

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Jepang sering dikatakan sebagai bahasa yang cukup sulit dikarenakan adanya beberapa perbedaan dengan bahasa Indonesia, yaitu pada huruf, struktur kalimat, pelafalan, dan lain-lain. Bagi pembelajar bahasa Jepang khususnya pada tingkat SMA, selain karena pemakaian tata bahasa yang cukup rumit, kemampuan untuk mengingat kosakata bahasa Jepang pun sangat rendah. Banyak dari mereka yang merasa kesulitan mengingat kosakata bahasa Jepang sehingga minat untuk belajar bahasa Jepang menjadi rendah. Dalam Tarigan (1985:2) “Kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang kita miliki, maka semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa”. Berdasarkan hal itu, dapat dikatakan bahwa dalam mempelajari sebuah bahasa kemampuan untuk memahami kosakata sangat penting.

Dalam Murakami, (1986:24) yang dikutip oleh Sudjianto, Dahidi (2009:147) kelas kata dalam bahasa Jepang terdiri dari *doushi* (verba), *keiyoshi* (adjektiva-i), *keiyodooshi* (adjektiva-na), *meishi* (nomina), *fukushi* (adverbia keterangan), *rentaishi* (prenomina), *setsuzokushi* (konjungsi), *kandooshi* (interjeksi), *jodooshi* (verba bantu) dan *joshi* (partikel). Dalam penelitian ini, penulis akan meneliti mengenai kemampuan pembelajar bahasa Jepang dalam hal mengingat kosakata *meishi* di dalam bahasa Jepang.

Proses pembelajaran bahasa Jepang harus dibuat semenarik mungkin agar motivasi belajar semakin tinggi. Selain itu pembelajar dapat dengan

mudah menyerap materi pelajaran bila pembelajaran dilakukan dengan menyenangkan. Salah satu teknik pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan permainan, salah satunya permainan *Pinoy Henyo*. Permainan *Pinoy Henyo* merupakan permainan menebak suatu kata yang merupakan bagian dari tema yang telah ditentukan sebelumnya. Secara kebahasaan *Pinoy* berarti Filipina dan *Henyo* berarti jenius. Dalam permainan ini ada 2 orang yang terlibat. Orang kesatu mengambil sebuah kata, lalu orang kedua harus menebak kata tersebut dengan menyebutkan hal-hal yang berhubungan dengan kata tersebut. Tetapi, petunjuk yang digunakan hanya dengan menyebutkan kata *hai* 'ya', *iie* 'tidak', dan *tabun* 'mungkin' saja. Bila petunjuk yang diberikan oleh orang kedua tidak berhubungan dengan jawaban, maka orang kesatu berkata *iie*. Bila jawabannya petunjuk yang diberikan masih samar, maka orang kesatu berkata *tabun*. Tetapi, bila petunjuk yang disebutkan oleh orang kedua berhubungan dengan jawaban, maka orang kesatu menyebut kata *hai*. Setelah itu orang kedua menyebutkan petunjuk lain yang lebih spesifik yang bisa menjurus ke jawaban hingga kata yang tersembunyi itu terjawab. Permainan ini terinspirasi dari sebuah acara televisi nasional yang disiarkan di SCTV bernama Eat Bulaga Indonesia dimana acara ini di adaptasi dari kuis serupa yang telah lama ditayangkan sebelumnya di Filipina. Dalam segmen acara inilah permainan *Pinoy Henyo* dilakukan. Permainan ini penulis anggap bisa menjadikan pengajaran bahasa Jepang lebih menarik dan membuat pembelajar lebih mudah mengingat kosakata *meishi* dalam bahasa Jepang.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai efektivitas permainan *Pinoy Henyo* dalam pengajaran kosakata *meishi* bahasa Jepang dengan judul "***Efektivitas Teknik Permainan Pinoy Henyo dalam Pembelajaran Kosakata (Meishi) Bahasa Jepang Tingkat***

Dasar (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA PGRI 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013) “.

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan sistematis, maka masalah dalam penelitian ini harus dirumuskan dengan baik. Berdasarkan pertimbangan itu penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang sebelum dan setelah menggunakan permainan *Pinoy Henyo*?
2. Apakah permainan *Pinoy Henyo* efektif untuk pembelajaran kosakata *meishi* bahasa Jepang tingkat dasar?.
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap teknik permainan *Pinoy Henyo* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang?.

Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Dalam penelitian ini penulis hanya meneliti tingkat kemampuan siswa dalam mengingat kosakata *meishi* dengan tema sesuai dengan materi pelajaran bahasa Jepang yang sedang diajarkan pada saat PPL di SMA PGRI 1 Bandung yaitu *Nihon-go no jyugyou wa dou desu ka, Tosho shitsu de Hon o Yomimasu, dan Watashi no Kazoku* yang diambil dari materi pelajaran bahasa Jepang pada buku Sakura jilid I.
2. Penelitian dilakukan terhadap Siswa Kelas X SMA PGRI 1 Bandung tahun ajaran 2012/2013 dengan menggunakan permainan *Pinoy Henyo* untuk mengetahui sejauh mana efektivitas permainan ini dalam membantu siswa mengingat kosakata *meishi* bahasa Jepang.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis memiliki dua tujuan, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui

apakah dengan permainan pembelajaran bahasa Jepang menjadi lebih menarik atau tidak. Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang sebelum dan setelah menggunakan permainan *Pinoy Henyo*.
2. Untuk mengetahui keberhasilan teknik permainan *Pinoy Henyo* dalam kemampuan mengingat kosakata *meishi* bahasa Jepang.
3. Untuk mengetahui pendapat siswa terhadap teknik permainan *Pinoy Henyo* dalam pembelajaran kosakata *meishi* bahasa Jepang.

Adapun manfaat yang diharapkan dari dari penelitian ini adalah :

1. Bagi pengajar, penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan alternatif teknik pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang yaitu dengan teknik permainan *Pinoy Henyo*. Dan memberikan gambaran mengenai tingkat kemampuan siswa dalam mengingat kosakata *meishi* bahasa Jepang.
2. Bagi pembelajar, penelitian ini diharapkan akan membuat pembelajaran bahasa Jepang lebih menarik dan diminati dan dapat membantu untuk mengingat kosakata bahasa Jepang.
3. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan bisa menjadi menambah wawasan baru mengenai teknik pembelajaran yang dibutuhkan dalam pengajaran bahasa Jepang. Dan untuk mengetahui solusi dari masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
4. Selain itu penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sebagai bahan referensi untuk bahan penelitian selanjutnya.

1.4 Definisi Operasional

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, 2008:219)
2. Permainan *Pinoy Henyo* adalah permainan yang terdapat dalam kuis Eat Bulaga Indonesia dimana permainan ini diadaptasi dari kuis serupa yaitu Eat Bulaga Filipina. Permainan ini menyenangkan karena adanya interaksi diantara pembelajar itu sendiri hingga proses belajar mengajar tidak terpusat pada guru.
3. Teknik adalah daya upaya, usaha-usaha, atau cara-cara yang digunakan guru dalam mencapai tujuan langsung dalam pelaksanaan pengajaran pada waktu itu (Sudjianto, 2010:98).
4. Menurut Komalasari (2010:3), pembelajaran adalah suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik atau pembelajaran yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik atau pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.
5. Kosakata (*Inggris: vocabulary*) adalah himpunan kata yang diketahui oleh seseorang atau entitas lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Kosakata seseorang didefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut atau semua kata-kata yang kemungkinan akan digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru (Wikipedia) . Dalam penelitian ini, kosakata yang dimaksud adalah kosakata bahasa Jepang khususnya *meishi* yaitu kelas kata yang menunjukkan nomina dalam bahasa Jepang.

1.5 Anggapan Dasar dan Hipotesis

Menurut Sutedi (2005:32), anggapan dasar merupakan suatu teori baik yang sudah baku maupun rangkuman/kesimpulan yang digunakan sebagai dasar untuk berpijaknya kegiatan penelitian tersebut. Asumsi-asumsi yang digunakan sebagai dasar dalam melakukan penelitian ini adalah bahwa pembelajar bahasa Jepang mengalami kesulitan dalam mengingat dan memahami kosakata bahasa Jepang, sehingga diperlukan metode atau teknik yang dianggap mampu mengatasi kesulitan ini. Salah satu cara yang dapat diterapkan adalah dengan media permainan *Pinoy Henyo*. Dengan permainan ini pembelajaran kosakata bisa lebih menarik dan lebih mudah dipahami.

Hipotesis merupakan suatu dugaan mengenai hasil yang akan diperoleh dari sebuah penelitian sampai dugaan tersebut dibuktikan dengan hasil akhir dari pengolahan data.

Dalam penelitian ini, hipotesis yang dapat diambil adalah :

H_k : Teknik permainan *Pinoy Henyo* efektif dalam pembelajaran kosakata *meishi* bahasa Jepang tingkat dasar.

H_o : Teknik permainan *Pinoy Henyo* tidak efektif dalam pembelajaran kosakata *meishi* bahasa Jepang tingkat dasar.

