

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa sangat dibutuhkan ketika dua orang atau lebih ingin berkomunikasi satu sama lain untuk mendapatkan satu tujuan tertentu. Pada zaman modern seperti saat ini, berkomunikasi tidak hanya dapat dilakukan secara langsung bertatap muka, lebih dari itu berkomunikasi saat ini sudah dapat dilakukan tanpa harus bertatap muka dalam waktu yang sama ketika berbicara dengan bertatap muka. Tidak hanya itu, jangkauan komunikasi pada zaman modern ini menjadi tidak hanya sebatas dengan keluarga, kerabat dekat, atau orang yang tinggal bersama dalam satu tempat tinggal kita. Lebih dari itu, komunikasi saat ini telah mampu menjangkau orang atau kerabat yang sedang berada di pulau lain atau bahkan berada di negara lain.

Ketika seseorang dari satu negara ingin berkomunikasi dengan seseorang yang tinggal di negara lain, orang tersebut harus mengondisikan dirinya layaknya ia adalah warga negara yang sama dengan orang yang ingin ia ajak komunikasi. Artinya, orang tersebut harus bisa berkomunikasi menggunakan bahasa yang sama dengan dipakai oleh orang yang ingin diajak berkomunikasi tersebut, bahkan ia juga harus menyesuaikan aspek lain seperti tata krama berbicara, budaya, atau etika ketika berbicara dari negara tersebut agar tidak terjadi kesalahpahaman atau rusaknya hubungan mereka ketika berkomunikasi.

Salah satu bahasa yang saat ini sedang diminati di Indonesia adalah bahasa Jepang. Minat masyarakat Indonesia terhadap bahasa Jepang pada saat ini dapat tercermin dari banyaknya remaja yang menyukai lagu pop yang berasal dari Jepang yang biasa disebut “*J-Pop*”. Tidak hanya dari sektor musik, remaja Indonesia saat ini pun banyak yang menyukai drama, film, atau kartun yang berasal dari Jepang. Bermula dari minat tersebutlah, banyak remaja Indonesia tertarik dengan bahasa Jepang. Mereka yang tertarik dan ingin bisa berbahasa Jepang memiliki alasan yang beragam, antara lain ingin menonton drama, film, atau kartun Jepang langsung dalam bahasa Jepang dan tanpa menggunakan bantuan *subtitle* bahasa Indonesia, kemudian untuk mendapatkan teman warga negara Jepang, bahkan ingin bekerja di Jepang. Demi menggapai semua impian tersebut, mereka memutuskan untuk belajar dan memperdalam ilmu bahasa Jepang, tercermin dari banyaknya anak-anak muda yang mengikuti les bahasa Jepang atau ekstrakurikuler bahasa Jepang di SMA/SMK mereka. Tidak hanya itu, setelah lulus dari SMA/SMK, banyak juga yang melanjutkan pendidikan mereka ke Perguruan Tinggi dengan mengambil Fakultas Bahasa Jurusan Bahasa atau Sastra Jepang.

Dalam proses pembelajaran bahasa, salah satunya bahasa Jepang, memerlukan 4 aspek pembelajaran yang harus dikuasai pada setiap aspek tersebut. 4 aspek tersebut ialah “Membaca” (*yomu*) ; “Mendengar” (*kiku*) ; “Berbicara” (*hanasu*) ; “Menulis” (*kaku*). Untuk menguasai dan memegang kendali dari 4 aspek tersebut, diperlukan aspek tambahan yang disebut “Memahami” (*rikai*). Maksud dari aspek Memahami di sini ialah, apabila

seseorang tidak dapat memahami apa yang ia baca, dengar, tulis, ataupun bicarakan, orang tersebut belum bisa dikatakan berbahasa. Sebagai contoh, seseorang tidak akan bisa mengerti atau mendapatkan satu informasi dari sebuah buku, koran, majalah yang ia baca atau dari dialog yang ia dengar tanpa mengetahui dan memahami bahasa yang digunakan di dalamnya.

