digunakan adalah teknik penyampelan secara random dimana sampel dipilih secara acak.

1.9 Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini terdiri dari 2 variabel, yaitu :

- a. Variabel (X) : yaitu penggunaan permainan *Papan Monopoli* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
- b. Variabel (Y) : yaitu hasil belajar siswa, yaitu hasil pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada siswa setelah menggunakan permainan *Papan Monopoli*

1.10 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah :

1. Memberikan *pre-test* di awal sebelum perlakuan
2. Memberikan perlakuan (*treatment*)
3. Memberikan evaluasi setiap perlakuan (*treatment*)
4. Memberikan *post-test* di akhir penelitian
5. Memberikan angket
6. Mengolah data hasil *pre-test* dan *post-test* serta angket

1.11 Teknik Pengolahan Data

Karena data yang diperoleh dari penelitian ini berupa angka, maka termasuk kedalam data kuantitatif. Dasar penelitian kuantitatif adalah filosofi positivism yang menekankan bahwa setiap fenomena bersifat tetap, berdimensi tunggal, fragmental, sehingga dianggap tidak mengalami perubahan ketika penelitian sedang berlangsung (Sutedi, 2011:23). Dalam penelitian ini, data tes diolah dengan metode statistika. Yaitu dengan cara :

- Menentukan skor test awal (*pre-test*) dan skor akhir (*post-test*).
- Mencari *Mean* variabel (X) dan variabel (Y).
- Mencari nilai rata-rata selisih *pre-test* dan *post-test*.
- Menghitung derajat kebebasan
- Mencari t hitung.
- Interpretasi dengan melihat tabel

Sedangkan data angket akan diolah dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

1.12 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan memaparkan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian dan pengolahan data, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORITIS

Pada bab ini penulis akan menguraikan teori-teori yang akan digunakan di dalam penelitian yaitu mengenai media pembelajaran, pembelajaran kosakata, dan pengertian permainan *Papan Monopoli* secara umum.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan mengenai metode yang digunakan, dan cara mengolah data dari tes dan angket yang dilakukan pada kegiatan penelitian.

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis akan memaparkan mengenai analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian efektivitas permainan *Papan Monopoli* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab ini penulis akan mengemukakan kesimpulan dari hasil analisa penelitian dan hal-hal yang perlu ditindaklanjuti untuk penelitian berikutnya.