

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia karena bahasa merupakan alat komunikasi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bahasa, seseorang dapat menyampaikan ide, pikiran, perasaan, atau informasi kepada orang lain, baik secara lisan maupun tulisan. Hal ini sejalan dengan pemikiran bahwa bahasa adalah alat komunikasi antaranggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia.

Dalam mempelajari suatu bahasa, penguasaan kosakata mempunyai peranan penting untuk menunjang keterampilan berbahasa karena semakin kaya penguasaan kosakata seorang siswa maka siswa tersebut akan lebih mudah dalam berkomunikasi baik untuk lisan maupun tulisan.

Dalam pengajaran bahasa Jepang pun salah satu aspek penting yang harus dikuasai dari proses belajar mengajar adalah kosakata. Asano yuriko (dalam Dahidi dan Sudjianto, 2009 : 97) menyebutkan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik dengan cara lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan *goi* (kosakata) yang memadai.

Dina Rohmatul Fazriyah, 2013

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN THE CLUES UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

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

Dalam proses belajar bahasa, terutama bahasa Jepang sering menemui hambatan dalam proses belajar, baik dari huruf, tata bahasa, maupun kosakata yang ada dalam bahasa Jepang. Maka, seorang pengajar dituntut agar dapat memilih metode dan teknik pengajaran yang tepat karena merupakan salah satu faktor penentu dalam keberhasilan suatu program pengajaran. Pemilihan metode dan teknik yang tepat dapat menunjang pada pencapaian tujuan dengan baik, tepat, efektif dan efisien. (Sutedi, 2009 : 54).

Penggunaan metode dan teknik yang variatif diharapkan tidak membuat jenuh dan monoton dalam menyajikan materi pelajaran. Penggunaan berbagai teknik dan metode yang inovatif dapat menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif. Oleh karena itu, untuk membuat siswa aktif serta menimbulkan suasana yang menyenangkan, salah satu teknik yang sesuai untuk dipergunakan adalah teknik permainan, karena dengan permainan siswa dituntut untuk lebih aktif didalam kelas, selain itu pengajaran bahasa dengan menggunakan teknik permainan juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa dan salah satunya yaitu untuk meningkatkan penguasaan kosakata.

Salah satu permainan yang dapat digunakan adalah "*the clues*". Permainan ini penulis kembangkan dalam buku yang berjudul "*Be Smart and Fun with English Games*" yang ditulis oleh Ayu Rini (2010). Buku ini memuat permainan-permainan yang beragam untuk pembelajaran bahasa Inggris yang dapat dilakukan untuk melatih dan mempercepat penguasaan dasar-dasar keterampilan bahasa yang mencakup empat keterampilan, yaitu mendengarkan, membaca,

berbicara dan menulis. Ayu Rini (2010) menyimpulkan bahwa “Betapa besarnya peranan penguasaan bahasa Inggris, tetapi hingga saat ini masih banyak yang menganggap bahasa Inggris sebagai bahasa asing yang sulit dikuasai. Murid-murid sekolah juga masih banyak yang merasakan bahwa pelajaran bahasa Inggris adalah mata pelajaran yang menakutkan”. Oleh karena itu, adanya permainan sebagai metode pengajaran yang menyenangkan dengan tujuan membantu siswa lebih menguasai suatu materi tertentu, salah satunya dalam menguasai kosakata. Permainan *the clues* adalah salah satu permainan yang dibuat oleh Ayu Rini untuk permainan kosakata bahasa Inggris bagi anak-anak dimana permainan ini dibentuk dalam kelompok yang terdiri dari 5 orang pemain, dimana salah seorang pemain sebagai leader harus menebak sebuah kata yang diberi clue (petunjuk) oleh anggota kelompoknya. Kemudian leader harus menebak kata yang telah diberi clue (petunjuk) dan menyebutkannya dalam bahasa Inggris. Namun, tidak ada salahnya jika permainan ini digunakan dalam menguasai kosakata bahasa Jepang. Permainan ini diharapkan mampu menambah penguasaan kosakata dengan cara yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian mengenai efektivitas permainan *the clues* dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang dengan judul “Efektivitas Teknik Permainan *The Clues* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang” (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Cimahi Tahun Ajaran 2012/2013).

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai apa yang ingin diperoleh dalam penelitian, maka penulis merinci permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang sebelum dilakukan treatment ?
2. Bagaimana kemampuan siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang setelah dilakukan treatment ?
3. Adakah perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol ?
4. Bagaimana tanggapan siswa kelas eksperimen terhadap penggunaan teknik permainan *the clues* ?

1.2.2 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut :

- a. Yang dimaksud dengan kemampuan kosakata dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam berbicara dan mengingat kosakata nomina yang

belum dipelajari oleh siswa berjumlah 30 kosakata yang terdapat pada buku bahasa Jepang Sakura I.

- b. Treatment yang diberikan dalam penelitian ini adalah treatment menggunakan permainan *the clues* pada kelas eksperimen yaitu dimana siswa dibagi dalam kelompok yang terdiri dari 5 orang pemain, dimana salah seorang pemain sebagai leader harus menebak sebuah kata yang diberi clue (petunjuk) oleh anggota kelompoknya. Kemudian leader harus menebak kata yang telah diberi clue (petunjuk) dan menyebutkannya dalam bahasa Jepang.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menjawab seluruh pertanyaan yang telah dirumuskan. Berdasarkan hal itu, maka tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam menguasai kosakata bahasa Jepang sebelum dilakukan treatment.
2. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam menguasai kosakata bahasa Jepang setelah dilakukan treatment.