Meskipun telah mencapai pembelajar tingkat menengah atau biasa disebut dengan “中級” (*chuukyuu*). Bagi beberapa para pelajar bahasa Jepang, menghafal sekaligus memahami kosakata beserta huruf *Kanji* dari kata tersebut menjadi tantangan tersendiri. Tidak hanya menghafal arti dari kosakata tersebut dalam bahasa Indonesia, cara membaca dan melafalkan kata tersebut juga sangatlah penting, terutama jika kata tersebut menggunakan huruf *Kanji*. Yang mana kita ketahui, bahwa pelafalan kata tersebut dapat saja berubah hanya dengan berbedanya posisi huruf *Kanji* pada satu kata tersebut. Tidak hanya itu, terdapat juga beberapa kata yang memiliki cara pelafalan yang sama persis dan hanya bisa dibedakan dengan huruf *Kanji* yang dipakai dalam kata tersebut.

Dalam prakteknya, menghafal merupakan kegiatan yang cukup disegani oleh kebanyakan pelajar bahasa terutama bahasa Jepang. Kegiatan ini memerlukan beberapa langkah, seperti mencari cara membaca dari kosakata tersebut dalam bahasa Jepang, kemudian membaca kosakata dalam bahasa Jepang secara penuh, kemudian mencari arti dari kosakata tersebut dalam bahasa Indonesia, barulah mengingat kosakata tersebut dalam bahasa Jepang beserta artinya dalam bahasa Indonesia. Pada akhirnya, banyak pelajar

bahasa Jepang yang menjadi jenuh dan mulai tidak semangat untuk menghafal kosakata menggunakan teknik menghafal seperti ini. Sedangkan, banyaknya kosakata yang dihafal dan dikuasai oleh pelajar bahasa khususnya bahasa Jepang, menentukan sudah sejauh mana pelajar tersebut menguasai bahasa Jepang.

Salah satu metode menghafal dan memahami kosakata bahasa Jepang dengan cara yang menyenangkan dan tidak membuat jenuh adalah menggunakan bantuan *Games*. Untuk pelajar bahasa Jepang yang hidup pada Zaman Milenial seperti saat ini, tentu tidak asing lagi dengan kata *Games* atau biasa disebut Permainan dalam bahasa Indonesia. Tujuan diciptakannya satu *Games* tentu saja untuk menyenangkan para pemainnya, akan tetapi apabila seorang pelajar dapat menyiasati dan memanfaatkan *Games* sebagai media atau sarana untuk memperkaya dan memperdalam ilmu bahasa Jepang, kenapa tidak?

Games yang akan peneliti jadikan sebagai bahan penelitian memiliki judul “七つの大罪光と闇の交戦：グランドクロス” (*Nanatsu no Taizai Hikari to Yami no Kousen : Gurando Kurosu*). *Games* ini dibuat dan dikembangkan oleh Netmarble Corp. yang dirilis pada 4 Juni 2019, *Games* ini dapat diunduh melalui *Google Play Store* maupun *Apple Appstore* dan telah diunduh sebanyak lebih dari 20 juta kali. Di dalam *Games* ini terdapat cerita yang diadaptasi langsung dari *Manga* atau Komik yang berjudul “七つの大罪” (*Nanatsu no Taizai*) karya “鈴木央” (*Suzuki Nakaba*). Di dalam *Games* ini tidak hanya cerita utama yang berasal dari Komik tersebut, terdapat

juga cerita sampingan yang tentu saja dapat dimainkan dan diikuti ceritanya sama seperti cerita utama. Cerita-cerita tersebut kemudian dikembangkan menjadi serial animasi berwujud *Games* 3 dimensi yang apik dan dapat mengasah kemampuan “Mendengar” serta terdapat *subtitle* dalam bahasa Jepang yang dapat diaktifkan ketika ingin mengetahui apa yang sedang dibicarakan secara jelas, dengan begitu kemampuan “Membaca”, “Memahami” serta kegiatan “Menghafal” kosakata pun dapat ikut terasah dan terlaksana dalam waktu bersamaan. Dengan begitu, para pembelajar tidak akan merasa jenuh dan tetap terasa menyenangkan dalam melakukan kegiatan bermain sambil belajar.

Para pemain akan disuguhkan cerita yang tentu saja harus dibaca dan dipahami sebelum masuk ke medan pertempuran untuk menyelesaikan penggalan cerita tersebut. Apabila terdapat kosakata yang tidak diketahui, pemain dapat membuka aplikasi kamus bahasa Jepang yang dapat di-*install* pada *smartphone* mereka, kemudian mencari kosakata tersebut dan mendapatkan arti dari kosakata tersebut. Apabila kosakata yang terdapat dalam cerita tersebut berbentuk huruf *Kanji* yang belum pernah diketahui, pemain dapat menulis huruf *Kanji* tersebut dengan memanfaatkan *handwriting keyboard* yang terpasang pada *smartphone* pemain, kemudian mendapatkan cara baca dari huruf *Kanji* tersebut beserta artinya. Setelah mengetahui cara baca dari huruf *Kanji* tersebut beserta artinya, pemain dapat kembali bermain dan melanjutkan penggalan cerita tersebut. Dengan begitu,

pemain tanpa sadar telah belajar dan menghafal kosakata bahasa Jepang berikut dengan huruf *Kanji* dari kosakata tersebut.

