

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kosakata merupakan salah satu elemen penting yang harus dikuasai peserta didik dalam mempelajari bahasa. Penguasaan kosakata berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam membuat kalimat, termasuk juga dalam berkomunikasi. Tarigan (1993:2) menyebutkan bahwa “kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimiliki. Semakin banyak kosakata yang kita miliki, semakin besar pula kemungkinan kita terampil dalam berbahasa”. Dengan kata lain, semakin banyak kosakata yang dikuasai oleh peserta didik, maka semakin mudah pula bagi peserta didik dalam membuat kalimat dan berkomunikasi. Begitu pula sebaliknya, semakin sedikit kosakata yang dikuasai oleh peserta didik, maka akan semakin sulit pula bagi peserta didik untuk membuat kalimat dan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa yang sedang dipelajarinya.

Kenyataan yang ada saat ini ialah, masih minimnya kosakata yang dikuasai oleh peserta didik, seperti yang dikemukakan oleh Aditia (2012:1) dalam penelitiannya: “salah satu faktor permasalahan dalam membuat kalimat dalam bahasa asing adalah dikarenakan siswa kurang menguasai sejumlah kosakata, padahal siswa telah diberikan beberapa

kosakata beserta maknanya. Namun tetap saja siswa merasa kesulitan dalam membentuk kalimat”. “Masalah minimnya penguasaan kosakata bahasa asing pada siswa SMA timbul karena siswa sering mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata, karena kosakata bahasa asing sulit diingat” (Muthia, 2011:1). Selain itu, mungkin karena bahasa Jepang bukan merupakan satu-satunya bahasa asing yang mereka pelajari dan banyaknya mata pelajaran yang dipelajari siswa SMA yang semuanya memiliki KKM (Kompetensi Kelulusan Minimal) yang harus dicapai. Oleh karena itu, sudah sangat umum apabila penguasaan kosakata bahasa Jepang pada tingkat SMA masih sangat minim.

Ini menjadi kendala yang berpengaruh besar terhadap keberhasilannya suatu pengajaran bahasa seperti yang terjadi di SMA Negeri 8 Bandung dalam mempelajari bahasa Jepang. Berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis lakukan dengan guru pamong SMA Negeri 8 Bandung, Bapak Drs. H. Djedje Sudjana, pada tanggal 14 Desember 2012, motivasi pada siswa siswi SMA Negeri 8 Bandung untuk mempelajari bahasa Jepang sudah cukup tinggi, namun terdapat kendala di dalam pembelajarannya, yaitu minimnya kosakata yang dikuasai oleh peserta didik yang berakibat menghambat peserta didik dalam membuat kalimat dan berkomunikasi. Apabila masalah ini tidak segera diteliti, maka akan semakin banyak jumlah siswa siswi SMA yang minim akan penguasaan kosakata, sehingga bahasa Jepang di Indonesia akan sulit untuk berkembang.

Menurut guru pamong SMA Negeri 8 Bandung, salah satu faktor yang mungkin menyebabkan minimnya penguasaan kosakata bahasa Jepang di SMA Negeri 8 Bandung adalah kurang digunakannya media yang menarik untuk mempelajari kosakata. Tarigan (1993:254) mengungkapkan bahwa: “Tujuan utama pengajaran kosakata adalah untuk mengembangkan minat para siswa pada kata-kata sehingga untuk meningkatkan penguasaan kosakata tersebut, pengajar dapat mencari alternatif teknik penguasaan kosakata lainnya”. Oleh karena itu, dengan digunakannya media yang menarik, diharapkan dapat menjadi jalan keluar terhadap masalah minimnya penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa siswi SMA Negeri 8 Bandung.

