

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Jumlah orang asing yang belajar bahasa Jepang dari tahun ke tahun pada umumnya terus meningkat. Hal ini terbukti dengan banyaknya masyarakat Indonesia yang mempelajari bahasa Jepang. Sebagaimana dilaporkan di dalam *Nihongo Kyouiku Nenkan* bahwa dikarenakan meningkatnya kedudukan Jepang di tingkat internasional dan juga disebabkan perkembangan hubungan internasional Jepang dengan negara-negara lain, maka pembelajar bahasa Jepang telah mencapai 95.000 orang berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh *Bunkachoo* (Sudjianto, 2009: 5).

Dalam mempelajari bahasa baik Inggris, Mandarin, Jepang, Arab, Perancis, dan bahasa asing lainnya, ada beberapa unsur yang harus dikuasai oleh pembelajar. Salah satu unsur tersebut adalah kosakata. Setiap bahasa mempunyai kosakata yang beragam. Kosakata wajib untuk dipelajari dan dikuasai karena memegang peranan penting dalam mempelajari bahasa asing tersebut.

Tanpa menguasai kosakata yang memadai, tujuan mempelajari bahasa asing tidak akan tercapai. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Tarigan yang menyatakan kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimiliki. Semakin banyak kosakata yang

kita miliki semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa (1985: 2). Namun faktanya banyak pembelajar bahasa asing yang merasa kesulitan dalam menguasai bahasa Jepang khususnya siswa SMA Mutiara 17 Agustus Bekasi. Hal itu disebabkan karena siswa merupakan pembelajar pemula bahasa Jepang sehingga terdapat kemungkinan kesulitan dalam menguasai kosakata baru.

Berdasarkan keterangan dari guru bahasa Jepang SMA Mutiara 17 Agustus, kecenderungan siswa dalam mempelajari kosakata baru adalah dengan mengandalkan kepengajaran yang dilakukan oleh guru di depan kelas. Selain itu, sebagai bahasa yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa, membuat siswa malas, tidak bersemangat, tidak tertarik membuka buku apalagi mempelajari kosakata secara mandiri. Sehingga semakin menyulitkan siswa menguasai kosakata yang mereka pelajari.

Untuk itu dibutuhkan suatu pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang mempunyai unsur permainan di dalamnya yang dapat menarik perhatian siswa sehingga mencegah terjadinya kebosanan karena melibatkan siswa secara aktif dan dapat membuat siswa bersemangat membuka buku untuk mempelajari kosakata yang akan dipelajari sehingga membuat siswa dapat menguasai kosakata yang baru.

Dengan perkembangan teknologi yang sudah semakin maju dan seiring dengan ilmu pengetahuan yang kian berkembang pesat semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan teknologi dalam poses belajar mengajar. Upaya pembaharuan itu menyentuh bukan hanya fasilitas

pendidikan, tetapi sarana non-fisik seperti pengembangan kualitas tenaga-tenaga kependidikan yang memiliki pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan memanfaatkan fasilitas yang tersedia, cara kerja yang inovatif, serta sikap yang positif terhadap tugas-tugas kependidikan yang diembannya. Salah satu bagian integral dari upaya pembaharuan itu adalah media pembelajaran.

Para guru dituntut agar mampu memanfaatkan semaksimal mungkin sarana yang disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Sekurang-kurangnya guru dituntut untuk dapat menggunakan alat yang meskipun sederhana tetapi merupakan suatu keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran seperti yang diharapkan.

Selain mampu menggunakan alat-alat yang tersedia di sekolah, guru juga dituntut untuk dapat menginovasi alat-alat yang tersedia dan bahkan dituntut untuk mengembangkan keterampilan membuat suatu media pembelajaran yang baru yang belum sama sekali terpikirkan oleh orang lain maupun media yang sudah ada, kemudian dimodifikasi untuk menciptakan suatu pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Untuk itu guru harus mempunyai pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi (1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar; (2) fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan; (3) seluk-beluk proses belajar; (4) hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan; (5) nilai

atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran; (6) pemilihan dan penggunaan media pendidikan; (7) berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan; (8) media pendidikan dalam setiap mata pelajaran; (9) usaha inovasi dalam media pendidikan (Hamalik, 1994: 6). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat yang digunakan di dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan isi materi pengajaran demi tercapainya suatu tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Sedangkan permainan itu sendiri merupakan suatu aktivitas yang dilakukan baik perorangan maupun berkelompok dengan tujuan untuk bersenang-senang, meluangkan waktu, ataupun berolahraga. Dewasa ini, telah terdapat beragam jenis permainan baik untuk anak-anak sampai orang dewasa. Salah satu jenis permainan yang menarik perhatian untuk semua kalangan adalah permainan kartu. Permainan kartu merupakan permainan yang melibatkan banyak orang dan biasanya dalam permainan kartu dimainkan berdasarkan giliran main (*turn-based game*). Untuk jenis permainan ini digunakan sekumpulan kartu yang umumnya berjumlah 52 kartu, tetapi ada juga yang menggunakan jumlah kartu yang berbeda, contohnya adalah kartu *UNO* yang berjumlah 108 kartu.

Kartu *UNO* pertama kali diciptakan pada tahun 1971 di Reading, Ohio. Kartu *UNO* dibuat oleh Merle Robbins, seorang pemilik tempat pangkas dan pecinta kartu. Merle Robbins pertama kali memperkenalkan permainan ini kepada keluarganya. Dalam proses perkembangannya, Merle Robbins

dibantu oleh istrinya, Marie, dan putra beserta menantu perempuannya, Ray dan Kathy Robbins. Pada tahun 1972, Merle Robbins menjual hak ciptanya. Selanjutnya *UNO* mulai dikenal lebih luas lagi berkat International Games Inc.. Sekarang International Games Inc. telah menjadi bagian dari keluarga Mattel (Schuldt, 1984: 1).

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, data dan keterangan yang bersumber pada guru pengajar bahasa Jepang tentang siswanya, serta dibuktikan dengan hasil *pretest*, maka penulis bermaksud untuk meneliti tentang efektivitas penggunaan media kartu *UNO* pada siswa kelas X SMA Mutiara 17 Agustus Bekasi yang akan disajikan dalam bentuk skripsi dengan judul *Efektivitas Media Permainan Kartu UNO dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA Mutiara 17 Agustus Bekasi Utara Tahun Ajaran 2011/2012)*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Apakah kecenderungan siswa belajar kosakata dengan mengandalkan kepengajaran guru di depan kelas?
2. Apakah benar sebagai pembelajar pemula, siswa sering merasa kesulitan dalam menghafalkan kosakata yang baru saja dipelajari

sehingga membuat siswa malas dan tidak tertarik dalam belajar kosakata?

3. Apakah dibutuhkan suatu pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang mempunyai unsur permainan di dalamnya agar siswa tertarik untuk mempelajari kosakata?
4. Apakah penggunaan media dalam pembelajaran kosakata pada saat ini sudah efektif?
5. Bagaimanakah pembelajaran kosakata di SMA masa kini?

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam, maka permasalahannya hanya dibatasi pada hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan materi tentang pembelajaran kosakata yang terdapat dalam buku *Pelajaran Bahasa Jepang "Sakura" 2* (bab 21, 22, 23 dan 25) terhadap sampel siswa kelas X SMA Mutiara 17 Agustus Bekasi.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kemampuan siswa dalam pembelajaran kosakata sebelum dan sesudah menggunakan media permainan kartu UNO?

2. Bagaimana efektivitas penggunaan media permainan kartu *UNO* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang bagi siswa kelas X semester 2 SMA Mutiara 17 Agustus Bekasi?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap permainan kartu *UNO*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam pembelajaran kosakata sebelum dan sesudah menggunakan media permainan kartu *UNO*.
2. Mengetahui efektivitas penggunaan media permainan kartu *UNO* dalam pembelajaran kosakata bagi siswa kelas X semester 2 SMA Mutiara 17 Agustus Bekasi.
3. Mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran kosakata yang menggunakan media permainan kartu *UNO*.

#### **F. Lingkup Penelitian**

Penelitian yang dilakukan berada dalam ruang lingkup pendidikan dan pengajaran, khususnya pengajaran bahasa Jepang dalam pembelajaran kosakata.

#### **G. Waktu Dan Tempat Penelitian**

- Tempat Penelitian : SMA Mutiara 17 Agustus Bekasi, pada siswa kelas X tahun ajaran 2011/2012.

- Waktu Penelitian : Diperkirakan dari bulan April sampai bulan Mei 2012.

## **H. Kegunaan Penelitian**

### **1. Kegunaan Teoritis**

Dalam penelitian ini, akan diketahui efektif atau tidaknya media permainan kartu *UNO* dalam pembelajaran kosakata. Jika dalam penelitian ini pembelajaran kosakata dengan menggunakan media permainan kartu *UNO* terbukti efektif, maka penggunaan kartu *UNO* yang sudah dimodifikasi tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran kosakata di dalam kelas. Penelitian ini akan memperkuat dan mendukung teori terkait dengan keefektivan media permainan dengan menggunakan kartu dalam pembelajaran kosakata. Penguatan dan dukungan terhadap teori tersebut diharapkan dapat dijadikan dasar untuk peneliti lainnya agar bisa mengembangkan penelitian lanjutan maupun penelitian dalam bidang lainnya.

### **2. Manfaat Praktis**

Hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat:

#### **a. Bagi guru**

Guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan pengajaran yang lebih bervariasi, kreatif, dan tidak membosankan



melalui media permainan kartu *UNO* yang sudah dimodifikasi oleh peneliti.

b. Bagi siswa

Mempermudah siswa memahami dan menghafal kosakata serta meningkatkan minat siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang.

c. Bagi pembelajaran bahasa Jepang

Karena proses dan hasilnya telah teruji di dalam sebuah penelitian, maka di dalam pembelajaran bahasa Jepang mempunyai satu lagi tambahan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif untuk pembelajaran kosakata.