

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di dalam berbagai Bahasa asing, Bahasa serta komunikasi terdapat hubungan yang saling berkaitan. Sehingga keterkaitan di antara keduanya tercantum didalam penjelasan Bahasa sesuai dengan definisi linguistic serta tujuan dari komunikasi, dengan begitu Bahasa itu sendiri sebagai alat perantara atau sebagai media komunikasi yang digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain. Maka sebaliknya dengan komunikasi, membutuhkan sebuah media Bahasa. Menurut Noermanzah (2017:2) memaparkan bahwa Bahasa adalah suatu pesan yang biasanya disampaikan kedalam bentuk ekspresi sebagai alat berkomunikasi dalam berbagai bentuk tertentu. Sedangkan menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), Bahasa yaitu system lambing bunyi yang arbiter, yang dapat digunakan oleh sekelompok masyarakat untuk berinteraksi dan juga mengidentifikasi diri. Dari penjelasan kamus KBBI, dapat disimpulkan bahwa Bahasa dapat berfungsi sebagai alat bunyi seperti not yang ada pada nada, tetapi fungsi serta manfaat yang diberikan berbeda diantara keduanya.

Dapat disadari atau tidak bahwa kebanyakan Tindakan yang dilakukan masyarakat dalam saling berkomunikasi termasuk Tindakan sosial dan Pendidikan sangat dipengaruhi oleh Bahasa. Maka dari itu Bahasa didalam beraktivitas sangat berperan penting, tidak ada Tindakan yang dilakukan tanpa

mengikutsertakan Bahasa. Bahasa sendiri dapat menciptakan makna dan nilai yang diyakini dan dijadikan sebuah panduan hidup. Sejarah dari peradaban dunia yang kita ketahui selama ini sebenarnya adalah sebuah sejarah Bahasa. Aristoteles filsuf terkenal dari Yunani kuno mulai menyadari fungsi dari Bahasa sebagai alat untuk menemukannya sebuah kebenaran. Tindakan manusia keseluruhannya yang diungkapkan melalui Bahasa dapat dimengerti melalui sebuah komunikasi. Demikian pula (Mailani et al,2022) menekankan bahwa penggunaan Bahasa dalam proses berkomunikasi.

Bahasa menjadi sebuah alat untuk berkomunikasi dengan sesama, manusia yang menggunakan komunikasi sebagai perantara antar sesama di kesehariannya sangat membutuhkan Bahasa sebagai perantara berkomunikasi. Hal serupa, Bahasa adalah alat komunikasi bagi manusia untuk menyampaikan dan menerima sebuah pesan, gagasan dan informasi. Dari beberapa Bahasa yang ada di dunia telah diajarkan di beberapa instansi Pendidikan, penulis memilih berfokus kepada Bahasa Jepang. Didalam berkomunikasi terdapat dua tuntutan yaitu dapat berkomunikasi melalui lisan serta mampu berkomunikasi melalui tulisan. Maka dengan demikian, (Sutedi, 2008: 39) menyampaikan bahwa pembelajar Bahasa Jepang diharapkan dapat menguasai keempat keterampilan dalam berbahasa mulai dari mendengar (*kiku ginou*), kemampuan berbicara (*hanasu ginou*), kemampuan dalam membaca (*yomu ginou*) dan terakhir adalah kemampuan dalam menulis (*kaku ginou*).

Dalam Bahasa kosakata sendiri merupakan sebuah bagian penting dalam menunjang keempat aspek keterampilan yang telah disampaikan di atas. Di berbagai Bahasa asing lainnya juga diharuskan menguasai kosakata dengan baik karena dapat menunjang pemahaman dalam berbahasa yang sedang dipelajari dengan baik. Jika tidak dapat menguasai kosakata yang cukup maka pembelajaran tidak akan tercapai dengan baik.

Menurut (Soedjito, 1992:1 dalam Fauzan, 2019) kosakata atau perbendaharaan kata adalah bagian kata yang ada pada dalam suatu Bahasa. Didalam Bahasa peran kosakata merupakan sebuah peran yang sangat penting. Kemampuan kosakata seseorang dapat mempengaruhi keterampilan Ketika berbahasa. Begitu juga dengan kemampuan seseorang saat menggunakan serta mempelajari Bahasa dipengaruhi oleh seberapa kosakata yang dia miliki. Bahasa akan berfungsi kepada seseorang apalagi keterampilan berbahasa seseorang itu baik. Menurut (Tarigan, 1993:14 dalam Fauzan, 2019) keterampilan berbahasa seseorang akan meningkat apalagi kuantitas dan kualitas kosakatanya meningkat.

Yang menjadi faktor keberhasilan pembelajar didalam pembelajaran ialah kesanggupan pengajar dapat memahami dan menyampaikan suatu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyajikan materi saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Dengan demikian, dalam memilih metode pembelajaran yang tepat dan mampu membangun suasana belajar yang aktif, efektif, dan komunikatif dalam satu waktu pembelajaran sangat diperlukan, dengan satu tujuan dapat menarik bagi para siswa untuk bisa menyimak proses

pembelajaran sehingga hal itu dapat membantu meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik tentang kosakata dalam Bahasa Jepang.

