

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan bermasyarakat manusia tidak akan terlepas dari penggunaan bahasa, begitu pula dalam dunia pendidikan, bahasa memiliki peran utama dalam menyampaikan komunikasi. Untuk dapat memasuki dunia Internasional tentu saja kita harus dapat menguasai bahasa lain selain bahasa ibu. Seperti bahasa Inggris yang merupakan bahasa Internasional dan di jaman sekarang sudah banyak orang yang menguasainya. Tetapi akhir-akhir ini bahasa Jepang pun sudah mulai masuk ke Indonesia seiring sudah banyaknya perusahaan-perusahaan Jepang yang berdiri di Indonesia yang menjadikan bahasa Jepang merupakan salah satu syarat untuk dapat bekerja disana. Di kota-kota besar di Indonesia pun sudah banyak menjamur tempat-tempat kursus bahasa Jepang, dibukanya program studi bahasa ataupun sastra Jepang di berbagai Universitas di Indonesia dan yang lebih mengejutkan lagi, kini di SMA/SMK pun sudah diperkenalkan bahasa Jepang, bahkan ada yang telah menjadi mata pelajaran pokok. Hal-hal menarik tentang Jepang juga banyak disukai oleh para pelajar seperti anime, cosplay, dorama dan lain-lain. Ditambah lagi sekarang banyak sekali lembaga yang memberikan beasiswa ke Jepang. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah bagian terpenting dalam dunia pendidikan jaman sekarang .

Seperti diketahui belajar bahasa itu mencakup 4 aspek yaitu: mendengarkan, membaca, berbicara dan menulis. Dari ke empat aspek bahasa itu, pada umumnya membaca kurang disenangi siswa, lebih-lebih, kalau topiknya tidak menarik minat siswa, hal ini terlihat pada saat siswa mengerjakan ulangan, mereka cenderung mengerjakan soal-soal yang lain terlebih dahulu ketimbang soal-soal mengenai pemahaman isi wacana, sebab ada banyak siswa yang tidak memiliki penguasaan kosakata yang cukup untuk memahami isi wacana tersebut.

Penggunaan kosakata tidak kalah pentingnya untuk diajarkan pada siswa. Dengan penggunaan kosakata yang tepat maka murid akan dapat membentuk

suatu komunikasi, setidaknya percakapan yang tepat pula. Keterampilan berbahasa seseorang tergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin banyak kosakata yang dikuasai maka keterampilan berbahasanya akan semakin baik.

Mengingat mengajar pada hakikatnya merupakan upaya guru dalam menciptakan situasi belajar. Kemampuan guru seringkali kurang memadai untuk memenuhi tuntutan siswa terutama siswa-siswa yang punya kemampuan tinggi dalam berbahasa dan punya sarana belajar yang lebih canggih dari pada gurunya sendiri. Sistem belajar mengajar sering bersifat monoton, kurang variasi dan kurang menarik sehingga siswa menjadi bosan, tidak tertarik untuk belajar.

Apakah yang harus dilakukan oleh seorang guru, agar anak didiknya dapat belajar dengan baik untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang tahan lama, berguna serta bermakna baginya?

Kunci sukses pengajaran bukan terletak pada kecanggihan kurikulum atau kelengkapan fasilitas sekolah, melainkan bagaimana kredibilitas seorang guru di dalam mengatur dan memanfaatkan mediator yang ada di dalam kelas. Dalam pengajaran atau proses belajar mengajar guru memegang peran sebagai sutradara sekaligus aktor. Artinya, pada gululah tugas dan tanggung jawab merencanakan dan melaksanakan pengajaran di sekolah.

Tugas seorang guru adalah untuk memudahkan pembelajaran para siswanya. Untuk memenuhi tugas ini, seorang guru bukan hanya harus dapat menyediakan suasana pembelajaran yang menarik, tetapi mereka juga perlu menciptakan pengajaran yang berkesan. Artinya seorang guru perlu mewujudkan suasana pembelajaran yang dapat merangsang minat belajar para siswa. Guru sebagai tenaga profesional harus memiliki sejumlah kemampuan mengaplikasikan berbagai teori belajar dalam bidang pengajaran, kemampuan memilih dan menerapkan metode pengajaran yang efektif dan efisien, kemampuan melibatkan siswa berpartisipasi aktif, dan kemampuan membuat suasana belajar yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar.

Kemampuan tersebut harus bisa diterapkan dalam semua pembelajaran. Begitu pula dengan pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Karena bahasa Jepang

merupakan bahasa asing dan memiliki kosakata dengan jumlah dan jenis yang banyak, maka seorang guru harus mempunyai cara agar para siswa dapat menguasai kosakata tersebut dengan mudah dan cepat. Salah satunya adalah dengan teknik permainan ..

Teknik yang penulis pilih adalah teknik permainan tebak kata *Hangman*. Permainan tebak kata *Hangman* adalah permainan tebak kata yang menggunakan karikatur orang yang digantung apabila salah beberapa kali dalam menjawab. Caranya adalah dengan menyebutkan silabel satu persatu. Permainan *Hangman* tidak hanya menuntut siswa untuk menjawab sebuah kata, tetapi juga melatih siswa untuk beranu berbicara dan melatih kerjasama dengan kelompok. Permainan ini juga biasanya terdapat di dalam komputer sehingga para siswa dapat mencobanya kapanpun.

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan di atas, maka dalam penelitiaini, penulis wujudkan dalam bentuk skripsi yang berjudul : ***“Penggunaan Permainan Tebak Kata Hangman Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA PGRI 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013) “***.

## **1.2 Rumusan dan Batasan Masalah**

“Masalah perlu dirumuskan secara jelas karena dengan perumusan yang jelas, peneliti diharapkan dapat mengetahui variable apa yang akan diukur dan apakah ada alat-alat ukur yang sesuai untuk mencapai tujuan penelitian” (Riyanto, 2001 : 6). Oleh karena itu, makan yang menjadi masalah utama dalam penelitian ini telah dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah permainan tebak kata *Hangman* memberikan pengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan siswa setelah menggunakan permainan tebak kata *Hangman*?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan permainan tebak kata *Hangman* dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang?

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas serta agar penelitian ini lebih tersusun dan terarah, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya meneliti penggunaan permainan tebak kata *Hangman* untuk mengatasi kesulitan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa Sekolah Menengah Atas yaitu kesulitan untuk menghafal dan mengingat kosakata bahasa Jepang.
2. Penelitian ini hanya meneliti tingkat kemampuan siswa yaitu mengingat dan menghafalkan kosakata bahasa Jepang
3. Penelitian ini hanya akan meneliti respon siswa terhadap penggunaan permainan tebak kata *Hangman* dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.

### **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menjawab seluruh pertanyaan yang telah dirumuskan. Berdasarkan hal itu, maka tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan permainan tebak kata *Hangman* untuk mengatasi kesulitan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa Sekolah Menengah Atas
2. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang setelah diterapkannya permainan tebak kata *Hangman*.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap permainan tebak kata *Hangman*

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis  
Dapat dijadikan media pembelajaran kosakata bahasa Jepang untuk meningkatkan kemampuan bahasa Jepang siswa yaitu permainan tebak kata *Hangman*.

## 2. Manfaat Praktis

- Bagi penulis : sebagai pengetahuan baru mengenai permainan tebak kata *Hangman* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat dan menghafal kosakata bahasa Jepang. Dan dapat dijadikan bekal dalam kegiatan mengajar mendatang.
- Bagi siswa : siswa menjadi lebih mudah, semangat dan tertarik dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Proses belajar mengajar pun menjadi tidak membosankan.
- Bagi guru bidang studi bahasa Jepang : dapat menciptakan suasana pembelajaran bahasa Jepang yang menyenangkan dan bermakna khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan permainan tebak kata *Hangman*.
- Bagi sekolah : dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan serta memperkaya media pembelajaran kosakata dalam pembelajaran bahasa Jepang.
- Bagi peneliti selanjutnya : diharapkan dapat memperbaiki kesalahan yang terdapat dalam penelitian ini dan dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

### 1.4 Definisi Operasional

Definisi Operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Penggunaan

Penggunaan adalah proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu (Kamus Besar Bahas Indonesia 2001 : 375). Dalam penelitian ini penggunaan adalah penggunaan permainan tebak kata *Hangman* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

#### 2. Permainan

Kata permainan berasal dari kata main yang berarti suatu kegiatan yang bersifat menyenangkan. Para ahli psikologi sangat menganjurkan adanya permainan dalam proses pembelajaran karena sangat bermanfaat

untuk pembentukan dan perkembangan diri siswa. Di dalam penelitian ini, permainan *Hangman* adalah suatu permainan yang menyenangkan hati, yang di dalam permainan tersebut disisipkan nilai-nilai pelajaran.

### 3. *Hangman*

Permainan *hangman* adalah permainan tebak kata yang menggunakan karikatur orang yang digantung apabila salah beberapa kali dalam menjawab. Caranya adalah dengan menyebutkan silabel satu persatu.

### 4. Kosakata

Kosakata merupakan suatu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran komunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun tulisan (Sudjianto dan Ahmad Dahidi, 2004:97). Dalam bahasa Jepang kata adalah *tango*. Sedangkan kosakata dikenal dengan istilah *goi*. Shinmura dalam Sudjianto dan Dahidi (2007:97) *tango* adalah satuan terkecil dari bahasa yang memiliki arti dan fungsi secara gramatikal. Sedangkan *goi* adalah keseluruhan kata berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada didalamnya.