Berdasarkan alasan yang telah peneliti paparkan di atas, peneliti ingin mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari *Games* 七つの大罪光と闇の交戦 : グランドクロス (*Nanatsu no Taizai Hikari to Yami no Kousen : Gurando Kurosu*) terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang bagi pelajar bahasa Jepang tingkat 中級 (*chuukyuu*) atau menengah, melalui media permainan yang menyenangkan tanpa harus merasa terbebani oleh suasana belajar yang terasa berat dan melelahkan.

B. Rumusan dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan di atas, dalam penelitian ini peneliti menyusun rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana tingkat penguasaan kosakata bahasa Jepang tingkat menengah mahasiswa STBA - JIA Semester 6 Tahun 2021 sebelum diberikan *Treatment*?
- b. Bagaimana tingkat penguasaan kosakata bahasa Jepang tingkat menengah mahasiswa STBA - JIA Semester 6 Tahun 2021 sesudah diberikan *Treatment*?
- c. Apakah terdapat efektivitas media permainan 七つの大罪光と闇の交戦 : グランドクロス (*Nanatsu no Taizai*

Hikari to Yami no Kousen : Gurando Kurosu) terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang tingkat menengah mahasiswa STBA - JIA Semester 6 Tahun 2021?

- d. Apa pendapat mahasiswa STBA - JIA Semester 6 Tahun 2021 terhadap penggunaan permainan 七つの大罪光と闇の交戦：グランドクロス (*Nanatsu no Taizai Hikari to Yami no Kousen : Gurando Kurosu*) sebagai media belajar mandiri dalam menguasai kosakata bahasa Jepang?

2. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini permainan atau *Games* yang akan peneliti gunakan merupakan permainan yang secara praktikal, murni permainan yang membuat para pemainnya merasa santai dan menikmati setiap momen yang pemain lakukan. Dalam penelitian ini juga, peneliti membatasi responden hanya kepada pembelajar bahasa Jepang yang telah memiliki kemampuan berbahasa Jepang tingkat menengah atau biasa disebut 中級 (*chuukyuu*).

Hal ini dikarenakan, isi dari *Games* tersebut secara penuh menggunakan bahasa Jepang, mulai dari bahasa yang digunakan sistem *Games* tersebut, cerita, dialog pembicaraan, bahkan *subtitle* yang digunakan dalam *Games* tersebut menggunakan bahasa Jepang. Tujuan dari penggunaan *subtitle* dalam bahasa Jepang pada *Games* tersebut ialah untuk memudahkan para pemain mengetahui apa yang sedang

dibicarakan oleh para karakter yang sedang berdialog dalam cerita tersebut.

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan sesuatu yang dianggap benar untuk alasan atau pengutaraan pendapat (teori, proposisi, dan sebagainya) meskipun kebenarannya masih harus dibuktikan (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Dengan demikian, hipotesis dapat diartikan sebagai anggapan atau asumsi yang masih harus diuji kebenarannya demi mendapatkan jawaban yang valid dan terlepas dari pendapat atau anggapan berbagai pihak.

Mengacu kepada pemaparan di atas, berikut hipotesa yang peneliti buat dalam penelitian ini :

1. Ho : Tidak terdapat pengaruh permainan 七つの大罪光と闇の交戦 : グランドクロス (*nanatsu no taizai hikari to yami no kousen : gurando kurosu*) terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang tingkat menengah (pada Mahasiswa STBA - JIA semester 6 Tahun 2021).
2. Ha : Terdapat pengaruh permainan 七つの大罪光と闇の交戦 : グランドクロス (*nanatsu no taizai hikari to yami no kousen : gurando kurosu*) terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang tingkat menengah (pada Mahasiswa STBA - JIA semester 6 Tahun 2021).

