

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I. Latar Belakang

Salah satu alat universal yang dipakai manusia untuk menyampaikan ide dan gagasannya adalah bahasa. Karena dengan adanya bahasa, manusia bisa saling berinteraksi dengan berkomunikasi.

Manusia diciptakan bersuku-suku dan berbangsa-bangsa agar saling mengenal. Agar saling mengenal inilah, maka diciptakanlah bahasa untuk berinteraksi satu sama lain.

Bahasa bersifat dinamis, selalu mengalami perubahan, yaitu berupa penambahan atau pengurangan, bahkan sampai mengakibatkan kepunahan mengikuti perkembangan jaman, tapi inilah keunikan bahasa. Berdasarkan situs [www.cafeberita.com](http://www.cafeberita.com) seorang antropolog dari University of Sydney, Stephen Juan menyatakan bahwa ada lebih dari 6800 bahasa yang belum punah, sedangkan bahasa yang sudah punah ada sekitar 2500 bahasa. Keunikan yang lain adalah keanekaragaman bahasa. Indonesia merupakan negara yang memiliki bahasa daerah terbanyak yang mencapai 583 bahasa daerah. Dengan begitu banyak keragaman ini, ada kecenderungan manusia untuk mempelajari bahasa selain bahasa yang telah atau sedang dia gunakan untuk memudahkan proses interaksi dengan manusia lainnya.

Di Indonesia, pembelajaran bahasa asing sangat diminati. Berdasarkan Wikipedia, bahasa asing merupakan bahasa yang tidak digunakan oleh orang yang tinggal di sebuah tempat yang tertentu. Bahasa asing disini maksudnya adalah bahasa yang tidak dipergunakan di tanah air seseorang. Sebagai contoh bahasa Inggris yang merupakan bahasa asing di Indonesia. Selain bahasa Inggris yang merupakan bahasa global, di Indonesia, bahasa Jepang termasuk bahasa yang banyak dipelajari. Dikutip dari situs [www.edukasi.kompas.com](http://www.edukasi.kompas.com) terdapat hasil *survey* yang dilakukan CBI EDUCATION dan Skills Survey tahun 2012, bahasa

**Jamalia Ulfah, 2014**

**EFEKTIVITAS PERMAINAN CHARADE TERHADAP KEMAMPUAN MEMBUAT KALIMAT PENDEK BAHASA JEPANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

Jepang merupakan salah satu bahasa yang berguna untuk dipelajari. Hal ini dikarenakan masuknya budaya dari Jepang yang dengan cepat memberikan pengaruh pada Indonesia, seperti masuknya seni dan hiburan serta pengaruh Jepang dalam dunia perdagangan dunia yang menuntut kemahiran untuk berbahasa Jepang.

Dalam penggunaan bahasa, ada beberapa keterampilan yang saling terkait satu sama lain. Keterampilan ini meliputi empat aspek yaitu : menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Di dalam bahasa Jepang, keterampilan ini disebut *choukai* (menyimak), *kaiwa* (berbicara), *sakubun* (menulis), dan *dokkai* (membaca).

Karena banyaknya aspek keterampilan dalam pembelajaran bahasa, maka diperlukan media atau metode pembelajaran untuk mempermudah pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan media dan metode ini tak bisa sembarangan, yaitu harus sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pengajaran, menarik, praktis dan ekonomis. Sekarang ini telah banyak bermunculan media dan metode pembelajaran untuk pengajaran bahasa asing, seperti media kartu, multimedia, permainan, gambar, dan sebagainya. Untuk meningkatkan aspek-aspek keterampilan berbahasa Jepang, seperti untuk menghafal kanji, memperkaya kosakata, meningkatkan kemampuan berbicara, membuat kalimat, dan lain sebagainya media atau metode yang telah disebutkan di atas sangat bermanfaat.

Kata "belajar" adalah kata yang memiliki makna yang sangat berarti. Bagi sebagian anak, kata tersebut merupakan sesuatu yang menyeramkan, membosankan dan terkadang hingga membuat anak tertekan. Apabila orang tua dan guru tidak bisa menyikapi persoalan ini dengan bijak maka minat anak untuk belajar akan menurun. Agar siswa memiliki motivasi untuk belajar, maka diperlukan metode atau media yang menarik sehingga anggapan mereka tentang "belajar" dapat berubah menjadi positif.

Dari sekian banyak penelitian yang dihasilkan, penulis telah menemukan banyak metode atau media dalam pembelajaran yang telah diciptakan ataupun dikembangkan, khususnya dalam pembelajaran bahasa Jepang. Dengan berbagai

pertimbangan dan saran, penulis mencoba menerapkan metode yang membuat siswa tertarik untuk belajar bahasa Jepang, yaitu dengan metode permainan. Alasannya adalah dalam pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar, perlu diterapkan metode yang menarik dan efektif agar siswa lebih mudah memahami. Menarik berarti sesuatu yang dapat membuat siswa memiliki minat untuk melakukannya. Efektif yaitu sesuai dengan keterampilan atau tujuan yang ingin dicapai. Dengan ini, maka siswa diharapkan memiliki landasan yang cukup untuk mempelajari ke tingkat selanjutnya. Permainan merupakan metode yang menarik dan membuat kelas lebih hidup sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan motivasi ini, maka akan muncul minat sehingga siswa lebih giat untuk meningkatkan kemampuannya. Sebagai tambahan, pada pembelajaran awal bahasa Jepang tingkat dasar, permainan merupakan metode yang tidak akan membuat siswa kaget sehingga lebih mudah mempelajarinya.

Permainan dalam bahasa adalah metode yang diciptakan agar siswa termotivasi untuk belajar bahasa yang memiliki empat aspek keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Dari sekian banyak permainan berbahasa, dikenal adanya permainan dalam berbicara (Hafrison, 2008 : 116). Metode permainan berbicara ini merupakan metode yang diserap dari metodologi pembelajaran bahasa yang lazim dilaksanakan di negara-negara asing.

Seperti dikutip dari pernyataan Asano Yuriko dalam buku Pengantar Linguistik bahasa Jepang oleh Sudjianto dan Dahidi (2007 : 97) bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar pembelajar bahasa Jepang dapat mengkomunikasikan ide atau gagasan dengan menggunakan bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan. Pada pembelajaran ini, penulis menekankan pada keterampilan berbicara siswa, yaitu bagaimana siswa mengungkapkan secara lisan apa yang ada di dalam pikirannya khususnya dalam bahasa Jepang. Dengan berbicara atau mengungkapkan secara lisan, siswa akan langsung mengetahui kesalahan yang telah dialaminya sehingga evaluasi dan perbaikan bisa langsung dilakukan.

Metode permainan yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Charade* (syereid), yaitu permainan menerka gerakan-gerakan atau aktivitas-aktivitas yang diperagakan oleh seseorang dengan kata atau ucapan. *Charade* merupakan permainan berkelompok, dimana satu kelompok terdapat minimal dua orang yang bermain. Pada permainan *Charade* ini salah satu orang menjadi peraga yang memperagakan sesuatu dengan cara pantomim, yaitu dengan gerak tubuh, mimik wajah, atau isyarat tanpa membuka mulut atau bersuara dalam waktu yang ditentukan. Selain peraga, ada juga siswa penebak, yaitu menebak apa yang telah diperagakan oleh si peraga dengan cara mengungkapkannya secara lisan.

Dalam pembelajaran bahasa, pembelajaran kalimat merupakan landasan utama untuk berkomunikasi. Kalimat merupakan rangkaian kata yang memiliki makna. Kalimat merupakan unsur bahasa yang penting. Dengan kalimat, lawan bicara dapat mengerti maksud dari pembicara. Susunan kalimat ini harus sesuai dengan struktur atau pola yang ada sehingga tidak terjadi kesalahpahaman. Pola kalimat yang digunakan dalam bahasa Jepang memiliki perbedaan dengan pola kalimat bahasa Indonesia. Jika dalam bahasa Indonesia pola kalimat dasar adalah S (subyek) – P (predikat) – O (objek) – K (keterangan), maka dalam bahasa Jepang polanya adalah adanya pergeseran antara Objek dan Predikat, menjadi S-K-O-P. Hal ini menjadi salah satu kendala yang dialami oleh pembelajar. Karenanya, penulis mencoba menerapkan metode permainan dalam pembelajaran tentang penguasaan membuat kalimat bahasa Jepang, khususnya dalam membuat kalimat pendek.

Pada penelitian ini, penulis menerapkan permainan dalam pembelajaran, yaitu permainan *Charade* kepada siswa kelas X SMA. Penulis melakukan studi awal atau observasi awal di SMAN 22 Bandung kelas X saat penulis menempuh Program Pengalaman Lapangan (PPL) sebagai guru magang di SMA tersebut. Dalam pembelajaran, penulis menemukan siswa masih merasa kesulitan dalam membuat kalimat dalam bahasa Jepang. Hal ini terbukti dari proses pembelajaran dan hasil nilai ulangan. Saat proses pembelajaran, terdapat kesalahan penempatan pola dan urutan yang tidak tepat. Nilai ulangan mereka pun masih belum

mencapai hasil yang diharapkan. Karena adanya perbedaan struktur kalimat bahasa Jepang dengan bahasa Indonesia, siswa pun masih sulit dalam menempatkan pola. Berdasarkan kurikulum, siswa kelas X mempelajari letak dan keberadaan benda di dalam kelas (*Kyoushitsu ni Aru Mono*) pada semester genap. Pembelajaran ini terdapat pola kalimat yang menyebabkan kesalahan fatal bila siswa salah menyusun polanya. Pembelajaran ini sangat cocok bila diterapkan permainan *Charade*. Permainan ini bersifat memandu, artinya siswa dapat membuat kalimat pendek dengan pendekatan visual. Siswa harus mengungkapkan dimana letak benda tersebut, misalnya di atas (*ue*), bawah (*shita*) ataupun di samping (*tonari*). Selain itu, siswa juga harus mampu mengungkapkan pola kalimatnya, misalnya *no, ni, ga arimasu* dan sebagainya. Sehingga selain dapat menyusun kalimat dengan tepat, siswa juga dapat melatih keterampilan berbicaranya. Salah satu contoh kalimat pendek bahasa Jepang yang akan diterapkan dengan menggunakan permainan *Charade* adalah *tsukue no ue ni hon ga arimasu* (ada buku di atas meja). Satu siswa memperagakannya di depan, dengan media yang sudah disediakan, lalu teman sekelompoknya menebaknya dengan lisan.

Permainan *Charade* diharapkan dapat memberikan motivasi belajar bagi para siswa dalam meningkatkan kemampuannya dalam pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar. Oleh karena itu, penulis bermaksud mengetahui efektivitas permainan *Charade* terhadap kemampuan siswa dalam membuat kalimat pendek bahasa Jepang. Atas dasar pemikiran tersebut penulis mengambil judul penelitian : Efektivitas Permainan *Charade* terhadap Kemampuan Membuat Kalimat Pendek Bahasa Jepang.

## **II. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka penulis merumuskan masalah penelitiannya dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- A. Bagaimana tingkat kemampuan siswa sebelum dan sesudah pembelajaran membuat kalimat pendek bahasa Jepang dengan permainan *Charade*?

Jamalia Ulfah, 2014

EFEKTIVITAS PERMAINAN CHARADE TERHADAP KEMAMPUAN MEMBUAT KALIMAT PENDEK BAHASA JEPANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- B. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan permainan *Charade* dengan siswa yang tidak menggunakan permainan *Charade* dalam pembelajaran membuat kalimat pendek bahasa Jepang?
- C. Apakah permainan *Charade* dapat mempermudah siswa dalam membuat kalimat pendek bahasa Jepang?

Sedangkan batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

- A. Penelitian ini hanya akan diterapkan di SMA kelas X pada mata pelajaran bahasa Jepang tentang pembuatan kalimat pendek pada buku Mengetahui Bahasa Jepang 1 bab 5 tentang *Kyoushitsu ni Aru Mono*.
- B. Metode pembelajaran yang akan dipakai dalam penelitian adalah metode permainan *Charade*.
- C. Objek penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 22 Bandung dan sampel penelitian hanya akan dibatasi kelas X-10 dan kelas X-11.
- D. Waktu penelitian adalah tanggal 16 Mei 2013 sampai dengan 10 Juni 2013.

### **III. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian**

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab seluruh permasalahan yang telah dirumuskan dalam perumusan masalah, yaitu :

- A. Untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam membuat kalimat pendek bahasa Jepang sebelum dan sesudah diterapkannya permainan *Charade*.
- B. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan permainan *Charade* dengan siswa yang tidak menggunakan permainan *Charade* dalam pembelajaran membuat kalimat pendek bahasa Jepang.
- C. Untuk mengetahui apakah permainan *Charade* dapat mempermudah pemahaman siswa dalam membuat kalimat pendek bahasa Jepang.

