

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses belajar mengajar guru memegang peranan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu guru hendaknya memiliki pengetahuan yang memadai tentang ilmu pengetahuan yang digelutinya.

Seiring berkembangnya zaman, bahasa juga ikut berkembang. Salah satunya adalah peminat bahasa asing yang semakin lama semakin bertambah. Namun tidak sedikit pembelajar bahasa asing khususnya bahasa Jepang yang memiliki kesulitan dalam mempelajari setiap huruf hingga berbagai macam kosakata dalam jumlah yang banyak. Untuk mempelajari huruf Hiragana saja, membutuhkan waktu lebih dari 2 pekan agar semua huruf dapat dikuasai beserta cara tulisnya. Namun bagi pembelajar bahasa Jepang, bukan hanya mempelajari hurufnya saja. Melainkan kosakata hingga kanji dengan jumlah yang tidak sedikit harus mulai dikuasai secara bertahap.

Kosakata merupakan satu komponen yang tidak akan lepas dari pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Jepang. Seperti halnya bahasa lain, kosakata wajib dipelajari untuk membantu dan membentuk sebuah pola kalimat agar komunikasi berjalan dengan lancar. Tanpa kosakata, baik itu bahasa Indonesia maupun bahasa asing khususnya bahasa Jepang, sebuah kalimat yang baik tidak akan bisa terbentuk.

Penggunaan teknik maupun media menjadi salah satu faktor pendukung dalam proses pembelajaran. Banyaknya kosakata yang tidak dimengerti, membuat banyak siswa merasa kesulitan untuk menemukan jawaban dari masalah tersebut. Namun pada akhirnya, baik itu pembelajar bahasa maupun bukan pasti mencari suatu cara, teknik atau metode apa yang dapat membantu dalam mengatasi kesulitannya. Salah satu cara yang umumnya digunakan adalah dengan teknik. Teknik merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan agar mendapatkan jawaban. Namun tidak semua teknik cocok dengan masing-masing siswa yang pada dasarnya memiliki karakter yang berbeda-beda. Teknik yang digunakan haruslah mudah di ingat, mudah digunakan dan mudah didapatkan, yang terpenting adalah dapat membantu memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran.

Dalam sistem pembelajaran diperlukan teknik pembelajaran yang berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi sebagai alat penyalur pesan. Teknik tersebut selain dapat digunakan oleh guru, juga harus dapat digunakan oleh siswa, sehingga dalam kondisi tertentu teknik tersebut dapat mewakili kehadiran guru. Salah satu teknik yang paling mudah untuk di ingat dan menyenangkan yaitu melalui permainan *Shiritori*. Permainan ini tidak jauh berbeda dengan teka-teki silang. Memiliki sistem permainan mendatar dan menurun. Melalui permainan ini, siswa akan lebih mudah menyebutkan dan melafalkan kosakata dalam bahasa Jepang. Selain itu, dapat memperkaya kosakata yang nantinya akan bermanfaat untuk pembentukan kosakata-kosakata baru lainnya.

Shiritori Games atau permainan Shiritori biasa dimainkan dalam waktu senggang atau ketika berkumpul bersama rekan maupun keluarga. Mengingat permainan ini mengandalkan penguasaan kosakata, otomatis perbendaharaan kata haruslah banyak. Baik itu kata benda (*meishi*), kata kerja (*doushi*), kata sifat (*keiyoushi*) serta jenis kata lainnya.

Tentu saja kosakata yang digunakan tidak terbatas jumlahnya. Tidak terbatas pula pada satu bahasan untuk bisa memainkan permainan ini. Ketika terdapat kosakata yang bisa menyambung kata sebelumnya permainan, tentu saja itu bisa digunakan meskipun jenis katanya berbeda. Kosakata yang tidak terbatas jumlahnya menjadi salah satu faktor tercapainya permainan ini. Dikarenakan jumlahnya yang tidak sedikit, kosakata yang diberikanpun akan semakin bertambah. Secara bertahap, *Shiritori Games* akan berjalan ketika perbendaharaan kosakata dapat menyambung satu sama lain.

