

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk sosial, oleh karena itu manusia perlu melakukan interaksi, kerja sama, komunikasi dan menjalin kontak sosial di dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam melakukan hal tersebut, manusia membutuhkan alat komunikasi yaitu bahasa. Bahasa merupakan alat untuk menyampaikan suatu perasaan, peran, maupun pendapat yang dapat disampaikan baik secara lisan maupun tulisan. Bahasa merupakan bagian terpenting dalam berkomunikasi. Bahasa digunakan sebagai alat menyampaikan sesuatu ide, pikiran, hasrat dan keinginan kepada orang lain. Memang terkadang kita menggunakan bahasa bukan untuk menyampaikan isi pikiran kepada orang lain, tetapi hanya ditujukan pada diri sendiri, seperti saat berbicara sendiri baik yang dilisankan maupun dalam hati. Akan tetapi, yang paling penting adalah ide, pikiran, hasrat dan keinginan tersebut dituangkan melalui bahasa (Sutedi, 2009 : 2-4).

Dengan bahasa juga manusia dapat saling bekerja sama dalam menjalin kehidupan dengan berbagai bangsa di dunia meskipun terdapat berbagai perbedaan. Apalagi di era globalisasi ini alat komunikasi semakin canggih sehingga kita dapat mengakses segala informasi yang ada didunia ini dan kita dapat berkomunikasi dengan banyak bangsa lain yang jelas memiliki perbedaan budaya dan bahasa. Agar komunikasi berjalan dengan lancar, maka pembelajaran bahasa asing sangat penting.

Bahasa asing merupakan salah satu hal yang penting dalam era globalisasi ini, Tak cukup hanya menguasai bahasa inggris saja, banyak orang dari anak-anak hingga dewasa mulai membekali diri dengan bahasa asing lainnya. Salah satunya adalah bahasa Jepang, Jepang berhasil menarik perhatian orang di dunia termasuk indonesia melalui budaya jepang baik dari musik jepang, komik jepang hingga tren berpakaian. Tentu tak puas hanya dengan tren pakaian, musik dan mengenal budaya saja, bahasa Jepang pun kemudian menjadi salah satu bahasa yang banyak diminati dan dipelajari.

Oleh karena itu pembelajaran bahasa Jepang kini semakin banyak dipelajari baik di Sekolah Menengah Atas (SMA), dan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Melihat perkembangan pembelajaran bahasa Jepang yang cukup signifikan, memberi peluang baru bagi para pengajar (guru) untuk lebih memperkaya pengetahuannya agar dapat memperkenalkan dan mengajarkan bahasa Jepang kepada siswa dengan baik dan menarik.

Tetapi tidak semudah itu bagi pengajar dapat mengajarkan bahasa Jepang kepada siswa sebagai pembelajar pemula, banyak sekali hambatan yang perlu disikapi, seperti persepsi siswa akan pelajaran bahasa jepang yang dianggap sulit, motivasi belajar siswa yang masih kurang, pengetahuan siswa tentang bahasa jepang yang masih rendah, media yang digunakan kurang memadai dan sarana prasarana pembelajaran yang kurang mendukung. Menanggapi masalah-masalah tersebut maka pengajar perlu berupaya untuk menambah motivasi belajar siswa, serta dapat mengubah persepsi siswa terhadap pelajaran bahasa Jepang yang tadinya sulit menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

Pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Jepang tidak jauh berbeda dengan pembelajaran bahasa lainnya, siswa harus memperoleh kemampuan untuk menguasai dan menggunakan bahasa itu untuk berkomunikasi dengan baik. Untuk dapat berkomunikasi tersebut diperlukan empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak,

berbicara, membaca dan menulis. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa penguasaan keempat keterampilan bahasa tersebut memerlukan bekal pengetahuan yang cukup seperti tata bahasa dan kosakata. Penguasaan kosakata pada pembelajaran bahasa asing sangat diperlukan, karena diduga semakin seseorang menguasai kosakata maka semakin lancar juga keterampilan berbahasanya. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Tarigan (1993: 2) yang menyatakan bahwa keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin banyak kosakata yang dikuasai maka keterampilan berbahasanya akan semakin baik. Bila siswa tidak menguasai kosakata maka interaksi dengan lawan bicara tidak akan berlangsung dengan baik, sebaliknya apabila siswa dapat menguasai kosakata maka mereka akan mampu menyimak bahasa asing yang diperdengarkan, memahami bacaan, menulis karangan dan mampu berbicara.

