

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya: (1) ceramah; (2) demonstrasi; (3) diskusi; (4) simulasi; (5) laboratorium; (6) pengalaman lapangan; (7) brainstorming; (8) debat, (9) simposium, dan sebagainya.

Menurut M. Sobri Sutikno (2009: 88) menyatakan, “Metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan”.

Pada saat ini metode pembelajaran yang paling banyak digunakan oleh para guru adalah metode ceramah atau menerangkan apa yang ada di dalam buku teks. Metode ini banyak digunakan sekitar 80% di setiap sekolah dan sisanya menggunakan metode pembelajaran yang berbeda-beda seperti diskusi, debat, dll. Metode pembelajaran yang baik adalah bagaimana seorang guru dapat menyampaikan materi pelajaran dengan mengikut sertakan siswa dalam pembelajaran tersebut agar siswa lebih dapat memahami materi yang diajarkan. Berdasarkan uraian tersebut, bahwa untuk dapat melaksanakan tugasnya secara profesional, seorang guru dituntut dapat memahami dan memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan, sebagaimana diisyaratkan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Menjadi seorang guru professional dan menyenangkan tidaklah mudah seperti yang kita bayangkan, realitanya sekarang banyak sekali seorang guru yang kurang memiliki kemampuan dalam memilih dan menyesuaikan suatu metode pembelajaran. Sehingga dalam pembelajaranpun kurang menarik dan prestasi belajarpun kurang maksimal. Semua ini disebabkan latar belakang guru yang kurang kesadarannya dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. Begitu pula siswa, ada beberapa faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar siswa diantaranya latar belakang pendidikan, kesiapan siswa dalam menerima pelajaran, metode pelajaran yang monoton, hal-hal tersebut juga mempengaruhi kualitas pengajaran dan kegiatan belajar siswa.

Menurut E.Mulyasa “Menjadi guru kreatif dan menyenangkan dituntut untuk memiliki kemampuan mengembangkan pendekatan dan memilih metode pembelajaran yang efektif hal ini penting terutama menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Cara guru melakukan kegiatan pembelajaran mungkin memerlukan pendekatan dan metode yang berbeda dengan pembelajaran yang lainnya”.

Inilah tuntutan bahwa seorang guru harus benar-benar siap dalam setiap kondisi sehingga dapat menghidupkan kreatifitas dan menggugah motivasi siswa sehingga proses pembelajaran lebih bermakna dan menggairahkan.

Dalam mempelajari bahasa tentunya tidak akan terlepas dari mempelajari kosakatanya. “Dari semua aspek bahasa yang harus dikuasai oleh pelajar dalam proses belajar, aspek kosakata dianggap yang paling penting.” (Sartinah Hardjono,1988:71). Namun karena dalam sebuah bahasa jumlah kosakatanya banyak, maka dalam proses belajar kosakata tersebut tidak jarang mengalami kesulitan, demikian pula dengan bahasa Jepang. Untuk mengatasi hal tersebut para praktisi pendidikan terus mencari solusinya, seperti memperbaiki metode pembelajaran, media pembelajaran, juga bahan pengajarannya. Hal tersebut diharapkan dapat membantu guru dalam mengajar juga membantu siswa agar lebih mudah memahami materi yang diajarkan dan siswa lebih termotivasi

sehingga akan tercapai hasil belajar yang lebih baik. Adapun metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam penguasaan kosakata adalah metode *index card match*.

Metode merupakan salah satu unsur dalam proses pembelajaran yang tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan gaya belajar siswa akan membantu guru dan juga anak didik untuk mendapatkan hasil yang memuaskan dalam proses pembelajaran. Penerapan metode *index card match* akan membantu peserta didik lebih mudah dan terfokus dalam memahami suatu materi pokok dan untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya, selain itu juga siswa pun turut ikut berperan aktif dalam melaksanakan pembelajaran, karena di dalam metode *index card match* terdapat beberapa strategi yang bervariasi dan teknik yang dapat menciptakan suasana belajar menjadi lebih efektif, efisien dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan suatu penelitian tentang penggunaan metode *index card match* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMA, yang kemudian disusun dalam skripsi yang berjudul “Efektivitas metode *index card match* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMA”.

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah yang diteliti sebagai berikut:

- a. Bagaimana penerapan metode *index card match* dalam proses mengajar kosakata bahasa Jepang siswa SMA?
- b. Bagaimana tingkat penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode *index card match*?

- c. Bagaimana efektivitas penggunaan metode *index card match* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa?

1.2.2 Batasan Masalah

Masalah tentang efektivitas metode *index card match* dalam penelitian ini jika dikaji secara mendalam dan mendetail maka akan sangat luas, sehingga karena keterbatasan waktu, jarak, serta kemampuan yang ada maka penulis hanya membatasi permasalahan yaitu tentang penerapan metode *index card match* dalam proses mengajar kosakata bahasa Jepang siswa SMA.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menjawab seluruh pertanyaan yang telah dirumuskan. Berdasarkan hal itu, maka tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui penerapan metode *index card match* dalam proses mengajar kosakata bahasa Jepang siswa SMA.
- b. Untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode *index card match*.
- c. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode *index card match* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMA.