Dikarenakan Shiritori Games dapat dimainkan oleh siapa saja, dimana saja dan kapan saja, maka dapat dipastikan kosakata yang dimiliki haruslah tidak sedikit. Secara bertahap, kosakata yang telah disusun sedemikian rupa akan di berikan secara berangsur dengan jumlah yang dibatasi pada tiap pertemuannya. Setelah kosakata diberikan, dilakukanlah Shiritori Games. Sejauh mana pemahaman dan penguasaan kosakata yang telah diberikan dapat dilihat ketika melakukan permainan ini di akhir tiap pertemuan.

Jumlah kosakata yang diberikan dibatasi sebanyak 58 kosakata yang terbagi menjadi tiga kelompok kosakata (*meishi*, *doushi*, *keiyoushi*) mengingat penelitian ini dilakukan pada siswa sekolah menengah atas kelas x yang

perbendaharaan kosakatanya masih terbatas, sehingga kata benda (*meishi*) diberikan sebanyak 49 kosakata, kata kerja (*doushi*) 2 kosakata dan kata sifat (*keiyoushi*) 7 kosakata.

B. Rumusan Masalah

Masalah dalam penelitian ini penulis rumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah di terapkannya *Shiritori Games* ?
2. Adakah perbedaan yang signifikan penguasaan kosakata yang menggunakan *Shiritori Games* dengan yang tidak menggunakan?
3. Apakah *Shiritori Games* efektif dalam pengajaran kosakata?

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalahnya pada :

1. Penelitian ini hanya akan meneliti tentang tingkat penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah menggunakan *Shiritori Games*.
2. Penelitian ini hanya akan meneliti apakah *Shiritori Games* efektif bagi siswa untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab seluruh permasalahan yang telah dirumuskan diatas. Tujuan khusus dari penelitian ini penulis rumuskan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah di terapkannya *Shiritori Games*,
2. Mengetahui Adakah perbedaan yang signifikan penguasaan kosakata pembelajar yang menggunakan *Shiritori Games* dengan yang tidak menggunakan
3. Mengetahui keefektifitan *Shiritori Games* dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang.

Adapun manfaat yang ingin diperoleh berdasarkan tujuan penelitian ini adalah :

1. Dapat memberikan informasi mengenai pelajaran bahasa Jepang tingkat SMA,
2. Memberikan kemudahan dalam mempelajari bahasa Jepang dimana saja, kapan saja dan oleh siapa saja dengan *Shiritori Games* sebagai salah satu cara untuk menguasai kosakata dalam pembelajaran bahasa Jepang.

E. Metode Penelitian

1. Jenis Metode

Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian (Sutedi Dedi, 2009:53). Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode eksperimen murni yang dilaksanakan dengan adanya kelas pembanding. Metode ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan *Shiritori Games*

dalam meningkatkan dan memperkaya kosakata dikalangan pelajar bahasa Jepang.

2. Populasi dan Sampel Penelitian

Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA kelas X di SMA Negeri 10 Bandung.

Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas X.1 dan X.3 sebagai siswa sekolah menengah atas pertama yang sedang mempelajari bahasa Jepang. Sampel dari penelitian ini dibagi menjadi 2 kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan *teknik purposif* sebagai teknik penyampelan. *Teknik purposif* yaitu pengambilan sampel yang didasarkan atas pertimbangan peneliti itu sendiri, dengan maksud atau tujuan tertentu yang bisa dipertanggung jawabkan secara ilmiah. (Sutedi Dedi, 2009:181)

3. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- a. *Tes* yang diberikan berupa *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* diberikan pada masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai langkah awal untuk mengetahui sejauh mana kemampuan dan perbendaharaan kosakata siswa sebelum diberikannya materi yang telah disusun sedemikian rupa yang nantinya diberikan pada siswa. Sementara *post-test* diberikan sebagai perbandingan untuk mengukur kemampuan kosakata antara siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

- b. *Angket* digunakan untuk mengetahui respon siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen terhadap pembelajaran kosakata dengan menggunakan *Shiritori Games* dalam memperkaya kosakata.

F. Teknik Pengolahan Data

Dalam penelitian ini, untuk pengolahan data digunakan data kuantitatif pada hasil tes dan data kualitatif pada angket. Untuk data kuantitatif akan disajikan dalam bentuk rumus statistik.

