

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah satu alat komunikasi yang disampaikan seseorang ke orang lain agar bisa mengetahui apa yang menjadi maksud dan tujuannya baik berupa bahasa lisan maupun tulisan. Bahasa muncul dan berkembang karena interaksi antara individu dalam suatu masyarakat. Sumarsono dan Partana (2002:20), mengatakan bahwa: “bahasa sering dianggap sebagai produk sosial atau produk budaya, yang merupakan wadah aspirasi sosial, kegiatan, perilaku masyarakat, dan penyingkapan budaya termasuk teknologi yang diciptakan oleh masyarakat pemakai bahasa”. Maka dari itu bahasa dipandang sebagai cermin kepribadian seseorang karena bahasa diartikan sebagai pikiran dan tingkah laku.

Ruang lingkup pelajaran bahasa Jepang mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang dalam bahasa Jepang disajikan secara terpadu. Unsur-unsur bahasa seperti tata bahasa, kosakata, lafal, dan tulisan dapat diajarkan untuk menunjang keempat keterampilan berbahasa bukan untuk kepentingan penguasaan unsur-unsur bahasa itu sendiri (Danasasmita, 1996:12).

Keterampilan seseorang dalam berbahasa sangat dipengaruhi oleh kualitas pemahaman dan kuantitas kosakata yang dimilikinya. Oleh karena itu penguasaan kosakata sangat berpengaruh kepada keterampilan berbahasa. Menurut Tarigan (2011:2) bahwa : ”kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang

kita miliki, semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa”. Oleh sebab itu, setiap guru bahasa haruslah berusaha memperkaya kosakata anak didiknya karena pertumbuhan kosakata bukanlah sekadar kulit bagian luar dari kehidupan kita, tetapi pusat dan inti kehidupan. Apabila seorang guru bahasa bisa menyiapkan dan melengkapi suatu program pengembangan kosakata dengan sistematis, maka pada prinsipnya dia telah mengubah kehidupan para siswa dalam berbahasa.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Guru dengan sadar melakukan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran. Harapan yang tidak pernah sirna dan selalu guru tuntut adalah bagaimana bahan pelajaran yang disampaikan guru dapat dikuasai anak didik secara tuntas. Ini merupakan masalah yang cukup sulit yang dirasakan oleh guru. Kesulitan itu dikarenakan anak didik bukan hanya sebagai individu dengan segala keunikannya, tetapi mereka juga sebagai makhluk sosial dengan latar belakang yang berbeda. Oleh karena itu perlu memanfaatkan beberapa media yang telah ada dan mengupayakan pengadaan media baru demi terwujudnya tujuan bersama, memikirkan dan sekaligus merencanakan proses belajarmengajar yang menarik bagi siswa. Untuk itu perlu dicari suatu media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Para guru pun patut berupaya untuk mengembangkan keterampilan ”membuat sendiri” media yang menarik, mudah, dan efisien.

Keberadaan suatu media dalam proses pembelajaran akan sangat membantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sudjana (2000:95) menjelaskan bahwa “kegiatan pembelajaran terjadi melalui suatu interaksi suatu peserta didik di satu pihak dengan pendidik di pihak lainnya. Dalam kegiatan kelompok interaksi antara peserta didik dengan pendidik atau peserta didik dalam suatu pembelajaran.”

Peranan penting bahasa bagi manusia selain sebagai media untuk mengekspresikan diri, perasaan, pikiran, keinginan, serta kebutuhannya, baik sebagai makhluk pribadi maupun sosial, serta sebagai alat adaptasi sosial antara manusia dalam lingkungannya. Adakalanya seseorang yang pandai dan penuh dengan ide-ide cemerlang harus terhenti hanya karena dia tidak bisa menyampaikan idenya dalam bahasa yang baik. Oleh karena itu seluruh ide, usulan, dan semua hasil karya pikiran tidak akan diketahui dan dievaluasi orang lain bila tidak dituangkan dalam bahasa yang baik.

Oleh karena itu, peneliti mengangkat tema media sebagai salah satu aspek penunjang dalam proses pembelajaran bahasa Jepang. Dari sekian banyak media, peneliti memilih media *Tali PAS*. Karena cara menggunakannya mudah, praktis, dan bisa dimainkan di mana saja. Selain itu, penyajiannya yang khas juga membuat siswa-siswi dapat belajar mandiri. Melalui media *Tali PAS* diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa. Hal ini mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang akan dijadikan skripsi yang berjudul *Efektivitas Media Tali PAS dalam Meningkatkan*

Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Ekstrakurikuler Japanese Club SMA Labschool Bandung.

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dibuat untuk memperjelas dan mengarahkan masalah yang akan diteliti, maka peneliti merumuskan permasalahan diatas melalui pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut :

1. Seberapa besar tingkat kemampuan kosakata nomina bahasa Jepang Siswa Kelas Ekstrakurikuler *Japanese Club* SMA Labschool Bandung sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media *Tali PAS* ?
2. Apakah media *Tali PAS* efektif untuk meningkatkan kemampuan kosakata nomina bahasa Jepang Siswa Kelas Ekstrakurikuler *Japanese Club* SMA Labschool Bandung?
3. Bagaimana kesan Siswa Kelas Ekstrakurikuler *Japanese Club* SMA Labschool Bandung mengenai media *Tali PAS* ?

1.2.2 Batasan Masalah

Batasan dalam meneliti penelitian ini adalah :

1. Pokok bahasan yang akan diuji cobakan dalam peneliti ini hanya pada pembelajaran kosakata khususnya kosakata nomina.
2. Peneliti hanya melakukan penelitian ini untuk mengetahui penggunaan media *Tali PAS* dalam mempelajari kosakata nomina.

3. Mengetahui efektivitas *Tali PAS* dalam meningkatkan kemampuan kosakata nomina Siswa Kelas Ekstrakurikuler *Japanese Club* SMA Labschool Bandung.
4. Hanya akan meneliti kesan Siswa Kelas Ekstrakurikuler *Japanese Club* SMA Labschool Bandung terhadap pembelajaran kosakata nomina dengan menggunakan media *Tali PAS* bahasa Jepang.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui kemampuan kosakata bahasa Jepang Siswa Kelas Ekstrakurikuler *Japanese Club* SMA Labschool Bandung sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media *Tali PAS*.
2. Untuk mengetahui efektivitas kemampuan kosakata bahasa Jepang Siswa Kelas Ekstrakurikuler *Japanese Club* SMA Labschool Bandung menggunakan media *Tali PAS*.
3. Untuk mengetahui kesan Siswa Kelas Ekstrakurikuler *Japanese Club* SMA Labschool Bandung mengenai media *Tali PAS*.

1.3.2 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk memberikan tambahan metode pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada Siswa Kelas Ekstrakurikuler *Japanese Club SMA Labschool Bandung*, khususnya tentang pembelajaran menggunakan media *Tali PAS*.

b. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis peneliti ini adalah:

1. Peneliti mendapat media pembelajaran alternatif yang praktis dan efisien untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media *Tali PAS*.
2. Sebagai masukan kepada pengajar bahasa Jepang untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Jepang
3. Sebagai masukan kepada peneliti lain atau peneliti selanjutnya.

1.4 Definisi Operasional

Dalam melaksanakan penelitian ini, agar masalah yang dikemukakan oleh peneliti tidak terjadi salah pengertian, maka peneliti perlu menjelaskan judul skripsi, sebagai berikut :

1. Efektivitas adalah ada efeknya (pengaruh, akibatnya, kesannya), (Poerwadarminta, 1984:266). Efektivitas dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh yang diberikan oleh media *Tali PAS* terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

2. Dalam situs <http://www.talipas.com> disebutkan bahwa *PAS* adalah kependekan dari *Play and Study* (Bermain dan Belajar), suatu alat permainan anak yang berfungsi sebagai alat belajar. Sistem bermain dan belajar *PAS* berasal dari Jerman Barat, dan mulai masuk ke Indonesia pada tahun 1996. Sampai saat ini telah banyak anak-anak dan orang tua yang merasakan manfaatnya. *Tali PAS* sendiri merupakan salah satu produk *PAS*, sehingga disebut *Tali PAS*. Dalam penelitian ini, penulis memanfaatkan permainan *Tali PAS* sebagai teknik untuk mempermudah mengingat/menambah perbendaharaan kosakata bahasa Jepang. *Tali PAS* bisa digunakan oleh semua orang. Karena caranya yang mudah yaitu dengan mencocokkan kosakata dengan gambar melalui tali yang sudah dirangkai dalam kartu.
3. Kosakata (*goi*) adalah keseluruhan kata (tango) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya (Shinmura dalam Sudjianto, 2004:97)
4. Pengertian Ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan diluar mata pelajaran dan pelayanan konseling untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidik dan atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Jenis Metode Penelitian

Metode adalah cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan (Sutedi,2005:22). Pada penelitian ini penulis memutuskan memilih untuk menggunakan metode penelitian eksperimental. Penelitian eksperimental adalah penelitian murni, karena didalamnya kegiatan mengontrol, manipulasi, dan observasi semuanya dilakukan (Sutedi, 2007:10). Dalam penelitian ini, metode penelitian yang akan digunakan adalah metode *pre-experimental* atau *quasi eksperimen* dengan desain *pre-test and post-test Group*. (Arikunto, 2006:85). Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembanding, melainkan hanya menggunakan satu kelas eksperimen dalam pengumpulan datanya. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan *pre-test* terlebih dahulu kemudian diberi perlakuan dengan menggunakan media *Tali PAS* sebanyak 4 kali perlakuan, selanjutnya diberikan *post-tes* dan penyebaran angket.

Dengan desain penelitian :

$O_1 X O_2$

Keterangan :

O_1 : Pre-Test

X : Treatment atau perlakuan

O_2 : Post-Test

(Arikunto, 2006 : 85)

1.5.2 Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian (Arikunto, 1997:108). Dalam penelitian ini populasi yang diteliti adalah Siswa Kelas Ekstrakurikuler *Japanese Club* SMA Labschool Bandung. Sampel adalah sebagian atau mewakili populasi yang diteliti (Arikunto, 1997:109). Sampel dalam penelitian ini adalah Siswa Kelas Ekstrakurikuler *Japanese Club* SMA Labschool Bandung sebanyak 20 orang.

1.5.3 Instrumen Penelitian

Instrumen alat pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Ada dua instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Tes merupakan alat ukur yang biasa digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah satu satuan program pengajaran tertentu (Sutedi, 2009:157). Tes dilakukan untuk memperoleh data mengenai kemampuan hasil belajar pembelajaran. Tes dibagi menjadi dua, yaitu:
 - a. *Pre-test* adalah tes yang dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan kosakata yang dimiliki sebelum diterapkannya media *Tali PAS*.
 - b. *Post-test* adalah tes yang dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata yang dimiliki sesudah diterapkannya media *Tali PAS*.

2. Angket

Angket dilakukan dengan cara pengumpulan data melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebarakan untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari responden (Sutedi, 2009:164). Angket ini dilakukan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap media *Tali PAS* dalam kemampuan kosakata bahasa Jepang. Adapun perhitungan angket menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = presentase jawaban

f = frekuensi jawaban responden

n = jumlah responden

1.5.4 Anggapan Dasar dan Hipotesis

Anggapan dasar merupakan suatu teori, baik yang sudah baku maupun yang berupa rangkuman/kesimpulan yang digunakan sebagai dasar untuk berpijak dimulainya kegiatan penelitian tersebut (Sutedi,2005:32). Anggapan dasar dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan metode *Tali PAS* dalam pembelajaran dapat mengurangi kejenuhan dalam proses belajar dan dapat memberikan motivasi belajar kepada siswa.

2. Media *Tali PAS* adalah salah satu metode yang dapat membantu siswa agar lebih mudah dalam meningkatkan kemampuan kosakata.
3. Kosakata bahasa Jepang merupakan aspek kebahasaan yang harus dikuasai untuk menunjang kelancaran dalam mempelajari keterampilan berbahasa lainnya.

Hipotesis adalah satu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti data yang terkumpul (Arikunto,2002:64).

Hipotesis dari penelitian ini adalah :

H_k : Penggunaan media *Tali PAS* memberikan pengaruh yang baik terhadap peningkatan penguasaan kosakata pada siswa

H_o : Penggunaan media *Tali PAS* tidak memberikan pengaruh yang baik terhadap peningkatan penguasaan kosakatan pada siswa

1.5.5 Teknik Pengumpulan Data dan Pengolahan Data

Langkah-langkah yang ditempuh peneliti dalam mengumpulkan dan mengolah data adalah sebagai berikut :

- a. Studi literatur, dilakukan untuk memperoleh bahan-bahan teoritis yang ada hubungannya dengan masalah penelitian.
- b. Mengadakan *pre-test*.
- c. Uji coba eksperimental pengajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media *Tali PAS* sebanyak 4 kali.
- d. Mengadakan *post-test* dan menyebarkan angket.
- e. Menganalisis data.

- f. Menyusun laporan penelitian.
- g. Melaporkan hasil penelitian.

1.5.6 Waktu dan Tempat Penelitian

Tahap persiapan hingga pelapor hasil pengembangan akan dilakukan selama 3 bulan, yakni mulai bulan Oktober sampai dengan bulan Desember 2012. Tahap perencanaan akan dilaksanakan pada bulan Oktober, tahap pelaksanaan dan pengambilan data dimulai bulan November, tahap analisis data dimulai pada bulan November, dan yang terakhir yaitu penyusunan laporan akan dilaksanakan pada bulan Desember 2012.

Penelitian ini bertempat di Kelas Ekstrakurikuler *Japanese Club* SMA Labschool Bandung.

1.5.7 Prosedur Penelitian

Meneliti adalah melakukan serangkaian aktivitas intelektual secara sistematis, yaitu dengan langkah-langkah yang teratur. Prosedur penelitian ini adalah:

1. Memilih judul penelitian
2. Mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan topik kajian/judul penelitian.
3. Menganalisis atau mengolah informasi, dalam arti memahami makna dari informasi yang telah didapatkan.
4. Menyusun laporan penelitian

5. Menyebarkan hasil penelitian

1.6 Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan dalam penulisan skripsi ini terbagi dalam lima bab. Pada bab I menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, metodologi penelitian, jenis metode penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, anggapan dasar dan hipotesis, teknik pengumpulan data dan pengolahan data, waktu dan tempat penelitian, prosedur penelitian, dan sistematika pembahasan. Pada bab II penulis menjelaskan teori yang menunjang dalam penelitian. Berisi dari pembahasan teoritis tentang belajar dan sumber belajar (uraian yang termasuk sumber belajar dan uraian sumber belajar dilihat dari tipenya), media pembelajaran, peranan media pembelajaran, kriteria dalam pemilihan media pembelajaran, langkah-langkah pemilihan media, macam-macam media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, fungsi dan uraian pemakaian teknik media *Tali PAS* untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang (pengertian *Tali PAS*, manfaat *Tali PAS*, kelebihan *Tali PAS*, langkah-langkah persiapan yang akan digunakan dalam meningkatkan kosakata, meliputi; persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut), proses pembelajaran kosakata yang meliputi; pengertian kosakata, jenis-jenis kosakata bahasa jepang berdasarkan asal-usulnya, klasifikasi bahasa Jepang, dan pembelajaran kosakata. Selanjutnya pada bab III, penulis membahas mengenai metodologi penelitian yang digunakan, yaitu metode penelitian, waktu dan tempat penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik

pengolahan data, dan prosedur penelitian. Pada bab IV, penulis menguraikan mengenai analisis data dan pembahasan hasil penelitian yang berupa hasil tes dan hasil angket serta pembuktian hipotesis. Pada bab V dijelaskan tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran atau rekomendasi dari peneliti yang merujuk pada hasil penelitian.

