

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi antar manusia. Menurut Kridalaksana dan Djoko Kentjono (dalam Chaer, 2014:32) bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasikan diri. Fungsi bahasa bisa berarti alat komunikasi yang digunakan oleh manusia baik individu maupun kelompok untuk bekerja sama. Pendapat lain mengenai pengertian bahasa tidak berbeda jauh dengan apa yang didefinisikan oleh Kridalaksana dan Djoko Kentjono. Bahasa adalah sistem komunikasi manusia yang dinyatakan melalui susunan suara atau ungkapan tulis yang terstruktur untuk membentuk satuan yang lebih besar, seperti morfem, kata, dan kalimat, yang diterjemahkan dari bahasa Inggris: “*the system of human communication by means of a structured arrangement of sounds (or written representation) to form larger units, eg. morphemes, words, sentences*” (Richards, Platt & Weber, 1985: 153). Dapat dilihat bahwa kegunaan utama bahasa adalah untuk berkomunikasi.

Dalam mempelajari bahasa terdapat keterampilan yang harus dikuasai meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Begitupula dalam mempelajari bahasa Jepang, semua keterampilan tersebut harus dipelajari seperti yang dikemukakan oleh Suryadimulya (2007: 3) bahwa dalam bahasa Jepang pun mengenal empat keterampilan berbahasa yang dikenal dengan *kiku* (mendengar), *yomu* (membaca), *hanasu* (berbicara), dan *kaku* (menulis). Semua keterampilan tersebut sangat membutuhkan kosakata yang cukup agar mengetahui makna apa yang disampaikan, baik makna yang disampaikan melalui berbicara, membaca, menulis dan melalui pendengaran. Seperti teori yang dikemukakan oleh Hastuti (1992:24) bahwa penguasaan kosakata penting agar peserta didik mampu memahami kata atau istilah

dan mampu menggunakannya di dalam tindak berbahasa, baik itu menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis.

Tidak hanya salah satu individu maupun kelompok saja yang harus mengetahuinya, namun kedua individu dan kedua kelompok tersebut harus saling mengetahui. Akan banyak kesalahpahaman makna jika hanya salah satu saja yang mengerti makna kosakata tersebut. Sehingga para pemelajar bahasa harus memperbanyak kosakata bahasa yang ingin mereka kuasai. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Tarigan (1989) bahwa semakin kaya kosakata yang dimiliki oleh seseorang semakin besar pula keterampilan seseorang dalam berbahasa. Dengan adanya teori ini, maka memperbanyak kosakata tidak hanya mempermudah salah satu keterampilan berbahasa namun semua keterampilan akan mudah dikuasai jika semakin kaya memperbanyak kosakata.

SMK Kesehatan Sadewa menghadirkan pelajaran bahasa Jepang bermula sejak tahun 2012, kebutuhan bahasa asing yang semakin meningkat dari tahun ke tahun membuat SMK tersebut menghadirkan pelajaran bahasa asing selain bahasa Inggris. Setelah dilakukan observasi pada bulan November 2022 di SMK Kesehatan Sadewa, ada beberapa kendala bagi siswa dalam mempelajari bahasa Jepang, terutama pada penguasaan kosakata. Hal ini dikarenakan 70% siswa menyatakan bahasa Jepang adalah bahasa yang baru bagi murid yang memasuki SMK tersebut sehingga tidak biasa dengan bahasa Jepang. Kemudian faktor lain yang mempengaruhi kendala penguasaan kosakata adalah penerapan metode belajar yang kurang tepat dan tidak bervariasi. Guru lebih sering menggunakan metode pembelajaran secara konvensional atau biasa disebut sebagai metode ceramah. Murid cenderung tidak bersemangat sehingga suasana kelas menjadi membosankan dan kurang menarik. Terdapat beberapa peserta didik yang merasa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Adanya penambahan bahan ajar bertujuan guna meningkatkan efektivitas dari proses pembelajaran itu sendiri (Depdiknas, 2008) . Ada berbagai cara yang lebih kreatif dan efektif untuk meningkatkan pembelajaran di dalam kelas. Murid

tidak hanya mendengarkan guru menjelaskan materi di depan kelas, tetapi murid bisa ikut aktif berperan dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Dalam pembelajaran, metode pembelajaran ialah suatu usaha untuk berinteraksi antara siswa dengan guru guna tercapainya tujuan pembelajaran berdasarkan materi dan mekanisme yang berlaku (Afandi, Chamalah, & Wardani, 2013). Salah satunya dengan menggabungkan kegiatan belajar sambil bermain sehingga siswa aktif berpartisipasi selama pelajaran dan tidak merasa bosan karena hanya duduk diam di kelas saja.

Sugiyanto (1998:25) menuliskan bahwa bermain merupakan suatu cara untuk perkembangan aspek kognisi yaitu pengetahuan yang luas dan daya nalar anak, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Dengan menerapkan belajar sambil bermain, siswa menjadi lebih mampu mengingat apa yang sedang dilakukan karena pembelajaran dilakukan secara menyenangkan. Teknik pembelajaran bahasa yang dipakai juga termasuk hal yang menentukan keberhasilan dalam meningkatkan kosakata bahasa Jepang. Ada beberapa teknik pembelajaran salah satunya permainan yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran meningkatkan kosakata dalam bahasa Jepang, salah satunya yaitu permainan kata berantai.