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan 七つの大罪光と闇の交戦：グランドクロス (*nanatsu no taizai hikari to yami no kousen : gurando kurosu*) terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang tingkat menengah (pada Mahasiswa STBA - JIA semester 6 Tahun 2021).

2. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, diharapkan para pembelajar bahasa Jepang khususnya yang sudah mencapai tingkat menengah dapat menggunakan dan memanfaatkan permainan ini sebagai salah satu metode dalam menguasai kosakata bahasa Jepang secara mandiri di luar pembelajaran resmi di dalam kelas dengan cara yang asyik, menyenangkan serta tidak membuat jenuh dan bosan.

E. Definisi Operasional

1. Games

Games atau yang disebut Permainan dalam bahasa Indonesia sebagaimana yang peneliti kutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, memiliki arti sebagai berikut :

- a. sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipertunjukkan; mainan.

- b. hal bermain; perbuatan bermain (bulu tangkis dan sebagainya).

Berdasarkan pemaparan di atas, penggunaan kata “Penguasaan” dalam penelitian ini merujuk kepada poin “a”. (Aplikasi KBBI V yang dikembangkan oleh “Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia” kemudian diunduh melalui *Google Play Store* dalam versi 0.4.0 Beta serta hasil *update* pada 10 Juni 2020)

Istilah *Games* atau yang biasa disebut permainan dalam bahasa Indonesia merupakan satu hal yang dimainkan oleh seseorang atau lebih dengan tujuan mencapai satu tujuan tertentu. Pada dasarnya, permainan diciptakan dengan tujuan membuat perasaan dan pikiran para pemainnya kembali segar dan tidak stres. Pada zaman modern seperti saat ini, permainan telah berubah wujud menjadi virtual dalam bentuk aplikasi yang beroperasi pada satu *Device*.

2. 七つの大罪光と闇の交戦：グランドクロス (*Nanatsu no Taizai Hikari to Yami no Kousen : Gurando Kurosu*)

Games ini dibuat dan dikembangkan oleh Netmarble Corp. yang dirilis pada 4 Juni 2019 dan dapat diunduh melalui *Google Play Store* atau *Apple Appstore* yang telah diunduh sebanyak lebih dari 20 juta kali. *Games* ini merupakan pengembangan dari *Manga* atau *Komik* yang sangat terkenal berjudul 七つの大罪 (*Nanatsu no Taizai*) karya 鈴木 央 (*Suzuki Nakaba*).

3. Penguasaan Kosakata

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Penguasaan” memiliki arti sebagai berikut :

- a. proses, cara, perbuatan menguasai atau menguasai.
- b. pemahaman atau kesanggupan untuk menggunakan (pengetahuan, kepandaian, dan sebagainya)

Berdasarkan pemaparan di atas, penggunaan kata “Penguasaan” dalam penelitian ini merujuk kepada poin “b”. Kemudian, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Kosakata” memiliki arti perbendaharaan kata. (Aplikasi KBBI V yang dikembangkan oleh “Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia” kemudian diunduh melalui *Google Play Store* dalam versi 0.4.0 Beta serta hasil *update* pada 10 Juni 2020)

Dengan begitu dapat ditarik kesimpulan bahwa, penggunaan kata “Penguasaan Kosakata” dalam penelitian ini memiliki arti pemahaman terhadap kosakata bahasa Jepang bagi pembelajar bahasa Jepang yang berfokus pada pembelajar bahasa Jepang tingkat menengah.

F. Sistematika Penelitian

Laporan penelitian ini terdiri dari 5 bab utama dan terdiri dari beberapa subbab yang lebih kecil di dalamnya. Bab 1 terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan dan batasan masalah, hipotesis penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, dan definisi operasional. Bab 2 terdiri dari landasan

teoritis yang berkaitan dengan judul penelitian ini, antara lain : definisi pembelajaran; pembelajaran mandiri; fungsi pembelajaran; media pembelajaran; manfaat media pembelajaran; permainan; genre dari permainan; serta kelebihan dari permainan sebagai media belajar. Bab 3 terdiri dari metodologi penelitian yang digunakan oleh peneliti ketika melakukan penelitian ini. Kemudian Bab 4, pada bagian ini terdiri dari hasil penelitian dan pembahasan yang peneliti lakukan terkait dengan penelitian ini. Kemudian yang terakhir adalah Bab 5, pada bagian ini terdiri dari kesimpulan dan saran terkait dengan penelitian ini.

