

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa adalah salah satu alat komunikasi manusia. Banyak orang yang mempelajari bahasa asing untuk tujuan tertentu. Salah satu bahasa asing yang dipelajari adalah bahasa Jepang.

Pembelajar bahasa Jepang mempunyai tujuan yang harus dicapai, yaitu agar pembelajar dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun secara tulisan. Aspek terpenting dalam bahasa adalah kosakata, seperti yang diutarakan oleh Tarigan (1993: 2) “Keterampilan seseorang dalam berbahasa sangat dipengaruhi oleh kualitas pemahaman dan kuantitas kosakata yang dimiliki oleh seseorang, sehingga semakin kaya kosakata yang dimiliki maka akan semakin besar pula kemampuan berbahasanya”. Dalam bahasa Jepang pun demikian, semakin banyak kosakata yang dimiliki akan mempermudah seseorang untuk berkomunikasi dengan bahasa Jepang. Ini sejalan dengan pendapat Sudjianto yakni, “Goi (kosakata) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun tulisan” (Sudjianto, 2004: 97).

Semakin berkembangnya teknologi yang berupa game game yang dapat dipergunakan untuk sarana pembelajaran. Dengan adanya teknologi

dalam dunia pendidikan membuat pembelajar menjadi tertarik dengan apa yang akan di ajarkan dan tidak membosankan. Pembelajar dapat dengan mudah menyerap apa yang telah diajarkan melalui media pembelajaran (video game), termasuk pembelajaran kosakata.

Sekarang ini masih banyak yang belum menyadari belajar berkelompok pun dapat merangsang pembelajar agar tidak merasa jenuh dengan materi-materi yang selalu diberikan tanpa adanya inovasi dalam penyampaianya. Pada kenyataannya, masih banyak pengajar yang belum memanfaatkan sarana teknologi yang telah ada. Pengajar masih mempergunakan cara lama yang hanya mempergunakan papan tulis dan spidol. Selain itu juga penyampaianya pun satu arah.

Dari kasus ini, penulis berpendapat bahwa belajar kelompok dengan memanfaatkan video game dapat menjadi sebuah media pembelajaran bahasa Jepang. Tujuan utama dari belajar bahasa Jepang adalah untuk dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang. Karena itu dalam metode pengajaran yang efektif, penggunaan media merupakan hal yang sangat penting.

Media itu banyak sekali macamnya tergantung dengan keterampilan yang akan diajarkan. Nana Sudjana (1990,P.3) megatakan bahwa : “Media pengajaran merupakan suatu aspek dari metodologi pengajaran sebagai alat Bantu mengajar guna membantu para pembelajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.”

Dengan ini diperlukan sebuah inovasi dengan menggunakan media yang menarik yang bisa dijadikan salah satu metode pembelajaran. Salah satunya belajar melalui *game*. *Game* pada jaman kini ini tidak terlepas dari kehidupan kita. Hampir di semua perangkat seperti Handphone, Komputer, bahkan dalam VCD pun biasanya terdapat *game*. Melihat perkembangan *game* seperti ini, kita harus bisa memilah-milah *game* mana yang baik untuk kita atau buruk untuk kita.

Dengan dilatarbelakangi oleh berbagai hal yang sudah dijelaskan di atas, penulis akan mencoba menerapkan suatu cara dalam mengajarkan kosakata melalui permainan game “Kotoba No Puzzle Mojipittan” untuk mahasiswa tingkat II. Khususnya memperkaya pembendaharaan kosakata, dan untuk menarik minat belajar terhadap pembelajaran bahasa Jepang.

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana merencanakan pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan game ini?
- 2) Bagaimana pelaksanaan dalam pembelajaran kosakata dengan game ini?
- 3) Bagaimana hasil pembelajar dengan game ini?
- 4) Bagaimana tanggapan pembelajar dalam menggunakan game ini?

2. Batasan Masalah

- 1) Penelitian ini hanya akan membahas pembelajaran kosakata menggunakan video game “Kotoba No Puzzle Mojipittan”.
- 2) Penelitian ini hanya meneliti pengaruh media pembelajaran (video game “Kotoba No Puzzle Mojipittan”) terhadap peningkatan pembendaharaan kosakata bahasa Jepang .
- 3) Penelitian ini hanya meneliti pengaruh media pembelajaran (video game “Kotoba No Puzzle Mojipittan”) terhadap peningkatan keterampilan proses dan hasil belajar siswa pada pembelajaran kosakata.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran kosakata melalui penggunaan video game “Kotoba No Puzzle Mojipittan”.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan game “Kotoba No Puzzle Mojipittan”.
3. Untuk mengetahui proses pembelajaran kosakata melalui penggunaan video game “Kotoba No Puzzle Mojipittan”.
4. Untuk mengetahui hasil pembelajaran kosakata melalui penggunaan video game “Kotoba No Puzzle Mojipittan”.

