

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagaimana kita ketahui, tujuan pelajar dalam mempelajari bahasa asing termasuk bahasa Jepang yaitu untuk mencapai kemampuan berkomunikasi, menyampaikan pesan atau makna dari pembicara kepada lawan bicara. Kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya.

Secara umum ada empat aspek yang harus dikuasai para pembelajar bahasa asing, yaitu menyimak atau mendengar, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Semua aspek tersebut harus dikuasai dan diperlukan keseimbangan antara aspek aspek tersebut. Untuk menguasai keempat aspek tersebut pembelajar sudah sepatutnya memiliki perbendaharaan kosakata yang banyak. Semakin banyak perbendaharaan kosakata, semakin besar pula kemungkinan terampil dalam berbahasa.

Kosakata menurut Soedjito dalam Tarigan (1994:447) memaparkan bahwa kosakata merupakan: (1) semua kata yang terdapat dalam satu bahasa; (2) kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara; (3) kata yang dipakai dalam

satu bidang ilmu pengetahuan; dan (4) daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

Untuk menguasai kosakata sendiri bukanlah hal yang mudah, seseorang biasanya mudah untuk menghafal tetapi sulit untuk mengingatnya dalam beberapa hari berikutnya. Ada juga seseorang yang hanya bisa mengingat kosakata tersebut apabila telah digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan hanya bisa mengingat kosakata jika ia telah mengulang-ngulang dalam melafalkan kosakata tersebut. Kesulitan-kesulitan yang seperti ini mengakibatkan pendidik harus memiliki metode metode tertentu agar keanekaragaman kesulitan yang terjadi tadi dapat ditemukan solusi cara mengatasinya. Bahkan tidak salah jika seseorang berpendapat bahwa sebagai pendidik sebaiknya memiliki banyak metode-metode tertentu yang memudahkan pembelajar dalam memperkaya perbendaharaan kosakata. Salah satu faktor dan komponen penting yang sangat berpengaruh dalam hasil proses pembelajaran adalah penggunaan model pembelajaran dalam mempelajari bahasa asing tersebut.

Model pembelajaran sendiri dapat diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan sebagai pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran. Melalui adanya model pembelajaran inilah yang akan memungkinkan bahwa transfer ilmu dari pendidik kepada siswa didiknya akan lebih mudah dilakukan. Model pembelajaran juga dapat dijadikan sarana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Hal ini hanya tergantung kepada diri pendidik itu sendiri dalam

mengemas model pembelajaran sekreatif mungkin, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal tanpa harus terkendala hanya karena pendidik salah dalam menggunakan model pembelajaran yang tepat di dalam kelas.

Selain itu, penelitian mengenai model pembelajaran juga di latar belakang oleh observasi awal yang dilakukan pada saat peneliti mengajar di SMA N 15 Bandung sebelum penelitian berlangsung, mendapatkan temuan yaitu; SMA N 15 Bandung yang memiliki enam kelas ipa dan satu kelas bahasa, hasil secara akademis yang diperoleh kelas ipa mengungguli kelas bahasa hampir secara keseluruhan atas mata pelajaran bahasa Jepang. Hal ini dapat dilihat dari hasil ujian tengah semester yang mereka laksanakan. Menurut hasil observasi, kelas IPA memiliki nilai rata-rata lebih lebih unggul dibandingkan dengan kelas bahasa yang secara khusus memelajari bahasa Jepang. Hal ini mendorong penulis untuk mencari tahu sebab yang terjadi sehingga di perolehlah jawaban bahwa siswa-siswi yang masuk kedalam kelas bahasa merupakan siswa-siswi yang tidak lolos kedalam kelas IPA maupun kelas IPS, dengan kata lain mereka sebenarnya tidak memiliki niat tidak berkopeen dibidang bahasa apalagi untuk bergabung di kelas bahasa. Tetapi, idealnya sebagai siswa-siswi kelas bahasa sudah sewajarnya memiliki keunggulan yang lebih dalam hal berbahasa asing dibandingkan dengan kelas IPA maupun IPS. Cara yang paling tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mencarikan model pembelajaran yang sesuai dengan yang dibutuhkan mereka sehingga ke depannya mereka dapat menyeimbangi kelas IPA maupun IPS.

TGT (Team Games Turnamen) adalah salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan untuk menambah perbendaharaan kosakata. Model pembelajaran yang diperkenalkan Slavin ini mengajak siswa untuk belajar sambil bermain sehingga tidak timbul rasa bosan saat mereka belajar. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat lebih rileks, disamping itu dapat menumbuhkan rasa bertanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. TGT pernah diujicobakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia, matematika, dan biologi.

Pada tahun 2005, terdapat satu penelitian yang dilakukan oleh Basiroh untuk mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia, khususnya keterampilan menyimak dengan judul “ Penggunaan alat evaluasi dalam model Team Games Tournament untuk menguji kemampuan menyimak” Hasil penelitian yang dilakukan oleh Basiroh menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT ini efektif dan berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan menyimak.

Dengan adanya penelitian sebelumnya yang membuktikan bahwa model pembelajaran TGT ini efektif dalam pembelajaran menyimak pada pelajaran bahasa dan sastra Indonesia, maka model pembelajaran TGT ini pun dirasa akan efektif pada mata pelajaran bahasa Jepang dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Alasan penulis memilih metode ini :

1. Model pembelajaran ini digunakan untuk menambah kosakata belum pernah diteliti sebelumnya
2. Model pembelajaran ini dinilai dapat diterapkan dan bermanfaat pada pembelajaran bahasa Jepang dalam menambah kosakata
3. Jarang diterapkan di institusi pendidikan

Dilatarbelakangi hal-hal tersebut di atas, penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Team Games Tournament dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang”**

B. Rumusan dan Batasan Masalah

Masalah umum dalam penelitian ini adalah Bagaimana Efektivitas Penggunaan Team Games Turanament dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang. Agar penelitian ini lebih terarah penulis memberi batasan dalam penelitian ini, antara lain penelitian ini hanya meneliti penggunaan kosakata yang digunakan dan dipelajari sehari hari dalam berkomunikasi bahasa Jepang. Kosakata ini sendiri hanya kosakata kosakata yang terdapat pada buku MGMP bahasa Jepang jilid 2.

Sedangkan masalah khususnya dijabarkan menjadi beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat penguasaan kosakata siswa setelah diajarkan dengan model pembelajaran TGT?

2. Bagaimana penguasaan kosakata siswa yang menggunakan model pembelajaran ceramah ?
3. Adakah perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT dan yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT?
4. Bagaimana tanggapan siswa dalam penggunaan model pembelajaran TGT?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab seluruh permasalahan yang telah dirumuskan. Selain itu juga penelitian ini bertujuan untuk membantu pengajar maupun calon pengajar dalam memilih model pembelajaran agar transfer ilmu kepada para siswa dapat lebih mudah dilakukan. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini penulis rumuskan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT
2. Untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa yang menggunakan model pembelajaran biasa
3. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan terhadap kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT.

4. Untuk mengetahui tanggapan siswa dalam menggunakan model pembelajaran TGT

Adapun manfaat yang ingin diperoleh berdasarkan tujuan penelitian ini terbagi menjadi dua manfaat yaitu ;

1. Manfaat teoritis

Diharapkan dapat menambah wawasan, memberikan manfaat bagi perkembangan teori khususnya mengenai teori yang berkaitan dengan kosakata

2. Manfaat praktis

Alternatif bagi guru untuk memilih model yang sesuai dalam memperbanyak kosakata bahasa Jepang pada siswa.

D. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Memuat pendahuluan yang didalamnya terdapat latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian.

BAB II Landasan Teoritis

Memuat teori- teori yang tergantung dalam landasan teori yang akan menguraikan teori-teori tersebut untuk mendukung tujuan dilakukannya penelitian, dan bagaimana teori tersebut diterapkan dalam metode penelitian.

BAB III Metodologi Penelitian

Memuat deskripsi umum tentang metode penelitian, deskripsi eksperimen, tehnik pengumpulan data, tehnik pengolahan data dan tehnik analisis data.

BAB IV Analisis Data dan Pembahasan

Memuat hasil dari eksperimen, pengumpulan data, pengolahan data, dan interpretasi efektifitas penggunaan TGT dalam meningkatkan kosakata.

BAB V Kesimpulan dan Rekomendasi

Memuat kesimpulan dari penelitian dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

