

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kosakata adalah bagian gramatik dari bahasa. Dewasa ini, masyarakat pada umumnya selain menggunakan bahasa ibu (bahasa Indonesia) mulai banyak mempelajari bahasa asing. Bahasa asing yang umumnya dipelajari adalah bahasa Inggris, dikarenakan bahasa Inggris sudah menjadi bahasa Internasional. Semakin berkembangnya ilmu teknologi dan budaya, semakin banyak pengaruh bahasa asing yang masuk di kehidupan sehari-hari, yakni penggunaan bahasa Jepang yang biasanya banyak digemari dan dipelajari oleh anak remaja sekarang ini.

Begitu pula pada mata pelajaran di sekolah tingkat menengah atas (SMA), selain bahasa Inggris terdapat juga mata pelajaran bahasa Jepang. Dalam pembelajaran bahasa Jepang terdapat beberapa kesulitan yang dialami pelajar SMA, yakni dalam pembelajaran kosakata dengan huruf hiragana. Seperti yang dijelaskan oleh Widayani (2012, hlm. 1) bahwa “Kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang karena adanya perbedaan cara menulis serta cara mengungkapkannya”. Pada umumnya bahasa Jepang terdiri dari tiga jenis huruf yakni, huruf hiragana, huruf katakana dan kanji.

Bersamaan dengan berkembangnya pengajaran bahasa, para pengajar berinovasi dalam memberikan suatu media pembelajaran yang baru. Diperlukan sebuah media permainan dalam pembelajaran kosakata dengan huruf hiragana yang dapat membuat siswa senang ketika belajar.

Jenis permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran kosakata menurut Mujib dan Rahmawati (2012, hlm. 80-81) ialah “Berburu kata, yakni menemukan kata-kata dengan menggabungkan huruf-huruf yang telah disusun acak dalam satu tabel (kotak). Permainan ini dapat melatih para siswa untuk

mengenal kembali kosakata yang sebelumnya sudah dikenal, juga memacu siswa menuju belajar bacaan. Selain itu juga melatih mengembangkan kosakata melalui imajinasi dengan menggabungkan huruf yang satu dengan yang lain”. Terdapat juga berbagai permainan yang dapat diterapkan di dalam proses belajar mengajar, menurut Sandy (2012, hlm. 18-19) ialah “Teka-teki silang (*crossword puzzle*), permainan untuk melatih struktur (pola kalimat), permainan untuk melatih kosakata, permainan untuk melatih membaca dan menjawab pertanyaan secara tertulis, dan permainan untuk melatih pendengaran untuk membedakan dan mengidentifikasi kata-kata” .

Berdasarkan sumber tersebut, penulis mencoba untuk menggunakan suatu media permainan dalam pembelajaran kosakata. Dikarenakan permainan dapat menumbuhkan perasaan senang dan terhibur seseorang, maka penulis mengujicobakan belajar kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan *Pokopang*. “Permainan Pokopang adalah sebuah *game android*, dalam permainan ini tugasnya hanya menyusun blok berwarna sama sehingga membentuk ikatan, blok yang sama akan hilang dan menghasilkan poin demi poin yang dapat digunakan untuk meningkatkan level permainan”

[\(http://www.trenologi.com/2013082521652/aplikasi-dan-game-android-terpilih-18-23-agustus-2013/2/\)](http://www.trenologi.com/2013082521652/aplikasi-dan-game-android-terpilih-18-23-agustus-2013/2/).

Dikarenakan cara bermain *Pokopang* yang mudah diikuti maka penulis menganalogikan permainan *Pokopang* ini dengan bulatan *puzzle* yang berwarna merah, kuning, hijau menjadi sebuah huruf hiragana, dengan menambahkan huruf hiragana ini selain meningkatkan pembelajaran kosakata juga memperlancar penghafalan huruf hiragana. Cara permainannya yakni menyusun huruf-huruf hiragana yang berwarna tersebut agar terbentuk sebuah kosakata bahasa Jepang, penulis yakin dengan menggunakan media permainan ini dapat membantu kesulitan belajar dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Karena teknik belajar ini pelajar berperan aktif dan dapat menjadi salah satu referensi bagi pengajar, khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan huruf hiragana.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis melakukan penelitian dengan judul *Efektivitas Pembelajaran Kosakata Dengan Huruf Hiragana Menggunakan Media Permainan Pokopang(Metode Eksperimen Quasi Untuk Siswa SMAN 5 Cimahi kelas X).*

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana desain permainan Pokopang untuk pembelajaran kosakata dengan huruf hiragana untuk siswa SMAN 5 Cimahi?
- 2) Bagaimana implementasi pembelajaran kosakata dengan huruf hiragana menggunakan media permainan *pokopang* di kelas?
- 3) Bagaimana hasil pembelajaran kosakata dengan huruf hiragana siswa kelas X SMAN 5 Cimahi sebelum dan sesudah menggunakan media permainan *Pokopang* ?
- 4) Adakah perbedaan yang signifikan dalam kemampuan pembelajaran kosakata dengan huruf hiragana antara siswa yang belum menggunakan media permainan *pokopang* dengan siswa yang sudah menggunakan media permainan *pokopang*?
- 5) Bagaimana tanggapan pembelajar dalam penggunaan media permainan *pokopang* ini?