Pada permainan kata berantai siswa dapat menyampaikan informasi bahasa Jepang yang diperoleh dari guru kepada teman dengan cara berbisik. Bisik berantai adalah sebuah kegiatan dimana guru membisikkan ujaran kepada seorang siswa, kemudian siswa tersebut membisikkan ujaran yang didapat kepada siswa lain secara beruntun, kemudian setelah ujaran sampai kepada siswa yang berada pada barisan terakhir, guru memeriksa apakah ujaran atau pesan tersebut sampai kepada siswa terakhir dengan benar. Tujuan dari bisik berantai untuk meningkatkan siswa dalam mengingat sebuah kosakata atau kalimat singkat dalam bahasa Jepang. Selain itu siswa dapat dituntut untuk memahami informasi yang dibisikkan oleh temannya secara cermat, cepat dan tepat.

Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam menangkap suatu kata. Terlebih tidak semua murid memiliki kosakata yang cukup sehingga apa

yang akan murid tangkap nantinya menjadikan hal tersebut benar atau salah. Metode permainan bisik berantai ini digunakan agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan yang nantinya dari kegiatan pembelajaran menggembirakan akan membuat siswa dapat mengingat kosakata dengan baik.

Penelitian terdahulu yang dilakukan Habibah dan Syihabuddin (2020) menjelaskan bahwa melalui permainan bisikan berantai pun bisa dipakai untuk mengambil nilai pencapaian peserta didik pada bahasa Arab. Bahkan suatu evaluasi dapat dikemas ke dalam suatu permainan yang mengasyikkan sehingga tidak membebani dan memberatkan siswa ketika mengerjakan. Kemudian terdapat Maulida Putri (2016) yang meneliti media permainan bisik berantai pada keterampilan menyimak bahasa Prancis menjelaskan media tersebut efektif digunakan dengan hasil t hitung $4.105 > 1.675$.

Dengan keberhasilan penelitian sebelumnya yang menggunakan bahasa asing lain peneliti ingin melakukan penelitian yang serupa yaitu penggunaan permainan bisik berantai, tetapi dengan subjek penelitian, desain penelitian dan bahasa yang berbeda. Dalam permainan bisik berantai peneliti ingin mengetahui efektifitas media pembelajaran ini terhadap siswa kelas X Asisten Keperawatan I di SMK Kesehatan Sadewa. Selain itu peneliti juga ingin mengetahui tanggapan siswa terhadap metode pembelajaran ini. Berdasarkan dari latar belakang tersebut, penulis melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Permainan Bisik Berantai Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang”.

B. Rumusan Masalah

Saat ini peneliti sedang meneliti siswa yang bersekolah di SMK Kesehatan Sadewa Yogyakarta. Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana efektivitas permainan bisik berantai terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang siswa kelas X Asisten Keperawatan I tahun ajaran 2022/2023?

2. Bagaimana tanggapan siswa kelas X Asisten Keperawatan I tahun ajaran 2022/2023 terhadap permainan bisik berantai terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang?

C. Batasan Masalah

Pada penelitian ini, peneliti memilih untuk membatasi masalah sebagai berikut :

1. Keefektifan metode bisik berantai diukur dari hasil belajar siswa dalam mempelajari kosakata maupun sebuah kalimat singkat. Diambil dari hasil *Pre-test* dan *Post-test* yang diadakan pada awal dan akhir eksperimen
2. Permainan bisik berantai dilakukan menggunakan lisan dan materi diambil dari buku “Nihongo Kira Kira” kelas X pada BAB 6.
3. Responden yang digunakan pada penelitian ini hanya terfokus pada siswa kelas X Asisten Keperawatan I berjumlah 32 siswa yang akan mengikuti pembelajaran kosakata tahun ajaran 2022/2023.
4. Respon siswa pada penelitian ini meliputi tanggapan siswa terkait pembelajaran kosakata dengan menggunakan metode bisik berantai berupa manfaat serta keefektifan metode tersebut.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui efektivitas permainan bisik berantai terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang siswa kelas X Asisten Keperawatan I tahun ajaran 2022/2023.
2. Mengetahui tanggapan siswa kelas X Asisten Keperawatan I tahun ajaran 2022/2023 terhadap permainan bisik berantai terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi dan referesnsi literatur mengenai pengaruh permainan kata berantai pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada siswa X Asisten Keperawatan I tahun ajaran 2022/2023. Serta menjadi bahan panduan bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian dengan tema yang sama.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Siswa

Manfaat untuk siswa dalam penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan kosakata pada siswa serta dapat meningkatkan keaktifan dan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Manfaat bagi guru dapat digunakan dalam menerapkan materi pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Jepang serta dapat menjadi bahan inspirasi untuk menentukan metode lain dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.

c. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti selanjutnya semoga dapat digunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya.

F. Sistematika Penulisan

BAB I pada penelitian ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan. Pada latar belakang penelitian menjelaskan mengenai berbagai teori dan argumen peneliti guna menguatkan penelitian. Dalam penelitian ini terdapat dua rumusan masalah mengenai bagaimana efektivitas permainan bisik berantai dan tanggapan siswa sebagai pembelajar menggunakan metode ini dalam pembelajaran kosakata. Untuk tujuan penelitian ini menjawab dari dua rumusan masalah sebelumnya.

BAB II membahas kajian pustaka yang bersumber pada pendapat para ahli dan pendapat peneliti meliputi efektivitas, media pembelajaran, bisik berantai, dan kosakata.

BAB III membahas metode penelitian, desain penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, hipotesis penelitian, teknik analisis data dan skema prosedur penelitian.

BAB IV membahas hasil pengolahan data yang didapat peneliti dari hasil olah data.

BAB V berisi kesimpulan dan saran.