

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan alat untuk menyampaikan suatu perasaan, peran, maupun pendapat yang dalam prakteknya dapat disampaikan secara lisan maupun tulisan. Kemampuan dalam menguasai suatu bahasa merupakan salah satu syarat agar dapat saling tukar menukar informasi, juga untuk lebih memperlancar hubungan komunikasi dalam pergaulan, baik pergaulan antar pribadi, maupun pergaulan antar bangsa, sebagai anggota masyarakat bahasa. Selain bahasa ibu, bahasa asing pun perlu dipelajari untuk mempermudah dalam berkomunikasi dengan orang yang berada di negara lain.

Bahasa asing penting dipelajari oleh siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) karena dapat dipergunakan di perguruan tinggi maupun di dunia kerja. Dewasa ini dunia kerja lebih mengutamakan sumber daya manusia yang bisa berbahasa asing. Karena itu, sejak Kesatuan Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) diberlakukan pada tahun 2006, bahasa asing yang dipelajari di SMA tidak hanya bahasa Inggris saja. Di beberapa SMA, bahasa Jepang mulai dipelajari sebagai mata pelajaran muatan lokal.

Keterampilan berbahasa seseorang antara lain bergantung kepada kosakata yang dimilikinya. Dengan kata lain, semakin banyak kosakata yang dikuasai, maka keterampilan berbahasa akan semakin baik pula. Bila siswa tidak menguasai kosakata maka interaksi dengan lawan bicara tidak akan berlangsung dengan baik.

Annisa Thatsa Raharjo, 2013

Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Alphabet Race Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sebaliknya apabila siswa dapat menguasai kosakata maka mereka mampu menyimak bahasa asing yang diperdengarkan, memahami bacaan, menulis karangan dan mampu berbicara. Namun kosakata bahasa asing yang sudah dipelajari mudah terlupakan.

Dalam mengajarkan kosakata pada umumnya pengajar pun sering mendapatkan permasalahan diantaranya, kesulitan dalam menyampaikan materi agar mudah dimengerti dan dipahami oleh pembelajar serta agar pembelajaran tidak membosankan. Oleh sebab itu, seorang pengajar dituntut agar kreatif dalam menyampaikan materi dan memiliki strategi pengajaran yang tepat.

Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. (Azhar Arsyad, 1996:15)

Metode pengajaran merupakan salah satu faktor penentu dalam keberhasilan suatu program pengajaran. Pengajar harus berusaha untuk mempersiapkan semua komponen pembelajarannya dengan matang, khususnya dalam pengajaran kosakata, agar materi yang sedang diajarkan dapat bertahan lama dalam ingatan siswa. Salah satu usaha yang dilakukan pengajar untuk mencapai tujuan pengajaran adalah penggunaan teknik pengajaran yang inovatif.

Berdasarkan pengalaman penulis ketika melakukan kegiatan PPL (Program Pelatihan Profesi) di SMA Negeri 2 Bandung, siswa terkadang malas untuk

Annisa Thatsa Raharjo, 2013

Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Alphabet Race Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menghafal atau mengingat kosakata asing yang mereka pelajari, apalagi memakai dan mengaplikasikannya. Siswa juga akan terfokus pada kosakata yang ada pada materi dalam buku yang dipelajari saja hingga kosakata mereka pun tidak berkembang. Motivasi belajar siswa yang kurang menimbulkan pemikiran penulis dalam menerapkan metode yang sederhana namun mampu menjadikan situasi yang menyenangkan dengan memilih sebuah teknik permainan.

Sampai saat ini telah banyak peneliti yang melakukan penelitian dalam hal pengujian teknik permainan yang sudah ada maupun yang baru dalam pengajaran Bahasa Jepang, baik itu dalam pengajaran kosakata, huruf, dan lain-lain.

Penulis merasa tertarik menggunakan teknik permainan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang tingkat dasar. Dalam hal ini penulis mengujicobakan teknik permainan *Alphabet Race*. Teknik permainan *Alphabet Race* merupakan permainan bahasa Inggris untuk anak dalam pembelajaran mengingat huruf dan pemerolehan kata-kata. Dalam permainan ini para siswa dituntut untuk dapat menguasai kosakata dalam bahasa Jepang dan dapat mengingatnya dengan baik dan benar. Dengan keanekaragaman kosakata yang ada dalam permainan ini dapat memberikan motivasi tersendiri bagi para siswa untuk menguasainya.