Namun untuk menguasai kosakata tidaklah mudah, seseorang bisa menghafal kosa kata tetapi sulit untuk mengingatnya, bahkan seseorang harus mengulang-ngulang kosa kata tersebut agar dapat mengingatnya, selain itu siswa juga malas mencari kosakata dalam kamus baik dari bahasa Jepang ke dalam bahasa indonesia atau sebaliknya, oleh karena itu para pengajar harus mempunyai strategi untuk membuat para pembelajar mampu mengingat kosakata. Dalam proses belajar mengajar, kita membutuhkan teknik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Biasanya dalam proses belajar mengajar para pembelajar sering merasa jemu dan bosan. Penggunaan teknik yang baik dapat membuat pembelajar aktif, mengembangkan kemampuannya sendiri dengan suasana yang menyenangkan dan tidak merasa terbebani. Ada berbagai macam teknik pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Salah satu teknik yang dapat digunakan adalah teknik permainan, karena dengan permainan seluruh siswa dapat ikut berpartisipasi dan mereka dituntut lebih aktif dalam

proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan daya kreatifitas. Permainan adalah hal yang banyak disukai terutama oleh para pembelajar, maka dengan permainan pembelajaran akan lebih mudah diterima oleh siswa, dan akan lebih menyenangkan.

Dari beberapa teknik permainan bahasa, peneliti tertarik untuk menggunakan teknik permainan pantomim. Teknik permainan ini pernah diujicobakan oleh Irfan Anshori mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Jerman UPI terhadap siswa Sekolah Menengah Kejuruan 3 Bandung mengenai “Efektivitas Teknik Permainan Pantomim Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman”. Hasil penelitian tersebut dikatakan efektif dapat mengembangkan gairah siswa dalam mempelajari bahasa yang terkadang terasa membosankan karena situasi yang monoton sehingga dengan teknik permainan diharapkan mendapatkan hasil yang memuaskan sehingga siswa dapat berperan aktif dan meningkatkan pemahamannya dalam proses pembelajaran yang tidak membosankan sehingga tidak terbebani apapun.

Pembelajar bahasa Jepang dalam belajar bahasa Jepang mempunyai tujuan yang harus dicapai yaitu agar pembelajar dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan. Dalam bahasa Jepang terdapat banyak aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang, baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan, salah satunya adalah kosa kata.

Oleh karena itu, penulis tertarik melakukan penelitian mengenai pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan judul: “ Efektivitas Teknik Permainan Pantomim Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata verba dalam Bahasa Jepang”.

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

- a. Bagaimakah hasil pembelajaran menghafal kosakata verba bahasa Jepang sebelum menggunakan teknik permainan pantomim di kelas XI SMA Pasundan 8 Bandung?
- b. Bagaimakah hasil pembelajaran menghafal kosakata verba bahasa Jepang setelah menggunakan teknik permainan pantomim di kelas XI SMA Pasundan 8 Bandung?
- c. Adakah perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam penguasaan kosakata verba bahasa Jepang setelah menggunakan teknik permainan pantomim?
- d. Bagaimana respon peserta didik tentang teknik permainan pantomim untuk meningkatkan penguasaan verba bahasa Jepang?

1.2.2 Batasan Masalah

Penulis memperoleh gambaran mengenai betapa luasnya masalah yang berkaitan dengan tema penelitian yang akan penulis ambil. Oleh karena itu, penulis harus membatasi permasalahan yakni pada sejauh mana penggunaan teknik permainan pantomim dalam pembelajaran bahasa Jepang dan kosakata yang digunakan yaitu kosakata dalam verba.

1.3 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui proses pembelajaran teknik permainan pantomim untuk meningkatkan penguasaan verba bahasa Jepang.

- b. Mengetahui hasil pembelajaran menghafal kosakata verba bahasa Jepang sebelum menggunakan teknik permainan pantomim di kelas XI SMA Pasundan 8 Bandung.
- c. Mengetahui hasil pembelajaran menghafal kosakata verba bahasa Jepang setelah menggunakan teknik permainan pantomime di kelas XI SMA Pasundan 8 Bandung
- d. Mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dalam penguasaan kosakata verba bahasa jepang setelah menggunakan teknik permainan pantomim.
- e. Mengetahui respon peserta didik tentang teknik permainan pantomim untuk meningkatkan penguasaan kosakata verba bahasa jepang.

1.2.3 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan jawaban atas permasalahan yang dikemukakan dan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

A. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini diharapkan memberikan manfaat guna menambah wawasan keilmuan mengenai teknik permainan Pantomim terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang.

B. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Teknik permainan pantomim dapat dijadikan teknik alternatif yang dapat diterapkan oleh guru dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang agar bisa menciptakan suasana pengajaran yang mudah dan menyenangkan untuk mengingat kosakata.

b. Bagi siswa

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa agar bisa mengingat kosakata dengan lebih mudah dan menyenangkan dan agar siswa lebih nyaman dalam pembelajaran bahasa Jepang.

c. Bagi Penulis

Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi penelitian bahasa guna meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jeapng, serta dapat menambah wawasan dan pengalaman.

1.4 Definisi Operasional

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

1. Efektivitas berasal dari bahasa inggris yaitu effective yang berarti berhasil, tepat, atau manjur. Efektivitas menunjukkan taraf tercapainya suatu tujuan. Efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atas jasa kegiatan yang dijalankannya. Efektivitas menunjukkan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Jika kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti makin tinggi efektivitasnya (Siagian, 2001:24)
2. Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal (Gagne dan Brigss, 1979: 3)
3. Kosakata adalah kumpulan kata yang memiliki arti dan fungsi tertentu sesuai dengan konteks serta dapat dirangkaikan dalam sebuah kalimat. “Kosakata adalah

keseluruhan kata yang berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya” (Shinmura, 1998: 875)

4. Pantomim (Bahasa Latin: pantomimus yang artinya meniru segala sesuatu) adalah suatu pertunjukan teater yang menggunakan isyarat, dalam bentuk mimik wajah atau gerak tubuh, sebagai dialog. Jenis pertunjukan ini telah dikenal sejak zaman Romawi Kuno dan sering digunakan dalam acara keagamaan dengan cerita seputar mitologi Yunani. Pantomim kembali populer pada abad ke-16 dengan berkembangnya commedia dell’arte di Itali yang membawa pantomin pada bentuknya yang sekarang yang mengutamakan pada lakon komedi (Hamzah, 1985:51).
 5. Permainan
- “Permainan adalah sesuatu yang digunakan bermain, barang atau sesuatu yang dipermainkan (Dewi, 2011:8).

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Penelitian

Metode adalah cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan (Sutedi, 2005: 22). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen atau eksperimen semu. Penelitian ini diawali dengan mengadakan *pre-test* terhadap siswa, kemudian diberikan perlakuan berupa mengajarkan kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan pantomim, selanjutnya diberikan *post-test*. Yang akhirnya siswa diberikan angket untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai teknik permainan pantomim.

