

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Untuk menyampaikan ide, pendapat, perasaan, berita atau hal-hal lain yang ingin disampaikan kepada orang lain, kita biasa menggunakan bahasa. Bahasa dapat disampaikan melalui dua cara, yaitu secara lisan dan tulisan. Bahasa secara lisan disampaikan melalui alat ucap manusia dengan bantuan udara, sedangkan penyampaian bahasa secara tulisan melalui huruf-huruf yang dapat dimengerti oleh penerima informasi tersebut. Oleh karena itu, agar dapat berkomunikasi dengan baik, kita dituntut untuk memiliki kemampuan dalam hal membaca, menulis, mendengar, dan berbicara.

Di Indonesia bahasa Jepang merupakan bahasa yang banyak diminati, berdasarkan penelitian The Japan Foundation terhadap lembaga pendidikan bahasa Jepang pada tahun 2009, jumlah pembelajar bahasa Jepang dari total 125 negara di dunia berjumlah 3.651.761 orang. Dari jumlah tersebut, pembelajar bahasa Jepang di Indonesia menduduki peringkat ke-3 setelah Korea dan Cina, yaitu sebanyak 716.353 orang. Peringkat ini mengalami peningkatan dibanding hasil survei tahun 2006, di mana pembelajar bahasa Jepang di Indonesia di kala itu menduduki peringkat ke-4. Disebutkan juga bahwa pembelajar bahasa Jepang di Indonesia didominasi oleh pembelajar tingkat SMA dan Perguruan Tinggi.

Di Bandung pada umumnya Sekolah Menengah Atas dan Sekolah Menengah Kejuruan memasukan bahasa Jepang ke dalam kurikulumnya baik sebagai mata pelajaran wajib maupun mata pelajaran pilihan (minor). Untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa Jepang di SMA dan SMK, pembelajar difasilitasi dengan bantuan buku paket bahasa Jepang. Salah satu contohnya adalah buku yang terbit atas hasil kerjasama The Japan Foundation dan Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia. Buku tersedia dalam 3 jilid, yaitu Sakura jilid 1, jilid 2 dan jilid 3. Sakura jilid 1 diperuntukan bagi siswa kelas 1, jilid 2 diperuntukan bagi siswa kelas 2, dan jilid 3 diperuntukan bagi siswa kelas 3. Dalam satu jilid ada sekitar 400 – 500 kosakata yang diperkenalkan, diantaranya adalah *doushi* (verba), *meishi* (nomina), *i-keiyooshi* atau *keiyoushi* (adjektiva-i), *na-keiyooshi* atau *keiyoudoushi* (adjektiva-na), *rentaishi* (prenomina), dan *fukushi* (adverbia) tingkat dasar.

Mengingat jumlah kosakata bahasa Jepang yang jumlahnya cukup banyak, diperlukan suatu cara untuk membuat proses pembelajaran menjadi mudah dimengerti, menyenangkan dan tidak membosankan agar tujuan pembelajaran bahasa jepang dapat tercapai dengan baik. Solusi untuk persoalan diatas yaitu dengan penggunaan media. Nana Sudjana (1990:3) mengatakan bahwa: “Media pengajaran merupakan suatu aspek dari metodologi pengajaran sebagai alat bantu mengajar guna membantu para pembelajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.”. Arief Sudirman (1986:7) dalam Sudjana mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran,

perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar. Dari sekian banyak media penulis memilih media permainan atau *game*. Menurut Bell (1978) dalam Fitriani (2003:14) secara umum permainan cocok untuk membantu mempelajari fakta dan keterampilan. Beberapa pakar pendidikan mengatakan bahwa tujuan utama digunakannya permainan dalam pembelajaran adalah untuk memberikan motivasi kepada siswa, agar siswa menjadi senang.

Media permainan yang dipilih penulis adalah permainan *boardgame*. Permainan *Boardgame* adalah permainan diatas papan yang dirancang sedemikian rupa sesuai tujuan permainan tersebut. Media permainan *boardgame* adalah media yang dapat digunakan di manapun tanpa terganggu keterbatasan fasilitas. Sayangnya, di Indonesia permainan *boardgame* belum dimanfaatkan secara optimal untuk membantu proses pembelajaran, padahal *boardgame* merupakan sebuah media yang memiliki begitu banyak potensi, salah satunya sebagai sarana penyampaian informasi yang efektif. *Boardgame* sebagai media pembelajaran memiliki unsur-unsur visual yang dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan baik. Tidak hanya itu permainan *boardgame* juga melatih siswa untuk menggunakan strategi dalam bermain, dan di dalam *boardgame* juga terdapat *reward and punishment* bagi pemainnya. Hal-hal tersebut yang dapat membuat media permainan *boardgame* sebagai media permainan yang membangkitkan semangat belajar siswa.

