

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa sebagai alat komunikasi. Dengan berkomunikasi segala bentuk informasi yang ada disekitar kita dapat diketahui. Komunikasi tersebut dapat berwujud secara langsung (lisan) maupun tidak langsung (tulisan). Kegiatan berkomunikasi melibatkan empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut saling berkaitan satu sama lainnya.

“Keterampilan berbahasa seseorang tergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin banyak kosakata yang dikuasai maka keterampilan berbahasanya akan semakin baik” Tarigan (1985:2). Kosakata dalam bahasa Jepang disebut dengan *Goi*. Kosakata atau *Goi* dalam bahasa Jepang memiliki keragaman huruf dan jumlah yang relatif banyak dan beragam jenisnya. Kosakata merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus di perhatikan dan dikuasai guna menjang kelancaran berkomunikasi dengan baik.

Asano (1981:73) menyebutkan bahwa “Tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik dengan cara lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan kosakata yang memadai”. Dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang yang relatif banyak dan

beragam jenisnya, tidaklah mudah untuk diingat, dikuasai dan dipakai untuk berkomunikasi. Sedangkan dalam Nihon Daijiten (1989:635) tertera:

“「語彙」言葉の意味。「語彙」言葉の集まり。”

“(Goi) kotoba no imi. (Goi) kotoba no atsumari.”

“Kosakata adalah kumpulan kata yang bermakna kata”

Kosakata dapat diklasifikasikan berdasarkan pada cara-cara, standar, atau sudut pandang apa kita melihatnya. Berdasarkan karakteristik gramatikalnya kosakata dapat dibagi kedalam beberapa jenis, yaitu: kata-kata yang tergolong *dooshi* (verba), *i-keiyooshi* atau ada yang menyebutnya *keiyooshi* (ajektiva-i), *na-keiyooshi* atau ada yang menyebutnya *keiyoodooshi* (ajektiva-na), *meishi* (nomina), *rentaishi* (prenomina), *fukushi* (adverbia), *kandooshi* (interjeksi), *setsuzokushi* (konjungshi), *jodooshi* (verba bantu), dan *joshi* (partikel). (Dahidi dan Sudjianto, 2004:98).

Pada penelitian kali ini penulis mengkhususkan pada penguasaan kosakata *i-keiyooshi*. Peneliti membahas kosakata *i-keiyooshi* (ajektiva-i) dikarenakan saat melakukan Program Latihan Profesi (PLP) di SMA Pasundan 8 Bandung, peneliti menemukan kesulitan pada siswa dalam menguasai kosakata Bahasa Jepang.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang di kelas XI SMA Pasundan 8 Bandung, peneliti melakukan pengamatan selama pembelajaran diberikan khususnya dalam penelitian ini kosakata *i-keiyooshi*, siswa mengalami beberapa kesulitan diantaranya, setiap mengingat kosakata *i-keiyooshi* dalam huruf hiragana sering tertukar, dan dalam mengartikan kosakata pun tidak sedikit yang terbalik dengan kosakata yang lain. Hal tersebut disebabkan karena sulitnya mengingat kosakata

baru. Para pembelajar cenderung dapat mengingat kosakata yang baru dikenalnya dalam ingatan jangka pendek, sehingga para pembelajar cepat lupa akan kosakata yang baru diberikan. Penulis berasumsi bahwa permasalahan tersebut dapat diatasi jika dalam pembelajaran kosakata dilakukan dengan metode yang menarik minat pembelajar.

Dengan menggunakan teknik permainan acak huruf Hiragana diharapkan dapat menambah kegairahan belajar bagi siswa dan mampu meningkatkan daya ingat untuk menimbulkan minat dan menambah pengetahuan, serta dalam menggabungkan huruf-huruf Hiragana untuk membentuk kosakata yang bermakna dan mempunyai arti, guna meningkatkan penguasaan kosakata khususnya dalam hal ini mempelajari kosakata *i-keiyooshi* bahasa Jepang.

