BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sebagai mahluk sosial, manusia tidak dapat lepas dari manusia yang lainnya, oleh karena itu dibutuhkan komunikasi sebagai sarana interaksi. Bahasa sendiri berfungsi sebagai alat komunikasi utama yang didalamnya terdapat beberapa komponen yang penting untuk dipelajari sehingga kita dapat mencapai sasaran komunikasi secara optimal dan efisien.

Salah satu komponen bahasa yaitu kosakata. Kosakata mempunyai peranan penting dalam berbahasa karena tanpa penguasaan kosakata maka maksud pembicaraan kita tidak akan tersampaikan dengan jelas.

Begitupun menurut Tarigan (1985, hlm. 2) yang mengemukakan bahwa :

> "Keterampilan berbahasa seseorang tergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimiliki maka akan semakin mudah menyampaikan maksud yang ingin kita sampaikan. Sebaliknya, bila pembendaharaan kosakata terbatas, maka akan terbatas pula komunikasi yang kita lakukan".

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (Dekdikbud, 2002, hlm. 597) Kosakata diartikan sebagai perbendaharaan kata. Dalam bahasa Jepang kosa kata disebut *goi*.

Sudjianto dan Dahidi (2009, hlm. 97) menyebutkan bahwa:

"*Goi* merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan".

Menurut Dahidi dan Sudjianto (2009, hlm. 98) berdasarkan karakteristik gramatikalnya *goi* dapat digolongkan kedalam beberapa jenis, yaitu :

"Doushi (verba), *meishi* (nomina), *i-keiyooshi* atau *keiyoushi* (ajektiva-i), *na-keiyooshi* atau *keiyoodooshi* (ajektiva- na), *rendaishi* (prenomina), *fukushi* (adverbial), *kandooshi* (interjeksi), *setsuzokushi* (konjungsi), *jodooshi* (verba bantu), dan *joshi* (partikel)".

Namun tidak semua orang mudah menghafalkan kosakata, apalagi mengingat banyaknya klasifikasi kosakata dalam bahasa Jepang yang notabene sangat berbeda dengan bahasa ibu kita yaitu bahasa Indonesia. Maka dari itu dalam prakteknya sering sekali terdapat kendala bagi siswa untuk menghafalkan kosakata yang diberikan oleh guru, begitupun dengan mengingat kosakata yang telah dipelajari. Sering sekali siswa hanya hafal pada satu waktu saja, lalu kembali lupa karena lain dan berbagai hal. Sama halnya bagi pembelajar bahasa Jepang, masih terdapat banyak kendala bagi pembelajar untuk menguasai kosakata bahasa Jepang. Terlebih lagi bagi siswa yang mempunyai minat yang kurang terhadap pelajaran bahasa Jepang, kebanyakan alasan siswa mempelajari bahasa Jepang hanyalah sebagai syarat mendapatkan nilai saja, hal ini membuat siswa menghafalkan kosakata secara singkat yang berakibat pada mudahnya siswa untuk kembali lupa pada kosakata tersebut.

Ada beberapa faktor yang membuat minat siswa terhadap pelajaran bahasa Jepang berkurang, salah satunya adalah dengan penerapan strategi pembelajaran yang itu-itu saja. Saat ini kebanyakan pengajar masih menggunakan strategi pembelajaran secara konvensional seperti metode

ceramah yang membuat siswa merasa bosan dan cenderung tidak bersemangat, hal ini membuat proses belajar-pembelajaran menjadi kurang efektif.

Slameto (2003, hlm. 65) mengatakan guru biasa mengajar dengan metode ceramah saja. Siswa menjadi bosan, mengantuk, pasif, dan hanya mencatat saja.

Selain itu kegiatan pembelajaran yang itu-itu saja dan tanpa adanya tantangan akan membuat siswa menjadi semakin jenuh.

Wlodkowski dan Jynes (2004, hlm. 146) mengatakan bahwa tidak adanya tantangan adalah hal lain yang juga bisa membuat kerja atau belajar menjadi urusan yang membosankan.

Oleh karena itu sebuah starategi pembelajaran yang lebih kreatif diperlukan untuk memacu semangat belajar siswa dan diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih mudah menghapalkan dan memahami arti kosakata tersebut.

SMAN 15 Bandung merupakan salah satu SMA di Bandung yang memasukan bahasa Jepang sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari di kelas XI dan XII yang masih memakai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dari hasil pengamatan pribadi, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang, salah satunya adalah dalam kemampuan mengingat kosakata. Pada umumnya siswa merasa pelajaran bahasa Jepang hanyalah satu dari mata pelajaran yang harus mereka lewati agar bisa naik ke tingkat selanjutnya. Oleh karena itu, banyak sekali siswa yang memilih menghapal sehari sebelum

ulangan, hal ini menyebabkan siswa hanya mampu mengingat secara sekilas saja.

