

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan komunikasi dalam bahasa asing dan pembelajaran bahasa asing di negara Indonesia sudah banyak dilaksanakan, karena sudah menjadi sebuah tuntutan, dan juga sebagai nilai tambah dalam menghadapi era globalisasi ini. Barfiah, Tuti (2012, hlm. 12) mengatakan bahwa komunikasi antarmanusia merupakan kajian integral dalam aktivitas kehidupan manusia. Keseharian manusia yang melakukan kegiatan komunikasi dengan lingkungan, melibatkan pertukaran pesan verbal maupun nonverbal.

Untuk memenuhi kebutuhan dan tuntutan tersebut, maka diselenggarakanlah pembelajaran bahasa asing sejak sekolah dasar hingga perguruan tinggi, semisal bahasa internasional, yakni bahasa Inggris. Dengan berkembangnya kebutuhan akan bahasa asing, bukan hanya bahasa Internasional, melainkan bahasa asing lain pun dipelajari oleh siswa-siswi di bangku Sekolah Menengah Atas (SMA) bahkan hingga Perguruan Tinggi (PT). Salah satunya ialah pembelajaran bahasa Jepang.

Dalam pembelajaran bahasa, terkhusus pembelajaran bahasa Jepang, adapun terdapat 4 aspek keterampilan yang perlu dikuasai. Menurut Wawan Danasasmita (2009, hlm. IV), keempat aspek tersebut disebut juga *yonginou* (四技能). Empat aspek keterampilan tersebut ialah aspek keterampilan menyimak yang disebut *kiku nouryoku* (聞く能力), aspek keterampilan menulis yang disebut *kaku nouryoku* (書く能力), aspek keterampilan membaca yang disebut *yomu noryouku* (読む能力), dan aspek keterampilan berbicara yang disebut *hanasu noryouku* (話す能力). Keempat aspek keterampilan tersebut merupakan satu kesatuan yang saling mempengaruhi dan memegang peranan penting dalam proses pembelajaran dan pemerolehan bahasa Asing.

Ayu Shinta Yuliani, 2020

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORD SQUARE DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG MENGGUNAKAN HURUF HIRAGANA

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

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, keempat keterampilan tersebut memiliki tingkat kesukaran yang berbeda-beda dan memiliki indikator masing-masing di setiap proses pembelajaran berlangsung. Sebagai contoh, siswa minimal dapat menulis sebuah wacana, hal tersebut selaras dengan salah satu indikator dari Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam Kurikulum 2013 pembelajaran bahasa Jepang. Namun, sebelum siswa memasuki ranah menulis sebuah wacana, siswa tentunya diharapkan dapat menulis kalimat terlebih dahulu.

Dalam hal menulis, perlunya menguasai kosakata menjadi poin penting yang harus dicatat oleh seluruh pembelajar bahasa Jepang. Penguasaan kosakata haruslah dilatih karena jika tidak dilatih maupun tidak digunakan, akan mudah hilang dan membuat terhambatnya pembelajaran bahasa Jepang dan akan berpengaruh pada minat terhadap pembelajaran bahasa Jepang.

Selain itu pula, pembelajar bahasa Jepang diwajibkan untuk bisa menulis dan membaca dalam huruf *Hiragana* maupun Huruf *Katakana*. Minimal siswa SMA bisa menulis maupun membaca dalam huruf *Hiragana*. Maka, perlunya pembelajaran yang menarik yang bisa membuat siswa mampu mempelajari bahasa Jepang beserta huruf-hurufnya. Supaya terjalin keselarasan dalam mempelajari bahasa Jepang.

Siswa memiliki kecenderungan sulit untuk mempelajari bahasa Jepang karena beberapa faktor, hal tersebut bisa terjadi dikarenakan kosakata bahasa Jepang yang cukup sulit untuk dihafal dan asing bagi siswa, menuliskan menggunakan huruf hiragana dan katakana yang tidak biasa digunakan sehari-hari oleh siswa, dan pola kalimat atau struktur kalimat yang berbeda dengan bahasa Indonesia. Hal tersebut membuat siswa menjadi kesulitan dan kurangnya kemampuan dalam mempelajari bahasa Jepang, membuat siswa lambat laun merasakan pembelajaran yang monoton dan kurang bersemangat. Hal ini selaras dengan pernyataan guru di SMA Pasundan 8 dari hasil observasi yang peneliti lakukan sebelumnya dan peneliti alami saat mengajar disana.

Dari permasalahan yang telah disebutkan, maka, hal yang perlu dibenahi ialah bagaimana siswa dapat tertarik terhadap pembelajaran bahasa Jepang dan dapat

Ayu Shinta Yuliani, 2020

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORD SQUARE DALAM MENINGKATKAN PENGUNAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG MENGGUNAKAN HURUF HIRAGANA

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

mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Salah satu caranya ialah dengan diberikannya media pembelajaran yang menarik sehingga membuat pembelajaran tidak monoton dan menyenangkan bagi siswa, tetapi tidak membuat siswa melenceng dari tujuan belajarnya.

Maka dari itu, peneliti memilih untuk menggunakan media pembelajaran *Word Square* yang diharapkan dapat membantu siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam penguasaan kosakata serta memperlancar siswa dalam melatih membaca dan menulis menggunakan huruf *Hiragana*. Media pembelajaran ini dirancang untuk mempengaruhi pola berfikir siswa dan meningkatkan perolehan hasil akademik. Media pembelajaran *Word Square* merupakan media pembelajaran yang berisikan huruf acak dalam suatu kotak sederhana, dimana siswa perlu untuk menemukan kosakata tertentu dan diharapkan dari kosakata yang telah ditemukannya, siswa dapat mengekspresikan kosakata tersebut dalam wujud kalimat sederhana dengan pola kalimat yang benar. Jika biasanya *Word Square* pada umumnya berisikan huruf alfabet acak, maka kini penulis menggunakan huruf *Hiragana* supaya lebih efektif dan berguna dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti mengambil judul **“PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORD SQUARE* DALAM PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG MENGGUNAKAN HURUF HIRAGANA”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media *Word Square* hiragana dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan siswa mengenai penguasaan kosakata bahasa Jepang, sebelum dan sesudah menggunakan media *Word Square* hiragana?

Ayu Shinta Yuliani, 2020

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORD SQUARE* DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG MENGGUNAKAN HURUF HIRAGANA

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

3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penerapan media *Word Square* dalam melancarkan pembelajaran huruf hiragana dan penguasaan kosakata dalam bahasa Jepang?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian tidak menyimpang terlalu jauh, maka dalam penelitian ini penulis membatasi batasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media *Word Square* dalam membantu siswa kelas XII dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang dan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis menggunakan huruf hiragana;
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang ada sebelum dan sesudah menggunakan media *Word Square* dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang dan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis menggunakan huruf hiragana;
3. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap penerapan media *Word Square* menggunakan huruf hiragana dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang dan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis menggunakan huruf hiragana;
4. Penelitian ini hanya meneliti sejauh mana siswa mampu menulis dan membaca dalam huruf *Hiragana* serta menguasai kosakata yang ada pada tema pelajaran yang berasal dari buku Sakura II.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah :

1. Tujuan Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media *Word Square* dalam membantu siswa kelas XII dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang ada sebelum dan sesudah menggunakan media *Word Square* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Ayu Shinta Yuliani, 2020

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORD SQUARE DALAM MENINGKATKAN PENGUSAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG MENGGUNAKAN HURUF HIRAGANA

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

3. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap penerapan media *Word Square* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang serta kemampuan membaca dan menulis siswa menggunakan huruf hiragana.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumbangan pengetahuan dan gambaran mengenai penggunaan media pembelajaran *Word Square* dalam penguasaan kosakata dalam bahasa Jepang dan memperlancar pembelajaran huruf hiragana, serta diharapkan dapat bermanfaat dalam pembelajaran bahasa Jepang di kelas.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan baru serta dijadikan sebagai referensi dalam penelitian selanjutnya mengenai media pembelajaran bahasa yang variatif dan efektif, terkhusus bahasa Jepang.

- a. Bagi Pembelajar

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang dapat memicu pembelajar untuk lebih giat dan aktif dalam mengembangkan penguasaan kosakata serta keterampilan membaca dan menulis menggunakan huruf hiragana dalam bahasa Jepang.

- b. Bagi Pengajar

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pengajar untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa, khususnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata dalam bahasa Jepang dan melancarkan pembelajaran huruf hiragana. Sehingga terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa yang diharapkan dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri.

Ayu Shinta Yuliani, 2020

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORD SQUARE DALAM MENINGKATKAN PENGUNAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG MENGGUNAKAN HURUF HIRAGANA

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

1.6 Metode Penelitian

Dalam bukunya, Sutedi (2011, hlm. 53) menyebutkan bahwa dalam kegiatan penelitian, metode dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian. Prosedur ini ialah merupakan langkah kerja yang bersifat sistematis, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga pengambilan keputusan.

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan oleh penulis ialah metode Eksperimen Kuasi (*Quasy Exsperiment*) dengan desain penelitian *One Group Pretest – Posttest Design*. Dengan desain penelitian ini, siswa akan diberikan *pretest* terlebih dahulu sebelum dilakukannya *treatment*. Setelah dilakukannya *treatment*, barulah siswa diberikan *post-test*. Hal tersebut dilakukan guna melihat perbandingan hasil sebelum dan sesudah dilakukannya *treatment* menggunakan media pembelajaran *Word Square* tersebut dalam meningkatkan penguasaan kosakata dalam bahasa Jepang dan melancarkan pembelajaran huruf hiragana dengan bentuk desain penelitian sebagai berikut:

Tabel 1.1

Desain Penelitian *One Group Pretest – Posttest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

(Sugiyono, 2013, hlm. 111)

Keterangan:

O₁ : Nilai *Pretest* sebelum diberikan *Treatment*.

X : Perlakuan (*Treatment*) yang diberikan ialah penggunaan media pembelajaran *Word Square* pada pembelajaran huruf *Hiragana* dan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

O₂ : Nilai *Posttest* setelah diberikan *Treatment*.

Ayu Shinta Yuliani, 2020

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORD SQUARE DALAM MENINGKATKAN PENGUNAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG MENGGUNAKAN HURUF HIRAGANA

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

1.7 Sistematika Penulisan

1. Pada Bab I Pendahuluan, membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.
2. Pada Bab II Kajian Pustaka, membahas mengenai landasan teoritis, di dalamnya menjelaskan mengenai teori-teori yang melandasi kegiatan dari penelitian yang dilakukan, juga memasukan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan.
3. Pada Bab III Metode Penelitian, membahas mengenai metode penelitian, populasi serta sampel penelitian, instrumen penelitian, dan teknik pengumpulan data.
4. Pada Bab IV Analisis Data dan Pembahasan, membahas mengenai laporan kegiatan penelitian, sajian data serta hasil pengolannya, diikuti dengan pembahasan, dan kesimpulan yang menjawab segala permasalahan yang ada. Di dalamnya disajikan pula hasil berupa data penelitian yang telah dianalisis dan menghasilkan sebuah teori baru ataupun teori pendukung sebagai pembuktian dari teori yang sudah ada.
5. Pada Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, membahas mengenai hasil dari penelitian yang telah dilakukan yang di dalamnya terdapat kesimpulan, saran, dan juga rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.