

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, bahasa merupakan suatu sistem lambang bunyi arbitrer yang digunakan untuk mengemukakan pemikiran ataupun perasaan dari suatu kelompok masyarakat. Sedangkan Syamsuddin (1986: 2) memberi dua pengertian bahasa, pertama bahasa adalah alat yang dipakai untuk membentuk pikiran dan perasaan, keinginan dan perbuatan-perbuatan, alat yang dipakai untuk mempengaruhi dan dipengaruhi, dan kedua bahasa adalah tanda yang jelas dari kepribadian yang baik maupun yang buruk, tanda yang jelas dari keluarga dan bangsa, tanda yang jelas dari budi kemanusiaan. Untuk mempelajari suatu Bahasa, ada berapa unsur yang perlu dipelajari seperti huruf, kosakata, serta tata bahasa atau susunan pola kalimat.

Keterampilan berbahasa seseorang sangat berkaitan erat dengan pemahaman kosakata yang telah didapatkan dan dipahami oleh seseorang selama hidupnya, karena itu semakin kaya kosakata yang dimiliki, maka akan jadi semakin baik dan semakin terampil pula seseorang dalam berbahasa sehingga gagasan maupun pemikiran yang ingin disampaikan seorang pembicara dapat tersampaikan dengan baik. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Tarigan (1986: 2) yang

mengatakan bahwa kualitas bahasa seseorang bergantung pada kualitas dan kuantitas kosakata yang telah dimiliki.

Kosakata merupakan komponen inti yang akan menjadi pondasi seseorang dalam mempelajari suatu bahasa yang nantinya juga akan mempengaruhi kecakapan seseorang dalam berbicara, mendengarkan, dan menulis sehingga dalam mempelajari suatu bahasa hal pertama yang biasanya dipelajari adalah kosakata. Seperti pendapat yang dikemukakan oleh Hastuti (1992: 24), bahwa penguasaan kosakata itu penting agar peserta didik dapat memahami kata maupun istilah serta mampu menggunakannya di dalam tindak berbahasa, baik itu berbicara, menyimak, membaca, ataupun menulis. Penguasaan kosakata memiliki sebuah peranan penting dalam kehidupan seseorang, hal ini dapat dilihat dalam bidang komunikasi karena dengan penguasaan kosakata yang baik, seseorang akan mampu berbahasa dengan lebih baik dan juga lancar.

Saat ini ada banyak orang yang mulai mempelajari bahasa asing selain bahasa Inggris yang memang sudah sejak lama masuk sebagai salah satu pelajaran wajib di sekolah, dan salah satu bahasa yang mulai banyak diminati dan dipelajari di sekolah-sekolah yang ada di Indonesia adalah bahasa Jepang. Hampir sama dengan bahasa lainnya, dalam mempelajari bahasa Jepang tentu hal pertama yang perlu dilakukan adalah menghafalkan kosakatanya terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan mempelajari tata bahasa atau pola kalimat bahasa Jepang mulai dari yang termudah hingga yang tersulit.

Dalam mempelajari suatu bahasa tentunya diperlukan sebuah model pembelajaran yang baik pula untuk mempermudah, membantu, serta mendukung terjadinya suatu proses pembelajaran yang baik. Model pembelajaran sendiri merupakan suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun tutorial (Suprijono, 2011: 46). Dengan menerapkan model pembelajaran yang baik dan tepat, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa akan lebih merasa tertarik dan semangat untuk mengikuti proses pembelajaran.

Terdapat banyak sekali metode pembelajaran yang ada dapat digunakan dalam rangka mencapai hasil pembelajaran yang maksimal, namun ada kalanya metode pembelajaran tersebut kurang berhasil mencapai sasaran karena penerapannya yang kurang tepat dan tidak sesuai sasaran sehingga selain penerapan dan sasarannya yang harus tepat, media belajar dan metode pembelajaran yang digunakan sebaiknya lebih menarik dan mudah difahami agar siswa tertarik dan tidak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media maupun metode yang kurang tepat tentunya dapat menjadi kendala tersendiri dalam suatu proses pembelajaran, seperti permasalahan yang ditemui oleh peneliti saat melaksanakan kegiatan PPL di SMA Panjura Malang. Ada beberapa permasalahan yang timbul selama proses pelaksanaan PPL, seperti adanya beberapa siswa yang kurang memperhatikan materi yang sedang diberikan oleh pengajar, kurang aktifnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dan ada juga beberapa siswa yang merasa sedikit kesulitan untuk mengingat kosakata yang pernah