Faktor-faktor tersebut diperkuat oleh hasil kuesioner mengenai kosakata bahasa Jepang yang diberikan kepada 15 orang siswa kelas XI yang dipilih secara acak. Dari 15 orang siswa yang mengisi kuesioner, sebanyak:

- 1) 67% menjawab bahwa responden menyukai bahasa Jepang
- 2) 71% menjawab bahwa responden merasa kesulitan membuat kalimat dalam bahasa Jepang
- 3) 39% menjawab faktor yang paling mempengaruhi sulitnya membuat kalimat dalam bahasa Jepang adalah minimnya penguasaan kosakata dan 33% menjawab kurang paham terhadap pola kalimat
- 4) 60% menjawab bahwa kosakata bahasa Jepang sulit diingat

- 5) 53% menjawab media yang biasa digunakan untuk mempelajari kosakata adalah media gambar dan sebanyak 47% menjawab tidak digunakan media
- 6) 62% menjawab media yang digunakan untuk mempelajari kosakata tidak menarik
- 7) 62% menjawab dalam media kadang-kadang digunakan dalam pembelajaran kosakata
- 8) 62% menjawab tidak banyak kosakata yang dihafal
- 9) 25% menjawab nilai bahasa Jepang responden di sekolah cukup bagus
- 10) 27% menjawab faktor yang menyebabkan nilai bahasa Jepang responden kurang bagus atau tidak bagus adalah karena bahasa Jepang bukan satu-satunya bahasa asing yang dipelajari dan 40% menjawab karena banyaknya mata pelajaran yang semuanya memiliki KKM yang harus dicapai

Untuk itu, penulis bermaksud untuk menguji coba keefektifan media alternatif dalam membantu mengingat kosakata pada siswa siswi SMA Negeri 8 Bandung, yaitu dengan memberikan permainan *Sugoroku* (ular tangga ala Jepang) pada siswa SMA Negeri 8 Bandung. Apabila penelitian ini berhasil, manfaat yang dapat diraih dari penelitian ini adalah dapat menyumbang suatu media atau permainan baru, yang dapat digunakan oleh guru bahasa Jepang, untuk mengajarkan kosakata agar lebih menarik lagi dan tidak terlalu monoton.

Dengan diberikannya media yang menarik seperti *Sugoroku*, diharapkan peserta didik akan tertarik untuk memainkannya, dan tanpa sadar, mereka akan bermain sambil belajar, dengan mengingat kosakata-kosakata bahasa Jepang yang ada di dalam permainan *Sugoroku* ini.

Berbeda dengan metode ceramah atau media gambar, permainan cenderung memiliki efek positif yang lebih besar sebagai media pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Muthia (2011:1) “dalam pembelajaran bahasa, hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dimana bagi pembelajar merupakan proses kreatif untuk bereksplorasi dalam keterampilan yang baru dan dapat menggunakan simbol untuk menggambarkan dunia pikirannya. Selain itu, mengingat sifat seorang anak yang suka bermain, maka belajar kosakata efektif bila dikemas dalam permainan. Media permainan dapat menimbulkan rasa nyaman pada pembelajar dalam meningkatkan penguasaan kosakata”. Dengan begitu, secara alamiah peserta didik akan menghafal elemen-elemen yang ada di dalam permainan dengan cepat, tanpa melalui perintah atau paksaan. Oleh karena itu, diharapkan permainan *Sugoroku* ini akan menjadi media yang efektif dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya dalam penguasaan kosakata.

Untuk itu, untuk mengukur keefektifan media ini, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **“EFEKTIVITAS PERMAINAN SUGOROKU DALAM MENGINGAT KOSAKATA”**

(Studi Eksperimen pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 8 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

B. Rumusan dan Batasan Masalah

Sehubungan dengan latar belakang yang telah penulis utarakan diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa sebelum diberikan permainan *Sugoroku*?
2. Bagaimanakah penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa setelah diberikan permainan *Sugoroku*?
3. Bagaimanakah efektivitas permainan *Sugoroku* dalam mengingat kosakata bahasa Jepang?
4. Bagaimanakah tanggapan siswa terhadap pembelajaran kosakata dengan menggunakan permainan *Sugoroku*?

Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya meneliti tentang tingkat penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum diberikan permainan *Sugoroku*.
2. Penelitian ini hanya meneliti tentang tingkat penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa setelah diberikan permainan *Sugoroku*.
3. Penelitian ini hanya akan menguji keefektivitasan permainan *Sugoroku* dalam mengingat kosakata bahasa Jepang.

