

## A. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Dalam kehidupan, manusia membutuhkan bahasa untuk saling berinteraksi dan berkomunikasi. Dalam unsur bahasa, kosakata memiliki peranan yang sangat penting, karena ide atau pikiran seseorang hanya akan dipahami dengan baik oleh orang lain apabila ide tersebut dapat diungkapkan dengan kosakata yang dipilih secara tepat. Sebagaimana yang dikatakan oleh Tarigan (1991:2) kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang mereka miliki. Semakin kaya kosakata yang dimiliki, semakin besar pula kemungkinan seseorang terampil dalam berbahasa.

Saat ini sudah banyak sekali terdapat pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Jepang, hampir di seluruh dunia tidak terkecuali di Indonesia. Sehubungan dengan hal tersebut, dalam pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Jepang, kosakata merupakan bagian terpenting yang harus dikuasai agar terciptanya proses komunikasi yang baik dan benar. Dalam proses belajar mengajar bahasa, khususnya bahasa Jepang, kosakata merupakan salah satu syarat mutlak untuk dapat melaksanakan proses belajar mengajar. Peranan kosakata bukan hanya dalam kegiatan berbicara, melainkan berperan pula dalam semua aspek keterampilan berbahasa yaitu pemahaman membaca (*dokkai*), menulis karangan (*sakubun*), percakapan

(*kaiwa*), pemahaman mendengar (*choukai*), huruf kanji dan tata bahasa (*bunpou*).

Untuk menguasai suatu bahasa maka harus menguasai tata bahasa dari bahasa tersebut dan dalam mempelajari tata bahasa diperlukan pembendaharaan kata agar dapat menguasai tata bahasa tersebut. Dengan penguasaan kosakata yang baik, siswa akan semakin dapat mengembangkan ide maupun gagasan yang dimiliki pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Dengan begitu akan terjadi interaksi yang aktif antara guru dan siswa maupun antara siswa dan siswa yang akan berdampak positif pada proses pembelajaran. Namun pada kenyataannya, kosakata yang diajarkan kepada siswa belum dapat diserap dengan baik. Banyak siswa yang mengeluh karena merasa kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang. Kesulitan tersebut disebabkan karena kesulitan dalam menguasai kosakata asing yang baru mereka temui.

Tujuan akhir dalam pembelajaran bahasa Jepang adalah agar siswa dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang dengan baik secara lisan maupun tulisan. Salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan kosakata yang memadai. Oleh karena itu, apabila siswa tidak mempunyai pembendaharaan kata yang baik, maka dapat berdampak pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman pribadi dan pengamatan langsung oleh penulis sebagai salah satu pengajar di salah satu Lembaga pendidikan bahasa Jepang yang berperan sebagai tempat pendidikan bagi para

pemegang yang akan diberangkatkan ke Jepang untuk bekerja, ditemukan bahwa siswa tidak memiliki pembendaharaan kata yang cukup. Dikarenakan siswa tidak memiliki pembendaharaan kata yang cukup, berdampak pula pada kesulitan siswa dalam memahami kalimat bahasa Jepang yang mengakibatkan proses pembelajaran menjadi tidak efektif.

Selain itu, proses pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah membuat siswa merasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran, ditambah lagi waktu belajar yang panjang yaitu dimulai dari pukul 09.00 wib hingga pukul 16.45 wib yang berlangsung dari hari senin hingga hari jumat dengan metode pembelajaran yang sama setiap harinya mengakibatkan kejenuhan dalam belajar bagi para siswa.

Untuk itu dibutuhkan suatu pembelajaran yang menyenangkan, dengan menggunakan media pembelajaran yang mempunyai unsur menyenangkan di dalamnya sehingga mencegah terjadinya kejenuhan bagi siswa karena melibatkan siswa secara aktif dan dapat membuat siswa bersemangat dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang, sehingga memungkinkan siswa untuk dapat menguasai kosakata yang baru dengan mudah dan menyenangkan.

Sebelum penulis melakukan penelitian, penulis pernah menerapkan media permainan *Hangman* untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa-siswa di ITTTI Indonesia. ITTTI Indonesia sendiri memiliki makna I : Internasional, Institute, Information, Technology dan T : Teaching, Training, Tourism, Trading, Testing, Translation. ITTTI

Indonesia merupakan lembaga pendidikan bahasa Jepang yang berlokasi di BSD Tangerang Selatan. Siswa-siswa yang menempuh pendidikan di lembaga ini rata-rata merupakan siswa-siswa yang baru saja menyelesaikan pendidikan sekolah menengah atas yang usianya berkisar 19 tahun sampai 23 tahun. Berdasarkan pengamatan penulis, pembelajaran kosakata menggunakan media *Hangman* sangat menarik dan menyenangkan, terlihat dari antusiasme para siswa dalam menemukan jawaban, ditambah lagi dengan adanya unsur persaingan dalam media permainan ini terlihat para siswa semakin tertantang dalam menyelesaikan soal yang diberikan.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas penulis menyadari bahwa siswa tidak memiliki pembendaharaan kosakata bahasa Jepang yang cukup memadai sehingga berdampak pada sulitnya mempelajari bahasa Jepang. Oleh karena itu penulis bermaksud untuk meneliti tentang *Penggunaan Media Permainan Hangman dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang*.

## 2. Rumusan masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah penerapan penggunaan media permainan *Hangman* pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang?

## 3. Tujuan Penelitian

Tujuan masalah dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah penerapan media permainan *Hangman* Pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