Ditambah lagi dengan karakteristik siswa kelas XI SMAN 15 Bandung yang cenderung sangat aktif dan mudah merasa bosan. Maka dari itu, guru sebagai tenaga pendidik dirasa harus membuat inovasi baru yang sesuai dengan keadaaan dan karakteristik siswa.

Quick On The Draw adalah sebuah strategi pembelajaran yang ditujukan untuk memacu siswa menjadi pelajar yang aktif dan turut ikut serta dalam pembelajaran. Strategi ini menuntut kecepatan dan kepekaan dalam menjawab soal yang terdapat dalam kartu, kemudian membaca setiap soal dengan teliti dan menemukan kosakata yang diinginkan dalam teks.

Quick On The Draw pertama kali dikenalkan oleh Ginnis (2008, hlm. 163) yang memaparkan bahwa *Quick On The Draw* adalah sebuah aktivitas riset dengan insentif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan. Strategi ini sangat cocok untuk siswa yang sangat aktif dan tidak bisa diam.

Strategi ini menggunakan sistem kerja kelompok yang bertujuan untuk menjawab soal yang diberikan guru sebagai pacuan untuk mempermudah pembelajaran kosakata dengan menggunakan metode membaca.

Reid (2009, hlm. 29) mengatakan bahwa :

> "Kerja kelompok dapat menjadi motivator hebat, tetapi pada saat yang sama penting pula untuk memastikan bahwa dinamika kelompok memberikan pengalaman positif bagi semuanya".

Menurut ginnis (2008, hlm. 67) dalam bukunya *Trik Dan Taktik Mengajar* yang mengutip Jhonshon dan Jhonson pada penilitian ektensif (1984) menyimpulkan :

‘Hasilnya menunjukan bahwa pengalaman belajar kelompok yang kooperatif cenderung mendorong prestasi yang lebih tinggi dari pada pengalaman belajar yang kompetitif dan individualistis’.

Dari serangkaian penjelasan di atas menunjukan strategi *Quick On The Draw* cocok untuk digunakan sebagai strategi pembelajaran yang menarik minat siswa karena starategi ini merupakan permainan kelompok yang juga memacu semangat bukan hanya semangat individualis tetapi juga dalam pekerjaan kelompok, dan tentunya desain strategi pembelajaran yang demikian dirasa sangat pas bila diterapkan kepada siswa yang aktif agar keaktifan siswa dapat terwadahi dengan baik.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai efektifitas strategi *Quick On The Draw* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang berjudul *Efektivitas Strategi Quick On The Draw Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Jepang.*

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Apakah terdapat perbedaan antara kelas eksperimen yang menggunakan strategi *Quick On The Draw* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan strategi *Quick On The Draw*?
b. Apakah strategi *Quick On The Draw* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang?
c. Bagaimana tanggapan siswa setelah dilakukan penerapan strategi *Quick On The Draw?*

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan strategi *Quick On The Draw* dengan kelas yang tidak menggunakan strategi *Quick On The Draw*.
b. Untuk mengetahui efektivitas strategi *Quick On The Draw* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.
c. Mengetahui apakah strategi *Quick On The Draw* menarik bagi siwa.

1.4 Manfaat penelitian

Apabila tujuan penelitian dapat tercapai, maka penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah membuat siswa aktif dan termotivasi untuk menyukai pelajaran bahasa jepang khususnya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.

b. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Bagi Peneliti, penelitian ini akan memberikan wawasan mengenai strategi *Quick On The Draw* untuk mengembangkan suatu strategi pembelajaran yang sedang diteliti.
2) Bagi guru strategi *Quick On The Draw* dapat dijadikan sebagai referensi strategi pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas.
3) Bagi siswa strategi *Quick On The Draw* dapat menjadi sarana untuk memacu daya pikir dan analisis siswa dalam memahami

suatu bacaan dan mengingat kosakata yang terdapat di dalamnya dan memberi kesan menyenangkan terhadap proses pembelajaran.

4) Bagi peneliti lain sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian lebih lanjut mengenai *Quick On The Draw*.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Pada bab I penulis memaparkan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. Pada bab II penulis memaparkan tentang landasan teoritis mengenai kosakata (*goi),* strategi pembelajaran, strategi *Quick On The Draw* dan penelitian terdahulu. Pada bab III penulis memaparkan mengenai metode penelitian yaitu desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, serta analisis data. Bab IV membahas mengenai Temuan dan Pembahasan penelitian, yang akan menguraikan tentang deskripsi data, pembelajaran bahasa jepang, analisis dan pengolahan data penelitian, serta pembahasan hasil penelitian. Bab V membahas mengenai simpulan peneliti mengenai hasil dari penelitian yang telah dilakukan, dan menjabarkan implikasi dari penelitian serta memuat rekomendasi bagi peneliti selanjutnya.