Pembelajaran dengan menggunakan media permainan *boardgame* tidak hanya mengajarkan materi pelajarannya saja. Penggunaan media permainan *boardgame* melatih siswa agar lebih berani mengungkapkan pendapatnya dan

Vika Restu Pebriani, 2012

Efektivitas Media Permainan Boardgame dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar di SMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

aktif dalam pembelajaran, melatih untuk meningkatkan kerja sama dalam diskusi kelompok dan semangat memecahkan suatu persoalan yang muncul. (Nugroho:2011)

Berdasarkan berbagai permasalahan dan beberapa hasil penelitian diatas, penulis mencoba merancang sebuah media pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Jepang bagi siswa SMA dengan menggunakan media permainan *boardgame*, dengan keunggulan-keunggulan penggunaan media permainan *boardgame* dalam proses belajar. Dengan ini diharapkan bahwa pembelajaran bahasa Jepang khususnya pembelajaran kosakata dengan media permainan *boardgame*, dapat mempermudah proses pengajaran dan pembelajaran bahasa Jepang bagi pembelajar tingkat dasar. Sehingga dengan ini diharapkan dapat menambah salah satu media dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan tersebut, maka penulis ingin mengadakan penelitian dengan judul penelitian, *Efektivitas Media Permainan Boardgame Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar di SMA (Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 10 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012)*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut .

1. Bagaimana efektivitas permainan *boardgame* untuk mengatasi kesulitan pembelajar dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang tingkat dasar ?

Vika Restu Pebriani, 2012

Efektivitas Media Permainan Boardgame dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar di SMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2. Apakah ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan menguasai kosakata bahasa Jepang antara pembelajar yang menggunakan permainan *boardgame* dengan pembelajar yang tidak menggunakan permainan *boardgame* ?.
3. Apakah permainan *boardgame* dapat mempermudah siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang ?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak terjadi salah penafsiran dalam penelitian ini penulis membatasi masalah sebagai berikut,

Agar tidak terjadi salah penafsiran dalam penelitian ini penulis membatasi masalah sebagai berikut,

1. Penelitian ini hanya akan membahas bagaimana efektivitas permainan *boardgame* untuk mengatasi kesulitan pembelajar dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang tingkat dasar. Kesulitan pembelajar dalam menguasai kosakata yang dimaksud adalah kesulitan untuk menghafalkan serta mengingat kosakata bahasa Jepang tingkat dasar.
2. Kemampuan menguasai kosakata yang dimaksud adalah kemampuan pembelajar dalam kemampuan mengingat dan menghafalkan kosakata bahasa Jepang tingkat dasar.
3. Penggunaan permainan *boardgame* dapat mempermudah siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Mempermudah siswa dalam

penguasaan kosakata bahasa Jepang adalah membuat pembelajar lebih mudah menghapalkan serta mengingat kosakata bahasa Jepang tingkat dasar.

4. Kosakata bahasa Jepang tingkat dasar yang dibahas meliputi, *meishi*, *i-keiyoshi* (*keiyoshi*), *na-keiyoshi* (*keiyoudoshi*), dan *doshi* yang tertuang dalam buku Sakura jilid 2

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas permainan *boardgame* untuk mengatasi kesulitan pembelajar dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang tingkat dasar.
2. Untuk mengetahui adakah perbedaan yang signifikan dalam kemampuan menguasai kosakata bahasa Jepang antara pembelajar yang menggunakan permainan *boardgame* dengan pembelajar yang tidak menggunakan permainan *boardgame* ?
3. Untuk mengetahui apakah permainan *boardgame* dapat mempermudah siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang?

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis :

Dapat memberikan alternatif lain dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, yaitu media permainan *boardgame* untuk meningkatkan kemampuan bahasa Jepang.

2. Manfaat Praktis :

- a. Bagi peneliti, sebagai pengetahuan baru mengenai efektivitas permainan *boardgame* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang sehingga dapat mengembangkan kreativitas dalam mengajar di masa yang akan datang. Selain itu, dapat dijadikan bahan penelitian selanjutnya jika masih terdapat kekurangan atau muncul masalah baru dalam penelitian ini.
- b. Bagi siswa, cara mengingat kosakata bahasa Jepang menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat arti kata benda bahasa Jepang.
- c. Bagi guru, diharapkan dapat menjadi alternatif teknik pengajaran kosakata dalam meningkatkan kemampuan mengingat arti dari kosakata bahasa Jepang yaitu dengan menggunakan permainan *boardgame*.
- d. Bagi sekolah, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan berarti serta memperkaya metode dan media pembelajaran kosakata dalam pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar untuk SMA.