1.3.2 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Bagi penulis, berharap dari penelitian ini akan mampu menambah pengetahuan, pengalaman dan wawasan serta bahan dalam penerapan ilmu metode penelitian yakni metode *index card match*. Serta dapat dijadikan bahan perbandingan untuk penelitian selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Almamater, penelitian ini dapat menambah referensi yang ada dan dapat digunakan oleh semua pihak yang membutuhkan. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terutama dalam penerapan metode *index card match*.
- 2) Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan kepustakaan yang merupakan informasi tambahan yang berguna bagi pembaca dan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pihak-pihak yang mempunyai permasalahan yang sama atau ingin mengadakan penelitian lebih lanjut.
- 3) Bagi pengajar, penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif metode pengajaran dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang siswa.

1.4 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam menginterpretasikan makna kata-kata atau istilah yang digunakan dalam penelitian ini penulis mencoba mendefinisikan istilah sebagai berikut :

1. Efektivitas adalah ada efeknya (pengaruhnya, akibatnya, kesannya). (WJS Poerwadarminta, 1984 : 266). Efektivitas dalam bahasa Jepang adalah *kooka, kooka to wa yoi dekibae dearu. Mata wa kikime* (shoogaku kanji shinjiten, 1991 : 163) (gakushuu kokugo shinjiten : 252). Artinya efektivitas adalah cara pelaksanaan yang baik, yang dimaksud efektivitas dalam penelitian ini adalah efektivitas penggunaan metode *index card match* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

2. Ditinjau dari segi etimologis (bahasa), metode berasal dari bahasa Yunani yaitu *methodos*. Kata ini berasal dari dua suku kata yaitu *metha* yang berarti melewati atau melalui dan *hodos* yang berarti jalan atau cara. Maka metode memiliki arti suatu jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan. Dalam bahasa Inggris dikenal dengan term *method* dan *way* yang mempunyai arti metode dan cara dan dalam bahasa Arab, kata metode diungkapkan dalam berbagai kata seperti kata *al-thariqoh* (jalan), *al-manhaj* (sistem), dan *al-wasilah* (mediator atau perantara). Dengan demikian kata Arab yang berarti dekat dengan arti metode adalah *al-thariqoh*.
3. *Index card match* adalah menjodohkan kartu yang berisi pertanyaan dengan yang berisi jawaban.
4. Kosakata adalah himpunan kata yang diketahui oleh seseorang atau entitas lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Kosakata dalam bahasa Jepang disebut *goi*, 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.

Dengan demikian penulis menyimpulkan bahwa, judul yang dimaksud adalah penerapan suatu metode pembelajaran yang ada dalam model-model metode pembelajaran aktif yaitu metode *index card match*, sehingga mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.

1.5 Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian

1.5.1 Anggapan Dasar

“Anggapan dasar adalah asumsi atau postulat yang menjadi tumpuan segala pandangan dan kegiatan terhadap masalah yang dihadapi. Postulat ini menjadi titik pangkal, titik dimana tidak lagi menjadi keragu-

raguan penyelidik.” (Winarno Surakhmad, 1982: 32). Sebagai landasan penelitian ini, penulis menggunakan anggapan dasar sebagai berikut:

1. Peranan sebuah metode dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang.
2. Kosakata merupakan aspek kebahasaan yang harus dikuasai untuk menunjang kelancaran dalam berbahasa.

1.5.2 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti data yang terkumpul (Arikunto, 2002:64). Surakhmad (1985:39) mengatakan Hipotesis merupakan perumusan jawaban sementara terhadap suatu masalah yang dimaksud dalam penelitian.

Hipotesis dari penelitian ini adalah:

H_k : Penggunaan metode *index card match* memberikan pengaruh yang baik terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMA.

H_0 : Penggunaan metode *index card match* tidak memberikan pengaruh yang baik terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMA.

1.6 Metodologi Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas suatu metode dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) tertentu (Sugiyono, 2008:11). Bentuk desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen kuasi atau *Quasi*

Experimental Design. Quasi Experiment Design atau eksperimen semu yaitu penelitian yang dilaksanakan tanpa adanya kelas pembanding atau kelas kontrol (Arikunto, 2002). Desain eksperimen yang digunakan adalah *one group pre test-post test*. Desain penelitian *pre-test-pos-test group design* ini diukur dengan menggunakan *pre-test* yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan *post-test* yang dilakukan setelah diberi perlakuan.

O₁	X	O₂
----------------------	----------	----------------------

Keterangan :

O₁ : *Pre-test*

X : Perlakuan (*treatment*)

O₂ : *Post-test*

(Arikunto, 2006:85)

Berikut ini adalah desain pelaksanaan pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan metode *index card match* yang dilaksanakan dalam penelitian ini.

a. Pra belajar

Pelaksanaan *pre-test*, siswa terlebih dulu diberi tes untuk mengetahui kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).

b. Penerapan metode *index card match* (*treatment*)

Pelaksanaan perlakuan (*treatment*), setelah siswa diberi *pre-test*, kemudian diberikan perlakuan (*treatment*) agar siswa dapat menerapkan metode belajar. Perlakuan (*treatment*) yang dilakukan sebanyak empat kali dalam memberikan pengajaran mengenai penguasaan kosakata bahasa Jepang melalui metode *index card match*.

c. Penutup

Setelah diberi perlakuan (*treatment*), siswa diberikan *post-test* dan angket. Tujuannya adalah untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa terhadap hasil belajar kosakata bahasa Jepang melalui metode *index card match*.

1.7 Populasi dan Sampel Penelitian

Sumber data penelitian adalah subjek dalam penelitian ini. Sumber data penelitian ini terdiri atas populasi dan sampel sebagai berikut :

1.7.1 Populasi

Berdasarkan pertimbangan kesesuaian materi yang akan diteliti dengan kurikulum 2009, maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X. Penulis menggunakan populasi siswa kelas X-2 di SMA PGRI 1 Bandung.

1.7.2 Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-2 di SMA PGRI 1 Bandung yang diperoleh dengan teknik random. Hal ini dilakukan agar penelitian berlangsung seobjektif mungkin.

1.8 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1.8.1 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data dari responden, diperlukan adanya teknik pengumpulan data yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu :

a. Studi Literatur

Studi literatur merupakan teknik pengumpulan informasi melalui beberapa sumber referensi baik berupa buku maupun website yang ada hubungannya dengan masalah penelitian yang akan mendukung proses penelitian.

b. Tes

Tes adalah suatu alat yang sudah distandardisasi untuk mengukur salah satu sifat, kecakapan, atau tingkah laku dengan cara mengukur sesuai dengan sifat, kecakapan atau tingkah laku (Siti Rahayu Haditono, 1987:56 dalam Klinik Edukasi). Untuk manusia, instrumen yang berupa tes ini dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi (Arikunto, 2009:266).

Tes yang diberikan biasanya digunakan untuk mengukur tingkat kognitif siswa atau penguasaan materi pembelajaran. Hasil tes biasanya diolah secara kuantitatif.

Dalam penelitian ini tes yang diberikan yaitu tes awal dan tes akhir pada kelas eksperimen. Tes yang diberikan adalah tes tertulis sebanyak 40 soal.

c. Rancangan Pembelajaran

Rancangan pembelajaran disusun untuk mengetahui bagaimana strategi penggunaan atau alur kegiatan suatu metode pengajaran.

1.8.2 Instrumen Penelitian

1. Tes

Tes merupakan alat ukur yang biasa digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah satu satuan program pengajaran tertentu (Sutedi, 2009:157). Tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar pembelajar.

Tes dibagi menjadi dua yaitu :

- a. *Pre-test* adalah tes yang dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa terhadap kosakata sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan metode *index card match*.

b. *Post-test* adalah tes yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan hasil akhir siswa setelah diberi perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan metode *index card match*.

2. Angket

Angket dilakukan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap metode *index card match* dalam meningkatkan penguasaan kosakata.

1.8.3 Uji Kelayakan Instrumen

Sebelum instrument penelitian digunakan, maka harus diuji kelayakannya terlebih dahulu. Uji kelayakan instrument dilakukan untuk mengetahui soal-soal yang baik sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

Adapun instrument tes yang digunakan dalam penelitian ini diukur kevalidannya dan realibilitasnya langsung dengan *Expert Judgement* yang dinilai ahli untuk menilai kelayakan instrument yang dibuat oleh penulis.

1.9 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dari laporan penelitian ini adalah Bab I ini membahas mengenai pendahuluan yang mencakup beberapa sub bab, yaitu latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, anggapan dasar dan hipotesis peneliiian, metodologi penelitian dan sistematika pembahasan. Dalam Bab II akan dibahas lebih dalam tentang tinjauan pustaka atau definisi operasional yang menyangkut teori yang berkaitan dengan penelitian ini dan pandangan umum. Kemudian pada Bab III menjelaskan lebih jauh tentang metode penelitian secara sistematis, populasi dan sampel penelitian, instrument penelitian, tahap penelitian dan rancangan eksperimen yang akan diberikan kepada objek yang diteliti. Pada Bab IV membahas tentang laporan hasil eksperimen dan analisis data yang berupa hasil tes dan angket. Kemudian Bab V merupakan kesimpulan mengenai gambaran umum hasil penelitian dan rekomendasi.