1.2.2 Batasan Masalah

Adapun Batasan Masalah yang diteliti adalah:

Agar permasalahan tidak meluas dan dapat dibahas secara mendalam maka, penelitian ini diberikan batasan sebagai berikut :

- 1) Penelitian ini diadakan di SMAN 5 Cimahi, khususnya di kelas X tahun ajaran 2013/2014.
- 2) Penelitian ini hanya meneliti efektivitas media permainan *pokopang* dalam pembelajaran kosakata dengan huruf hiragana.

- 3) Penelitian ini akan mengambil materi kosakata bahasa Jepang yang terdapat dalam BAB 7 sampai 10 buku paket bahasa Jepang kelas X “Nihon go ga suki” SMAN 5 Cimahi.
- 4) Penelitian ini hanya untuk mengetahui perbandingan kemampuan pembelajaran kosakata dengan huruf hiragana siswa sebelum dan sesudah menggunakan media permainan *pokopang* dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.
- 5) Penelitian ini untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai media permainan *Pokopang* dalam pembelajaran kosakata dengan huruf hiragana.

1.3 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

- 1) Untuk mengetahui desain permainan *pokopang* dalam pembelajaran kosakata dengan huruf hiragana siswa kelas X SMAN 5 Cimahi.
- 2) Untuk mengetahui implementasi pembelajaran kosakata dengan huruf hiragana menggunakan media permainan *pokopang* di kelas.
- 3) Untuk mengetahui kemampuan hasil pembelajaran kosakata dengan huruf hiragana siswa SMAN 5 Cimahi sebelum dan sesudah menggunakan media permainan *pokopang*.
- 4) Untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan pembelajaran kosakata dengan huruf hiragana sebelum dan sesudah menggunakan media permainan *pokopang*.
- 5) Untuk mengetahui tanggapan pembelajar mengenai penggunaan media permainan *pokopang* dalam pembelajaran kosakata dengan huruf hiragana .

1.3.2 Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoritis

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam menambah wawasan tentang manfaat penggunaan

media permainan dalam pembelajaran kosakata dengan huruf hiragana, khususnya media permainan *Pokopang*.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman kepada penulis dalam penelitian eksperimen ini, serta dapat mengetahui keberhasilan penerapan media permainan *Pokopang* dalam pembelajaran kosakata dengan huruf hiragana.

b. Bagi Guru

Pengajar dapat menggunakan media permainan *Pokopang* sebagai salah satu alternatif pengajaran dalam pembelajaran kosakata dengan huruf hiragana.

1.4 Anggapan Dasar

Sutedi (2005, hlm. 32) mengungkapkan bahwa “Anggapan dasar adalah suatu teori yang sudah baku maupun berupa rangkuman kesimpulan yang digunakan sebagai dasar untuk berpijak dimulainya kegiatan penelitian tersebut”. Anggapan dasar dari penelitian ini ialah dengan menggunakan media permainan *pokopang*, dapat membantu siswa dalam pembelajaran kosakata dengan huruf hiragana.

1.5 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dan ketidakjelasan atas beberapa kata, makna kata ataupun istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka penulis akan menjelaskan definisinya sebagai berikut :

1) Efektivitas

Menurut WJS. Poerwadarminta (1984, hlm. 226) “Efektivitas adalah ada efeknya (pengaruh, akibatnya, kesannya)”. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (2002, hlm. 284) “Efektivitas adalah keadaan berpengaruh, hal yang berkesan, kemanjuran kemujaraban, keberhasilan”.

2) Media

Menurut Gerlach & Ely (di dalam buku Arsyad, 2009, hlm. 3) “Apabila dapat dipahami secara garis besar media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”.

3) Permainan

“Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula” (Sadiman, 2009, hlm. 75). “Permainan *Pokopang* adalah sebuah *game android*, dalam permainan ini tugasnya hanya menyusun blok berwarna sama sehingga membentuk ikatan, blok yang sama akan hilang dan menghasilkan poin demi poin yang dapat digunakan untuk meningkatkan level permainan”

[\(http://www.trenologi.com/2013082521652/aplikasi-dan-game-android-terpilih-18-23-agustus-2013/2/\)](http://www.trenologi.com/2013082521652/aplikasi-dan-game-android-terpilih-18-23-agustus-2013/2/).