Teknik permainan yang mirip ini sebelumnya pernah diujicobakan oleh Ratna Kemaladewi mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Jepang UPI terhadap siswa SMK negeri 1 Bandung tahun ajaran 2007/2008 mengenai “Teknik Permainan

Annisa Thatsa Raharjo, 2013

Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Alphabet Race Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tempel Huruf Terhadap Penguasaan Huruf Hiragana”. Hasil penelitian tersebut dikatakan efektif terhadap penguasaan huruf hiragana siswa. Oleh karena itu, penulis merasa tertarik untuk mengujicobakan permainan yang mirip permainan tempel huruf. Permainan ini menggunakan media yang sederhana yang dapat dibuat sendiri oleh pengajar. Media yang digunakan berupa kertas karton warna-warni atau kertas lipat warna-warni dan stereofom. Selain itu teknik permainan ini terinspirasi dari permainan pengejaan bahasa Inggris dalam situs <http://www.belajarbahasainggris.us/2012/12/permainan-pengejaan-spelling-games.html>.

Berdasarkan paparan di atas, penulis melakukan penelitian dengan judul *”Efektivitas Teknik Permainan Alphabet Race dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang.”*

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 2 Bandung sebelum menggunakan teknik permainan *Alphabet Race*?
- b. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 2 Bandung setelah menggunakan teknik permainan *Alphabet Race*?
- c. Adakah perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan *Alphabet Race*?

Annisa Thatsa Raharjo, 2013

Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Alphabet Race Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- d. Apakah teknik permainan *Alphabet Race* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 2 Bandung?
- e. Bagaimana pendapat siswa tentang proses pembelajaran penguasaan kosakata dengan menggunakan teknik permainan *Alphabet Race*?

Agar penelitian tidak menyimpang, maka penulis membatasinya sebagai berikut :

- a. Penelitian ini hanya meneliti teknik permainan *Alphabet Race* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI SMAN 2 Bandung.
- b. Penelitian hanya terfokus pada kosakata bahasa Jepang yang terdapat dalam bab pelajaran buku paket bahasa Jepang kelas XI SMAN 2 Bandung.
- c. Hasil belajar siswa kelas XI SMAN 2 Bandung sebelum menggunakan teknik permainan *Alphabet Race*.
- d. Hasil belajar siswa kelas XI SMAN 2 Bandung sesudah menggunakan teknik permainan *Alphabet Race*.
- e. Efektivitas penggunaan teknik permainan *Alphabet Race* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMAN 2 Bandung.

1.3 Tujuan Manfaat Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai penulis dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui :

- a. Mengetahui kemampuan siswa kelas XI SMA NEGERI 2 Bandung terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang sebelum dilakukan pengajaran dengan teknik permainan *Alphabet Race*.
- b. Mengetahui kemampuan siswa kelas XI SMA NEGERI 2 Bandung terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang sesudah dilakukan pengajaran dengan teknik permainan *Alphabet Race*.
- c. Mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan pada kemampuan siswa kelas XI SMA NEGERI 2 Bandung antara sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan *Alphabet Race*.
- d. Mengetahui efektivitas penggunaan teknik permainan *Alphabet Race* sebagai upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA NEGERI 2 Bandung.
- e. Mengetahui tanggapan siswa kelas XI SMA NEGERI 2 Bandung tentang proses pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *Alphabet Race*.

Hasil penelitian diharapkan bermanfaat sebagai berikut :

1. Bagi pembelajar

Penelitian diharapkan dapat memberi manfaat kepada pihak yang ingin mempelajari Bahasa Jepang, khususnya siswa SMA, agar bisa mengingat kosakata dengan mudah dan menyenangkan.

Annisa Thatssa Raharjo, 2013

Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Alphabet Race Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Bagi guru

Penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada pihak yang ingin mengajarkan Bahasa Jepang agar bisa menciptakan suasana pengajaran yang mudah dan menyenangkan untuk mengingat kosakata.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya dengan teknik lainnya yang lebih kreatif yang terus dikembangkan dan lebih bermanfaat.

1.4 Anggapan Dasar

Anggapan dasar adalah suatu teori baik yang sudah baku maupun berupa rangkuman/kesimpulan yang digunakan sebagai dasar untuk berpijak dimulainya kegiatan penelitian tersebut (Dedi Sutedi, 2005 : 32). Anggapan dasar dari penelitian ini adalah dengan menggunakan permainan *Alphabet Race*, pembelajar akan memperoleh penguatan dalam hal pembendaharaan kosakata bahasa Jepang.

1.5 Definisi Operasional

Definisi Operasional dalam penelitian ini ditujukan agar tidak ada kesalahpahaman dalam memaknai setiap istilah yang ada. Maka definisi operasional ini adalah sebagai berikut :

1. Efektivitas

“Efektivitas adalah ada efeknya (pengaruh, akibatnya, kesannya).”

(WJS Poerwadarminta, 1984 : 266).

Annisa Thatsa Raharjo, 2013

Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Alphabet Race Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Efektivitas adalah keadaan berpengaruh, hal berkesan, kemanjuran, kemujaraban, keberhasilan. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002:284)

2. Permainan

“Permainan adalah kegiatan atau kesibukan yang memiliki faedah besar bagi pembentukan diri”. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1995 : 614)

3. *Alphabet Race* adalah permainan untuk anak dalam pembelajaran mengingat huruf dan pemerolehan kosakata. Di dalam situs <http://www.belajarbahasainggris.us/2012/12/permainan-pengejaan-spelling-games.html> disebutkan cara untuk melatih pengejaan bahasa Inggris. Langkah-langkahnya yaitu pemain diminta mengambil kartu-kartu dari seperangkat kartu huruf yang telah diacak setelah pengajar menyebutkan suatu kata. Kelompok yang pertama menyusun dan susunan katanya benar akan mendapatkan angka. Kemudian setelah menyelesaikan kata yang pertama, siswa harus kembali lagi ke belakang kelas bersiap untuk kata selanjutnya. Kelompok dengan angka terbanyak pada akhir permainan adalah pemenangnya. Akan tetapi langkah-langkah permainan tersebut dapat digunakan untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang. Dari permainan tersebut penulis merasa tertarik untuk mengujicobakannya dengan langkah yang sama tetapi huruf yang dipergunakan adalah huruf hiragana dan kemudian dari permainan tersebut siswa akan memperoleh kosakata baru.

Annisa Thatza Raharjo, 2013

Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Alphabet Race Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Annisa Thatsa Raharjo, 2013

Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Alphabet Race Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4. Penguasaan

Menurut Poerwadarmaminta, (1996:538) penguasaan adalah proses, cara, perbuatan, menguasai, pemahaman atau kesanggupan untuk menggunakan sesuatu.

5. Kosakata

Kosakata (Goi) menurut Sudjianto (2004:98) adalah kumpulan kata yang berhubungan dengan suatu bahasa atau dengan bidang tertentu dalam bahasa itu.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Penelitian

Metode adalah cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan (Sutedi, 2005:22). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen* atau eksperimen semu. Dan menurut Nana Syaodih (2005:207) eksperimen disebut kuasi, karena bukan merupakan eksperimen murni tetapi seperti murni, seolah-olah murni, eksperimen ini biasa juga disebut eksperimen semu. Karena berbagai hal, terutama berkenaan dengan variabel, kemungkinan sukar sekali dapat digunakan eksperimen murni.

Penelitian ini diawali terlebih dahulu dengan mengadakan *pretest* terhadap siswa, kemudian diberikan perlakuan berupa mengajarkan kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *Alphabet Race*, selanjutnya diberikan *posttest*, dan yang terakhir siswa diberikan angket untuk mengetahui tanggapan siswa melalui diksi yang disediakan.

Annisa Thatsa Raharjo, 2013

Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Alphabet Race Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.6.2 Teknik Pengumpulan data

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data utama dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda.

1. Kajian Pustaka

Kajian Pustaka berupa pengumpulan materi dan teori-teori yang relevan dengan masalah ini, beserta penelitian terdahulu yang serupa dengan penelitian ini sehingga penulis mendapatkan berbagai informasi yang bermanfaat untuk penelitiannya.

