

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Bahasa adalah simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia yang mengandung arti tertentu sebagai alat komunikasi antar anggota masyarakat untuk menyampaikan ide, pikiran atau perasaan (Sudjianto, 2010, hlm. 18). Selain itu bahasa dapat menjadi alat untuk mencapai tujuan tertentu, antara lain tujuan perdagangan, ekonomi, hubungan antar bangsa, sosial budaya, pengembangan karir serta pendidikan. Oleh sebab itu bahasa memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Mengingat betapa pentingnya peranan bahasa, maka banyak orang yang mempelajari bahasa dari bangsa-bangsa lain.

Bahasa Jepang adalah bahasa asing yang sekarang cukup banyak diminati oleh mahasiswa ataupun pelajar. Burhanuddin (2014 hlm.2) menyatakan minat belajar dan pengajaran bahasa Jepang di Indonesia dapat dikatakan dari tahun ke tahun terus meningkat, bila dibandingkan dengan keadaan 35-40 tahun lalu, dimana bahasa Jepang hanya terdapat pada perguruan tinggi saja, yaitu pada jurusan bahasa Jepang. Namun dewasa ini, pengajaran bahasa Jepang sudah banyak terdobar di mana-mana, baik di perguruan tinggi, di lembaga-lembaga kursus maupun sebagai mata pelajaran di akademi dan SMU/SMK. Bahkan ada perguruan swasta yang telah mengajarkan bahasa Jepang sejak kelas 4 SD.

Menulis merupakan cara manusia menyampaikan informasi, ide, atau saran secara tidak langsung. Keterampilan menulis merupakan keterampilan produktif dimana siswa harus selalu mencari gagasan yang inovatif. Di dalam keterampilan menulis, pembelajar akan lebih teliti dalam mengungkapkan gagasan melalui tulisan dengan ejaan, dan tata bahasa yang tepat. Semakin banyak tulisan yang dikuasai maka akan semakin besar juga kemungkinan

seseorang untuk terampil dalam berbahasa. Menulis merupakan salah satu aspek dari empat keterampilan berbahasa yang diungkapkan oleh Sutedi (2011, hlm. 39) yakni keterampilan mendengar (聞く技能), berbicara (話す技能), membaca (読む技能), dan menulis (書く技能).

Namun keempat keterampilan berbahasa tidak akan bisa dikuasai dengan baik tanpa mengenal kosakata. Kosakata berperan sebagai pendukung penguasaan keterampilan berbahasa. Kosakata haruslah dikuasai baik dengan ragam tulisan maupun lisan. Dengan kata lain kosakata bahasa Jepang tidak hanya harus dihafal, namun dalam penulisannya pun harus benar. Penambahan kosakata seseorang secara umum dianggap merupakan bagian penting, baik dari proses pembelajaran suatu bahasa ataupun pengembangan kemampuan seseorang dalam suatu bahasa yang sudah dikuasai.

Becker dalam Azizah (2012, hlm.4) menekankan tentang pentingnya pengembangan kosakata yaitu menghubungkan berapa jumlah kosakata yang dikuasai oleh para siswa dengan materi akademik pembelajaran bahasa. Kurangnya pemahaman kosakata adalah penyebab utama dari kegagalan akademik yang dialami siswa.

Kosakata dapat diperoleh serta dipelajari dengan melakukan aktivitas tertentu, seperti membaca buku-buku, mendengarkan informasi, memperhatikan guru dan lain-lain. Akan tetapi, bagi pembelajar bahasa asing tidaklah mudah untuk dapat menulis kosakata dengan baik dan benar. Seperti yang penulis temukan saat PPL (Praktek Profesi Lapangan) di SMP Laboratorium Perconohan UPI, selain kurangnya kosakata yang dikuasai oleh siswa dalam penulisannya banyak ditemukan kesalahan siswa saat menuliskan ejaan kosakata. Hal ini timbul karena kosakata bahasa Jepang yang sulit dicerna, kurang tepatnya teknik latihan, selain itu secara penulisannya pun sangat berbeda dengan bahasa ibu sehingga kosakata bahasa Jepang sulit untuk dipahami dengan benar.

Untuk dapat mencapai hasil belajar yang baik, diperlukan teknik yang sesuai dan tepat agar dapat menarik minat siswa. Salah satu teknik yang dapat diterapkan adalah teknik permainan. Teknik permainan akan lebih menarik jika dilibatkan dalam pembelajaran di tingkat SMP, karena pada tingkat ini siswa masih memiliki daya imajinasi dan fantasi yang tinggi. Pada dasarnya siswa

pada tingkat ini masih suka bermain. Teknik permainan dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa, baik dalam pengajaran struktur, pemahaman bacaan, percakapan, bahkan kosakata. Salah satunya adalah permainan *jumbled letter*.

jumbled letter (huruf acak) merupakan sebuah media berupa permainan menyusun sebuah kosakata yang berasal dari beraneka huruf yang telah diacak sebelumnya. Tugas siswa adalah menyusun kosakata sebanyak-banyaknya. Dengan permainan *jumbled letter* dapat melatih siswa untuk kreatif serta aktif dengan menyusun huruf acak menjadi kosakata, sehingga pembendaharaan kosakata siswa dapat bertambah.