Adapun manfaat yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan metode baru pembelajaran bagi mahasiswa yang ingin memperkaya kosakata bahasa Jepang.
2. Sebagai bahan rujukan untuk penulisan penelitian lainnya dan referensi bagi penelitian sejenis dalam upaya mengatasi masalah pembelajaran bahasa Jepang. Khususnya untuk memperkaya kosakata bahasa Jepang.

1.4 Definisi Operasional

1. “Efektifitas adalah ada efeknya (pengaruhnya, akibatnya, kesannya).”
(WJS Poerwadarminta, 1984 : 266).
2. Pembelajaran, Di dalam buku tim MKDK yang berjudul Kurikulum dan Pembelajaran.
“Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.”
3. Media alternative adalah alat bantu atau perantara yang dapat dipakai untuk membantu pembelajaran bahasa Jepang.
4. Kosakata menurut Soejito (1988 : 11) adalah sebagai berikut,
 - a. Semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa
 - b. Kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara

- c. Kata yang dipakai dalam bidang ilmu pengetahuan
- d. Daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

5. Game, Dalam bahasa Indonesia *game* diartikan sebagai permainan.

Tetapi akhir-akhir ini terdapat banyak *game* yang digunakan untuk simulasi dan training. Hal ini berkembang karena fungsi *game* yang semakin banyak. Oleh karena itu dibutuhkan definisi *game* yang cukup beragam, sehingga perlu adanya definisi dari *game* yang lebih jelas.

Pada awalnya *game* adalah aplikasi atau *console* komputer, yang fungsinya adalah untuk menyajikan hiburan pada pemainnya. (Erik wijaya, 2005:11). Tujuan utama pembuatan *game* yang paling banyak untuk menyajikan hiburan. Tapi sekarang banyak *game* yang digunakan sebagai training dan simulasi maka definisi *game* pun berkembang. *Game* merupakan suatu struktur atau semi struktur dari sebuah kegiatan, yang biasanya digunakan untuk kesenangan dan digunakan juga sebagai media pendidikan. (Definisi “*game*” bisa juga digunakan untuk mendeskripsikan berbagai macam kegiatan simulasi seperti, *training*, analisis, prediksi, dan lain-lain).

(www.wikipedia.com,2007). Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *game* merupakan sebuah kegiatan yang melibatkan fisik dan mental. *Game* bisa juga diartikan juga sebagai

simulasi, training, analisis dan prediksi, sehingga bisa dikembangkan sebagai media pembelajaran.

1.5 Metode Penelitian

1. Metode Penelitian

Dalam suatu penelitian, setiap peneliti memerlukan suatu metode. Metode penelitian merupakan prosedur dan langkah kerja yang digunakan dalam kegiatan penelitian pendidikan mulai dari perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data, sampai pada tahap pengambilan kesimpulan. (Sutedi, 2004 : 21)

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode eksperimen dengan model “*One-grup-before-after (Pre test-Post test Design)*” yang menurut Suryana (11:1996) penulis akan mengadakan pengamatan langsung terhadap satu kelompok subjek dengan dua kondisi observasi yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding, sehingga setiap subjek merupakan kontrol atas dirinya sendiri.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah bidang pendidikan bahasa Jepang khususnya mengenai penggunaan game dalam pembelajaran kosakata untuk mahasiswa Tingkat II Program Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh informasi/data yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Untuk mendukung penelitian ini, instrumen yang digunakan penulis antara lain :

1. Survey kepustakaan.
2. Observasi langsung.
3. Pretest dan posttest.
4. Penyebaran angket.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Memuat Pendahuluan yang di dalamnya terdapat latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, penjelasan istilah, metode penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, variabel penelitian dan teknik pengumpulan data.

BAB II LANDASAN TEORITIS

Memuat teori-teori yang tergabung dalam poin landasan teori, yang akan mengurai teori-teori tersebut untuk mendukung tujuan dilakukannya penelitian, dan bagaimana teori diterapkan dalam metode penelitian

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Memuat deskripsi umum tentang metode penelitian, deskripsi eksperimen, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data dan teknik analisis data.

BAB IV ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN

Memuat hasil dari eksperimen, pengumpulan data, pengolahan data, dan interpretasi efektifitas penggunaan game “Kotoban No Puzzle Mojipittan” terhadap memperkaya kosakata bahasa Jepang.

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Memuat kesimpulan dari penelitian dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.