Di dalam (PAKEM) (Hamzah dan Nurdin, 2011:218) menjelaskan bahwa permainan menjadi salah satu metode dalam proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, serta membuat peserta didik lebih aktif. Dari pemaparan tersebut, dilihat dari temuan survei yang telah dilakukan beberapa responden terkait pemikiran mengenai proses belajar yang mudah untuk dipahami dan tidak membosankan. Sebagian besar menjawab dengan menggunakan Teknik permainan. Dikarenakan seseorang bisa mendapatkan kegembiraan, hiburan, pengalaman, bahkan mempelajari hal-hal baru melalui bermain. Selain itu, permainan dapat membangkitkan minat siswa, terutama ketika menghadapi proses pembelajaran dan pemahaman Bahasa tertentu yang menurutnya cukup sulit.

Taboo sendiri memiliki arti dilarang untuk mengatakan atau melakukan di dalam Bahasa Indonesia. Pada permainan *taboo* yang nantinya akan dilaksanakan, peserta didik tidak diperbolehkan melakukan Gerakan-gerakan atau mengucapkan kata-kata yang dilarang untuk disebutkan.

B. Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah pada penelitian ini berdasarkan dari latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya:

1. Bagaimana kemampuan penguasaan kosakata mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2023 sebelum *treatment* dan setelah *treatment* ?
2. Apakah metode Teknik permainan *taboo* efektif terhadap kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Jepang bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2023 ?
3. Bagaimana respon mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2023 terhadap metode Teknik permainan *taboo* terhadap pembelajaran Bahasa Jepang ?

C. Batasan Masalah

Permasalahan di dalam penelitian ini dibatasi agar tidak meluasnya fokus, yaitu sebagai berikut:

1. Hasil belajar mahasiswa terkait materi kosakata Bahasa Jepang yang telah di dapatkan pada saat Tahun Ajaran 2023/2024 pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2023.
2. Efektivitas yang akan diteliti adalah hasil nilai dari hasil test Kosakata Bahasa Jepang pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2023.
3. Mengetahui pendapat Mahasiswa yang akan menjadi sampel penelitian terkait *Treatment* metode permainan *taboo*.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui penguasaan kosakata yang dimiliki oleh mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Tingkat I pada mata kuliah Moji Goi.
2. Untuk mengetahui respon mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Tingkat I pada mata kuliah Moji Goi.
3. Untuk mengetahui keefektifan metode Teknik permainan *taboo* terhadap kemampuan penguasaan kosakata pada mata kuliah Moji Goi terhadap mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Tingkat I.

E. Manfaat Penelitian

Terdapat dua kategori manfaat yang terkait dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teori, penelitian ini seharusnya memperluas bidang penelitian Bahasa Jepang. Selain itu, penelitian ini dimaksudkan untuk menjadi sumber pengembangan teori-teori yang berkaitan dengan proses pembelajaran Bahasa Jepang.

2. Manfaat Praktis

Manfaat dari penelitian ini sendiri diharapkan untuk:

a. Bagi Pembelajar

- 1) Dapat membantu proses belajar Bahasa Jepang para peserta didik khususnya pada kosakata.
- 2) Dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang peserta didik.
- 3) Mempermudah peserta didik untuk mengikuti pelajaran Bahasa Jepang.

b. Bagi Pengajar

Temuan penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik strategi pengajaran kosakata terutama pada Bahasa Jepang.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dikaji lebih lanjut terkait efektivitas permainan *taboo* dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang.

F. Sistematika Penulisan

Pada penelitian kali ini, secara garis besar dibagi kedalam 5 pembahasan sebagai berikut :

Pada bab 1 mencakup sebagai berikut, Pendahuluan, Latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan semuanya dimuat dalam bab ini.

Pada bab 2 mencakup tentang Penjelasan dan teori para ahli tentang apa yang dimaksud dengan penguasaan kosakata, apa arti kosakata dalam Bahasa Jepang, apa yang mempengaruhi penguasaan kosakata, definisi permainan, dan strategi permainan yang dilarang terdapat dalam bab ini. Bab ini juga mencakup keterampilan pemahaman kosakata dan peran pendekatan permainan dalam pembelajaran berlangsung.

Pada bab 3 mencakup terkait teknik penelitian yang akan diterapkan dalam penelitian ini dibahas dalam bab ini. Hal ini mencakup pendekatan penelitian, hipotesis penelitian, subjek penelitian, Teknik pengumpulan data, instrument penelitian dan Teknik analisis data beserta hasil penelitian.

Pada bab 4 mencakup sesuai dengan poin-poin pada rumusan masalah, analisis data dibahas pada bab ini. Dengan menggunakan *software* SPSS, analisis data meliputi data hasil uji normalitas dan Difference of Two Mean (Independent Sample T-test) serta uji hipotesis penelitian.

Pada bab 5 mencakup tentang temuan dari penelitian ini dirangkum pada bab ini beserta rekomendasi yang dapat digunakan sebagai bahan pengembangan penelitian lebih lanjut di masa yang akan datang.