

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagai makhluk sosial di dunia ini kita diwajibkan untuk bisa bersosialisasi dengan dunia luar. Salah satu caranya ialah dengan berkomunikasi, tidak bisa di pungkiri sejak lahir kita dituntut untuk bisa berkomunikasi. Komunikasi erat kaitannya dengan bahasa, bahasa merupakan alat komunikasi terpenting. Komunikasi merupakan salah satu keterampilan hidup yang harus dikuasai untuk bersosialisasi dengan kehidupan luar. Agar bisa berkomunikasi dengan baik, maka kita harus mampu berbahasa dengan baik, karena komunikasi yang baik di tunjang oleh kemampuan bahasa yang baik. Menurut Alipah (2012: 1) “dewasa ini, globalisasi yang ditandai dengan kemajuan pesat dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi menjadikan penguasaan bahasa asing (Inggris, Perancis, Mandarin, Jerman, Jepang, dan bahasa asing lainnya) sebagai syarat utama untuk mengembangkan diri sehingga mampu berkomunikasi dengan baik di era globalisasi ini.”

Pada era ini, penguasaan bahasa asing dirasakan sangatlah penting di kalangan masyarakat menengah atas yang diwajibkan memiliki pengetahuan mengenai bahasa asing yang baik dalam pekerjaannya. Tetapi untuk para kalangan masyarakat menengah kebawah seperti halnya pekerja industri, perdagangan maupun pariwisata kurangnya pengetahuan mengenai bahasa

asing seharusnya bisa lebih memotivasi para masyarakat menengah untuk lebih mengembangkan pengetahuan mengenai bahasa asing. Dengan kata lain, peningkatan kualitas sumber daya manusia saat ini tidak lengkap tanpa adanya upaya peningkatan kemampuan bahasa asing. Akan tetapi, bermacam-macamnya bahasa asing di seluruh dunia menjadi salah satu masalah dalam mempelajari bahasa asing khususnya bagi pelajar pemula.

Berdasarkan hasil survey lembaga pendidikan bahasa Jepang tahun 2006 oleh *The Japan Foundation* Indonesia menempati peringkat pertama di Asia Tenggara yang belajar bahasa Jepang, baik lembaga formal maupun non formal. Sedangkan menurut Zulnaidi (2010) dalam Waspada Online “untuk Dunia, Indonesia menduduki peringkat ke-empat setelah Korea, China dan Australia.” Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa, salah satu bahasa asing yang paling banyak di minati di Negara Indonesia adalah bahasa Jepang. Untuk menguasai suatu bahasa, kita harus memiliki empat aspek keterampilan yang harus diperhatikan dalam pembelajaran bahasa Jepang, yaitu membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Begitu pula dalam hal mempelajari bahasa asing khususnya bahasa Jepang, kita harus memiliki keempat aspek tersebut, terutama keterampilan berbicara dan menyimak yang erat kaitannya dengan unsur-unsur bahasa. Menurut Tarigan dalam Oktora (2008: 1) menjelaskan bahwa, “keterampilan berbahasa yang relatif paling mudah dan relatif mudah adalah keterampilan menyimak dan keterampilan berbicara, sedangkan keterampilan yang relatif sukar dan paling sukar adalah keterampilan membaca dan menulis.” Keempat aspek tersebut saling

mendukung dan berpengaruh satu sama lain. Keempat aspek tersebut dapat di capai dengan didukung oleh penguasaan unsur-unsur bahasa, termasuk pula pada bahasa Jepang.

Bahasa Jepang merupakan bahasa yang sulit untuk dipelajari, karena bahasa Jepang memiliki tata bahasa, huruf, dan juga kata bantu bilangan yang berbeda. Untuk tata bahasanya sangatlah berbeda dengan tata bahasa pada bahasa Indonesia, sedangkan untuk huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang yaitu huruf hiragana, katakana, kanji dan romaji. Selain tata bahasa dan huruf yang wajib untuk di pelajari unsur-unsur bahasa pembentukan kalimat bahasa Jepang pun haruslah di ketahui, adapun unsur-unsur pembentukan kalimat bahasa Jepang yang meliputi kata, frasa, atau klausa. Menurut Sutedi (2008: 73) “unsur kalimat dalam bahasa Jepang secara garis besarnya terdiri dari subjek (*shugoi*), predikat (*jutsugoi*), objek (*taishougoi*), keterangan (*joukyougoi*), modifikator (*shuushokugoi*), dan konjungsi (*setsuzokugo*). Pada umumnya, jenis kata pembentuk kalimat tersebut terdiri dari nomina (*meishi*), verba (*doushi*), adjektiva (*keiyoushi*), kopula (*jodoudshi*), partikel (*joshi*), kata sambung (*setsuzokushi*), kata keterangan (*fukushi*), kata seru (*kandoushi*)”. Seperti yang sudah disebutkan di atas, unsur pembentukan kalimat dapat berupa kata, frasa, atau klausa. Dalam kalimat, unsur-unsur tersebut dapat dibedakan berdasarkan kategori, fungsi atau perannya. Berdasarkan dari pernyataan menurut para ahli tersebut dapat di simpulkan bahwa. Kalimat bahasa jepang terbentuk dari beberapa jenis kata, di mana

setiap kata tersebut dalam kalimat dapat berfungsi sebagai subjek, predikat, objek, dan lain sebagainya.

Adapun salah satu jenis kategori yang dapat menjadi unsur kalimat bahasa Jepang adalah kata bantu bilangan. Kata bantu bilangan berfungsi untuk menghitung satuan benda yang berbeda. Kata bantu bilangan (*josuushi*) pada bahasa Jepang merupakan salah satu unsur bahasa yang cukup sulit untuk dikuasai. Karena kata bantu bilangan pada bahasa Jepang memiliki fungsi yang berbeda pada setiap benda, contohnya untuk benda seperti gelas, mangkuk dan sejenisnya di tambahkan (*~hai*), sedangkan untuk hewan dapat di tambahkan (*~ppiki*). Kata bantu bilangan merupakan salah satu unsur terpenting dalam pembelajaran penguasaan bahasa Jepang, banyak pembelajar yang kesulitan dalam menguasainya karena ragam kata bantu bilangan yang sangat banyak dan rumit untuk diingat.

Sedangkan untuk menguasai bahasa Jepang tidak dapat dipungkiri bahwa kata bantu bilangan merupakan salah satu dari sekian materi penting yang harus pembelajar kuasai. Akan tetapi berdasarkan pengalaman, bahwa hasil yang dicapai dalam pengajaran bahasa Jepang di Indonesia umumnya, dan di Sekolah Menengah Atas masih jauh dari tujuan yang di inginkan. Kebanyakan para pembelajar di SMA/SMK yang sekolahnya memiliki mata pelajaran bahasa Jepang, dinilai belum mampu menguasai bahasa Jepang, kebanyakan para pembelajar hanya mengikuti pelajaran bahasa Jepang karena memang di sekolahnya ada mata pelajaran bahasa Jepang, dan para pembelajar pada umumnya baru belajar bahasa Jepang beberapa tahun hanya di sekolah

tersebut. Berdasarkan pengamatan tersebut mengapa para pembelajar kurang dapat berkomunikasi dan menguasai bahasa Jepang khususnya kata bantu bilangan dengan baik. Kendala utama yang dihadapi siswa yakni sulitnya menguasai kata bantu bilangan bahasa Jepang yang beragam dan berbeda-beda, serta karena kemampuan pembelajar yang terbatas, kurang berminat pada pelajaran bahasa Jepang pada saat pembelajaran bahasa Jepang khususnya kata bantu bilangan berlangsung.

Oleh karena itu, penulis ingin membantu meminimalisir kesulitan dalam penguasaan bahasa Jepang khususnya kata bantu bilangan pada pembelajar Sekolah Menengah Atas yang berdasarkan pada pengamatan penulis telah banyak upaya yang dilakukan, salah satunya adalah menggunakan teknik permainan, seperti pada permainan tradisional sondah atau bisa juga disebut lompat jingkat. Dengan permainan seseorang bisa mendapatkan hiburan, kesenangan, pembelajaran, pengetahuan dan juga rutinitas dengan cara yang menyenangkan. Maka dari itu, permainan dapat di manfaatkan untuk media ataupun teknik pembelajaran. Dengan begitu pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan dan lebih variatif, dengan demikian pembelajaran yang tadinya hanya terpaku pada guru dapat berlangsung “lebih hidup”. Pentingnya permainan dalam pembelajaran menurut Asrori dalam Muhaiban (2002) adalah permainan mampu menghilangkan kebosanan, permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira, permainan menimbulkan semangat kerja sama sekaligus persaingan sehat, permainan dapat membantu siswa yang lamban serta kurang motivasi, sehingga dapat

disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan pada pembelajaran dapat memberikan kontribusi yang baik terhadap penguasaan kata bantu bilangan.

Berdasarkan hal tersebut, penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan mencoba sebuah teknik permainan untuk meningkatkan penguasaan kata bantu bilangan melalui permainan tradisional sondah atau bisa disebut sebagai permainan lompat jingkat. Hasil dari penelitian ini akan dijadikan bahan untuk penulisan skripsi dengan judul **“Efektivitas Teknik Permainan Lompat Jingkat untuk Meningkatkan Penguasaan Kata Bilangan”**.

