

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi antar manusia. Dengan bahasa, manusia dapat menyampaikan ide, pikiran, perasaan, berita, informasi dan hal-hal lain kepada orang lain. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diuraikan bahwa bahasa adalah “ Sistem lambang bunyi berartikulasi yang dihasilkan alat-alat ucap) yang bersifat sewenang-wenang dan konvensional yang dipakai sebagai alat komunikasi untuk melahirkan perasaan dan pikiran”.“Sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri; (2) percakapan (perkataan) yang baik; tingkah laku yang baik; sopan santun”.

Ketika kita mempelajari sebuah bahasa, selain untuk dapat berkomunikasi dengan baik menggunakan bahasa tersebut, tujuan lainnya adalah untuk dapat memahami aspek-aspek kebahasaan yang terdapat dalam bahasa tersebut. Ketika kita mempelajari bahasa Jepang, maka kita mempelajari aspek-aspek kebahasaan yang terdapat di dalamnya dan mempelajari maksud, tujuan serta cara penggunaannya.

Dalam mempelajari sebuah bahasa, dalam hal ini adalah bahasa Jepang, salah satu unsur yang paling dasar dan terpenting untuk dipelajari adalah

mengenai kosakata. Semakin banyak kosakata yang diketahui maka semakin mudah untuk memahami bahasa. seperti yang diutarakan oleh Tarigan (1993: 2) “Keterampilan seseorang dalam berbahasa sangat dipengaruhi oleh kualitas pemahaman dan kuantitas kosakata yang dimiliki oleh seseorang, sehingga semakin kaya kosakata yang dimiliki maka akan semakin besar pula kemampuan berbahasanya”. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjianto & Dahidi (2004: 97) yakni, “Goi (kosakata) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun tulisan”. Oleh karena itu jika ingin memiliki kemampuan bahasa Jepang yang baik, maka pertama-tama harus memiliki pemahaman kosakata yang cukup.

Dalam Bahasa Jepang, kita akan menemui sedikitnya 10 pembagian kelas kata yang disebut dengan *hinshi*. Ada berbagai pendapat mengenai pembagian kelas kata, salah satu diantaranya seperti yang diuraikan dalam *Gaikokujin no tame no Kihongo Yourei Jiten* adalah :

1. *Meishi*                      Kata Benda
2. *Fukushi*                     Kata Keterangan
3. *Rentaishi*                  Kata Penunjuk
4. *Setsuzukoshi*              Kata Sambung
5. *Kandooshi*                 Kata Seru
6. *Dooshi*                      Kata Kerja

7. *Keiyooshi*            Kata Sifat I
8. *Keiyoodooshi*        Kata Sifat II
9. *Jodooshi*             Kata Kerja Kopula
10. *Joshi*                Kata Bantu

Sayangnya, banyak pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar merasa kesulitan untuk menghafalkan berbagai kosakata yang harus mereka ketahui. Hal tersebut salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran kosakata yang digunakan kebanyakan terpusat terhadap pengajar tanpa peran aktif dari pembelajar. Apalagi di tingkat SMA, bahasa Jepang kebanyakan bukan menjadi mata pelajaran utama, melainkan hanya menjadi mata pelajaran pendamping atau Muatan Lokal (Mulok). Akibatnya, banyak pembelajar yang memandang sebelah mata terhadap pembelajaran bahasa Jepang dan tidak mempelajarinya dengan sungguh-sungguh. Padahal, pada jaman sekarang untuk bisa bersaing dengan bangsa lain di dunia kemampuan bahasa asing yang dimiliki tidak cukup hanya dengan menguasai bahasa Inggris saja. Untuk itulah, maka dibutuhkan teknik dan media yang tepat untuk dapat menarik perhatian pembelajar dan dapat membuat para pembelajar berperan aktif dalam pelajaran bahasa Jepang.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diuraikan bahwa teknik adalah cara (kepandaian dsb) membuat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan seni, metode atau sistem mengerjakan sesuatu. Teknik Pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Berdasarkan pengalaman penulis mempelajari kata

benda dalam bahasa Inggris menggunakan media permainan berjenis *Hidden Objects game* menggunakan komputer, maka penulis ingin mengetahui apakah teknik yang sejenis juga dapat diterapkan untuk mempelajari *meishi* dalam bahasa Jepang.