Sedangkan manfaat dan kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- A. Bagi penulis, bahwa permainan *Charade* merupakan salah satu metode untuk meningkatkan kemampuan membuat kalimat pendek bahasa Jepang sehingga dapat digunakan untuk pengajaran berikutnya. Selain itu, bisa menjadi bahan penelitian selanjutnya.
- B. Bagi siswa, metode permainan yang menyegarkan ini bisa membuat siswa tertarik dan tidak bosan dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga siswa bisa meningkatkan kemampuannya dalam membuat kalimat pendek.
- C. Bagi guru, permainan *Charade* ini diharapkan digunakan sebagai salah satu metode dalam pembelajaran kalimat pendek bahasa Jepang tingkat dasar.
- D. Bagi sekolah, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan untuk memperkaya metode pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar.

#### **IV. Hipotesis**

Hipotesis adalah jawaban sementara yang dibuat oleh peneliti sebelum penelitian ke lapangan. Penulis memperoleh hipotesis dari rangkuman kesimpulan-kesimpulan teoretis yang diperoleh dari penelaahan kepustakaan (Suryabrata, 2010 : 21). Menurut Arikunto (2010 : 110) hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Dengan kata lain, hipotesis ini perlu dibuktikan dengan data yang asalnya dari lapangan. Menurut Sukardi (2013 : 41), hipotesis ini mempermudah peneliti dalam memecahkan permasalahan karena peneliti telah memiliki dasar pernyataan (hipotesis) yang dibuat sebelumnya. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Hipotesis Kerja (HK) untuk hipotesis yang diterima, dan Hipotesis Nol ( $H_0$ ) untuk hipotesis yang ditolak, seperti berikut:

HK : Permainan *Charade* berpengaruh terhadap tingkat kemampuan siswa dalam membuat kalimat pendek bahasa Jepang.

H<sub>0</sub> : Permainan *Charade* tidak berpengaruh terhadap tingkat kemampuan siswa dalam membuat kalimat pendek bahasa Jepang.

## V. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam mengartikan makna dari kata-kata atau istilah yang digunakan dalam penelitian ini, penulis mendefinisikan sebagai berikut :

- A. Efektivitas berdasarkan Wikipedia adalah pencapaian tujuan secara tepat atau memilih tujuan-tujuan yang tepat dari serangkaian alternatif atau pilihan dari beberapa pilihan lainnya. Efektivitas juga dapat diartikan sebagai pengukuran keberhasilan dalam pencapaian tujuan yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan efektivitas adalah untuk mengukur kemampuan siswa yang menggunakan permainan *Charade* dalam membuat kalimat pendek bahasa Jepang.
- B. Permainan berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain. Kata "main" berarti melakukan permainan untuk menyenangkan hati, dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak. Permainan menunjukkan suatu kegiatan yang dianggap menyenangkan. Permainan dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadi kegiatan yang menyenangkan sehingga siswa bisa bebas dari rasa takut dan tertekan.
- C. *Charade* dari situs [bab.la.co.id](http://bab.la.co.id) yaitu permainan menebak kata dengan gerak gerik. Permainan ini disebut juga terka aksi yang dilakukan dengan cara berkelompok, dimana salah satu perwakilan kelompok memperagakan soal yang telah diberikan, sedangkan anggota kelompoknya bertugas menebak apa yang diperagakan.
- D. Pada buku Dasar-dasar Linguistik yang ditulis oleh Dedi Sutedi (2011 : 2), kalimat (*bun*) adalah satuan bahasa terkecil yang digunakan untuk



menyampaikan suatu makna. Sedangkan menurut Chaer (1994 : 240) kalimat adalah susunan kata-kata yang teratur yang berisi pikiran yang lengkap.

- E. Kalimat pendek atau *tanbun* berdasarkan kamus bahasa Jepang – Indonesia Kenji Matsuura adalah kalimat yang singkat, simpel, berbentuk kalimat tunggal.

## VI. Tinjauan Pustaka

- A. Metodologi adalah ilmu mengenai metode. Istilah metode ini mencakup silabus, pendekatan, strategi atau teknik, materi dan gaya guru (Tarigan, 2009 : 6).
- B. Kata permainan berasal dari kata main yang menunjukkan suatu kegiatan yang dianggap menyenangkan. Adapun kelebihan dan kekurangan permainan dalam pembelajaran yaitu :

### Kelebihan:

1. Melalui permainan, siswa dapat langsung mengetahui hasil kegiatan mereka.
2. Biaya untuk latihan dapat dikurangi dengan adanya permainan.
3. Permainan memberikan pengalaman yang nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki.
4. Ada berbagai macam kemungkinan variasi dalam permainan, sehingga kemungkinan bisa dimanfaatkan dalam hampir semua bidang (Latuheru dalam Derinayu, 2013).