3. Untuk mengetahui adakah perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.
4. Untuk mengetahui tanggapan siswa kelas eksperimen terhadap penggunaan teknik permainan *the clues*.

1.3.2 Manfaat Penelitian

a. Bagi Para Guru

Apabila hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa teknik permainan *the clues* ini dapat meningkatkan penguasaan kosakata, maka teknik permainan ini dapat dijadikan alternatif metode pengajaran bahasa Jepang sehingga hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata sehingga keterampilan berbahasa Jepangnya pun meningkat. Selain itu, teknik permainan ini pun diharapkan dapat meningkatkan semangat dan minat pembelajar bahasa Jepang.

b. Bagi Para peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi para peneliti berikutnya yang sejenis sebagai landasan penelitian yang berhubungan dengan aspek keterampilan dalam pengajaran kosakata.

1.4 Anggapan Dasar dan Hipotesis

1.4.1 Anggapan Dasar

“Anggapan dasar adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang akan berfungsi sebagai hal yang dipakai untuk berpijak bagi peneliti di dalam melaksanakan penelitian ” (Arikunto, 1998:19).

Dalam penelitian ini penulis mengemukakan anggapan dasar, yaitu kemampuan penguasaan kosakata pada siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan teknik permainan *the clues*, karena dengan menggunakan teknik permainan *the clues* dapat membantu siswa lebih mudah dalam menguasai kosakata. Kosakata merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan.

1.4.2 Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan yang hendak diteliti (Arikunto, 2010: 110). Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hipotesis kerja (H_k) : Pembelajaran kosakata menggunakan teknik permainan *the clues* efektif.
2. Hipotesis nol (H_o) : Pembelajaran kosakata menggunakan teknik permainan *the clues* tidak efektif.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian murni, karena didalamnya kegiatan mengontrol, memanipulasi dan observasi semuanya dilakukan. (Sutedi, 2009 : 22). Eksperimen yang diterapkan disini adalah teknik *the clues* untuk mengetahui apakah memberi pengaruh pada kemampuan penguasaan kosakata nomina bahasa Jepang.

Untuk melaksanakan kelas eksperimen dibutuhkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan teknik permainan *the clues* dan kelas kontrol yang menggunakan metode tata-bahasa terjemah.

1.6 Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, sedangkan sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2010 : 173). Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Cimahi tahun ajaran 2012/2013 sebanyak 30 orang yang dikelompokkan dalam kelas eksperimen sebanyak 15 orang siswa dan kelas kontrol sebanyak 15 orang siswa.

1.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian. (Sutedi,

2009 : 155). Pada penelitian ini penulis menggunakan instrumen penelitian sebagai berikut :

1. Tes

Tes dilakukan untuk memperoleh data mengenai kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata, sebelum pembelajaran (*pretest*) dan sesudah diberikannya pembelajaran (*posttest*).

2. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan dan respon siswa terhadap teknik permainan *the clues* dalam meningkatkan penguasaan kosakata.

1.8 Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik komparansional. Teknik komparansional yang digunakan pada sampel yang berbeda menggunakan rumus *t hitung*, yaitu :

$$t_o = \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}}$$

Keterangan :

t_o : nilai t hitung yang dicari

SEM xy : standar error perbedaan mean x dan mean y

1.9 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam mengartikan makna dari kata-kata atau istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka penulis mendefinisikannya sebagai berikut :

- a. Efektivitas adalah indikator yang sarannya dapat menunjukkan adanya keefektifan (dia ditugasi). Efektif adalah ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya). (KBBI, 2007 : 284).
- b. Teknik adalah suatu muslihat, tipu daya atau penemuan yang dipakai untuk menyelesaikan serta menyempurnakan suatu tujuan langsung. Teknik bersifat implementasional, yang secara aktual berperan dalam kelas (Tarigan, 1991:10). Jadi teknik adalah cara konkret yang dipakai saat proses pembelajaran berlangsung.
- c. Permainan *The Clues* adalah permainan yang dibuat oleh Ayu Rini untuk permainan kosakata bahasa Inggris bagi anak-anak dimana seorang pemain dari 1 grup berdiri didepan anggota grupnya sebagai leader. Sementara itu, anggota grupnya mengambil satu kertas yang sudah ditulisi sebuah kata sederhana untuk mereka mainkan. kemudian anggota grup secara bergantian

memberikan clue (petunjuk) seputar kata yang dimainkan agar leader dapat menebaknya dengan mudah dan menyebutkan kata tersebut dengan bahasa Inggris. Namun, tentu dalam penelitian ini yang akan dipergunakan adalah kosakata dalam bahasa Jepang.

- d. Penguasaan Kosakata adalah kegiatan menguasai atau kemampuan memahami dan menggunakan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Sedangkan kosakata adalah keseluruhan kata (tango) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada didalamnya (Shinmura dalam Dahidi dan Sudjianto, 2009 : 97).