

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Dalam mempelajari suatu bahasa, kosakata merupakan salah satu elemen penting yang harus dikuasai peserta didik. Tarigan (1993 : 2) menyebutkan bahwa “kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada kualitas dan kuantitas kosakata yang dimiliki. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, semakin besar pula kemungkinan kita terampil dalam berbahasa”. Penguasaan kosakata akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam membuat dan merangkai kalimat serta dalam berkomunikasi. Apabila peserta didik tidak menguasai kosakata yang dimilikinya dengan baik maka interaksi dengan lawan bicara tidak akan berlangsung dengan baik. Begitu juga sebaliknya, apabila peserta didik mampu menguasai kosakata dengan baik maka peserta didik akan mampu menyimak bahasa asing yang diperdengarkan, memahami bacaan, menulis karangan, dan mampu berbicara. Namun kosakata bahasa asing yang telah dipelajari mudah terlupakan.

Berdasarkan pengalaman penulis pada saat observasi di SMAN 1 Lembang pada tanggal 8 Mei 2013, 67% peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi. Masalah yang dihadapi oleh peserta didik adalah kesulitan dalam menguasai kosakata dengan baik dan menerapkannya dalam kegiatan berbahasa. Pada tanggal 12 Februari 2015 penulis observasi kembali di SMP Laboratorium-Percontohan UPI Kampus Cibiru, 83% peserta didik mengalami kesulitan yang sama yaitu kesulitan dalam menguasai kosakata dengan baik. Kecenderungan lemahnya kemampuan pemahaman peserta didik ini dilatar belakangi oleh faktor fisik, kebiasaan, dan lingkungan. Faktor-faktor tersebut dapat menyebabkan kemampuan berbahasa setiap peserta didik berbeda-beda. Oleh sebab itu, seorang pengajar dituntut agar kreatif dalam menyampaikan materi dan memiliki strategi pengajaran yang tepat.

Metode pengajaran merupakan salah satu faktor penentu dalam keberhasilan suatu program pengajaran. Menurut Fathurrahman (2007 : 55) “metode secara harfiah berarti ‘cara’. Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu”. Pengajar harus berusaha untuk mempersiapkan semua komponen pembelajarannya dengan matang, khususnya dalam pengajaran kosakata, agar materi yang sedang diajarkan dapat bertahan lama dalam ingatan peserta didik. Salah satu usaha yang dilakukan pengajar untuk mencapai tujuan pengajaran adalah menggunakan teknik pembelajaran yang inovatif.

Teknik pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk atau cara pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khusus oleh pengajar dalam menyampaikan bahan-bahan pengajaran kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Menurut situs <http://www.sbribd.com/doc/pembelajaranbahasa>, “teknik pembelajaran merupakan suatu proses untuk meningkatkan kemampuan siswa agar dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Pembelajaran adalah suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu; pertama, belajar bertujuan kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa. Kedua, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pembelajaran”. Peningkatan penguasaan kosakata peserta didik dapat dilakukan oleh pengajar dengan menggunakan teknik pembelajaran, misalnya dengan permainan *write on back*.

Write on back merupakan permainan komunikasi. Permainan komunikasi ini adalah permainan yang menuntut kerja sama kelompok. Permainan ini biasanya dimainkan oleh lima sampai enam orang pemain. Cara bermainnya yaitu peserta yang berbaris paling belakang mendapatkan kata atau kalimat yang harus disampaikan kepada semua anggota kelompok dengan cara menuliskan kata atau kalimat tersebut di punggung teman yang ada di depannya. Begitu seterusnya sampai peserta paling depan menuliskan kembali kata atau kalimat tersebut di papan tulis. Kelompok yang paling cepat dan tepat dinyatakan menang (Grafura, 2011:33).

Keistimewaan permainan ini adalah dari cara permainannya yang cukup mudah dan hanya membutuhkan alat tulis dan kartu soal sebagai medianya. Diharapkan melalui permainan *writing on back* ini peserta didik semakin aktif dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jepang dan dapat menguasai kosakata dengan mudah.

Penelitian dengan menggunakan teknik permainan komunikasi dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa asing bukan pertama kali ini dilakukan. Sebelumnya penelitian ini telah dilakukan oleh Hendriani, Indri Nuzuliyati, mahasiswi Departemen Pendidikan Bahasa Prancis pada tahun 2011 dengan judul *EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN BISIK BERANTAI “LE JEU MURMURER” DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA PRANCIS*. Dari hasil penelitian tersebut diketahui bahwa teknik permainan komunikasi efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa asing.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang efektivitas teknik permainan *writing on back* dalam proses pembelajaran bahasa Jepang yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata yang akan penulis susun dalam bentuk skripsi dengan judul ”*efektivitas teknik permainan “write on back” dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang*”.

B. Masalah Penelitian

a. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu :

1. Bagaimana kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang?
2. Seberapa besar daya ingat siswa terhadap penguasaan kosakata yang telah dipelajari?
3. Adakah pengaruh media permainan terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang?
4. Apakah semua siswa pernah belajar kosakata dengan permainan *write on back*?

5. Apakah permainan *write on back* efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang?

b. Batasan Masalah Penelitian

Agar penelitian lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan penelitian, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu pada efektivitas permainan *write on back* dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Kosakata yang digunakan dalam penelitian ini merupakan kosakata bahasa Jepang tingkat dasar yang sesuai dengan konteks pembelajaran pada buku materi belajar yang digunakan siswa.

c. Rumusan Masalah Penelitian

Masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah dilakukan teknik permainan *write on back* dalam pembelajaran?
2. Apakah permainan *write on back* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang?
3. Bagaimana respon siswa terhadap permainan *write on back* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

a) Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai kosakata sebelum dan sesudah diterapkannya permainan *write on back*
2. Mengetahui efektivitas penerapan permainan *write on back* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang
3. Mengetahui respon siswa terhadap penerapan permainan *write on back* dalam meningkatkan penguasaan kosakata

b) Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif lain untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mempelajari dan mengingat kosakata bahasa Jepang dan artinya, yaitu dengan menggunakan permainan *writing on back*.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi guru, diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif pengajaran dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.
2. Bagi peserta didik, dengan teknik permainan *writing on back* ini dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang peserta didik.
3. Bagi peneliti, sebagai pengetahuan baru mengenai efektivitas permainan *writing on back* dalam meningkatkan kosakata bahasa Jepang sehingga dapat mengembangkan kreativitas mengajr dimasa yang akan datang. Selain itu, dapat juga dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya jika masih terdapat kekurangan atau muncul masalah baru dalam penelitian ini.

D. Metode Penelitian

1. Metode penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dengan menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan satu kelas penelitian tanpa kelas pembanding. Penelitian ini menggunakan permainan *write on back* dengan kartu berisikan kosakata. Sebelum melakukan pembelajaran kosakata dengan permainan *write on back*, terlebih dahulu dilakukan *pre-test* (tes awal). Setelah itu diberikan *treatment*, selanjutnya diadakan *post-test* (tes akhir) penguasaan kosakata bahasa Jepang untuk melihat kemajuan hasil belajar siswa. Data yang diperoleh akan dianalisis secara statistik dengan cara membandingkan hasil *pre-test* penguasaan kosakata dengan hasil *post-test* sesudah permainan *write on back* dilaksanakan.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh melalui :

- a. Kajian pustaka, berupa pengumpulan materi-materi atau teori-teori yang relevan dengan masalah penelitian
- b. Mencari dan menetapkan objek yang akan diteliti
- c. Uji coba eksperimental penerapan permainan *write on back* dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang

3. Teknik Analisis Data

Data yang diolah berasal dari *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir) yang telah diberikan kepada populasi dan sampel penelitian. Data tersebut kemudian diolah sebagai berikut :

- a. Pengolahan data *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir)
Pada langkah ini dilakukan perhitungan tes rata-rata *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir).
- b. Pengolahan hasil angket
Tahap ini terdiri dari 2 langkah, yaitu :
 1. Penyajian data dalam bentuk tabel untuk mengetahui frekuensi dan persentase masing-masing alternatif jawaban dan memudahkan dalam membaca data
 2. Penafsiran angket yang dilakukan setelah menentukan persentase jawaban sebelum dihitung. Kemudian dilakukan pendeskripsian mengenai hasil persentase angket.

4. Anggapan Dasar dan Hipotesis

a. Anggapan Dasar

Dalam penelitian ini yang dijadikan anggapan dasar adalah sebagai berikut :

1. *Goi* (kosakata) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus dikuasai untuk menunjang kemampuan dalam berbahasa Jepang yang baik. Oleh karena itu meningkatkan penguasaan kosakata menjadi hal yang penting untuk dilakukan.
2. Adanya pengaruh positif terhadap teknik permainan *write on back* dengan kemampuan siswa dalam menangkap dan mengingat kosakata. Apabila intensitas pembelajaran yang emnggunakan teknik permainan *write on back* tinggi, maka dapat dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Karena penguasaan kosakata yang baik akan mempengaruhi kualitas keterampilan berbahasa.

b. Hipotesis

Hipotesis adalah asumsi atau dugaan mengenai suatu hal yang dibuat untuk menjelaskan suatu hal yang sering dituntut untuk melakukan pengecekkannya (Sudjana, 1996:216). Berdasarkan pengertian hipotesis tersebut, dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini adalah :

$H_0 : \mu SsP = \mu SbP$, berarti hasil *posttest* setelah perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *write on back* sama dengan hasil *pretest*.

$H_1 : \mu SsP > \mu SbP$, berarti hasil *posttest* setelah perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *write on back* lebih besar daro *pretest*.

Keterangan :

μSbP : kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang sebelum perlakuan (*pretest*)

μSsP : kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang sesudah perlakuan (*posttest*)

5. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa :

- a. Tes

Tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu satuan program pengajaran tertentu. Tes dalam penelitian ini dilakukan dua kali, yaitu :

1. Tes awal (*pre-test*) yaitu tes yang digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberikan *treatment* berupa penerapan teknik permainan *write on back*
2. Tes akhir (*post-test*) yaitu tes yang digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa sesudah diberikan *treatment* berupa penerapan teknik permainan *write on back*

b. Angket

Angket merupakan kumpulan dari pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada seseorang dan cara menjawabnya juga dilakukan dengan tertulis dengan maksud orang diberi pertanyaan tersebut bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna (Arikunto, 2005 : 101). Angket ini digunakan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai teknik permainan *write on back* dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

6. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII

b. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII tahun ajaran 2014-2015.

E. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika pelaporan penelitian ini dibagi menjadi lima bab. Bab I, membahas tentang pendahuluan yang didalamnya memuat tentang latar belakang, identifikasi masalah (rumusan masalah dan batasan masalah), tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, anggapan dasar dan hipotesis, metode penelitian, populasi dan sampel, teknik penelitian, teknik analisis data, serta sistematika

penulisan. Bab II, membahas tentang kajian pustaka yang berkaitan dengan teori mengenai teknik permainan *write on back* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Bab III, metodologi penelitian yang mendeskripsikan secara umum mengenai metode penelitian yang digunakan secara sistematis, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, serta tahap penelitian dan teknik pengolahan data. Bab IV, memuat analisis data dan pembahasannya yang berupa laporan eksperimen, analisis, dan interpretasi data. Bab V, kesimpulan dan rekomendasi, memuat tentang hasil dari penelitian yang sudah dilakukan dan menghasilkan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.