## **1.2 Rumusan dan Batasan Masalah**

Masalah umum dalam penelitian ini adalah pembelajaran bahasa Jepang dasar khususnya penguasaan pada kata bantu bilangan dengan menggunakan teknik permainan lompat jingkat efektif atau tidak untuk meningkatkan penguasaan dalam pembelajaran bahasa Jepang dasar khususnya kata bantu bilangan.

Masalah tersebut dapat terjawab apabila masalah-masalah khusus pada pembelajar bahasa Jepang ini telah terjawab :

1. Bagaimana hasil pembelajaran kata bantu bilangan pada pembelajar di kelas kontrol dan eksperimen sebelum diberi *treatment* dengan menggunakan teknik permainan lompat jingkat?
2. Bagaimana hasil pembelajaran kata bantu bilangan pada pembelajar di kelas kontrol dan eksperimen sesudah diberi *treatment* dengan menggunakan teknik permainan lompat jingkat?

3. Adakah perbedaan yang signifikan pada pembelajar terhadap hasil belajar pada pembelajar yang di terapkanya *treatment* (eksperimen) dan pada pembelajar yang tidak di terapkannya *treatment* (kontrol) setelah menggunakan teknik permainan lompat jingkat?
4. Bagaimanakah tanggapan para pembelajar terhadap pembelajaran kata bantu bilangan dengan menggunakan teknik permainan lompat jingkat?

Batasan masalah yang akan diteliti penulis sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan hanya untuk mengetahui hasil pembelajaran kata bantu bilangan pada pembelajar di kelas kontrol dan eksperimen sebelum dan sesudah diterapkannya teknik permainan lompat jingkat.
2. Penelitian ini dilakukan hanya untuk mengetahui perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar pada pembelajar yang di terapkannya *treatment* (eksperimen) dan pada pembelajar yang tidak di terapkannya *treatment* (kontrol) setelah menggunakan teknik permainan lompat jingkat.
3. Penelitian ini dilakukan hanya membatasi pembelajaran kata bantu bilangan dasar yang hanya di pelajari pembelajar SMA pada buku Mengenal Bahasa Jepang 3 di kelas XII saja.

### 1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Dari masalah masalah-masalah yang terjadi seperti di atas, maka penulis merumuskan tujuan yang dicapai dalam penelitian ini, adalah:

1. Untuk mengetahui hasil pembelajaran kata bantu bilangan pada pembelajar di kelas kontrol dan eksperimen sebelum diberikan *treatment* dengan menggunakan teknik permainan lompat jingkat.
2. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar pada pembelajar yang di terapkannya *treatment* (ekperimen) dan pada pembelajar yang tidak di terapkannya *treatment* (kontrol) setelah menggunakan teknik permainan lompat jingkat.
3. Untuk mengetahui tanggapan pembelajar terhadap teknik pembelajaran dengan menggunakan permainan lompat jingkat pada pembelajaran bahasa Jepang dasar khususnya kata bantu bilangan.

Setelah dilakukannya penelitian, diharapkan penelitian ini bisa bermanfaat sebagai berikut:

1. Memperoleh gambaran tentang teknik pembelajaran dengan menggunakan berbagai macam permainan khususnya permainan tradisional sondah atau lompat jingkat.
2. Memperoleh alternatif pemilihan teknik pembelajaran pada bahasa Jepang.

3. Memudahkan pembelajar untuk lebih mudah penguasaan pembelajaran bahasa Jepang khususnya kata bantu bilangan.

#### 1.4 Definisi Operasional

Judul dari penelitian ini adalah Efektivitas Teknik Permainan Lompat Jingkat Untuk Meningkatkan Penguasaan Kata Bantu Bilangan. Maka dari itu penulis tuliskan definisi dari setiap kata:

Efektivitas berasal dari bahasa inggris yaitu *effective* yang berarti berahasil tepat, atau manjur. Efektivitas menunjukkan taraf suatu hubungan taraf tercapainya suatu tujuan. Efektivitas adalah penafsiran sumber daya, saran dan pasaran dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atas jasa kegiatan yang dijalankannya. Efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya saran yang telah ditetapkan. Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti makin tinggi efektivitasnya. (Sondang P. Siagian, 2001: 24)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (2003: 698), permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain: barang atau sesuatu yang dipergunakan, sedangkan menurut Mutiah, D. (2010: 113) permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak) artinya permainan membawa anak ke dalam masyarakat.

Menurut Piaget dalam Mutiah, D (2010: 138) permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Permainan

memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan. Menurutnya, struktur-struktur kognitif perlu dilatih, dan permainan memberi *setting* yang sempurna bagi latihan.

