

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam berbahasa, ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan penguasaannya. Terutama penggunaannya dalam berbahasa asing atau bahasa kedua.<sup>1</sup> Salah satu aspek penting yang harus diperhatikan kedudukannya dalam berbahasa adalah penguasaan kosakata. Seperti yang telah dikemukakan oleh Sudjianto dan Dahidi (2012: 97), “*goi* (kosakata) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan”. Pentingnya penguasaan kosakata juga disebutkan oleh Tarigan (1993: 2) yang mengemukakan bahwa, “kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimiliki maka akan semakin besar pula kemungkinan dapat terampil berbahasa”. Begitupun dalam proses pembelajaran dan pengajaran bahasa asing, Puspita (2011: 1) mengatakan bahwa, “di dalam pengajaran bahasa, terutama pengajaran bahasa asing, salah satu aspek dasar penting yang harus dikuasai dari proses

---

<sup>1</sup> Bahasa asing adalah bahasa yang tidak digunakan oleh orang yang tinggal di sebuah tempat tertentu. Sedangkan bahasa kedua adalah bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari setelah bahasa pertama atau bahasa asli.

belajar mengajar adalah kosakata. Kosakata merupakan komponen penting dalam menunjang empat keterampilan berbahasa karena semakin kaya penguasaan kosakata seseorang maka komunikasi yang dilakukan, baik secara lisan maupun tulisan menjadi lebih mudah”.

Di dalam proses pengajaran bahasa asing, seperti halnya bahasa Jepang, sering kali ditemukan hambatan-hambatan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Baik itu hambatan dari segi penguasaan huruf, tata bahasa, maupun kosakata yang dirasakan oleh para siswa. Hal ini berdasarkan data dan fakta yang telah ditemukan penulis setelah melakukan beberapa kali observasi di sebuah sekolah tempat penulis melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL), yaitu di SMP Labschool UPI Bandung tahun ajaran 2013/2014. Beberapa data dan fakta yang ditemukan penulis terkait masalah ini diantaranya adalah rendahnya skor/nilai yang diperoleh siswa dalam setiap ulangan harian mata pelajaran bahasa Jepang. Khususnya bagian soal yang berkaitan dengan penguasaan kosakata. Oleh karena itu, untuk mengatasi setiap hambatan yang ada, diperlukan suatu solusi yang tepat. Dalam hal ini diperlukan suatu teknik atau cara agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, menyenangkan, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Saat ini, dengan semakin mudahnya mendapatkan berbagai informasi dari berbagai macam sumber, banyak sekali teknik pembelajaran bahasa asing yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang

tingkat dasar. Salah satu teknik pembelajaran kosakata ini adalah dengan menggunakan teknik permainan *word mapping*. Permainan ini merupakan permainan menyebutkan kata-kata turunan dari sebuah kata. Permainan ini diharapkan dapat menambah penguasaan kosakata tingkat dasar siswa dengan cara yang menarik dan tidak membuat mereka bosan.

“Strategi *word mapping*, atau *semantic mapping*, adalah salah satu pendekatan paling kuat untuk mengajarkan kosakata. Karena, strategi ini melibatkan para siswa dalam memikirkan hubungan setiap kata”. (Graves, 2008).

Antonacci dan O’Callaghan (2012: 94) menjelaskan bahwa *word mapping* mendorong keaktifan siswa untuk mengeksplorasi hubungan setiap kata, sehingga mengarahkan ke sebuah pemahaman makna kata yang lebih mendalam dengan mengembangkan pengetahuan konseptual mereka yang berkaitan dengan kata-kata.

Efektifitas *word mapping* didukung oleh sebuah penelitian yang telah dilakukan oleh Margosein, Pascarella, dan Pflaum pada tahun 1982. Mereka berkesimpulan bahwa, *semantic mapping* atau *word mapping* menghasilkan keuntungan yang lebih besar dalam pembelajaran kata, seperti yang dikemukakan oleh mereka bahwa,

*A study comparing mapping word relationships and a contextual approach to learning words indicated that semantic mapping produced greater gains in word learning.*

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, penulis bermaksud melaksanakan penelitian tentang efektifitas teknik permainan *word mapping* yang digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan judul penelitian:

**“EFEKTIFITAS TEKNIK PERMAINAN *WORD MAPPING* DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG TINGKAT DASAR (Penelitian Eksperimen Murni terhadap Siswa Kelas VIII SMP Labschool UPI Tahun Ajaran 2013/2014)”**

## **B. Rumusan dan Batasan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis merumuskan rumusan masalah penelitian sebagai berikut.