1.6 Metode Penelitian

Dalam kegiatan penelitian metode dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian (Sutedi, 2011:53). Metode yang dipilih harus tepat agar tujuan dari suatu penelitian bisa tercapai. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah *kuasi eksperimen* atau eksperimen semu. Dengan menggunakan eksperimen semu maka penelitian hanya menggunakan satu kelompok subjek penelitian tanpa

pembandingan dari kelompok lainnya. Desain eksperimen yang digunakan yaitu *one group before after pretest posttest design*.

Dari data penelitian yang diperoleh, maka hasil tes sebelum dan setelah diberikan perlakuan akan dibandingkan untuk melihat apakah ada pengaruh yang signifikan antara tingkat kemampuan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang, setelah dan sebelum menggunakan teknik permainan *Pinoy Henyo*.

Tabel 1.1
Desain Penelitian

T_1	X	T_2
-------	---	-------

T_1 = Kemampuan awal dengan pemberian *pre-test*

X = *Treatment* dengan menggunakan permainan *Pinoy Henyo*

T_2 = Hasil *post-test* kelas eksperimen

Suryabrata (2004:102)

1.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian diperlukan untuk mendapatkan data yang kemudian akan diolah sehingga hasilnya dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana teknik permainan *Pinoy Henyo* dalam pengajaran bahasa Jepang. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah :

1. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa *pre-test* dan *post-test*. *Pre test* akan diberikan kepada sampel sebelum pengajaran kosakata dengan permainan *Pinoy Henyo*, lalu proses pembelajaran

diakhiri dengan *post-test*. Hasil dari kedua tes digunakan untuk melihat perbandingan kemampuan siswa dalam mengingat kosakata sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan *Pinoy Henyo*

2. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui pendapat responden mengenai permainan *Pinoy Henyo* dalam pembelajaran bahasa Jepang, apakah permainan *Pinoy Henyo* ini dianggap menarik dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Jepang atau tidak, dan apakah permainan ini dianggap bisa membantu siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang.

1.8 Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan siswa yang dijadikan objek dalam penelitian. Dalam penelitian ini, populasinya adalah seluruh siswa SMA PGRI 1 Bandung tahun ajaran 2012/2013. Sedangkan sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data penelitian. Sampel dari penelitian ini adalah 30 orang siswa kelas X SMA PGRI 1 Bandung tahun ajaran 2012/2103. Teknik penyampelan yang digunakan adalah teknik penyampelan secara random dimana sampel dipilih secara acak.

1.9 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Variabel (X) : yaitu hasil dari pembelajaran kosakata sebelum menggunakan teknik permainan *Pinoy Henyo* .
- b. Variabel (Y) : yaitu hasil dari pembelajaran kosakata setelah menggunakan teknik permainan *Pinoy Henyo*.

1.10 Teknik Pengumpulan Data

1. Melakukan *pre test* pada kelas eksperimen.
2. Melakukan *post test* pada kelas ekperimen.
3. Penyebaran angket pada responden.
4. Studi literatur untuk memperoleh bahan-bahan teoritis yang berhubungan dengan penelitian.

1.11 Teknik Pengolahan Data

Karena data yang diperoleh dari penelitian ini berupa angka, maka termasuk kedalam data kuantitatif. Dasar penelitian kuantitatif adalah filosofi positivisme yang menekankan bahwa setiap fenomena bersifat tetap, berdimensi tunggal, fragmental, sehingga dianggap tidak mengalami perubahan ketika penelitian sedang berlangsung (Sutedi, 2011:23). Dalam penelitian ini, data tes diolah dengan metode statistika. Yaitu dengan cara :

- Menentukan skor test awal (*pre-test*) dan skor akhir (*post-test*).
- Mencari *Mean* variabel (x) dan variabel (y).
- Mencari nilai rata-rata selisih *pre test* dan *post test*
- Menghitung derajat kebebasan
- Mencari t hitung.
- Interpretasi dengan melihat tabel

Sedangkan data angket akan diolah dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

1.12 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan memaparkan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian dan pengolahan data, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORITIS

Pada bab ini penulis akan menguraikan teori-teori yang akan digunakan di dalam penelitian yaitu mengenai media pembelajaran, pembelajaran kosakata, dan pengertian teknik permainan *Pinoy Henyo* secara umum.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan mengenai metode yang digunakan, dan cara mengolah data dari tes dan angket yang dilakukan pada kegiatan penelitian.

BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan memaparkan mengenai analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian efektivitas permainan *Pinoy Henyo* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab ini penulis akan mengemukakan kesimpulan dari hasil analisa penelitian dan hal-hal yang perlu ditindaklanjuti untuk penelitian berikutnya.