2. Tes

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data utama dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda dan isian.

a. Tes awal (*pretest*)

Tes awal adalah tes yang dilaksanakan sebelum adanya perlakuan. Tes ini digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.

b. Tes Akhir (*posttest*)

Tes akhir adalah tes yang dilaksanakan setelah perlakuan dilakukan. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada objek penelitian setelah mendapatkan perlakuan.

3. Angket

Teknik pengolahan data angket dengan cara menghitung persentase tiap jawaban per nomor soal kemudian menginterpretasikannya.

Rumus pengolahannya adalah :

Menurut Supardi (1986:20) bahwa, rumus untuk mengolah data angket adalah sebagai berikut :

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

P = Presentase

f = Frekuensi

n = Jumlah responden

1.6.3 Anggapan dasar dan Hipotesis

a. Anggapan Dasar

Arikunto (1998:38) menyatakan bahwa “anggapan dasar atau *postulat* adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik”. Arikunto (1989:17) juga menjelaskan definisi lain tentang anggapan dasar, yakni “Anggapan dasar adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya yang akan berfungsi sebagai hal-hal yang dijadikan tempat berpijak bagi peneliti dalam melaksanakan penelitiannya”. Berdasarkan definisi tersebut, penulis merumuskan anggapan dasar dalam penelitian sebagai berikut :

Annisa Thatsa Raharjo, 2013

Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Alphabet Race Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- b. Kosakata merupakan salah satu komponen paling penting dalam belajar bahasa.
- c. Teknik permainan *Alphabet Race* merupakan salah satu teknik pengajaran kosakata bahasa Asing.
- d. Menggunakan teknik pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran akan menarik minat siswa untuk lebih aktif, kreatif dan inovatif.
- e. Efektifitas adalah keefektifan, pengaruh, akibat, kesan. Dalam hal ini keefektifan adalah adanya pengaruh teknik permainan *Alphabet Race* dalam meningkatkan penguasaan kosakata dalam bahasa Jepang.

b. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai rumusan jawaban atau kesimpulan sementara yang harus diuji dengan data yang terkumpul melalui kegiatan penelitian (Ali, 1985:52). Berdasarkan pendapat tersebut, maka hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah :

$H_0: \mu_{SsP} = \mu_{SbP}$ Berarti hasil *posttest* setelah perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *Alphabet Race* sama dengan hasil *pretest*.

$H_1: \mu_{SsP} > \mu_{SbP}$ Berarti hasil *posttest* setelah perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *Alphabet Race* lebih besar dari hasil *pretest*.

Keterangan :

μ_{SbP} Kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang sebelum perlakuan (*pretest*)

Annisa Thatsa Raharjo, 2013

Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Alphabet Race Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.7 Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Memuat pendahuluan yang di dalamnya terdapat latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, penjelasan istilah, anggapan dasar, hipotesis penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, variabel penelitian dan teknik pengumpulan data.

BAB II LANDASAN TEORITIS

Bab ini menjelaskan landasan teoritis dan hasil penelitian terdahulu. Dalam landasan teoritis penulis memaparkan pengertian pendekatan pembelajaran, pengertian teknik pembelajaran, permainan sebagai teknik pembelajaran, hakikat permainan, kelebihan dan kelemahan permainan, permainan dalam pembelajaran kosakata, jenis-jenis permainan dalam kosakata, permainan *Alphabet Race*, pengertian permainan *Alphabet Race*, langkah-langkah penggunaan teknik permainan *Alphabet Race*, kosakata dalam bahasa Jepang. Dan dalam pembahasan mengenai hasil penelitian terdahulu penulis menjelaskan mengenai penelitian serupa tentang penerapan teknik permainan *Alphabet Race* dalam pembelajaran kosakata.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan penulis dalam meneliti objek permasalahann yang terdiri dari jenis metode penelitian yang digunakan, instrumen dan sumber data penelitian, serta teknik dan pengolahan data penelitian.

Annisa Thatsa Raharjo, 2013

Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Alphabet Race Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis data dari objek penelitian yang penulis kaji yaitu efektivitas permainan *Alphabet Race* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang tingkat dasar di SMA Negeri 2 Bandung.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA