

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penguasaan kosakata merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran bahasa asing. Tanpa memiliki penguasaan kosakata yang kaya maka kita tidak dapat mengungkapkan sesuatu. Seperti yang dikatakan oleh Taringan (1985, hlm. 2), kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang kita miliki, maka semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa. Berdasarkan pernyataan tersebut, kosakata memiliki peranan penting dalam menentukan kemampuan berbahasa seseorang. Hal ini berlaku pula terhadap bahasa Jepang.

Banyaknya jumlah kosakata bahasa Jepang menyulitkan pembelajar dalam menguasai kosakata. Kesulitan dalam penguasaan kosakata ini dirasakan pula oleh penulis. Sebelumnya pada semester-semester awal penulis mengalami kesulitan dengan mata kuliah *choukai* (mendengarkan) karena tidak memahami beberapa kosakata yang diperdengarkan. Kemudian penulis mengalami kesulitan dengan mata kuliah *sakubun* (mengarang), sulit untuk mengungkapkan apa yang dipikirkan dengan kata-kata. Pada semester-semester akhir, penulis mengalami kesulitan dalam mata kuliah *honyaku* (menerjemahkan) karena tidak memahami arti kata dari beberapa kosakata. Namun dibalik semua itu, penulis menyadari bahwa sesungguhnya kesulitan yang paling mendasar adalah kesulitan penguasaan kosakata.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru bahasa Jepang SMA Laboratorium UPI, penguasaan kosakata merupakan salah satu kesulitan bagi siswa. Ketika pembelajaran berlangsung, mungkin sebagian besar siswa dapat mengingat kosakata yang dipelajari. Namun ketika minggu berikutnya ditanyakan

pada saat apersepsi, seberapa besar siswa lupa dengan kosakata yang diajarkan minggu sebelumnya. Sedangkan salah satu kompetensi dasar yang harus dicapai siswa Laboratorium, khususnya kelas XI ialah dapat menentukan kosakata yang tepat sesuai konteks. Pada pembelajaran tingkat SMA, kosakata yang harus dikuasai oleh siswa sebagian besar adalah kosakata nomina. Untuk itu, dibutuhkan teknik pembelajaran yang tepat untuk dapat menguasai kosakata nomina.

Salah satu media yang dapat digunakan bagi pembelajar bahasa Jepang tingkat SMA adalah permainan kartu. Terdapat banyak sekali permainan kartu, diantaranya permainan kartu *uno*. Permainan kartu *uno* dapat dijadikan media pembelajaran kosakata karena karakteristiknya bentuk kartunya dan kepopulerannya dimasyarakat. Desain kartu *uno* yang sederhana dan dapat ditambahkan gambar apapun ditengahnya, memudahkan pengajar untuk dapat memodifikasinya sesuai kebutuhan. Permainan ini juga tengah populer dikalangan remaja. Oleh karena itu, permainan kartu ini mudah untuk dikenalkan sebagai salah satu media pembelajaran kosakata.

Penelitian sebelumnya mengenai kosakata nomina dengan menggunakan teknik permainan kartu *uno* yang telah dilaksanakan oleh Nurhasanah (2012), mengambil kesimpulan bahwa teknik permainan kartu *uno* efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata nomina bahasa Jerman. Namun pada penelitian ini tidak membandingkan efektivitas antara penggunaan kartu *uno* dengan penggunaan metode konvensional (eksperimen kuasi) sehingga kurang jelas perbedaannya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul, “*Penerapan Teknik Permainan Kartu Uno terhadap Penguasaan Kosakata Nomina Bahasa Jepang (Eksperimen terhadap Siswa Kelas XI Semester Genap SMA Laboratorium UPI Tahun Ajaran 2013/2014)*”.

B. Rumusan dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan pertimbangan latar belakang di atas penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana kemampuan siswa (kelas eksperimen) dalam menguasai kosakata sesudah mendapatkan *treatment* (perlakuan) melalui permainan kartu *uno*?
- b. Bagaimana kemampuan siswa (kelas kontrol) dalam menguasai kosakata setelah mendapatkan *treatment* (perlakuan) dengan menggunakan metode konvensional?
- c. Adakah perbedaan penguasaan kosakata yang signifikan antara kelas yang menggunakan teknik permainan kartu *uno* dengan kelas yang menggunakan metode konvensional?
- d. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan teknik permainan kartu *uno* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jepang?

2. Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah dalam penelitian ini agar tidak terlalu meluas agar dapat terfokus dan sesuai dengan tujuan penelitian sebagai berikut:

- a. Ruang lingkup penelitian ini dilakukan di SMA Laboratorium UPI terhadap siswa kelas XI yang menjadi objek penelitian.
- b. Permainan kartu *uno* yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan kartu *uno* yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan pembelajaran kosakata.
- c. Kosakata yang digunakan dalam penelitian ini hanya kosakata kata benda (*meishi* atau nomina) kategori *futsu meishi* yang biasa digunakan sehari-

hari sesuai materi yang diajarkan pada siswa kelas XI yang terdapat pada buku Sakura jilid 2.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Mengetahui tingkat kemampuan dalam penguasaan kosakata Bahasa Jepang siswa setelah menggunakan teknik permainan kartu *uno*.
- b. Mengetahui tingkat kemampuan dalam penguasaan kosakata Bahasa Jepang siswa setelah menggunakan metode konvensional.
- c. Mengetahui ada atau tidaknya perbedaan tingkat kemampuan dalam penguasaan kosakata Bahasa Jepang siswa antara kelas yang menggunakan teknik permainan kartu *uno* dengan kelas yang menggunakan metode konvensional.
- d. Mengetahui tanggapan siswa terhadap teknik permainan kartu *uno* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jepang.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin diperoleh dari penelitian ini antara lain:

- a. Manfaat Teoritis
 - 1) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu sumbangsih terhadap pengembangan pembelajaran bahasa Jepang khususnya bagi penguasaan kosakata nomina.
 - 2) Dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas penggunaan teknik permainan kartu *uno* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.
- b. Manfaat Praktis

Adapun manfaat yang di harapkan dalam penelitian ini secara khusus:

- 1) Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pengetahuan mengenai teknik pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
- 2) Bagi pengajar, penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif teknik pembelajaran kosakata bahasa Jepang khususnya nomina dengan menggunakan teknik permainan kartu *uno*.
- 3) Bagi pembelajar, penelitian ini diharapkan dapat memacu semangat dan meningkatkan minat dan ketertarikan dalam pembelajaran kosakata, serta dapat membantu mengingat kosakata nomina bahasa Jepang.
- 4) Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

D. Definisi Operasional

Definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Efektivitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan (Pusat Bahasa, 2008, hlm. 219). Efektivitas dalam penelitian ini secara spesifik adalah sejauh mana pengaruh yang diberikan oleh teknik permainan kartu *Uno* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang.
2. Teknik adalah daya upaya, usaha-usaha atau cara-cara yang digunakan guru dalam mencapai tujuan langsung dalam pelaksanaan pembelajaran pada waktu itu (Sudjianto, 2010, hlm. 98) .
3. Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipertandingkan (Sugiono, 2008, hlm. 858). Permainan Kartu *uno* adalah permainan kartu untuk permainan keluarga yang dapat dimainkan 2 sampai 10

orang yang terdiri dari 108 kartu yang berwarna merah, kuning, biru, hijau dan hitam yang terdapat gambar ditengahnya.