G. Landasan Teori

Pada bab ini penulis akan mengemukakan mengenai definisi *Shiritori Games*, peraturan dalam *Shiritori Games*, cara bermain *Shiritori Games* dan sekilas tentang materi bahasa Jepang tingkat SMA.

1. Definisi Shiritori Games

Shiritori (しりとり) adalah permainan kata dalam bahasa Jepang dimana para pemain diwajibkan untuk menyebutkan kata yang dimulai dengan kana akhir dari kata sebelumnya. Tidak ada perbedaan yang dibuat antara hiragana, katakana dan kanji. *Shiritori* secara harfiah berarti mengambil bagian bawah. Secara tradisional ditulis dalam kolom vertikal, dari atas ke bawah.

2. Peraturan permainan

Adapun peraturan dalam permainan ini yaitu :

1. Dua atau lebih orang bergiliran untuk bermain.
2. Hanya kata benda yang diizinkan.

3. Sesuai namanya (*Shiritori*) kita mengambil suku kata terakhir dari kata yang disebutkan sebelum kita.

Contoh :

Orang pertama : nomimono

Orang kedua : nonbiri

Orang ketiga : ringgo

4. Seorang pemain yang memainkan kata berakhir N (ん) kehilangan permainan, karena tidak ada kata dalam bahasa Jepang yang dimulai dengan huruf N (ん).

5. Kata-kata tidak dapat diulang.

6. Frase dihubungkan dengan no (の) diperbolehkan;

Contoh: sakura (さくら) -> rajio (ラジオ) -> onigiri (おにぎり) -> risu (りす) -> sumou (すもう) -> udon (うどん)

7. Pemain yang menggunakan kata udon kehilangan permainan ini.

Berikut contoh permainan *Shiritori Games* :

Kata awal :

denshi jisho → shokudou → umi → miruku → kubi →
bimbou → usagi → ginkou → udon

3. Cara Bermain *Shiritori Games*

Pada aturan permainan *Shiritori* telah dijelaskan bahwa permainan ini dibutuhkan lebih dari 2 orang lebih agar menemukan satu pemenang yang dapat bertahan hingga akhir permainan. Dalam penelitian ini, penulis

tidak hanya menggunakan media kartu sebagai salah satu media yang didalamnya terdapat tulisan berbagai macam kosakata yang harus di sebutkan. Menggunakan tepukan tangan sebagai tanda dan tempo bagi peserta permainan ini juga menjadi salah satu cara untuk melakukan *Shiritori Games*.

Contoh, terdapat 5 orang pemain yang telah terkumpul. Mereka bersama-sama bertepuk tangan dengan santai diawal permainan. Kemudian dimulai dari salah satu pemain dengan menyebutkan satu kosakata. Kosakata yang telah disebutkan disambung dengan kosakata selanjutnya oleh orang yang berbeda. Semakin lama ritme tepuk tangan akan semakin cepat hingga akhirnya menemukan satu orang yang kalah karena tidak dapat menyebutkan kosakata. Begitu seterusnya hingga tersisa satu orang yang bertahan hingga akhir permainan, dialah pemenangnya.

Selain menyenangkan, permainan ini dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan oleh siapa saja. Jika permainan ini diteruskan hingga terus menerus atau digunakan dengan sering sebagai teknik untuk mengingat kosakata, maka bukan tidak mungkin, kosakata yang mereka dapat akan lebih banyak.

4. Sekilas tentang materi bahasa Jepang tingkat SMA

Dalam rangka mendukung kebutuhan guru dan para pelajar khususnya pembelajar bahasa Jepang, Buku Sakura Jilid 1, 2 dan 3 disusun agar dapat membantu dan mempermudah proses belajar mengajar

di sekolah, terutama bagi guru sebagai pegangan dan siswa sebagai alat bantu tambahan dalam mempelajari bahasa Jepang. Khusus untuk kelas bahasa yang mempelajari dan mendalami bahasa Jepang, Buku Sakura Jilid 3 di rancang khusus bagi mereka yang ingin belajar bahasa Jepang lebih mendetail. Seperti huruf yang digunakan, kosakata, hingga pola kalimat yang biasa dipergunakan sehari-hari.

