

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I. 1 Latar belakang masalah

Bahasa memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan karena bahasa merupakan alat komunikasi yang diperlukan untuk berinteraksi dengan sesama manusia, seperti yang di jelaskan Keraf “ Bahasa adalah alat komunikasi antara anggota masyarakat yang berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. (Keraf 1993:1)

Bahasa juga merupakan alat dalam penyampaian ide gagasan dan pikiran. Seperti halnya bahasa asing di Indonesia bahasa Jepang juga dianggap penting untuk tujuan penyerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya serta demi untuk pembinaan hubungan dengan bangsa – bangsa lain memakai bahasa Jepang.

Untuk mewujudkan tujuan tersebut sangatlah diperlukan metode yang baik untuk menunjang penguasaan bahasa Jepang yang meliputi empat aspek yaitu, mendengar, berbicara, menulis, dan membaca, namun pada kenyataannya sebagai orang asing untuk dapat menguasai keempat aspek tersebut sangatlah sulit.

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)

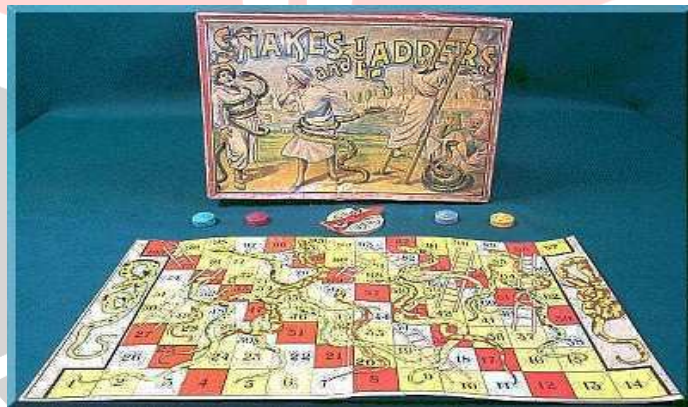
Dari pernyataan diatas dapat kita ketahui bahwa goi atau kosakata dalam bahasa Jepang merupakan salah satu aspek kebahasaan yang perlu diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dalam bahasa jepang baik secara lisan maupun tulisan .

*Goi* dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis, cara, standar, atau sudut pandang apa kita melihatnya misalkan, berdasarkan karakteristik gramatikalnya , di klasifikasikan berdasarkan penuturnya, dilihat dari faktor usia, jenis kelamin dan sebagainya (Sudjianto dan Dahidi 2004 :98)

*Goi* berdasarkan karakteristik gramatikalnya terdapat kata-kata yang tergolong *dooshi* (verba), *i-keiyoushi* atau yang menyebutnya *keiyoushi* (adjektiva-i) *na-keiyoushi* atau ada yang menyebutnya *keiyoudoushi* (adjektiva-na), *meishi* (nomina), *rentaishi* (prenomina), *fukushi* (adverbia), *kandoushi* (interjeksi), *setsuzokushi* (konjungsi), *jodooshi* (verba Bantu) dan *joushi* (partikel). Dalam pengajaran bahasa Jepang sering terdapat berbagai macam pembendaharaan *goi* yang diklasifikasikan berdasarkan jenis gramatikalnya, contohnya kata benda, kata kerja, kata benda (penunjuk lokasi) dan sebagainya.

Arief Sudirman (1986:7) 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.

Berdasarkan hal tersebut di atas bisa diketahui bahwa dengan menggunakan media pembelajaran, kosakata akan lebih mudah dipahami, biasanya para pengajar hanya menggunakan media kartu gambar dalam pengajaran kosakata di awal pembelajaran, oleh karena itu dalam hal ini penulis ingin menggunakan media permainan snakes ladders demi membantu penguasaan kosakata dalam bahasa Jepang secara lebih cepat. Konsep permainan yang penulis teliti ini berguna untuk menambah nilai lebih bagi peningkatan kemampuan bahasa Jepang untuk siswa SMU kelas pilihan yaitu kelas IPA dan IPS yang minat belajar bahasa Jepangnya sudah mulai berkurang



Dalam permainan snakes ladders seperti contoh di atas siswa akan dituntut untuk memainkan permainan tersebut dengan jumlah kotak 40 kotak yang berisikan bermacam-macam kosakata yang telah dipelajari dengan cara ceramah sebelumnya, dadu yang dipakai yaitu dadu dengan jumlah mata dadu maksimal tiga, hal ini di buat dengan tujuan agar siswa lebih sering berhenti agar kosakata yang dikuasai lebih banyak. Siswa akan bermain dengan kelompok empat orang dengan peraturan siswa yang berhenti pada kotak ular akan turun ke bawah dan siswa yang berhenti di kotak

tangga akan naik ke atas, dalam setiap penghentiannya siswa akan mendapat gambar dan tulisan kosakata dalam bahasa Indonesia, tugas siswa disini adalah menebak kosakata tersebut ke dalam bahasa Jepang ataupun sebaliknya, jika jawabanya benar siswa harus mencatat kosakata yang telah ia jawab. Siswa yang sampai pada kotak finish dengan jumlah kosakata terbanyak berhak menjadi pemenang.

Dalam permainan ini para siswa dituntut untuk dapat menguasai kosakata dalam bahasa Jepang dan dapat mengingatnya dengan baik dan benar. Dengan keanekaragaman kosakata yang ada dalam permainan ini dapat memberikan motivasi tersendiri bagi para siswa untuk menguasainya.

Oleh karena itu penulis bermaksud untuk mengetahui efektifitas permainan snakes ladders dalam pengajaran kosakata terhadap kemampuan mengingat dan menguasai kosakata bahasa Jepang , atas dasar pemikiran tersebut diatas penulis bermaksud mengambil tema penelitian dengan judul ” *Efektifitas Penggunaan Permainan Snakes Ladders dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*”.

## I. 2 Rumusan Masalah.

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka penulis merumuskan masalah pada pengaruh penggunaan permainan snakes ladders dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang terhadap kelas XI IPA sebagai berikut .

1. Bagaimana tingkat penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah di terapkannya permainan snakes ladders.

2. Bagaimana pengaruh permainan snakes ladders terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.
3. Apakah permainan Snakes Ladders dapat mempermudah siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.

### I. 3 Batasan Masalah

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

1. Penelitian ini akan meneliti tentang penggunaan permainan snakes ladders dalam pembelajaran menguasai kosakata bahasa Jepang di SMU Negeri I Margahayu di kelas XI IPA yang menggunakan bahasa Jepang sebagai mata pelajaran pilihan.
2. Penelitian ini akan meneliti tentang pengaruh permainan snakes ladders dalam penguasaan kosakata , jika dibandingkan dengan metode yang biasa digunakan yaitu dengan menggunakan media kartu gambar dengan cara menebaknya.
3. Penelitian ini akan meneliti tentang seberapa besar permainan snakes ladders ini dapat membantu siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang.

#### I. 4 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam mengartikan makna dari kata – kata atau istilah yang digunakan dalam penelitian ini penulis mendefinisikan sebagai berikut,

1. Efektifitas yaitu ada efek dan pengaruh terhadap sesuatu.
2. Permainan yaitu sesuatu yang digunakan untuk bermain (W.S.S Poerwadarminta 1995:640.614)
3. Snakes ladders yang penulis maksudkan adalah permainan yang dilakukan dalam bentuk kelompok, dimana pemain yang berada di kotak bergambar tangga bisa menaiki tangga dan pemain yang berada di kotak bergambar ular mendapat hukuman menuruni ular. Pemain yang menjadi pemenang yaitu pemain yang paling cepat berada di kotak nomor seratus atau finish, hanya saja dalam permainan ini kotak yang dipakai hanya empat puluh kotak dan hanya memakai dadu dengan maksimal jumlah angka tiga.
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.

### I. 5 Tujuan Penelitian.

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab seluruh permasalahan yang telah dirumuskan dalam perumusan masalah.

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai kosakata sebelum dan sesudah diterapkan permainan snakes ladders ini.
2. Untuk mengetahui pengaruh yang akan timbul terhadap penguasaan kosakata siswa setelah diterapkannya media permainan snakes ladders.
3. Untuk mengetahui apakah permainan snakes ladders ini dapat mempermudah siswa dalam penguasaan kosakata .

### I. 6 Anggapan Dasar

“Dengan menggunakan permainan snakes ladders dapat meningkatkan hasil penguasaan kosakata para siswa SMU kelas XI IPA dalam studi bahasa Jepang terutama dalam penguasaan kosakata”

### I. 7 Metode Penelitian

Metode penelitian oleh Poerwadaminta (1984:62) bahwa metode penelitian adalah cara yang teratur dan terpikir baik untuk mencapai sesuatu maksud atau menyelidik suatu maksud.