### Kekurangan :

1. Ketepatan belajar melalui permainan bergantung dari materi yang dipilih secara khusus serta bagaimana memanfaatkannya.
2. Beberapa kegiatan permainan membutuhkan adanya diskusi setelah permainan dilaksanakan.
3. Waktu dalam hal ini merupakan suatu rintangan yang sangat berarti (Latuheru dalam Derinayu, 2013).

- C. *Charade* adalah salah satu permainan yang dilakukan secara berkelompok dimana terdapat perwakilan yang harus mendefinisikan sebuah atau beberapa kata atau kalimat dengan cara pantomim, gerak anggota tubuh, isyarat, mimik wajah kecuali mulut termasuk berbicara kepada seorang atau beberapa orang. Langkah-langkah permainan dalam penelitian ini adalah:
1. Dibagi kelompok yang terdiri dari minimal dua orang, dan setiap kelompok memiliki perwakilan yang mampu memperagakan kalimat yang akan diberikan.
  2. Juri atau pemberi soal menyediakan media untuk membantu perwakilan memperagakan kosakata atau kalimat yang akan diberikan.
  3. Juri atau pemberi soal memberikan kartu yang berisi soal berupa kata atau kalimat yang akan diperagakan.
  4. Peraga memperagakan soal tersebut dan anggota kelompok harus menebaknya.
  5. Kelompok yang menang adalah kelompok yang berhasil menjawab paling banyak dalam waktu yang telah ditentukan.
- D. Menurut Sudjianto dan Dahidi (2007 : 139), kalimat dalam bahasa Jepang disebut *bun*. Kalimat dalam bahasa Jepang memiliki banyak jenis dan diklasifikasikan berdasarkan sudut pandang oleh beberapa ahli. Menurut Iwabuchi Tadasu (Sudjianto dan Dahidi, 2007 : 141) kalimat berdasarkan perbedaan strukturnya dibagi menjadi tiga macam, yaitu *tanbun*, *fukubun*, dan *juubun*.

## VII. Metode Penelitian

- A. Metode menurut Sudaryanto adalah cara yang harus dilaksanakan, teknik adalah cara melaksanakan metode (Sutedi, 2009 : 53). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen murni yang bertujuan untuk menguji efektivitas dan efisiensi dari permainan

*Charade* dalam membuat kalimat pendek bahasa Jepang sehingga hasilnya dapat diterapkan bila permainan ini berpengaruh baik, sebaliknya permainan ini tak digunakan bila berpengaruh tak baik (Sutedi, 2009 : 64). Penelitian ini menggunakan *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir dari *treatment* yang dilaksanakan. Penelitian dilaksanakan di SMAN 22 Bandung dengan siswa kelas X sebagai sampel penelitian, dimana dari siswa kelas X ini penulis mengambil secara acak 40 siswa dari kelas X-10 dan X-11. Kelas X-10 menjadi kelas eksperimen, yaitu kelas yang memperoleh *treatment*, dan kelas kontrol, yaitu kelas yang tidak memperoleh *treatment*, yaitu pembelajaran hanya dengan metode konvensional. Masing-masing kelas ini berisi 20 siswa yang secara acak dipilih untuk menghindari resiko persamaan kemampuan siswa dalam bahasa Jepang. Dengan metode ini , penulis bisa mengetahui metode mana yang lebih cepat diterima oleh pembelajar tingkat dasar dalam mempelajari bahasa Jepang dengan membandingkan hasil evaluasi dari kedua kelas tersebut. Untuk mengetahui hasilnya, penulis memberikan *post-test* kepada kedua kelas.

#### B. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Babbie (Sukardi, 2013 : 53) populasi adalah elemen penelitian yang hidup dan tinggal bersama-sama dan secara teoretis menjadi target hasil penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 22 Bandung. Sampel adalah sebagian subjek yang diambil dari keseluruhan yang menjadi objek penelitian dan mewakili populasi, yaitu 40 siswa kelas X-10 dan kelas X-11 SMAN 22 Bandung yang dipilih secara acak (*random sampling*).

#### C. Instrumen Penelitian

1. Tes terdiri dari *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum perlakuan atau *treatment* dalam membuat kalimat pendek bahasa Jepang.

Sedangkan *post-test* dilakukan setelah pembelajaran, yaitu setelah permainan *Charade* dilaksanakan di kelas eksperimen. Tes ini diberikan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam membuat kalimat pendek bahasa Jepang.

2. Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa kelas eksperimen terhadap pembelajaran kalimat pendek bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *Charade*.