4. Penelitian ini juga dilakukan untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran kosakata dengan menggunakan permainan *Sugoroku*?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam kegiatan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa sebelum diberikan permainan *Sugoroku*?
2. Untuk mengetahui bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa setelah diberikan permainan *Sugoroku*?
3. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas permainan *Sugoroku* dalam mengingat kosakata bahasa Jepang?
4. Untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran kosakata dengan menggunakan permainan *Sugoroku*?

Sedangkan manfaat yang ingin diperoleh dari kegiatan penelitian ini, yaitu:

1. Bagi penulis, diharapkan kegiatan penelitian ini dapat menambah ilmu baru yang berguna untuk diri penulis dan diharapkan juga kegiatan penelitian ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.
2. Bagi pembelajar bahasa Jepang, diharapkan kegiatan penelitian ini dapat bermanfaat dalam membantu mengingat kosakata bahasa Jepang, khususnya untuk siswa SMA Negeri 8 Bandung.

3. Bagi pendidik, diharapkan kegiatan penelitian ini dapat bermanfaat bagi pendidik untuk menambah referensi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mempelajari kosakata.

D. Defenisi Operasional

Untuk memudahkan dan menghindari salah tafsir dalam penelitian ini, maka permasalahan yang dikemukakan dalam penelitian ini dijelaskan ke dalam defenisi operasional.

1. Efektivitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:352), efektivitas adalah keefektifan suatu hal. Suatu media pembelajaran dikatakan efektif apabila terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah kelas eksperimen diberikan perlakuan. Perlakuan dalam penelitian ini adalah permainan *Sugoroku*.

2. Permainan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:858), permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, atau barang yang dipergunakan. Menurut Hidayat, Kosadi dkk (1990:45), “Permainan adalah kegiatan atau kesibukan yang memiliki faedah besar bagi pembentukan diri. Permainan dapat mengembangkan motivasi siswa untuk belajar aktif karena permainan mampu menembus kebosanan, permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira dan dapat menimbulkan semangat kooperatif dan

kompetitif yang sehat serta membantu siswa yang lamban dan kekurangan motivasi. Selain itu, permainan dapat menggalakan guru untuk kreatif'. Dari pernyataan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain yang dapat mengembangkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar karena dengan permainan siswa akan berusaha memecahkan masalah dalam suasana gembira tanpa merasa bosan.

3. *Sugoroku*

Sugoroku adalah permainan papan dari Jepang, dimana para pemain melemparkan dadu, kemudian menggerakkan bidak mereka sesuai dengan angka yang keluar pada dadu. Ada 2 cara untuk memainkan *Sugoroku*. Pertama, *Sugoroku* dimainkan seperti permainan ular tangga, dan yang kedua, dimainkan seperti permainan backgammon (<http://www.idbite.com/artikel/172/15-mainan-tradisional-jepang>).

Namun, permainan *Sugoroku* yang akan diteliti oleh peneliti adalah *Sugoroku* yang dimainkan dengan cara ular tangga.

Gambar 1.1. Contoh Permainan Sugoroku



4. Kosakata

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:736), kosakata berarti pembendaharaan kata. Menurut Kridalaksana dalam Akhadiah (2001:40), kosakata adalah:

- 1) Komponen bahasa yang memuat semua informasi tentang makna pemakaian kata dan bahasa.
- 2) Kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara, penulis atau suatu bahasa.
- 3) Daftar kata yang disusun seperti kamus, tetapi dengan penjelasan yang singkat dan praktis.

Dari pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah daftar kata atau komponen bahasa yang dimiliki oleh pembicara yang memuat semua informasi tentang makna pemakaian kata dan bahasa.

E. Anggapan Dasar

Anggapan dasar adalah suatu teori baik yang sudah baku maupun berupa rangkuman atau kesimpulan yang digunakan sebagai dasar untuk berpijak dimulainya kegiatan penelitian tersebut (Sutedi, 2011:32). Anggapan dasar dalam penelitian ini adalah peserta didik akan tertarik untuk memainkan *Sugoroku*, dan tanpa sadar, mereka akan bermain sambil belajar, dengan mengingat kosakata-kosakata bahasa Jepang yang ada di dalam permainan *Sugoroku* ini. Permainan cenderung memiliki efek positif yang lebih besar sebagai media pembelajaran. Seperti yang

diungkapkan oleh Muthia (2012:1) “dalam pembelajaran bahasa, hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dimana bagi pembelajar merupakan proses kreatif untuk bereksplorasi dalam keterampilan yang baru dan dapat menggunakan simbol untuk menggambarkan dunia pikirannya. Selain itu, mengingat sifat seorang anak yang suka bermain, maka belajar kosakata efektif bila dikemas dalam permainan. Media permainan dapat menimbulkan rasa nyaman pada pembelajar dalam meningkatkan penguasaan kosakata”. Dengan begitu, secara alamiah peserta didik akan menghafal elemen-elemen yang ada di dalam permainan dengan cepat, tanpa melalui perintah atau paksaan. Oleh karena itu, diharapkan permainan *Sugoroku* ini akan menjadi media yang efektif dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya dalam penguasaan kosakata.

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono 2011:64).

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_k : Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum menggunakan permainan *Sugoroku* dan setelah menggunakan permainan *Sugoroku* dalam mengingat kosakata.

Ho : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum menggunakan permainan *Sugoroku* dan setelah menggunakan permainan *Sugoroku* dalam mengingat kosakata.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Menurut Sutedi (2011:20) dalam bukunya yang berjudul *Pengantar Penelitian Pendidikan bahasa Jepang*, “metode eksperimen disebut juga dengan metode uji coba. Uji coba yang dilakukan berupa uji coba metodologi pengajaran, media pembelajaran, bentuk latihan (drill dan sebagainya) yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses dan hasil kegiatan belajar mengajar”. Uji coba dalam penelitian ini adalah uji coba media pembelajaran. “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan” (Sugiyono, 2009:10). Perlakuan dalam penelitian ini yaitu berupa permainan *Sugoroku* yang akan diberikan kepada kelas eksperimen. Karena dalam penelitian ini terdapat kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka penelitian termasuk ke dalam penelitian eksperimen murni.

2. Populasi, Sampel dan Instrumen Penelitian

a. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 8 Bandung.

b. Sampel

Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 60 orang siswa kelas XI SMA Negeri 8 Bandung, yang dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu 30 orang untuk kelas eksperimen dan 30 orang untuk kelas kontrol.

c. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan 2 macam instrumen, yaitu:

1) Tes

Tes yang digunakan berupa tes tulisan individu (*posttest*) dengan total jumlah 50 soal yang diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah semua *treatment* selesai diberikan.

2) Angket

Angket yang digunakan adalah soal angket yang berupa pilihan berganda sebanyak 11 soal dan soal berupa isian sebanyak 2 pertanyaan, hanya untuk kelas eksperimen.

H. Sistematika Penulisan

BAB I

PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang
- B. Rumusan dan Batasan Masalah
- C. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- D. Defenisi Operasional
- E. Anggapan Dasar
- F. Hipotesis
- G. Metode penelitian
- H. Sistematika Penulisan

BAB II

LANDASAN TEORITIS

Pada bab ini penulis akan menjelaskan landasan teoritis mengenai pengertian, manfaat, fungsi dan jenis media pembelajaran, pengertian kosakata dan paparan tentang kosakata yang akan diberikan, metode yang biao digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa asing, permainan sebagai teknik pengajaran beserta keunggulan dan kelemahannya, pengertian, karakteristik dan langkah-langkah bermain *Sugoroku* serta hasil penelitian terdahulu.

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan mengenai metode dan desain penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, dan prosedur penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis akan membahas mengenai proses belajar mengajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, pengolahan data *pretest*, pengolahan data *posttest*, tingkat efektivitas pembelajaran, analisis dan pengolahan data angket serta interpretasi data.

BAB V

KESIMPULAN

Pada bab ini penulis akan mengemukakan kesimpulan dari hasil analisa penelitian dan saran mengenai hal-hal yang perlu ditindak lanjuti untuk penelitian berikutnya.