4) Huruf Hiragana

“Huruf Hiragana adalah huruf yang terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung (*kyokusenteki*). Karena pada awalnya huruf hiragana dipergunakan oleh kaum wanita, maka huruf ini disebut *onnade*” (Sudjianto dan Dahidi, 2012, hlm. 72-73).

5) Pembelajaran

“Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien” (Komalasari, 2011, hlm. 3).

6) Kosakata

“Kosakata adalah keseluruhan kata berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada didalamnya” (Sudjianto dan Dahidi, 2012, hlm. 97).

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Penelitian

Mardalis (2003, hlm. 24) mengungkapkan bahwa “Metode diartikan sebagai suatu cara atau teknis yang dilakukan sebagai dalam proses penelitian”. Begitu pula yang dijelaskan oleh Sugiyono (2009, hlm. 6) bahwa “Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada giliran dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan”. Dari kedua sumber tersebut peneliti memahami mengenai metode dan keduanya memiliki pandangan yang searah yakni metode adalah sebagai cara yang dilakukan dalam penelitian, oleh karena itu penulis memiliki pendapat yang sama dengan Sugiyono, bahwa metode penelitian adalah cara untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan yang diinginkan yang kemudian dibuktikan hasilnya berupa data.

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan metode eksperimen kuasi atau disebut juga eksperimen semu. Darmadi (2012, hlm. 36) menjelaskan bahwa “Penelitian quasi experiment yaitu sebagai penelitian yang mendekati eksperimen atau eksperimen semu”. Dan dengan menggunakan *one group pretest-posttest design* (satu kelompok *pretest posttest*) Peneliti akan mengadakan pengamatan langsung terhadap satu kelas tanpa adanya kelas pembanding. Tujuan dari penggunaan metode ini untuk mengetahui keefektivitasan media permainan *Pokopang* dalam pembelajaran kosakata dengan huruf hiragana.

1.6.2 Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono, (2002, hlm. 57) "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas; obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Sehingga populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 5 Cimahi.

1.6.3 Sampel Penelitian

"Subjek penelitian disebut dengan sampel, sehingga sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data. Proses penentuan sampel dari sejumlah populasi yang ada disebut dengan teknik penyampelan (*technik sampling*)" (Sutedi, 2011, hlm. 179). Teknik penyampelan yang digunakan dalam penelitian adalah teknik purposif. "Teknik penyampelan secara purposif yaitu pengambilan sampel yang didasarkan atas pertimbangan peneliti itu sendiri, dengan maksud atau tujuan tertentu yang bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah" (Sutedi, 2011, hlm. 181), sehingga yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X4 dan X5 SMAN 5 Cimahi tahun ajaran 2013/2014.

1.7 Teknik Penelitian

1.7.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, terbagi menjadi dua teknik yaitu :

- 1) Studi literatur, dilakukan untuk memperoleh bahan-bahan teoritis yang membantu dan menunjang masalah penelitian ini yakni mengenai media permainan *Pokopang* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
- 2) Uji coba eksperimental pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan *Pokopang* dan mengambil populasi serta sampel yang telah dipilih oleh penulis.

1.7.2 Teknik Pengolahan Data

- 1) Memilih topik kajian yang akan digunakan sesuai judul

- 2) Melakukan kegiatan penelitian
- 3) Menganalisis atau mengolah data atau informasi yang sudah terkumpul
- 4) Menyusun kegiatan laporan penelitian
- 5) Menyebarluaskan hasil penelitian

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika yang akan dibahas dalam skripsi ini dibagi menjadi lima bab. Pada BAB I penulis menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian (teknik pengumpulan data), anggapan dasar dan hipotesis, instrumen penelitian (tes dan angket), populasi dan sampel, prosedur penelitian, serta sistematika pembahasan. Lalu pada BAB II penulis menguraikan pengertian dari belajar dan pembelajaran, pengertian kosakata (kosakata bahasa Jepang, jenis kosakata bahasa Jepang, kosakata secara umum), contoh kosakata bahasa Jepang, pengertian huruf hiragana, pengertian media (manfaat media, kedudukan media dalam pembelajaran), permainan (definisi permainan, manfaat permainan, permainan *pokopang*), pembelajaran bahasa Jepang di SMA, dan penelitian terdahulu. Pada BAB III penulis menguraikan metode penelitian, desain penelitian, lokasi, populasi dan sampel, instrumen dan variabel penelitian, data dan sumber penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, pengujian instrumen penelitian, prosedur dan tahap penelitian, hipotesis statistik. Pada BAB IV penulis menguraikan mengenai laporan eksperimen, dalam hal ini dijelaskan hasil penelitian penulis tentang efektivitas media permainan *pokopang* dalam pembelajaran kosakata dengan huruf Hiragana, serta kesan dan tanggapan siswa mengenai media permainan *pokopang* dalam pembelajaran kosakata dengan huruf hiragana. Dan pada BAB V berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.