diajarkan maupun kosakata bahasa Jepang yang baru saja diberikan. Sedangkan seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, kosakata merupakan bagian terpenting dan utama dalam mempelajari sebuah bahasa, semakin baik pemahaman kosakata yang telah didapatkan dan dipahami oleh seseorang, semakin baik pula keterampilan berbahasa seseorang.

Oleh karena itu pada penelitian ini, peneliti tertarik untuk mencoba menerapkan media *word square* di dalam proses pembelajaran dan penghafalan kosakata bahasa Jepang, serta ingin mengetahui apakah media tersebut dapat berpengaruh baik terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Menurut Laurence Urdang (1968) "*Word Square is a set of words such that when arranged one beneath another in the form of a square the read a like horizontal*", yang memiliki arti *word square* adalah sejumlah kata-kata yang disusun satu di bawah yang lain dalam bentuk bujur sangkar dan dibaca secara mendatar dan menurun.

Media ini diharapkan dapat menjadi satu alternatif untuk menyampaikan materi pembelajaran agar proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dapat lebih meningkat. Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Permainan *Word Square* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas X SMA Panjura Malang Tahun Angkatan 2017/2018."**

## **1.2 Rumusan dan Batasan Masalah**

Masalah penelitian ini akan dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengaruh permainan *word square* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas X SMA Panjura Malang?
2. Bagaimana tanggapan siswa kelas X SMA Panjura Malang setelah mempelajari kosakata bahasa Jepang dengan permainan *word square*?

Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dilakukan untuk mengetahui hasil penguasaan kosakata Bahasa Jepang setelah menggunakan permainan *word square*.
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa SMA Panjura kelas X tahun ajaran 2017/2018.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui pengaruh permainan *word square* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas X SMA Panjura Malang.
2. Mengetahui tanggapan siswa setelah mempelajari kosakata bahasa Jepang dengan permainan *word square*.

### **1.4 Hipotesis**

Dalam suatu proses pembelajaran, sebuah metode pembelajaran pastinya dibutuhkan untuk mempermudah pengajar menyampaikan materi yang ingin disampaikan, selain itu sebuah metode juga dapat membantu siswa untuk lebih mudah menerima materi yang diberikan dalam proses pembelajaran. Sebuah metode pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika metode tersebut dapat diterapkan dengan baik dan benar. Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti beranggapan bahwa permainan *word square* adalah salah satu media yang dapat memberikan pengaruh

positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X SMA Panjura Malang.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis berupa referensi metode dan hasil penelitian dalam bidang kosakata.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Untuk Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk membantu pembelajar dalam memahami serta menghafalkan kosakata, dan juga sebagai referensi cara mengukur seberapa tinggi kemampuan dalam membaca dan menuliskan kosakata yang telah dipelajari.

##### b. Untuk Dosen

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran maupun tes kosakata dengan tujuan memantau bagaimana perkembangan pembelajaran mengenai kosakata bahasa Jepang siswa, serta untuk menambah wawasan bagi pengajar tentang metode dan media pembelajaran yang inovatif serta menarik.

##### c. Untuk Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu referensi untuk penelitian selanjutnya, selain itu penelitian ini diharapkan juga dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam melakukan penelitian selanjutnya.

## 1.6 Definisi Operasional

1. Pengaruh: pengaruh adalah daya yang ada ataupun yang timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.
2. Permainan: permainan adalah usaha olah diri yang bermanfaat untuk peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi.
3. *Word Square*: *word square* adalah sejumlah kata yang disusun sehingga kata-kata tersebut dapat dibaca ke depan dan ke belakang.
4. Kosakata: kosakata adalah kata-kata yang merupakan perbendaharaan dari suatu bahasa.
5. Penguasaan Kosakata: penguasaan kosakata adalah kemampuan seseorang dalam menguasai maupun memahami kata atau istilah dan mampu menggunakannya dalam tindak berbahasa, baik itu menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis.