

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Bahasa merupakan hal yang penting dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan adanya bahasa, manusia bisa berkomunikasi menyampaikan apa yang dirasakan atau pun yang dipikirkannya. Menurut Sutedi (2003: 2) bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan suatu ide, pikiran, hasrat, dan keinginan kepada orang lain. Seiring dengan perkembangan zaman, bahasa pun berkembang. Perkembangan bahasa ini dikarenakan adanya kebutuhan antar penduduk suatu negara dengan penduduk negara lainnya yang berbeda bahasa, juga karena pengaruh kebudayaan negara lain yang menarik bagi masyarakat negara lainnya. Salah satunya adalah bahasa Jepang.

Akhir-akhir ini bahasa Jepang semakin berkembang pesat di Indonesia. Banyak masyarakat Indonesia yang berminat mempelajari bahasa Jepang karena tertarik oleh kebudayaannya melalui *anime*, komik, novel, maupun hal-hal lainnya. Muneo mengatakan bahwa tujuan orang-orang asing belajar bahasa Jepang secara garis besar ada dua, yaitu: (1) untuk dapat berkomunikasi sehari-hari, (2) untuk memperoleh atau memperkaya ilmu pengetahuan (1993: 32). Namun bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang sulit untuk dipelajari karena memiliki karakteristik yang khusus.

Mempelajari bahasa asing dimulai dengan mempelajari kata-kata dalam bahasa asing tersebut, begitu pula dengan bahasa Jepang. Kosakata sangat penting untuk dapat mengembangkan kemampuan berbahasa. Seperti yang dikatakan Terrell dalam Tarigan bahwa belajar kosakata merupakan kunci bagi pemahaman dan produksi ujaran. Dengan kosakata yang cukup banyak siswa dapat memahami dan berbicara mengenai berbagai hal dalam B2 (bahasa sasaran) sekalipun pengetahuannya mengenai struktur bagi semua tujuan praktis masih kurang (1989:149). Dan lemahnya penguasaan kosakata akan menyebabkan pembelajar tidak dapat mengkomunikasikan pendapat maupun idenya.

Untuk pembelajar bahasa Jepang pada tingkat perguruan tinggi sekali pun kosakata adalah salah satu hal yang berpengaruh besar dan sangat penting. Seperti diutarakan oleh Sutedi dalam Nuraeni bahwa materi utama dalam pengajaran bahasa Jepang ada tiga macam yaitu huruf kanji, pola kalimat dan kosakata (2010: 1). Begitu banyak kosakata bahasa Jepang yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa Jepang untuk dapat menunjang keberlangsungan pembelajarannya di perguruan tinggi. Asano Yuriko dalam Sudjianto (2009: 97) mengatakan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik dengan cara lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan kosakata (*goi*) yang memadai.

Pembelajar bahasa Jepang pada tingkat perguruan tinggi dalam kesehariannya membutuhkan banyak kosakata untuk dapat mengikuti berbagai matakuliah yang ada, namun tidak mudah untuk dapat menguasai banyak kosakata bahasa Jepang. Kindaichi berpendapat bahwa bahasa Jepang merupakan bahasa yang memiliki kosakata lebih banyak dibandingkan bahasa Inggris dan bahasa Spanyol. Dengan memahami seribu kata dalam bahasa Jepang kita baru bisa melakukan percakapan sehari-hari sebanyak 60 persen (Setiawati, 2010: 54). Banyaknya penelitian tentang pengaruh kosakata terhadap berbagai keterampilan berbahasa Jepang pada tingkat perguruan tinggi pun menjadi salah satu indikator bahwa penguasaan kosakata pada tingkat perguruan tinggi sangat diperlukan.

Dalam mengingat, menghafal, dan memahami kosakata tidaklah mudah. Akan sangat membantu jika ada sesuatu yang memudahkan mengingat kosakata. Berbagai macam cara dikembangkan untuk membantu pembelajar mengingat kosakata bahasa Jepang. Dan pada penelitian ini penulis ingin mencoba menggunakan media teka-teki silang untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata pembelajar bahasa Jepang pada tingkat perguruan tinggi.

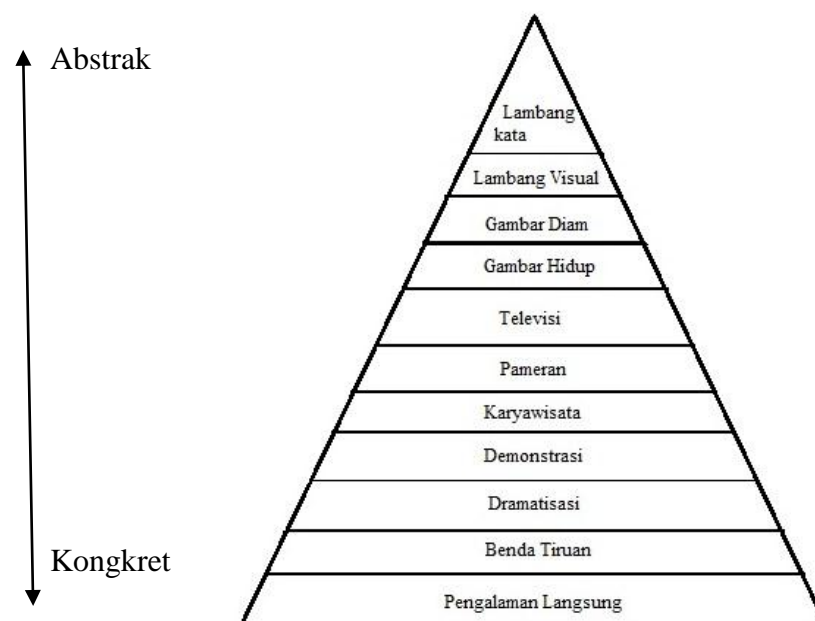
Teka-teki silang adalah permainan yang biasa kita temui di kehidupan sehari-hari. Permainan ini dikenal dapat menambah daya ingat dan mengasah kemampuan berpikir. Seperti yang diungkapkan oleh dokter Gary Small, direktur *UCLA Center on Aging Alzheimer*, bahwa untuk

mencegah kepikunan, khususnya Alzheimer diperlukan perubahan gaya hidup dengan mengatur pola makan dan mengelola stress. Mengisi TTS dan bermain musik merupakan reaksi otak yang dapat menjaga keseimbangan kerja otak (Triatmono, 2011: 27). Dan menurut pendapat Henry Brodaty, profesor *psychogeriatrics* di University of New South Wales semakin banyak kita menggunakan otak – dengan melakukan aktivitas seperti mengisi teka-teki silang, sudoku, bermain *bridge*, *scrabble*, atau mempelajari bahasa baru – semakin kuat kemungkinan koneksi syaraf dalam otak (Triatmono, 2011: 28). Permainan teka-teki silang memiliki sifat menyenangkan dan bermanfaat. Teka-teki silang juga memberikan sebuah pengalaman akan pengenalan kata-kata, sehingga memudahkan untuk mengingat kata tersebut. Dibanding hanya menghafal kata-kata dengan daftar kata seperti di kamus, akan lebih berkesan dengan menggunakan sesuatu yang menarik seperti dengan menggunakan teka-teki silang.

Mengingat pentingnya kosakata untuk pembelajar bahasa Jepang pada tingkat perguruan tinggi, maka peneliti mengambil sampel di sebuah universitas untuk mencoba meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata dengan menggunakan media teka-teki silang. Atas rekomendasi dari seorang alumni Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, peneliti mengadakan penelitian awal untuk menentukan sampel di tempat tersebut. Setelah melakukan diskusi dengan ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas

Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka dan dosen pembimbing juga didukung oleh hasil penelitian awal berupa *pretest* yang hasilnya menunjukkan bahwa sampel penelitian di tempat tersebut bersifat homogen atau tidak memiliki perbedaan kemampuan yang signifikan, maka peneliti dapat menjadikan mahasiswa di tempat tersebut sebagai sampel penelitian.

Edgar Dale berpendapat bahwa pengalaman seseorang berlangsung mulai dari tingkat kongkret (pengalaman langsung) menuju ke tingkat abstrak, dalam bentuk lambang kata, melalui tahapan/ tingkatan tertentu (Sanjaya, 2006: 166). Kerucut pengalaman Edgar Dale digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 1.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale**

Teka-teki silang termasuk ke dalam media yang menggunakan lambang kata, atau dengan kata lain berada pada tingkat paling abstrak

pada kerucut pengalaman Edgar. Sampel yang digunakan diharapkan sudah mampu memperoleh pengalaman atau pengetahuan melalui lambang kata. Perlu diperhatikan bahwa urutan-urutan pada kerucut pengalaman tidak berarti proses belajar dan interaksi mengajar belajar harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya (Arsyad, 1997: 10). Karena itu mahasiswa semester IV dirasa dapat dijadikan sebagai sampel penelitian ini.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul *Efektivitas Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Studi Eksperimen terhadap Mahasiswa Semester IV Tahun Ajaran 2011/2012 Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka)*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain seperti:

1. Apa yang dapat dilakukan untuk membuat belajar lebih menyenangkan?
2. Media apa yang dapat membantu mempermudah mahasiswa meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata?

3. Apakah media permainan teka-teki silang dapat membantu mempermudah mahasiswa meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata?
4. Bagaimana kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang mahasiswa sebelum menggunakan media permainan teka-teki silang?
5. Bagaimana kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang mahasiswa setelah menggunakan media permainan teka-teki silang?
6. Apakah ada perbedaan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang mahasiswa yang signifikan sebelum dan sudah menggunakan media permainan teka-teki silang?

### **C. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada efektivitas media permainan teka-teki silang untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada mahasiswa semester IV tahun ajaran 2011/2012 Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang. Pokok bahasan dalam penelitian adalah kosakata yang dipilih dari buku *Minna no Nihongo II* yaitu dari bab 41 sebanyak 24 kosakata, bab 42 sebanyak 21 kosakata, bab 43 sebanyak 16 kosakata, dan bab 44 sebanyak 21 kosakata. Jumlah seluruhnya yaitu sebanyak 82 kosakata.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hasil belajar kosakata bahasa Jepang mahasiswa semester IV tahun ajaran 2011/2012 Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka dengan menggunakan media permainan teka-teki silang?
2. Bagaimanakah hasil belajar kosakata bahasa Jepang mahasiswa semester IV tahun ajaran 2011/2012 Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka tanpa menggunakan media permainan teka-teki silang?
3. Adakah perbedaan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang mahasiswa semester IV tahun ajaran 2011/2012 Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka antara yang menggunakan dengan yang tidak menggunakan media permainan teka-teki silang?
4. Bagaimana tanggapan mahasiswa semester IV tahun ajaran 2011/2012 Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka tentang media teka-teki silang sebagai media belajar kosakata?

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan antara lain untuk:

1. Mengetahui hasil belajar kosakata bahasa Jepang mahasiswa semester IV tahun ajaran 2011/2012 Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang



Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka yang menggunakan media permainan teka-teki silang.

2. Mengetahui hasil belajar kosakata bahasa Jepang mahasiswa semester IV tahun ajaran 2011/2012 Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka yang tidak menggunakan media permainan teka-teki silang
3. Mengetahui efektivitas media permainan teka-teki silang untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata mahasiswa semester IV tahun ajaran 2011/2012 Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka.
4. Mengetahui tanggapan mahasiswa semester IV tahun ajaran 2011/2012 Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka tentang media teka-teki silang sebagai media belajar kosakata.

## **F. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Ruang Lingkup Materi**

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kosakata yang dipilih dari buku Minna no Nihongo II bab 41 sampai bab 44.

## 2. Ruang Lingkup Subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester IV tahun ajaran 2011/2012 Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka sebanyak 26 orang.

## **G. Waktu dan Tempat**

### 1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2011/2012 pada bulan April sampai Juni 2012. Setiap pertemuan dilaksanakan selama 50 menit.

### 2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka yang terletak di Jalan Limau 2, Jakarta Selatan.

## **H. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti, siswa, dan pendidik.

### 1. Bagi Peneliti:

- Mengetahui efektivitas media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran kosakata.
- Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam mengajar bahasa Jepang.

### 2. Bagi Siswa:

- Meningkatkan motivasi dalam belajar bahasa Jepang.

- Meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang.
- Memberi pengalaman yang menyenangkan dalam belajar bahasa Jepang.

3. Bagi Pendidik:

- Memberi kontribusi dalam berinovasi memecahkan masalah dalam belajar bahasa Jepang.
- Memberi masukan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Jepang.