Kosakata *i-keiyooshi* dalam bahasa Jepang dibagi kedalam beberapa jenis, dan dalam penelitian kali ini peneliti hanya memilih kosakata *i-keiyooshi* secara umum saja yaitu, 1). *Zokusei keiyooshi*, yaitu kelompok *i-keiyooshi* yang menyatakan sifat atau keadaan secara objektif. 2). *Kanjoo keiyooshi*, yaitu kelompok *i-keiyooshi* yang menyatakan perasaan atau emosi secara subjektif. Dari sekian kosakata *i-keiyooshi* yang ada, pada penelitian kali ini peneliti memilih 30 kosakata *i-keiyooshi* yang akan diberikan kepada pembelajar. Hal ini dikarenakan kosakata yang akan diberikan lebih dekat dengan kebiasaan sehari-hari dan agar siswa bisa mengingatnya dengan mudah.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penilaian mengenai efektivitas permainan acak huruf Hiragana dalam pengajaran kosakata

bahasa Jepang dengan judul “*EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN ACAK HURUF HIRAGANA DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA I-KEIYOOSHI BAHASA JEPANG (Eksperimen terhadap siswa kelas XI SMA Pasundan 8 Bandung tahun ajaran 2008/2009).*”

## **1.2. Perumusan Masalah dan Pembatasan Masalah**

Dalam penelitian ini penulis merumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah kemampuan penguasaan kosakata *i-keiyooshi* siswa SMA Pasundan 8 Bandung kelas XI yang menggunakan teknik permainan acak huruf Hiragana, dalam menguasai kosakata *i-keiyooshi* sebelum dan setelah pembelajaran?
- 2) Adakah perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas XI setelah menggunakan teknik permainan acak huruf Hiragana?

Adapun batasan masalah yang dilakukan agar penelitian ini tidak keluar dari pembahasannya, penulis hanya memfokuskan kajian pada pembelajaran teknik permainan acak huruf Hiragana dalam meningkatkan penguasaan kosakata *i-keiyooshi* bahasa Jepang.

## **1.3 Variabel Penelitian**

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini ada 2, yaitu :

- a) Variabel bebas (variabel independent), yaitu variabel yang mempengaruhi variabel lainnya yang tidak bebas, atau fungsinya

menerangkan variabel lain. Maka yang dimaksud dengan variabel bebas dalam penelitian ini adalah teknik permainan acak huruf Hiragana.

- b) Variabel terikat (variabel dependent), yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain, atau fungsinya diterangkan oleh variabel lain. Maka variabel terikat dalam penelitian ini adalah nilai akhir.

#### **1.4 Tujuan dan Manfaat penelitian**

##### **a. Tujuan**

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk menjawab segala permasalahan yang dirumuskan sebelumnya antara lain :

- 1) Untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata *i-keiyooshi* siswa SMA Pasundan 8 Bandung kelas XI yang menggunakan teknik permainan acak huruf Hiragana, dalam menguasai kosakata *i-keiyooshi* sebelum dan setelah pembelajaran?
- 2) Untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan teknik permainan acak huruf Hiragana?

##### **b. Manfaat**

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah memberikan gambaran kemampuan mengingat kosakata *i-keiyooshi* bahasa Jepang terhadap siswa, dan melatih daya ingat kosakata *i-keiyooshi* dalam mempelajari bahasa Jepang.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan sebagai sarana kreatifitas dalam teknik pengajaran bahasa Jepang, khususnya dalam hal ini pengajaran kosakata *i-keiyooshi*. Dapat mempermudah siswa untuk menguasai kosakata dalam pembelajaran bahasa Jepang dan mengatasi kesulitan-kesulitan dalam pembelajaran.

### **1.5 Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahan dan ketidak jelasan makna kata atau istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, penulis akan mendefinisikan istilah-istilah tersebut sebagai berikut:

#### 1) Efektifitas

Adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990:219)

#### 2) Teknik pengajaran

Adalah cara-cara melaksanakan pengajaran atau mengajar dikelas pada waktu tatap muka dalam rangka menyajikan dan memantapkan bahan pelajaran adalah tercapai tujuan khusus pada saat itu (Sapani, 2000:34)

### 3) Permainan Acak Huruf Hiragana

Adalah suatu teknik permainan yang diberikan pada pembelajaran kosakata *i-keiyooshi* bahasa Jepang yang sifatnya hiburan dan mendidik, berupa permainan yang berkaitan dengan penguasaan kosakata *i-keiyooshi*.

### 4) Kosakata *i-keiyooshi*

Adalah *i-keiyooshi* “adjektiv-i” sering disebut juga *keiyooshi* yaitu kelas kata yang menyatakan sifat atau keadaan sesuatu dengan sendirinya dapat menjadi predikat dan dapat mengalami perubahan bentuk (Dahidi dan Sudjianto 1995:82)

## 1.6. Anggapan Dasar dan Hipotesis

### a. Anggapan Dasar

Dalam penelitian ini penulis mengemukakan beberapa anggapan dasar yaitu; adanya pengaruh positif terhadap teknik permainan acak huruf Hiragana yang bersifat permainan, dengan kemampuan siswa dalam menangkap dan mengingat kosakata. Apabila intensitas pembelajaran yang menggunakan teknik permainan acak huruf Hiragana tinggi, maka dapat meningkatkan penguasaan kosakata *i-keiyooshi*. Penguasaan kosakata yang baik akan mempengaruhi kualitas keterampilan berbahasa.

## b. Hipotesis

Hipotesis adalah asumsi atau dugaan mengenai suatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal itu yang sering dituntut untuk melakukan pengecekkannya. (Sudjana, 1996:216)

Berdasarkan pengertian hipotesis tersebut, dapat dirumuskan hipotesis pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosakata *i-keoyooshi* bahasa Jepang siswa, setelah menggunakan teknik permainan acak huruf Hiragana.

## 1.7 Metodologi Penelitian

### a. Jenis Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen kelompok tunggal. Maksudnya, dalam melakukan penelitiannya hanya menggunakan satu kelompok subjek penelitian, tanpa pembandingan dengan kelompok lainnya. Eksperimen tunggal ini digunakan karena dalam penelitiannya penulis melakukan pengamatan perbedaan setiap sampel, yaitu sebelum dan setelah dilakukannya eksperimen.

### b. Teknik dan Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data diperoleh melalui:

- a). Study literatur, dilakukan untuk memperoleh bahan-bahan teoritis yang ada hubungannya dengan masalah penelitian.

- b). Uji coba eksperimental pengajaran kosakata *i-keiyooshi* menggunakan teknik permainan acak huruf Hiragana dan pengajaran kosakata dengan menggunakan metode konvensional atau ceramah.

Instrumen penelitiannya adalah :

1) Tes

Tes dilakukan untuk memperoleh data pre-test, post-test dan mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata *i-keiyooshi* setelah diberikannya pembelajaran.

2) Angket

Angket dilakukan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap teknik permainan acak huruf Hiragana dalam meningkatkan penguasaan kosakata *i-keiyooshi*.

c. Teknik Pengolahan data

Penelitian ini menggunakan teknik pengolahan data studi Eksperimen untuk menemukan persamaan dan perbedaan tentang objek yang diteliti. Studi ini menggunakan t-test, langkah yang dilakukan dalam mengolah hasil penelitian yaitu hasil pre-test dan post-test diperiksa, diteliti, dan dikalkulasikan.

Berdasarkan hasil perhitungan uji-t, maka penulis dapat membuktikan hipotesis yang telah diujikan diterima atau tidak.

## **1.8 Populasi dan Sampel**

### a) Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu. (Sugiyono, 2007:117). Populasi pada penelitian kali ini adalah siswa kelas XI SMA Pasundan 8 Bandung tahun ajaran 2008/2009.

### b) Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. (Sugiyono, 2007:117) Data sampel yang digunakan untuk penelitian ini diambil secara random atau acak yaitu sebanyak 30 orang dari siswa kelas XI SMA Pasundan 8 Bandung tahun ajaran 2008/2009.

## **1.9 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut:

**BAB I Pendahuluan:** Pada bab ini dapat diketahui latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, pembatasan masalah, kegunaan penulisan, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

**BAB II Landasan Teoritis:** Pada bab ini diuraikan mengenai teori-teori yang berhubungan dengan penelitian, teori-teori tersebut digunakan untuk mendukung dan memperlancar penelitian. Teori-teori tersebut diambil dari berbagai pustaka yang diperlukan.

BAB III Metode: Pada bab ini diuraikan mengenai metode yang digunakan, teknik pengumpulan data serta teknik pengolahan data.

BAB IV Analisa data dan Pembahasan: Pada bab ini diuraikan mengenai analisis penelitian yang telah dilakukan dan pembahasannya.

BAB V Kesimpulan dan saran: Pada bab ini diuraikan mengenai kesimpulan dari hasil penelitian, dan saran untuk penelitian selanjutnya.