Menurut Kayvan, U (2009: 54) pengertian lompat jingkat kata adalah sebuah permainan yang melibatkan banyak anak. Permainan ini di ambil dari permainan tradisional yaitu sondah dan somlah. Pada saat anak mulai mengerti cara bermainnya, dapat menambahkan angka atau huruf ke dalam permainan ini.

Penguasaan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pemahaman atau kesanggupan untuk menggunakan (pengetahuan, kepandaian, dsb).

Menurut Sudjianto (2009: 116) kata bantu bilangan adalah *josuushi* yaitu kata-kata yang menyatakan satuan atau jumlah, frekuensi atau kekerapan, ukuran atau derajat, urutan, presentase, kelipatan dan sebagainya bagi kelompok objek (termasuk benda dan manusia) tertentu. Kata bantu bilangan pada umumnya dipakai setelah bilangan-bilangan yang berasal dari Cina, namun ada juga beberapa antaranya yang dipakai setelah bilangan bahasa jepang asli. Pemakaian kata bantu bilangan sangat tergantung pada sifat-sifat , ciri-ciri atau objeknya.

## 1.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. (Arikunto 1997: 64)

Hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hk: Adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikannya *treatment* berupa teknik permainan lompat jingkat untuk pembelajaran bahasa Jepang khususnya kata bantu bilangan.

Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol sebelum diberikan *treatment* berupa teknik permainan lompat jingkat untuk pembelajaran bahasa Jepang khususnya kata bantu bilangan.

## 1.6 Metodologi Penelitian

### 1.6.1 Metodologi Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara pendekatan penelitian yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode eksperimen. Hal ini di karenakan penulis merasa metode eksperimen ini sesuai dengan apa yang diteliti yaitu efektif atau tidaknya pembelajaran bahasa jepang dasar khususnya penguasaan kata bantu bilangan dengan menggunakan permainan lompat jingkat. Dalam penelitian eksperimen ini dilaksanakan dengan adanya kelas

pembandingan yaitu kelas A sebagai kelas yang di terapkannya metode penguasaan kata bilangan dengan menggunakan teknik permainan lompat jingkat. Sedangkan kelas B sebagai kelas kontrol yang tidak diterapkannya teknik permainan lompat jingkat ini. Dengan demikian dapat dilihat sejauh mana keberhasilan teknik permainan lompat jingkat ini untuk pembelajaran bahasa Jepang dasar khususnya penguasaan kata bantu bilangan.

#### 1.6.2 Populasi dan sampel

Polulasi dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 24 Bandung. Sampel yang diambil sebanyak dua kelas dalam tingkatan yang sama, yakni kelas XII IPA 1 menjadi kelas eksperimen dan kelas XII IPA 3 menjadi kelas kontrol.

#### 1.6.3 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan instrument penelitian sebagai berikut:

- a. Tes (*multiple choise*) digunakan utnuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran kata bantu bilangan pada saat sebelum dan sesudah digunkannya metode pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan lompat jingkat (*Pretest – Posttest*).
- b. Kuesioner/angket. Digunakan untuk mengetahui respon tentang pembelajaran bahasa jepang dengan menggunakan metode permainan lompat jingkat.

#### 1.6.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan sebagai berikut:

1. Memberikan *pretest* mata pelajaran bahasa jepang khususnya kata bantu bilangan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Memberikan perlakuan yang berbeda pada kedua kelompok penelitian.
3. Memberikan *posttest* mata pelajaran bahasa jepang khususnya kata bantu bilangan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
4. Memberikan angket pada kelas kelas eksperimen.

#### 1.6.5 Teknik Pengambilan Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua buah variabel, yaitu:

X: Hasil belajar para siswa pada kelompok A atau kelompok eksperimen dengan teknik pembelajaran pada permainan lompat jingkat.

Y: Hasil belajar para siswa pada kelompok B atau kelompok kontrol dengan teknik konvensional.

Dikarenakan data yang nantinya dihasilkan adalah berupa angka, maka data pada penelitian ini termasuk data kuantitatif, data tersebut akan diolah menggunakan data statistik komparansional untuk mengetahui persamaan dan perbedaan pada objek yang diteliti.

### 1.7 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan berisi tentang latar belakang, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, metodologi, dan hipotesis.

BAB II Kajian Pustaka berisi penjelasan tentang pengertian pendekatan, metode dan teknik. Pengertian dan penggunaan pelafalan kata bantu bilangan pada permainan lompat jingkat.

BAB III Metodologi Penelitian berisi tentang desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV Analisis Data berisi tentang teknik pengolahan data statistik dan teknik pengolahan data angket.

BAB V Kesimpulan dan Saran berisi tentang kesimpulan penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.