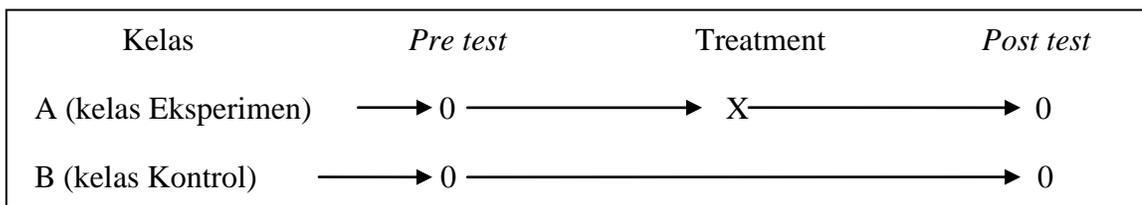
4. Penguasaan adalah pemahaman atau kesanggupan untuk menggunakan (kepandaian, pengetahuan, dsb) (Sugono, 2008, hlm. 746). Dalam penelitian ini, aspek yang diteliti bukan hanya kosakata yang diketahui pada pembelajaran, tetapi kosakata yang dipahami siswa secara mendalam sehingga dapat diaplikasikan dalam berbagai konteks.
5. Kosakata nomina (*meishi*) menurut Sudjianto dan Dahidi (2009, hlm. 156) adalah kata-kata yang menyatakan nama suatu perkara, benda, barang, kejadian atau peristiwa, keadaan dan sebagainya yang tidak mengalami konjugasi. Kosakata nomina dalam penelitian ini ialah kosakata yang termasuk dalam kategori *futsu meishi*.

E. Metode Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni dengan metode eksperimen dengan *Random Control Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian dibagi menjadi dua yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dan keduanya ditentukan secara acak. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi penerapan teknik permainan kartu *uno*, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang diberi penerapan metode konvensional. Kelas kontrol dibuat sebagai perbandingan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya penerapan teknik permainan kartu *uno*.

Berikut desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini:



Alfina Mariatul Qibtiah, 2014

Penerapan Teknik Permainan Kartu Uno terhadap Penguasaan Kosakata Nomina Bahasa Jepang
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

A dan B diasumsikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Keduanya diambil atau dibentuk secara acak dari populasi. Kelompok demikian diberi nama kelompok acak atau *random* (R). Pada desain ini kedua kelas diberi *pre-test* sebagai tes awal dengan soal tes yang sama. Kemudian kelas A sebagai kelas eksperimen yang diberi *treatment* penerapan permainan kartu *uno*, sedangkan kelas B tidak diberi *treatment* (konvensional). Kemudian setelah beberapa saat kedua kelas tersebut diberikan *post test* sebagai tes akhir dengan soal tes yang sama .

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni:

a. Studi Literatur

Studi literatur digunakan untuk memperdalam pemahaman mengenai teori-teori yang berkaitan dengan masalah penelitian serta sebagai landasan teori yang menjadi acuan dalam analisis penelitian.

- b. Melakukan *pre test* kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- c. Melakukan *post test* kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- d. Menyebarkan kuisioner atau angket kepada kelas eksperimen .

3. Teknik Pengolahan Data

Penelitian ini menggunakan metode ekperimen dengan data berupa angka, dengan kata lain penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Menurut Sutedi (2011, hlm. 23) dasar penelitian kuantitatif adalah filosofi positivisme yang menekan bahwa setiap fenomena bersifat tetap, berdimensi tunggal, fragmental sehingga dianggap tidak mengalami perubahan ketika penelitian sedang berlangsung. Oleh karena itu data tes yang terkumpul diolah menggunakan statistik yaitu dengan cara:

- a. Mencari mean dari kedua variabel
- b. Mencari standar deviasi dari variabel X dan Y
- c. Mencari standar error mean kedua variabel
- d. Mencari standar error perbedaan mean X dan Y
- e. Mencari nilai t hitung
- f. Memberikan interpretasi dengan terhadap nilai t 'hitung' tersebut.
- g. Menguji kebenarannya dengan membandingkan nilai t tabel.

(Sutedi, 2009, hlm. 195)

4. Anggapan Dasar dan Hipotesis

a. Anggapan Dasar

Anggapan dasar menurut Sutedi (2009, hlm. 32) merupakan suatu teori baik yang sudah baku maupun rangkuman atau kesimpulan yang digunakan sebagai dasar untuk berpijaknya kegiatan penelitian tersebut. Anggapan dasar dari penelitian ini adalah:

- 1) Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nurhasanah (2013, hlm. 54) menggunakan teknik permainan kartu *uno* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman, terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dengan *posttest* dengan tingkat kepercayaan 95%. Hal ini berarti permainan kartu *uno* efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.
- 2) Penggunaan teknik permainan kartu *uno*, dapat memperbanyak khasanah kosakata nomina bahasa Jepang siswa, sehingga ia dapat menggunakannya dalam mempelajari kemampuan menyimak/mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.
- 3) Penggunaan teknik permainan kartu *uno* dapat meningkatkan minat serta semangat siswa dalam mempelajari bahasa Jepang.

b. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu dugaan atau jawaban sementara dari permasalahan penelitian sampai dugaan tersebut dapat terbukti melalui analisis data yang terkumpul. Dalam penelitian ini, hipotesis yang diambil adalah:

1) Hipotesis kerja (H_k)

Adanya perbedaan penguasaan kosakata nomina bahasa Jepang siswa yang signifikan antara siswa yang menggunakan teknik permainan kartu *Uno* (kelas eksperimen) dengan siswa yang menggunakan metode konvensional (kelas kontrol).

2) Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat perbedaan penguasaan kosakata nomina bahasa Jepang siswa yang signifikan antara siswa yang menggunakan teknik permainan kartu *Uno* (kelas eksperimen) dengan siswa yang menggunakan metode konvensional (kelas kontrol).

5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan yakni berupa:

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP sebagai acuan berjalannya alur *treatment*.

b. Buku Pelajaran “Sakura” Jilid 2

Buku Sakura sebagai sumber bahan penelitian yakni kosakata nomina sebagai materi ajar siswa kelas XI.

c. Soal Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre test* dan *post test* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pre test* dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan

treatment untuk mengetahui sejauh mana penguasaan kosakata siswa. Sedangkan *post test* dilaksanakan setelah dilakukannya eksperimen untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan teknik permainan kartu *Uno*.

d. Lembaran Angket

Angket diberikan kepada siswa di kelas eksperimen untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap teknik permainan kartu *uno* serta mendapatkan informasi mengenai kesulitan-kesulitan siswa ketika menggunakan teknik permainan kartu *uno*.

6. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini yakni siswa SMA Laboratorium UPI, sedangkan yang dijadikan sampel penelitian adalah siswa/siswi kelas XI semester ganjil SMA Laboratorium UPI, dengan jumlah siswa dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol yang sama yakni sebanyak 30 orang.

Teknik penyampelan yang digunakan yakni dengan teknik penyampelan secara random. Menurut Sutedi (2009, hlm. 149), teknik penyampelan secara random yaitu sampel yang didasarkan atas pertimbangan peneliti itu sendiri dengan maksud atau tujuan tertentu yang bias dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

7. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah hasil belajar dan penguasaan kosakata siswa kelas eksperimen yang menggunakan teknik permainan kartu *uno* dalam pembelajaran kosakata nomina.

b. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar dan penguasaan kosakata siswa kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran kosakata nomina.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pada bab I menguraikan mengenai latar belakang pengambilan tema penelitian, rumusan dan batasan masalah yang ditanyakan, tujuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah dan manfaat teoritis dan praktis penelitian, paparan definisi istilah-istilah dalam penelitian serta cara kerja operasional, metode yang digunakan dalam penelitian yang berisi anggapan dasar, dugaan sementara atau hipotesis, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data yang digunakan yakni dengan menggunakan statistik, instrumen penelitian, populasi dan sampel, variabel yang digunakan, serta sistematika pembahasan.

Pada bab II menguraikan tentang macam-macam teknik pembelajaran, permainan sebagai teknik pembelajaran, pengertian kosakata, jenis-jenis kosakata, kosakata yang digunakan dalam penelitian, permainan dalam pembelajaran kosakata, permainan kartu *uno*, permainan kartu *uno* sebagai salah satu teknik pembelajaran kosakata.

Pada bab III dijabarkan mengenai metode penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data menggunakan statistik, dan tahap-tahap penelitian. Kemudian Bab IV menjelaskan mengenai *pre test*, *post test*, hasil *pre test* dan *post test* kelas eksperimen, hasil *pre test* dan *post test* kelas kontrol, analisis efektivitas permainan kartu *uno* dan analisis angket. Terakhir, pada bab V berisi kesimpulan penelitian dan saran-saran untuk penelitian selanjutnya.