1.6 Anggapan Dasar

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan anggapan dasar bahwa dalam keterampilan berbahasa, penguasaan kosakata sangat berperan penting. Sedangkan media permainan *boardgame* memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dalam pembelajaran kosakata. Karena materi kosakata dituangkan melalui media permainan *gameboard*, sehingga siswa tidak mengalami kebosanan dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang tingkat dasar. Dengan demikian, pembelajaran dengan menggunakan media permainan *boardgame* diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang efektif dan menarik dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar.

1.7 Hipotesis

Menurut Sugiyono dalam Tikah (2011), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Dalam penelitian ini terdapat dua hipotesis yaitu Hipotesis Kerja (H_k) untuk hipotesis yang diterima, dan Hipotesis Nol (H_o) apabila hipotesis ditolak.

H_k : Ada perbedaan antara kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang tingkat dasar pada siswa kelas eksperimen yang menggunakan media permainan *boardgame* dengan siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan media permainan *boardgame*.

H_o : Tidak ada perbedaan antara kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang tingkat dasar pada siswa kelas eksperimen

yang menggunakan media permainan *boardgame* dengan siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan media permainan *boardgame*.

1.8 Definisi Operasional

1. Pengertian **efektivitas** secara umum menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan. Hal tersebut sesuai dengan pengertian efektivitas menurut Hidayat (1986:41) menjelaskan bahwa : “Efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai. Dimana semakin besar presentase target yang dicapai, semakin tinggi efektivitasnya”.
2. Pengertian **media** adalah alat, perantara (Badudu:2001) dimana tujuannya memudahkan manusia untuk menyampaikan sesuatu. Media pun dapat dikatakan komunikasi antar dua orang atau lebih yang saling berinteraksi agar apa yang disampaikan salah satu pihak dapat dimengerti oleh pihak yang lainnya. Adapun kegunaan media, di antaranya :
 1. memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
 2. mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
 3. memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Pengertian yang lain berkenaan dengan media adalah kata “media” berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Beberapa diantaranya mengemukakan bahwa media adalah sebagai berikut:

- a. Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi, media adalah perluasan dari guru (Schram, 1977).
- b. Menurut Heinich, (1993) media merupakan alat saluran komunikasi.
- c. Alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar (Briggs, 1970).
- d. Segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan (AECT, 1977).
- e. Berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Gagne, 1970).
- f. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar (Miarso, 1989).
- g. Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya (NEA, 1969).

3. Kata **permainan** berasal dari asal kata main yang menunjukkan suatu kegiatan yang dianggap menyenangkan. Permainan dalam proses pembelajaran sangat dianjurkan oleh para ahli psikologi karena sangat bermanfaat bagi perkembangan atau pembentukan diri siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hidayat (1990: 45) yang menyatakan bahwa permainan adalah kegiatan atau kesibukan yang memiliki faedah besar bagi pembentukan diri.

Permainan dalam pengajaran dapat menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan dan berlangsung dalam suasana yang kondusif hanya jika siswa bebas dari rasa takut dan tekanan.

Dari pernyataan di atas bisa disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang dianggap menyenangkan dan mengasyikkan dan dapat melatih penyesuaian diri.

4. Pengertian **Boardgame** adalah “ *A boardgame is a wick counters or pieces are palced, removed, or moved on a premarked surface or “board” according to a set of rules. Games may be based on pure strategy, chance or a mixture of the two and usually a goal which a player aims to achieve.* “

Jika kalimat di atas diterjemahkan secara bebas memiliki pengertian *boardgame* adalah jenis permainan dimana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Permainan mungkin didasarkan pada strategi

murni, kesempatan atau campuran dari keduanya dan biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai seseorang.

5. Dalam bahasa Jepang, kata adalah *tango*. Sedangkan **kosakata** dikenal dengan istilah *goi*. Shinmura dalam Sudjianto dan Dahidi (2007:97) *tango* adalah satuan terkecil dari bahasa yang memiliki arti dan fungsi secara gramatikal, sedangkan *goi* adalah keseluruhan kata berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya.