Seperti yang ditulis oleh Lin Hong dalam jurnalnya di *The Internet TESL Journal*, Vol VIII, No.8, Agustus 2002, menyadur dari buku karangan J. Khan (1996) yang berjudul '*Using games in teaching English to young learners*' in (eds) Brumfit, C, *Teaching English to Children. From Practice to Principle*', disebutkan bahwa ."*Teachers need to consider which games to use, when to use them, how to link them up with the syllabus, textbook or programme and how, more specifically, different games will benefit students in different ways*". Kunci dari game pembelajaran bahasa sendiri adalah peraturan yang jelas, memiliki tujuan yang pasti dan menyenangkan untuk dimainkan, (Li Hong. 2002)

Dengan dilatarbelakangi oleh berbagai hal yang sudah dijelaskan di atas, penulis akan mencoba menerapkan suatu cara dalam mengajarkan kosakata melalui permainan "*Hidden Objects Game*" sebagai teknik pembelajaran untuk pembelajar tingkat dasar di SMA khususnya untuk memperkaya pembendaharaan kosakata jenis *meishi* dan untuk menarik minat pembelajar terhadap pembelajaran bahasa Jepang.

## **1.2 Rumusan dan Batasan Masalah**

### **1.2.1 Rumusan Masalah**

Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1) Apakah terdapat perbedaan hasil yang cukup signifikan terhadap kemampuan pembelajar dalam memahami kosakata jenis *meishi* sebelum dan setelah penggunaan teknik "*Hidden Objects Game*"?
- 2) Apakah teknik "*Hidden Objects Game*" memiliki pengaruh dalam proses pemahaman kosakata jenis *meishi* dalam pembelajaran bahasa Jepang?
- 3) Apakah teknik "*Hidden Objects Game*" menarik bagi pembelajar bahasa Jepang?

### **1.2.2 Batasan Masalah**

Batasan Masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1) Penelitian ini hanya akan membahas pembelajaran kosakata jenis *meishi* dengan teknik "*Hidden Objects Game*".
- 2) Pemahaman pembelajar mengenai kosakata jenis *meishi* sebelum dan sesudah penggunaan teknik "*Hidden Objects Game*".
- 3) Pengaruh teknik "*Hidden Objects Game*" dalam pembelajaran kosakata jenis *Meishi* untuk pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar di SMA.
- 4) Tingkat ketertarikan pembelajar terhadap mata pelajaran bahasa Jepang sebelum dan sesudah penggunaan teknik "*Hidden Objects Game*" dalam pembelajaran kosakata jenis *meishi*.

## **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- 1) Untuk mengetahui Perbedaan kemampuan pembelajar dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang jenis *Meishi* sebelum dan sesudah penggunaan media "*Hidden Objects Game*" dalam proses pembelajaran bahasa Jepang di kelas.
- 2) Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan teknik "*Hidden Objects Game*" dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang jenis *meishi* untuk pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar di SMA.
- 3) Untuk mengetahui tingkat ketertarikan pembelajar terhadap mata pelajaran bahasa Jepang sebelum dan sesudah penggunaan teknik "*Hidden Objects Game*" dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang jenis *meishi*.

### **1.3.2 Manfaat Penelitian**

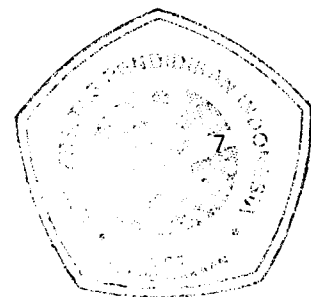
Manfaat dari penelitian ini adalah :

- 1) Teknik "*Hidden Objects Game*" ini dapat digunakan sebagai salah satu teknik pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
- 2) Teknik "*Hidden Objects Game*" ini dapat mempermudah pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar, khususnya di SMA untuk memahami kosakata bahasa Jepang Jenis *meishi*.
- 3) Teknik "*Hidden Objects Game*" ini dapat meningkatkan tingkat interaksi dan partisipasi siswa di kelas pembelajaran bahasa Jepang.