1.5.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data utama dalam penelitian ini adalah:

a. Kajian pustaka

Kajian pustaka berupa pengumpulan materi dan teori-teori yang relevan dengan masalah ini beserta penelitian terdahulu yang serupa dengan penelitian ini sehingga penulis mendapatkan berbagai informasi yang bermanfaat untuk penelitiannya.

b. Tes

Alat yang digunakan untuk mengupulkan data utama dalam penelitian ini ada tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda dan uraian

- Tes awal (*pre-test*)

Tes awal adalah tes yang dilaksanakan sebelum adanya pembelajaran. Tes ini digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.

- Tes akhir (*post-test*)

Tes akhir adalah tes yang dilaksanakan setelah perlakuan dilakukan. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan kosakata bahasa Jepang pada objek penelitian setelah mendapatkan pembelajaran.

c. Angket

Teknik pengolahan data angket dengan cara menghitung persentase tiap jawaban per nomor soal kemudian menginterpretasikannya.

1.5.3 Anggapan Dasar dan Hipotesis

a. Anggapan Dasar

Anggapan dasar merupakan suatu teori baik yang sudah baku maupun berupa rangkuman/kesimpulan yang digunakan sebagai dasar untuk berpijak dimulainya kegiatan penelitian tersebut (Sutedi, 2005:32).

Dalam penelitian ini, yang dijadikan anggapan dasar adalah sebagai berikut

- Goi (kosakata) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dalam bahasa jepang baik dalam ragam tulisan maupun ragam lisan.
- Menggunakan teknik permainan pantomim dalam pembelajaran dapat menarik minat siswa untuk belajar lebih aktif.

b. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti data yang terkumpul (Arikunto, 2002:64). Berdasarkan pengertian hipotesis tersebut, dapat di rumuskan hipotesis penelitian ini sebagai berikut.

- Hipotesis kerja(H_k) : Teknik permainan pantomim efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
- Hipotesis nol (H₀) : Teknik permainan pantomim tidak efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

1.5.4 Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti diantaranya adalah sebagai berikut:

- Tes

Tes ini adalah tes untuk mengukur kemampuan siswa. Tes akan dilakukan 2 kali dan treatment sebanyak 5 kali, yaitu tes sebelum pengajaran (*pre-test*) dan tes sesudah pengajaran (*post-test*). Disamping itu pada setiap treatment diadakan evaluasi treatment. Tes sebelum pengajaran dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa mengenal dan memahami kosakata sebelum menggunakan teknik permainan pantomim. Tes sesudah pengajaran dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.

- Angket

Angket ini dibuat untuk mengetahui bagaimana kesan siswa terhadap teknik permainan pantomim dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.

1.5.5 Populasi dan Sample Penelitian

a. Populasi

“Populasi adalah keseluruhan elemen atau unsur yang akan kita teliti atau wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya” (Sugiyono,2007:61). Populasi mencakup segala hal, termasuk benda-benda alam, dan bukan sekedar jumlah yang ada pada objek. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XI SMA Pasundan 8 Bandung.

b. Sampel

“Sampel adalah sebagian dari populasi. Artinya tidak ada sampel jika tidak ada populasi. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti” (Arikunto, 1993:109). Selanjutnya Margono(2002:121) mengatakan bahwa sampel adalah sebagai bagian dari populasi yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu. Sampel pada penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XI SMA Pasundan 8 Bandung.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika pelaporan penelitian adalah BAB I, membahas tentang pendahuluan yang didalamnya memuat tentang latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian, sistematika penulisan. BAB II, membahas tentang landasan teori yang didalamnya memuat teori yang menjelaskan tentang efektivitas teknik permainan pantomim untuk meningkatkan penguasaan kosakota verba dalam bahasa Jepang. BAB III, metodologi penelitian yang mendeskripsikan secara umum mengenai metode penelitian, desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data. BAB IV, memuat analisis data dan pembahasan yang didalamnya menjelaskan tentang hasil eksperimen dan analisi data pembahasan hasil penelitian. BAB V, kesimpulan dan saran, memuat tentang hasil dari penelitian dan eksperimen yang sudah dilakukan dan menghasilkan saran untuk penelitian selanjutnya.