- a. Bagaimana penguasaan kosakata siswa di kelas eksperimen setelah menggunakan teknik permainan *word mapping*?
- b. Apakah terdapat perbedaan signifikan antara penguasaan kosakata siswa yang menggunakan teknik permainan *word mapping* di kelas eksperimen dan penguasaan kosakata siswa yang menggunakan teknik konvensional di kelas kontrol?
- c. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan teknik permainan *word mapping*?

## 2. Batasan Masalah

Sedangkan batasan masalah dalam penelitian ini antara lain:

- a. Penelitian ini hanya meneliti teknik permainan *word mapping* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar.
- b. Subjek penelitian adalah siswa SMP Labschool UPI kelas VIII tahun ajaran 2013/2014 dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar.
- c. Penelitian ini hanya meneliti efektifitas teknik permainan *word mapping* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar bagi siswa SMP Labschool UPI kelas VIII tahun ajaran 2013/2014.
- d. Penelitian ini hanya meneliti tanggapan siswa terhadap penggunaan teknik permainan *word mapping*.

## C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah penelitian di atas, proposal skripsi ini disusun dengan tujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan:

- a. Untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa di kelas eksperimen setelah menggunakan teknik permainan *word mapping*.
- b. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan signifikan antara penguasaan kosakata siswa yang menggunakan teknik permainan

*word mapping* di kelas eksperimen dan penguasaan kosakata siswa yang menggunakan teknik konvensional di kelas kontrol.

- c. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan teknik permainan *word mapping*.

## 2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang penulis harapkan dari penelitian ini adalah:

### a. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan tentang pentingnya teknik pembelajaran agar terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan, khususnya teknik permainan *word mapping*.

### b. Manfaat Praktis

- 1) Memberikan alternatif teknik yang digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang tingkat dasar bagi pengajar.
- 2) Memberikan pengetahuan baru mengenai teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang tingkat dasar dan memecahkan masalah terkait pembelajaran kosakata bahasa Jepang bagi peneliti.
- 3) Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

#### D. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman antara penulis dengan pembaca penelitian ini, maka penulis menyajikan definisi beberapa istilah sebagai berikut:

1. Ridwan (2008) mengemukakan bahwa, “kata efektif mempunyai arti ada pengaruh, akibat yang positif. Menurut etimologi “efektifitas” merupakan kata serapan dari bahasa Inggris yaitu *effective*. Kata serapan ini menjadi efektif lalu berubah menjadi efektivitas. Sedangkan menurut terminology “efektifitas” berarti dapat membawa hasil, sedangkan dalam kegiatan belajar mengajar pengertian “efektifitas” adalah dalam waktu yang memadai dapat memungkinkan tercapainya tujuan instruksional sesuai standar yang telah ditentukan dengan jumlah siswa”.
2. *Word mapping* bertujuan untuk mengembangkan pemahaman mendalam siswa mengenai gambaran berbagai hubungan di antara kata-kata. *Word mapping* adalah tampilan visual arti kata yang telah terorganisasi untuk menggambarkan hubungan dengan kata lain (Beck, McKeown, & Kucan, 2002).
3. Teknik adalah daya upaya, usaha-usaha, atau cara-cara yang digunakan guru dalam mencapai tujuan langsung dalam pelaksanaan pengajaran pada waktu itu (Sudjianto, 2010: 98).
4. Kosakata (*goi*) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi

dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan.  
(Sudjianto & Dahidi, 2009: 97).

## **E. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Metode Penelitian**

“Dalam kegiatan penelitian metode dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian”. (Sutedi, 2011: 53). Untuk mencapai tujuan penelitian secara lebih efektif dan efisien, Sutedi (2011: 54) menyatakan bahwa, “kesesuaian antara metode penelitian dan masalah penelitian sangatlah penting. Oleh karena itu, kita harus pandai memilih dan menentukan metode apa yang akan digunakan dalam penelitian kita”.

Sesuai pada pernyataan di atas, pada penelitian ini peneliti memutuskan untuk menggunakan metode penelitian eksperimental. Hal ini dikarenakan metode eksperimen sesuai dengan masalah yang akan diteliti yaitu efektif tidaknya penggunaan teknik permainan *word mapping* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa dengan melihat hasil belajar siswa.