## 1.4 Definisi Operasional

Definisi operasional dari beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Pengaruh merupakan dampak atau efek yang dihasilkan dari proses pembelajaran. Pengaruh yang dimaksud adalah pengaruh dari penggunaan teknik *Hidden Objects Game* dalam penguasaan kosakata meishi Bahasa Jepang.
2. Pembelajaran, di dalam buku tim MKDK yang berjudul Kurikulum dan Pembelajaran disebutkan bahwa,  
*“Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.”* Pembelajaran di sini maksudnya adalah pembelajaran Bahasa Jepang tingkat dasar di SMA.
3. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia teknik adalah cara (kepandaian dsb) membuat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan seni. Metode atau sistem mengerjakan sesuatu. Teknik Pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Dalam hal ini teknik yang digunakan adalah teknik *Hidden Objects Game*. Diharapkan teknik tersebut dapat



memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan, yaitu adanya peningkatan dalam penguasaan kosakata *meishi* Bahasa Jepang.

4. *Goi* (kosakata) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun tulisan. (Sudjianto dan Ahmad Dahidi, 2004 : 97). Kosakata yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kosakata *meishi* Bahasa Jepang.
5. *Game*, secara umum dalam bahasa Indonesia *game* diartikan sebagai permainan. Pada awalnya *game* adalah aplikasi atau *console* komputer, yang fungsinya adalah untuk menyajikan hiburan pada pemainnya (Erik Wijaya, 2005:11). *Game* merupakan suatu struktur atau semi struktur dari sebuah kegiatan, yang biasanya digunakan untuk kesenangan dan digunakan juga sebagai media pendidikan. Definisi “*game*” juga bisa juga digunakan untuk mendeskripsikan berbagai macam kegiatan simulasi seperti, *training*, analisis, prediksi, dan lain-lain ([www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com),2007). *Game* yang digunakan sebagai bahan penelitian adalah *game* berjenis *Hidden Objects Game*.
6. *Hidden Objects Game*, merupakan salah satu jenis *game*, dimana pemain harus mencari benda-benda yang terdapat dalam sebuah lokasi. Meskipun terlihat mudah dan sederhana, namun terdapat banyak objek yang ukurannya kecil dan bentuknya tersamarkan.



*Hidden Objects Game* ini dirancang untuk menantang kemampuan menganalisa, membedakan, dan mengidentifikasi objek .([www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com),2010)

## **1.5 Anggapan Dasar dan Hipotesis**

### **1.5.1 Anggapan Dasar**

Surakhmad (2006 : 65) berpendapat bahwa anggapan dasar adalah titik tolak pemikiran yang kebenarannya dapat diterima oleh penyidik . Adapun anggapan dasar yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- a. Kosakata memegang peranan yang penting dalam kemampuan berbahasa.
- b. Jumlah kosakata yang dimiliki seseorang berpengaruh terhadap penguasaan bahasa.
- c. Siswa di SMA Negeri 26 Bandung rata-rata memiliki kesulitan untuk mengingat kosakata bahasa Jepang, khususnya kosakata berjenis *meishi*.
- d. Salah satu penyebab kesulitan tersebut adalah karena siswa lebih banyak mempelajari kata kerja dibandingkan kata benda.

### **1.5.2 Hipotesis**

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2010:110).

Dalam penelitian ini hipotesis yang digunakan adalah :

Hk : Teknik “*Hidden Object Game*” berpengaruh terhadap tingkat kemampuan siswa SMA Negeri 26 Bandung dalam penguasaan *meishi* Bahasa Jepang tingkat dasar.

Ho : Teknik “*Hidden Object Game*” tidak berpengaruh terhadap tingkat kemampuan siswa SMA Negeri 26 Bandung dalam penguasaan *meishi* Bahasa Jepang tingkat dasar.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1.6.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen kuasi (semu) menggunakan eksperimen dengan model “*One-grup-before-after (Pre test-Post test Design)*” .Penelitian akan dilaksanakan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap satu kelompok subjek dengan dua kondisi observasi yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding, sehingga setiap subjek merupakan kontrol atas dirinya sendiri, Suryana (1996:11).

