

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bahasa Jepang adalah bahasa yang sangat kaya akan perbendaharaan kata. Seorang ahli bahasa Watts mengatakan bahwa "... jumlah kata yang dibutuhkan oleh seorang anak berusia 5 tahun adalah 2000 kata, 7 tahun membutuhkan 7000 kata, 14 tahun membutuhkan 14.000 kata, dan begitu seterusnya kebutuhan seseorang akan kata terus bertambah sesuai dengan bertambahnya usia." (Elsjelyn, 2008:1).

Jumlah kata yang dikuasai oleh seseorang akan sangat mempengaruhi keterampilan bahasa yang mencakup keterampilan membaca, menulis, mendengar, dan berbicara. Oleh sebab itu, sebagai pengajar bahasa kita perlu membantu pembelajar bahasa untuk menguasai banyak kosakata.

Dengan adanya hal tersebut, seorang pengajar bahasa hendaknya bersikap proaktif dan kreatif dalam mengembangkan materi pengajarannya, baik dari segi teknik/metode, media, ataupun kurikulumnya. Ada beberapa teknik pengajaran yang bisa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya yaitu Teknik *The Memory Manual* yang berbasis pada kekuatan mengingat khususnya mengingat kata (*Word Power*). Dimana prinsip utama teknik ini dilandasi oleh pemahaman bahwa otak manusia adalah *image processor* bukan *word processor* yang merupakan sugesti tersebut dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar baik secara positif maupun negatif.

Beberapa teknik yang dapat digunakan dalam memberikan sugesti positif adalah mendudukan murid secara nyaman, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan media yang menarik untuk memberi kesan-kesan besar sambil menonjolkan informasi, dan menyediakan guru-guru yang terlatih dalam seni pengajaran sugestif.

Media permainan merupakan pendekatan dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan karena bermanfaat bagi perkembangan kognitif dan kreatif anak didik, selain dapat membuat pelajaran yang disajikan lebih menarik. Dalam pembelajaran Bahasa Jepang pun hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan, dimana bagi pembelajar merupakan proses kreatif untuk bereksplorasi dapat menemukan keterampilan yang baru dan dapat menggunakan simbol untuk menggambarkan dunia pikirannya. Selain itu, mengingat sifat seorang anak yang suka bermain, maka belajar kosakata akan sangat efektif bila kosakata itu dikemas dalam permainan. Sebagai solusi dari teknik mengingat kosakata yang dapat menimbulkan rasa nyaman pada pembelajar dengan media permainan, maka ditemukanlah sebuah media permainan *Tic Tac Toe*.

Penggunaan media yang menggunakan media permainan *Tic Tac Toe* ini akan memungkinkan terjadinya komunikasi lebih dari satu arah, pengajar tidak hanya memberikan stimulus secara verbal saja tetapi dapat merangsang siswa dengan kelebihan dan bakat yang dimilikinya. Sehingga selain memudahkan guru dalam menerangkan, materi media permainan *Tic Tac Toe* juga dapat menarik perhatian siswa dan dapat mencegah timbul kebosanan siswa pada saat materi diberikan di dalam kelas. Pemakaian media ini juga didasarkan kepada suatu fenomena yang terjadi dimana pembelajar bahasa Jepang ketika menggunakan

kosakata sering kesulitan untuk mengingat meski itu merupakan sebuah kosakata yang bersifat umum, baik disebabkan faktor kebiasaan, sistem pengajaran atau faktor-faktor lainnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mencoba melakukan penelitian dengan judul "Efektivitas Teknik Penguatan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang Melalui Media Permainan *Tic Tac Toe*".

1.2. Kajian Pustaka

Penggunaan kosakata memiliki peranan penting ketika seseorang belajar suatu bahasa dan akan mempengaruhi keterampilan berbahasa seseorang. Asumsinya, dengan menguasai kosakata, berarti seseorang telah menguasai sebagian besar unsur kebahasaan yang sedang dipelajarinya. Karena "Kosakata memegang peranan dan unsur paling mendasar dalam kemampuan berbahasa." (Akhadiyah, 1986:91).

Dalam hal mengingat ini, dibutuhkan dua cara untuk memperolehnya. Yang pertama adalah contoh dari proses belajar yang insidental atau tak disengaja, yang terjadi dalam proses kehidupan. Contoh-contoh ini mencakup orang, tempat, benda, peristiwa, dan ide yang menarik perhatian. Yang kedua menampilkan proses belajar yang intensional atau dipersiapkan, sesuatu yang masuk karena adanya niat untuk menguasai informasi baru (jejak ingatan baru) yang dilakukan secara sengaja dengan mencari, menciptakan, dan menelaah hubungan baru dengan apa yang telah diketahui.

Ingatan terbentuk melalui proses tiga tahap :

- Ingatan indrawi
- Ingatan jangka pendek dengan ingatan yang bekerja

- Ingatan jangka panjang

Ingatan indrawi dan ingatan jangka pendek adalah aktivitas pikiran sadar yang bersifat sementara dan mempunyai kapasitas yang terbatas. Ingatan jangka panjang adalah aktivitas yang tidak disadari dan kapasitasnya tidak terbatas. Ingatan jangka panjang berisi hal-hal yang telah disimpan dan dapat dibawa kembali ke tingkat kesadaran. Ingatan menyimpan dua macam bahan :

- Pengetahuan yang dapat secara sadar dipanggil kembali atau diakui
- Prosedur mental atau fisik yang tampil tanpa perlu adanya kesadaran tentang prosesnya

Untuk keterampilan yang kompleks seperti berbahasa yang tidak digunakan dalam jangka waktu yang lama, akan tetapi seringkali membutuhkan waktu ekstra dan perhatian untuk mengingatnya kembali. Keterampilan seperti berbahasa ini, begitu diingat kembali, segera akan menjadi rutinitas kembali. Keterampilan itu hanya sedikit meredup karena tidak digunakan. Salah satu contohnya adalah dalam hal mengingat kosakata dalam mempelajari bahasa. Oleh karena itu, untuk bisa mempelajari dan memahami bahasa secara mendalam, penguasaan materi dasar tentang bahasa sangat diperlukan. Sehingga para pembelajar bahasa dapat menguasai dasar-dasar bahasa secara optimal.

1.3. Rumusan dan Batasan Masalah

1.3.1. Rumusan masalah

Masalah dalam penelitian ini perlu dirumuskan dengan jelas agar dapat dipergunakan sebagai pengarah kegiatan penelitian. Berdasarkan pertimbangan tersebut penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana kemampuan siswa dalam menguasai kosakata dengan menggunakan metode konvensional?
- b. Bagaimana kemampuan siswa dalam menguasai kosakata setelah mendapat perlakuan dengan menggunakan media permainan *Tic Tac Toe*?
- c. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dengan kelas eksperimen yang menggunakan media permainan *Tic Tac Toe*?
- d. Bagaimana respon siswa pada kelas eksperimen dari pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan teknik mengingat kosakata melalui media permainan *Tic Tac Toe*?

1.3.2. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini hanya akan meneliti bagaimana menerapkan media permainan *Tic Tac Toe* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
- b. Mengamati efektivitas teknik mengingat kosakata bahasa Jepang melalui media permainan *Tic Tac Toe*.
- c. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui hasil dan respon dari pembelajar kosakata bahasa Jepang dengan teknik mengingat kosakata melalui media permainan *Tic Tac Toe*.
- d. Kosakata yang digunakan dalam penelitian ini hanya kosakata dasar yang biasa digunakan sehari-hari dan disesuaikan dengan materi bahasa Jepang yang diajarkan di kelas X SMK Jurusan Usaha Jasa Pariwisata.
- e. Penelitian ini dibatasi pada pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menjawab seluruh rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, sebagai berikut :

- a. Mengaplikasikan teknik mengingat kosakata bahasa Jepang melalui media permainan *Tic Tac Toe*.
- b. Mengetahui efektivitas teknik mengingat kosakata bahasa Jepang melalui media permainan *Tic Tac Toe*.
- c. Memperoleh hasil dan respon pembelajaran teknik mengingat kosakata bahasa Jepang melalui media permainan *Tic Tac Toe*.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan alternatif model pengajaran yang tepat dan sesuai terutama pembelajaran kosakata bagi para pendidik bahasa Jepang dan juga sebagai acuan bagi penelitian selanjutnya.

1.5. Definisi Operasional

Agar tidak ada kesalahpahaman antara maksud penulis dan pembaca penelitian ini, maka penulis menyampaikan pengertian judul secara operasional, yaitu:

1. Efektif adalah ada efek, hasil atau pengaruh (Purwadarminta, 1990:90).
Efektivitas, adalah keadaan yang menunjukkan sejauh mana pengaruh dari apa yang direncanakan atau dilaksanakan itu terhadap hasil belajar (Depdikbud,1984:41).
2. *Technique* ialah tingkat yang menguraikan prosedur-prosedur tersendiri dan terperinci tentang cara pengajaran bahasa dalam kelas. (Veri, 2001:18).

Dalam Standar Nasional Silabus Bahasa Jepang, dijelaskan bahwa teknik adalah cara yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. (2001:7). Pengetahuan dan kepandaian membuat sesuatu yang berkenaan dengan suatu hasil. Cara (kepandaian,dsb) membuat atau melakukan sesuatu dimana di dalamnya terdapat sebuah metode atau sistem. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001).

3. Mengingat yang dimaksud adalah mampu memahami dan menyimpan informasi dalam ingatan.
4. *Goi* (Kosakata) adalah keseluruhan kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya. (Shinmura, 1998:875).
5. Media (medium, untuk tunggal) diambil dari kata latin yang berarti "antara", adalah sesuatu yang dapat membawa informasi dari suatu sumber ke penerima (Molenda:1996).
6. Permainan (*game*) disini berarti bahan untuk bermain, alat stimulan bagi pembelajar agar tertarik dan nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran.
7. *Tic Tac Toe*, hanya sebuah istilah jenis permainan untuk meningkatkan kosakata yang berdasarkan *Word Power*. Selain untuk meningkatkan kosakata juga dapat membantu pembelajar mengucapkan kata dengan benar.

1.6. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1.6.1. Anggapan Dasar

Anggapan dasar merupakan suatu teori baik yang sudah baku maupun berupa rangkuman/kesimpulan yang digunakan sebagai dasar untuk berpijak dimulainya kegiatan penelitian tersebut (Sutedi, 2005:32). Dalam penelitian ini, yang dijadikan anggapan dasar adalah sebagai berikut :

- a. *Goi* (Kosakata) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam tulis maupun ragam lisan. Sehingga diperlukan media yang dapat mempermudah pengajaran dan penguasaan hal tersebut.
- b. Permainan *Tic Tac Toe* dapat membantu siswa lebih mudah dalam mengingat dan menguasai kosakata.
- c. Menggunakan metode yang bervariasi dalam pembelajaran menarik minat siswa untuk belajar lebih efektif.
- d. Untuk memperoleh informasi yang akan disimpan dalam memori jangka panjang, kita memerlukan keterampilan berpikir yang kreatif dan kritis. (Cece Wijaya, 1996:71).
- e. Hal-hal yang bersifat hafalan (kurang bermakna) cenderung mudah cepat hilang dibandingkan dengan proses mental yang lebih tinggi. (Whiterington : Dwi Sumara Hati, 2006:7).
- f. Melalui media permainan *Tic Tac Toe* dapat menyaring kelebihan dan kekurangan siswa di seluruh aspek kemampuan berbahasa, seperti berbicara, mendengar, menulis, dll.

1.6.2. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti data yang terkumpul (Arikunto, 2002:64).

H_k : Ada perbedaan antara hasil pembelajaran kosakata pada kelas eksperimen yang menggunakan media permainan *Tic Tac Toe* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media permainan *Tic Tac Toe*.

Ho :Tidak ada perbedaan antara hasil pembelajaran kosakata pada kelas eksperimen yang menggunakan media permainan *Tic Tac Toe* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media permainan *Tic Tac Toe*.

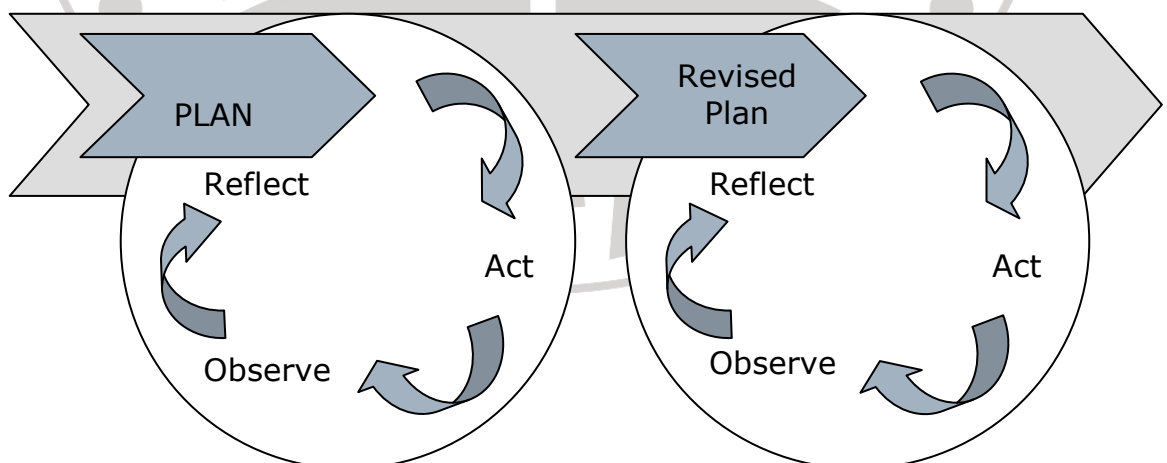
1.7. Metode Penelitian

Metode adalah cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan (Sutedi,2005:22). Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian murni, karena didalamnya terdapat kegiatan mengontrol, manipulasi dan observasi semuanya dilakukan (Sutedi, 2007:20). Untuk mengadakan eksperimen dibutuhkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media permainan *Tic Tac Toe* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media permainan *Tic Tac Toe*.

Variabel dalam penelitian ini adalah X dan Y,

X merupakan kelas eksperimen dan Y merupakan kelas kontrol

Peneliti akan menggunakan siklus yang dirancang Kemmis, seperti digambarkan berikut ini :



SIKLUS KEMMIS

Prosedur penelitian tindakan menurut Kemmis membentuk siklus seperti spiral, pengertian siklus disini adalah suatu putaran kegiatan yang terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Komponen acting (tindakan) dengan observing (pengamatan) dijadikan satu kesatuan. Hal ini dikarenakan implementasi acting dan observing merupakan dua kegiatan yang tidak terpisahkan.

Secara mendetail Kemmis dan Taggart menjelaskan tahap-tahap penelitian tindakan yang dilakukannya. Keputusan mengenai permasalahan penelitian timbul dari pengamatan tahap awal. Lalu dirancanglah strategi pemecahan masalahnya pada tahap perencanaan (*plan*). Pada saat tindakan (*act*), mulai mulai diajukan pertanyaan-pertanyaan pada siswa saat wawancara. Lalu saat pengamatan (*observe*), pertanyaan-pertanyaan dan jawaban-jawaban siswa dicatat atau direkam untuk melihat apa yang sedang terjadi. Pengamat juga membuat catatan dalam buku hariannya. Dalam tahap refleksi, pengamat mempertimbangkan hal-hal yang menjadi kendala, ataupun hal-hal yang perlu diperbaiki.

1.8. Teknik Penelitian

1.8.1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data diperoleh melalui :

- a. Studi literatur, dilakukan untuk memperoleh bahan-bahan teoritis yang ada hubungannya dengan masalah penelitian.

- b. Uji coba eksperimental pengajaran kosakata menggunakan teknik permainan tebak kata dan pengajaran kosakata dengan metode konvensional.

1.8.2. Teknik Pengolahan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengolahan data studi komparansi yaitu studi untuk menemukan persamaan dan perbedaan tentang objek yang diteliti. Studi ini menggunakan “t test” atau “kai kuadrat”, dengan terlebih dahulu membuat tabel perhitungan.

1.8.3. Instrumen Penelitian

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian baik berupa data kualitatif maupun data kuantitatif disebut instrument penelitian (Dedi Sutedi, 2005:36).

1. Tes

Tes dilakukan untuk memperoleh data mengenai kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata, sebelum dan sesudah diberikannya pembelajaran.

2. Angket

Angket dilakukan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap teknik permainan tebak kata dalam meningkatkan penguasaan kosakata.

1.9. Sumber Data

Adapun populasi dan sampel yang penulis jadikan sebagai sumber data adalah sebagai berikut :

- a. Populasi adalah semua anggota dari kesatuan orang, kejadian/benda yang akan kita jadikan sasaran generalisasi penelitian ini (Suharto, 1988 :64).

Populasi yang dipakai dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 1 Bandung.

- b. Sampel yang dipilih adalah siswa kelas X 1 dan 2 Pariwisata SMK Negeri 1 Bandung.

1.10. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah :

BAB I

Dalam bab ini peneliti menjelaskan latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, anggapan dasar penelitian, hipotesis, metode dan teknik penelitian, lokasi, populasi, sampel dan juga sistematika pembahasan.

BAB II

Dalam bab ini peneliti menjelaskan tentang tinjauan pustaka yang menyangkut teori, hasil penelitian terdahulu dan kerangka berpikir.

BAB III

Dalam bab ini peneliti menjelaskan tentang metode penelitian secara sistematis, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, tahap penelitian dan rancangan eksperimen.

BAB IV

Pada bab ini peneliti menjelaskan mengenai analisis data dan pembahasan. Hal ini menyangkut laporan eksperimen, analisis data dan interpretasi data.

BAB V

Kesimpulan dan saran