Penelitian pembelajaran menggunakan teknik *jumbled letter* telah dilakukan sebelumnya oleh Tri Farikh Azizah (2012) UIN Sunan Ampel Surabaya dengan judul *Peningkatan Kemampuan Vocabulary Bahasa Inggris Menggunakan Media Jumbled Letters Siswa Kelas IIIB MI Islamiyah Geluran Taman Siduarjo*. Dari hasil penelitian tersebut dinyatakan bahwa terjadi peningkatan dari hasil nilai rata-rata kelasnya yaitu 48,48% dengan prosentase ketuntasan 96,96%. Disamping itu, hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata kelasnya pada siklus I yaitu 66,36 (skala 0-100) meningkat menjadi 80 (skala 0-100) pada siklus II. Selain itu prosentase ketuntasannya pun meningkat dari 49,48% pada siklus I menjadi 96,96% pada siklus II. Dengan kata lain penggunaan teknik permainan *jumbled letter* efektif dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Berdasarkan hal tersebut penulis beranggapan bahwa penggunaan teknik dalam pembelajaran akan sangat mempengaruhi kemampuan menulis kosakata siswa. Ditinjau dari uraian di atas penulis bermaksud untuk meneliti tentang penggunaan teknik permainan *jumbled letter* dalam proses pembelajaran bahasa Jepang yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis kosakata bahasa Jepang yang akan penulis susun dalam sebuah skripsi yang berjudul **“PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN JUMBLED LETTER DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KOSAKATA DASAR BAHASA JEPANG”** (Penelitian Eksperimen Murni Terhadap Siswa Kelas VII SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung).

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, berikut beberapa rumusan masalah yang akan dipaparkan sebagai berikut :

- a. Bagaimana kemampuan siswa kelas VII SMP Laboratorium Percontohan UPI dalam menulis kosakata dasar bahasa Jepang setelah diterapkan teknik permainan *jumbled letter*?
- b. Adakah perbedaan hasil signifikan antara kemampuan menulis kata dasar bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *jumbled letter* di kelas eksperimen dan di kelas kontrol.
- c. Bagaimana tanggapan siswa kelas VII SMP Laboratorium Percontohan UPI terhadap teknik permainan *jumbled letter* dalam pembelajaran menulis kata dasar bahasa Jepang?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak meluasnya pembahasan dalam penelitian ini, diperlukan beberapa batasan masalah yang akan menjadi fokus peneliti, yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian ini hanya meneliti bagaimana peningkatan kemampuan menulis kosakata dasar bahasa Jepang siswa kelas VII SMP Laboratorium Percontohan UPI setelah diterapkan pembelajaran menggunakan teknik permainan *jumbled letter*.
- b. Penelitian ini hanya menggunakan teknik permainan *jumbled letter* dalam meningkatkan kemampuan menulis kosakata dasar bahasa Jepang.
- c. Penelitian ini hanya akan meneliti ada atau tidaknya perbedaan hasil signifikan antara kemampuan menulis kosakata dasar bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *jumbled letter* di kelas eksperimen dan di kelas kontrol.
- d. Penelitian ini hanya membahas bagaimana respon siswa kelas VII SMP Laboratorium Percontohan UPI dalam penggunaan teknik permainan *jumbled letter* pada kemampuan menulis kosakata dasar bahasa Jepang.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk menjawab pertanyaan yang dirumuskan sebelumnya. Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa kelas VII SMP Laboratorium Percontohan UPI dalam menulis kosakata dasar bahasa Jepang yang diterapkan teknik permainan *jumbled letter*.
- b. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis kosakata dasar bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *jumbled letter* di kelas eksperimen dan di kelas kontrol.
- c. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap efektivitas teknik permainan *jumbled letter* dalam kemampuan menulis kosakata dasar bahasa Jepang.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat yang akan berguna kelak apabila telah selesai dilakukan, adapun manfaatnya sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pembelajaran menulis kosakata dasar bahasa Jepang menggunakan teknik permainan *jumbled letter*, sehingga teknik permainan ini dapat digunakan di kemudian hari untuk pembelajaran berikutnya. Selain itu hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan menginspirasi untuk penelitian selanjutnya yang lebih mendalam mengenai pembelajaran menggunakan teknik permainan *jumbled letter*.

- b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi penulis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi penelitian bahasa khususnya meningkatkan kualitas bahasa Jepang. Selain itu penelitian ini diharapkan mampu menambah

pengalaman baru, serta memperluas wawasan sehingga menjadi semangat untuk menjadi pengajar yang baik dan inovatif.

2) Bagi pengajar

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran untuk pengajaran bahasa Jepang. Pengajar menjadi termotivasi untuk menginovasi dan meningkatkan kualitas pengajaran. Selain itu dengan penelitian ini pengajar diharapkan lebih mengetahui kekurangan dan kelebihan peserta didiknya di kelas.

3) Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menarik minat sehingga meningkatkan pembelajaran, kreatifitas dan keaktifan dalam belajar khususnya dalam penguasaan kemampuan menulis. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat lebih memotivasi siswa dalam menambah pembendaharaan kata.

4) Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya serta melengkapi kekurangan yang ada pada penelitian ini.

1.6 Siatematika Penulisan

Berikut ini adalah sistematika dari penulisan skripsi yang disertai dengan gambaran dari setiap bab:

BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat atau signifikansi penelitian, dan struktur organisasi.

BAB II Kajian Pustaka

Dalam bab ini akan dibahas tentang devinisi teknik pembelajaran, teknik permainan *jumbled letter*, pengertian menulis, dan kosakata dasar bahasa Jepang.

BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini penulis membahas tentang desain penelitian, populasi dan sample penelitian, instrumen penelitian, angket, teknik pengumpulan data dan prosedur penelitian serta analisis data.

BAB IV Temuan dan pembahasan

Pada bab ini dibahas tentang temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan peneliti yang telah dilakukan. Serta memaparkan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.