## 1.5 Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian

### 1. Anggapan dasar

Anggapan dasar merupakan suatu teori baik yang sudah baku maupun rangkuman/kesimpulan yang digunakan sebagai dasar untuk berpijaknya kegiatan penelitian tersebut (Sutedi, 2011 : 9). Dalam penelitian ini penulis menggunakan anggapan bahwa teknik permainan tebak kata *Hangman* dapat mengatasi masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran. Karena dengan permainan tebak kata *Hangman*, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, siswa pun dapat lebih mudah dan cepat dalam mengingat kosakata bahasa Jepang.

### 2. Hipotesis

“Hipotesis merupakan suatu jawaban yang dianggap kemungkinan untuk menjadi jawaban yang benar” (Surakhmad, 1989:68). Berdasarkan

pengertian tersebut maka hipotesis yang penulis ajukan dalam penelitian ini adalah

HK : Ada perbedaan yang signifikan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa antara sebelum dan sesudah siswa menggunakan permainan tebak kata *Hangman*.

## 1.6 Metodologi Penelitian

### 1. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yaitu suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data dan angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang kita ketahui (Margono, 2009:105).

Penelitian yang peneliti gunakan adalah *Quasi eksperimen* atau eksperimen semu . Penelitian eksperimen semu adalah penelitian yang dilaksanakan tanpa adanya kelas pembanding. Desain eksperimen yang digunakan yaitu *One Group Pretest Posttest Design*.

Desain penelitian yang digunakan peneliti digambarkan ke dalam table sebagai berikut :

Pretest	Treatment	Posttest
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

O<sub>1</sub>= Kemampuan awal dengan pemberian pre-test

X = Treatment atau perlakuan dengan menggunakan permainan *Hangman*

T<sub>2</sub> = Hasil post-test kelas eksperimen

### 2. Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek penelitian, atau faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti (Chaer, 2007:32).

Variabel dalam penelitian ini diantaranya yaitu :

- a. Variabel ( X ) : yaitu hasil dari pembelajaran kosakata sebelum menggunakan permainan tebak kata *Hangman* .
- b. Variabel ( Y ) : yaitu hasil dari pembelajaran kosakata setelah menggunakan permainan tebak kata *Hangman*.

### 3. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. (Arikunto, 1984: 108).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA PGRI 1 Bandung

Sedangkan sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. (Arikunto, 1984: 109). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik random sampling. Sampel dari penelitian ini adalah 30 orang siswa kelas X-3 SMA PGRI 1 Bandung

### 4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data dalam menjawab pertanyaan dan hipotesis penelitian. Instrumen yang digunakan sangat menentukan terhadap keberhasilan suatu kegiatan penelitian, sebab data yang diperoleh untuk menjawab masalah penelitian dan menguji hipotesis diperoleh melalui instrumen.

Pada penelitian ini penulis akan menggunakan instrument penelitian sebagai berikut :

#### a. Tes

Tes dilakukan untuk memperoleh data pre-test untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata sebelum menggunakan permainan tebak kata *Hangman* dan post-test untuk mengukur kemampuan siswa setelah menggunakan permainan tebak kata *Hangman*.

b. Angket

Angket diberikan kepada siswa yang menjadi sampel penelitian untuk mengetahui respon siswa terhadap teknik permainan tebak kata *Hangman* dalam pembelajaran siswa, apakah permainan tebak kata *Hangman* ini dapat meningkatkan minat serta membantu siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.

5. Teknik Pengumpulan Data

Langkah-langkah yang ditempuh penulis dalam mengumpulkan data adalah sebagai berikut :

- a. Memberikan pre-test pada kelas eksperimen
- b. Memberikan post-test pada kelas eksperimen
- c. Memberikan angket pada kelompok eksperimen
- d. Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data pre-test dan post-test:

- Menentukan skor test awal (pre-test) dan skor akhir (post-test).
- Mencari *Mean* variabel (x) dan variabel (y).
- Mencari *Standar Deviasi* variabel (x) dan variabel (y).
- Mencari t hitung.
- Interpretasi dengan melihat tabel

Sedangkan data angket akan diperoleh dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

### 1.7 Sistematika Penulisan

BAB I tentang pendahuluan, didalamnya memuat latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, anggapan dasar, hipotesis, metode penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengolahan data, dan sistematika penulisan.

BAB II tentang Landasan Teoritis. Pada bab ini akan diuraikan mengenai teori-teori yang akan digunakan di dalam penelitian.

BAB III tentang Metodologi Penelitian. Berisikan tentang metode penelitian yang dipakai dan teknik pengolahan data.

BAB IV tentang Hasil Penelitian dan Pembahasan. Berisikan tahap-tahap penelitian, kegiatan penelitian, data, dan hasil yang dicapai dalam penelitian tersebut.

BAB V tentang Kesimpulan dan Saran. Pada bab ini diuraikan tentang kesimpulan dari penelitian ini dan saran yang dapat disampaikan penulis.