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode eksperimental yaitu dengan sengaja mengusahakan timbulnya variabel dan variabel selanjutnya dikontrol untuk dilihat pengaruhnya terhadap prestasi belajar. Tentu saja dalam teknik

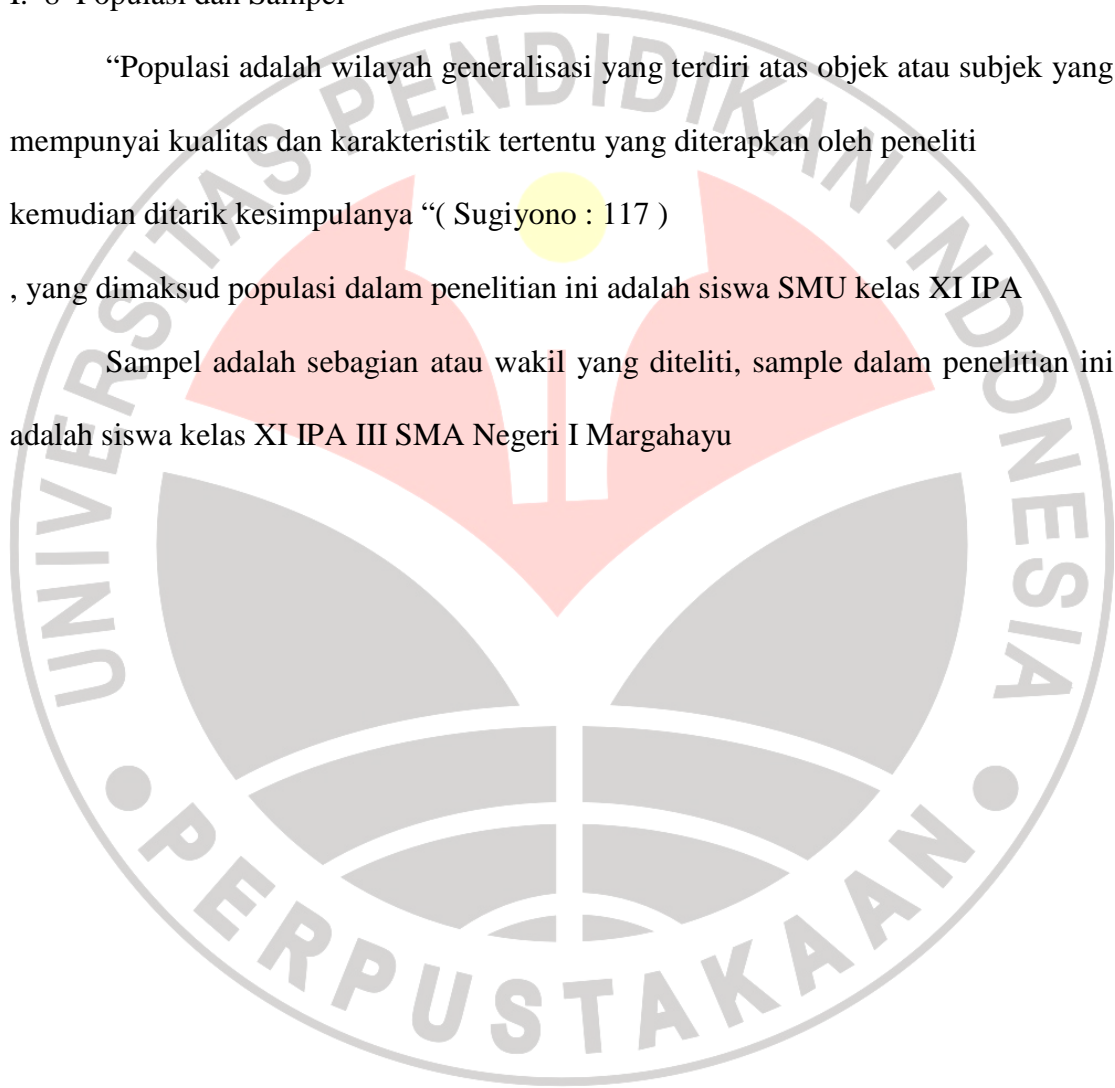
eksperimen ini peneliti bebas menentukan rancangan eksperimen mana yang sesuai diantara yang telah disebutkan (Suharsimi 2006 : 86)

#### I. 8 Populasi dan Sampel

“Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti kemudian ditarik kesimpulanya “( Sugiyono : 117 )

, yang dimaksud populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMU kelas XI IPA

Sampel adalah sebagian atau wakil yang diteliti, sample dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA III SMA Negeri I Margahayu





## I. 9 Sistematika Penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis akan membahas tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, definisi operasional, tujuan penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel, dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORITIS

Dalam bab ini penulis akan menjabarkan tentang pengertian, media pengajaran, permainan snakes ladders, kosakata, kemudian membahas cara permainan snakes ladders yang akan dipakai, dan penelitian eksperimen.

### BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini penulis akan memberikan gambaran tentang metode penelitian, penelitian eksperimen, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, cara pengumpulan data, Penghitungan uji reliabilitas dan rencana penelitian.

### BAB IV

Dalam bab ini penulis melaporkan hasil penelitian serta mengolah dan menganalisis data hasil-hasil proses belajar mengajar, data hasil pengamatan belajar , hasil angket siswa.

### BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini penulis akan menyimpulkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan menampung saran-saran untuk perbaikan proses belajar mengajar selanjutnya.