Sedangkan desain eksperimen yang digunakan adalah *Randomized Control Group Pretest-Posttest* yaitu suatu perlakuan yang dilaksanakan dengan adanya kelompok pembanding (kelas kontrol) (Arikunto, 1998). Hal ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil



belajar siswa. Dari data yang diperoleh, setelah *Pretest* dan *Posttest*, akan dibandingkan data dari kedua grup yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Apakah ada perbedaan signifikan antara kedua kelas setelah *treatment* dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang dilaksanakan.

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Langkah-langkah yang ditempuh peneliti dalam mengumpulkan dan mengolah data penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Studi literatur, dilakukan untuk memperoleh bahan-bahan teoritis yang ada hubungannya dengan masalah penelitian.
- b. Studi kasus, yaitu mencari tahu kondisi awal kelas sebelum ditentukannya pemilihan kelas dan sebagainya.
- c. Observasi dengan cara mengikuti pembelajaran bahasa Jepang pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Observasi pada penelitian ini dilakukan pada saat peneliti sebagai observer mengobservasi pembelajaran yang dilaksanakan sebelum dan setelah *treatment* pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *word mapping* .
- d. Menentukan sampel untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- e. Melaksanakan *pretest* terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- f. Melaksanakan *treatment* pada kelas eksperimen.
- g. Melaksanakan *posttest* terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- h. Memberikan angket pada kelas eksperimen.

- i. Menganalisis data.
- j. Menyusun laporan penelitian.

### 3. Anggapan Dasar dan Hipotesis

#### a. Anggapan Dasar

Anggapan dasar yang dapat dirumuskan antara lain,

- 1) Penguasaan kosakata bahasa Jepang perlu dimiliki oleh semua siswa yang sedang mempelajari bahasa ini.
- 2) Diperlukan suatu teknik yang dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.
- 3) Teknik permainan *word mapping* dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang.

#### b. Hipotesis

$H_0$  : Jika teknik permainan *word mapping* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang diterapkan maka penguasaan kosakata siswa tidak akan meningkat.

$H_k$  : Jika teknik permainan *word mapping* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang diterapkan maka penguasaan kosakata siswa akan meningkat.

### 4. Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan instrumen penelitian sebagai berikut:

#### a. Tes

Tes digunakan untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa pada saat sebelum menggunakan teknik permainan *word mapping* (*pretest*) dan setelah menggunakan teknik permainan *word mapping* (*posttest*). Dari kedua tes ini, akan dibandingkan antara data yang di dapat dari kelas eksperimen dengan data yang di dapat dari kelas kontrol. Dari hasil perbandingan ini, maka dapat ditarik kesimpulan, apakah teknik permainan *word mapping* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang efektif atau tidak efektif.

b. Angket

Angket akan disebarakan kepada siswa kelas eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan teknik permainan *word mapping* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.

## 5. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Labschool UPI kelas VIII. Maka sampel dari penelitian ini yang diambil hanya dua kelas yaitu kelas C sebagai kelas eksperimen dan kelas B sebagai kelas kontrol. Teknik memilih sampel yang akan digunakan adalah teknik memilih sampel dengan dasar teknik acak kelas (Sampel Random). Seperti yang ditekankan oleh Sutedi (2011:180), “Teknik ini hanya bisa

dilakukan jika populasinya dianggap memiliki karakter yang sama atau mendekati homogen dengan jumlah yang relatif banyak”.

## **F. Sistematika Penulisan**

Adapun dalam penyusunan skripsi ini, peneliti bagi atas lima bab yang terdiri dari:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Merupakan bab yang memuat latar belakang masalah, rumusan masalah dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, teknik penelitian dan analisis data, anggapan dasar, hipotesis penelitian, populasi dan sampel, serta sistematika pembahasan.

### **BAB II : LANDASAN TEORITIS**

Pada bab ini peneliti membahas tentang teori-teori yang menjelaskan tentang, efektifitas, metode pembelajaran, pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, teknik pembelajaran, model pembelajaran, media pembelajaran, kosakata (*goi*), permainan, *word mapping*, dan penelitian terdahulu.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini peneliti membahas mengenai jenis metode yang digunakan disertai alasan memilihnya, teknik

pengumpulan dan pengolahan data, populasi dan sampel penelitian, teknis penyampelan, dan instrumen penelitian.

#### **BAB IV : ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini peneliti membahas tentang teknik pengolahan data statistik dan teknik pengolahan data angket.

#### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini peneliti mengemukakan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran yang dianggap perlu dikemukakan.