$O_1 \times O_2$
------------------

Dalam hal ini observasi dilakukan sebelum dan sesudah dilaksanakannya eksperimen. Observasi sebelum dilakukan penelitian dinamakan pre test ( $O_1$ ) dan observasi yang dilakukan sesudah eksperimen dinamakan post test ( $O_2$ ). Perbedaan yang terjadi antara  $O_1$  dan  $O_2$  yakni  $O_1 - O_2$  diasumsikan sebagai efek dari treatment atau eksperimen (Arikunto, 2010 :124).

## **1.6.2 Objek Penelitian**

Dalam penelitian ini, yang dijadikan sebagai objek penelitian adalah hal yang berkaitan dengan pendidikan bahasa Jepang tingkat dasar khususnya mengenai penggunaan *game* dalam pembelajaran kosakata jenis *meishi* untuk siswa tingkat SMA.

## **1.6.3 Populasi Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini adalah para siswa kelas X dan XI di SMA Negeri 26 Bandung.

## **1.6.4 Sampel Penelitian**

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa-siswa SMA Negeri 26 Bandung yang terdiri dari siswa kelas X dan kelas XI, yang tergabung dalam kegiatan ekstrakurikuler Bahasa Jepang.

## **1.7 Teknik Penelitian**

### **1.7.1 Teknik Pengumpulan Data**

#### 1. Tahap Persiapan

- 1) Pembuatan RPP
- 2) Pembuatan Instrumen
- 3) Pembuatan Angket

#### 2. Tahap Pelaksanaan

- 1) Mengadakan *Pre test*.
- 2) Siswa dibagi ke dalam 4 kelompok berbeda dengan tingkat kemampuan yang beragam dalam tiap kelompok. Anggota

kelompok berubah di setiap pertemuan. Setiap kelompok memegang sebuah kamus.

- 3) Tiap kelompok diberikan kertas bertuliskan kata benda (Meishi) yang harus mereka temukan. Soal sama untuk setiap kelompok.
- 4) Pada pertemuan pertama, setiap siswa diminta mencari benda-benda dalam daftar yang berada di sebuah kotak.
- 5) Pada pertemuan kedua, kelompok diperintahkan mencari benda-benda yang terdapat di dalam ruangan.
- 6) Pertemuan ketiga, kelompok diperintahkan mencari benda-benda dalam poster dengan tingkat kompleksitas gambar yang rumit .
- 7) Dalam setiap pertemuan kelompok yang mendapatkan semua benda dalam daftar dengan jumlah terbanyak dan dalam waktu tercepat adalah pemenangnya. Kemudian semua siswa diminta menyebutkan benda-benda yang ditemukannya dalam bahasa Jepang, selanjutnya jawabannya dicatat dan diadakan *fukushuu*.
- 8) Setelah mengadakan tiga kali pertemuan, melaksanakan *post test*.

### **1.7.2 Teknik Pengolahan Data**

Untuk mendukung penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data melalui :

1. *Pretest* dan *Posttest*
2. Penyebaran Angket

## 1.8 Sistematika Penelitian

### BAB I PENDAHULUAN

Memuat Pendahuluan, yang didalamnya terdapat latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, anggapan dasar dan hipotesis, metode penelitian, serta teknik pengumpulan data.

### BAB II LANDASAN TEORITIS

Memuat teori-teori yang ada dalam landasan teori pada Bab Pendahuluan, kemudian mengurai dan memperjelas teori-teori tersebut untuk mendukung tujuan pelaksanaan penelitian, dan bagaimana teori-teori tersebut diterapkan ke dalam metode penelitian.

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Memuat deskripsi umum mengenai teknik pengumpulan metode penelitian, deskripsi eksperimen, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

### BAB IV ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN

Memuat hasil eksperimen, pengumpulan data, pengolahan data, serta interpretasi efektifitas penggunaan teknik *Hidden Objects Game* terhadap peningkatan kemampuan penguasaan kosakata jenis Meishi dalam bahasa Jepang.

### BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan dari hasil penelitian dan rekomendasi bagi penelitian selanjutnya.

