

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru dan siswa dalam belajar, bagaimana memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap (Dimiyanti dan Mudjiono, 1999:157). Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar merupakan kegiatan interaksi timbal balik yang dilakukan antara pengajar (guru) dan pembelajar (siswa). Baik kegiatan awal yang akan dilakukan sebelum proses belajar mengajar maupun hasil dari proses belajar mengajar merupakan implementasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswanya.

Dalam kegiatan pembelajaran, salah satu tugas seorang guru adalah mempersiapkan metode atau teknik mengajar yang dianggap sesuai dengan karakteristik siswa yang akan diajarnya serta keadaan siswa dan faktor pendukung lainnya.

Tugas lain bagi seorang guru adalah melakukan kegiatan evaluasi. Karena melalui kegiatan evaluasi, seorang guru bisa mendeskripsikan kemampuan belajar siswa, mengetahui tingkat keberhasilan proses belajar mengajar, menentukan tindak lanjut hasil penilaian, serta sebagai pertanggungjawaban seorang guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Singkat kata, apabila metode atau

Derinayu, 2013

**TEKNIK PERMAINAN TERKA AKSI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
(Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran
2012/2013)**

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

teknik yang digunakan guru baik dan disukai oleh siswanya maka hasil belajar yang dihasilkan juga akan baik pula. Hasil tersebut dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan dari suatu tujuan yang ingin dicapai dari suatu pembelajaran. Begitu pula dengan pembelajaran bahasa, strategi mengajar yang tepat sangat diperlukan untuk menghadapi permasalahan-permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran.

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di era yang semakin mengglobal ini, tidak dapat dipungkiri bahwa kemampuan dalam berbahasa asing terutama bahasa Jepang sangat penting. Dalam pembelajaran bahasa dikenal 4 keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan membaca, menulis, mendengar dan berbicara. Untuk menguasai keempat keterampilan tersebut, penguasaan kosakata memiliki peran yang sangat penting. Dalam keterampilan membaca, bagaimana siswa dapat mengerti isi bacaan yang dibacanya apabila dia tidak mengetahui dan mengerti kosakata yang terdapat dalam bacaan tersebut. Dalam keterampilan menulis, apa yang akan ditulis oleh siswa apabila dia tidak mengetahui kosakata yang akan ditulisnya. Dalam keterampilan mendengar, bagaimana siswa dapat menyimak apa yang diucapkan dari narasumber atau media lain apabila dia tidak mengetahui kosakata yang didengarkannya. Begitupun dalam keterampilan berbicara, apa yang akan dia katakan apabila dia tidak mengetahui kata-kata yang akan diucapkannya.

Kelemahan menguasai kosakata menjadikan lemahnya seseorang dalam berbahasa asing, walaupun penguasaan kosakata yang minim bukanlah satu-

Derinayu, 2013

**TEKNIK PERMAINAN TERKA AKSI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
(Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran
2012/2013)**

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

satunya faktor penentu ketidakmampuan seseorang berkomunikasi dalam bahasa Jepang. Hal tersebut dapat terlihat ketika peneliti melakukan PLP (Program Latihan Profesi) di kelas XI SMA Negeri 1 Bandung tahun ajaran 2011/2012. Daya ingat siswa terhadap kosakata yang telah dipelajari dapat dikatakan lemah, karena ketika diberi pertanyaan atau membuat kalimat dalam bahasa Jepang, kebanyakan siswa selalu mencari di buku terlebih dahulu mengenai kosakata yang akan mereka gunakan.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan cara mengemas pembelajaran kosakata dengan teknik yang menarik dan bersifat edukatif, yaitu melalui permainan bahasa. Permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Permainan bahasa bukan merupakan aktivitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini dapat digolongkan dalam pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan kemahiran bahasa (Mujib dan Rahmawati, 2011:32).

Soepamo dalam Mujib dan Rahmawati (2011:39) mengungkapkan beberapa kelebihan dalam permainan bahasa, yaitu :

1. Dapat mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Dengan adanya kompetisi antarsiswa, dapat menumbuhkan semangat siswa untuk lebih maju.
3. Permainan bahasa dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetensi sosial siswa.

Derinayu, 2013

**TEKNIK PERMAINAN TERKA AKSI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
(Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran
2012/2013)**

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

4. Materi yang dikomunikasikan dapat meninggalkan kesan di hati siswa sehingga pengalaman keterampilan yang dilatih sukar dilupakan.

Walaupun permainan bahasa menghilangkan rasa jenuh siswa sekaligus bersifat edukatif untuk melatih keterampilan berbahasa siswa, alangkah lebih baik apabila kita juga mengoptimalkan fungsi otak kanan dan kiri selama tahap perkembangan siswa. Pengolahan bahasa merupakan potensi otak sebelah kiri, sedangkan otak kanan berfungsi dalam aktivitas motorik. Aktivitas motorik atau gerak anggota tubuh dipercaya dapat menjadikan siswa lebih bergairah dan dapat membentuk memori yang lebih kuat dan lebih mungkin dipanggil kembali.

Salah satu permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran kosakata serta mengoptimalkan fungsi otak kanan adalah permainan terka aksi. Permainan terka aksi merupakan permainan menerka gerakan (berupa aktivitas atau aksi) yang diperagakan oleh seseorang (Mujib dan Rahmawati, 2011:138). Dan kosakata yang tepat untuk permainan tersebut adalah kata kerja bahasa Jepang (*Doushi*) dengan tema kegiatan sehari-hari serta kegiatan yang dilakukan di waktu senggang. Dengan mengemas kegiatan sehari-hari melalui permainan terka aksi, siswa bisa dengan mudah mengingat kembali kosakata yang dipelajari karena gerakan yang dibuat dalam permainan ini merupakan implementasi dari kegiatan dengan gerakan yang sebenarnya serta nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan dan pemaparan yang diungkapkan di atas, penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian yang dituangkan dengan judul ***“Teknik Permainan Terka Aksi Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang (Studi***

Derinayu, 2013

**TEKNIK PERMAINAN TERKA AKSI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
(Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran
2012/2013)**

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

Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013).”

B. Rumusan dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan terka aksi?
- 2) Adakah perbedaan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan terka aksi?
- 3) Bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan terka aksi?

2. Batasan Masalah

- 1) Penelitian ini hanya meneliti kemampuan kata kerja bahasa Jepang (*Doushi*) sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan terka aksi.
- 2) Penelitian ini hanya meneliti perbedaan kemampuan kata kerja bahasa Jepang (*Doushi*) siswa sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan terka aksi.
- 3) Penelitian ini hanya meneliti tanggapan siswa terhadap pembelajaran kata kerja bahasa Jepang (*Doushi*) dengan menggunakan teknik permainan terka aksi.

Derinayu, 2013

TEKNIK PERMAINAN TERKA AKSI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
(*Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013*)

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

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mengetahui kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan terka aksi.
- 2) Untuk mengetahui perbedaan kemampuan kosakata siswa sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan terka aksi.
- 3) Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan teknik permainan terka aksi.

2. Manfaat Penelitian

1) Bagi Penulis

Menjawab permasalahan-permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

2) Bagi Siswa

Mempermudah siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang dan memberikan suasana baru pada pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan edukatif dan menyenangkan.

3) Bagi Guru Mata Pelajaran Bahasa Jepang

Dapat menjadi salah satu alternatif bagi pembelajaran bahasa Jepang dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

4) Bagi Sekolah

Sebagai salah satu masukan untuk meningkatkan pembelajaran dengan cara menambah fasilitas pendukung guru dan siswa terhadap berbagai teknik pembelajaran yang semakin berkembang.

Derinayu, 2013

TEKNIK PERMAINAN TERKA AKSI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
(Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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

D. Definisi Operasional

1. Teknik

Teknik adalah cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik (Sudrajat, 2008). Teknik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah teknik permainan.

2. Permainan

Subana dan Sunarti (2009 : 208) mengemukakan bahwa permainan yaitu suatu bentuk rekreasi yang memberikan kesenangan (*enjoyment*) kepada pemainnya. Permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan terka aksi.

3. Terka Aksi

Permainan terka aksi merupakan permainan menerka gerakan (berupa aktivitas atau aksi) yang diperagakan oleh seseorang (Mujib dan Rahmawati, 2011:138). Terka aksi dalam penelitian ini adalah menerka aksi (kegiatan) yang diperagakan oleh seseorang yang berkaitan dengan kata kerja bahasa Jepang (*Doushi*).

4. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru dan siswa dalam belajar, bagaimana memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap (Dimiyanti dan Mudjiono, 1999:157). Pembelajaran dalam penelitian ini adalah pembelajaran kosakata.

5. Kosakata

Harimurti Kridalaksana (1984:110) yang menyatakan bahwa kosakata adalah kekayaan atau perbendaharaan kata yang dimiliki oleh seseorang. Kosakata yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kosakata bahasa Jepang (*Goi*)

6. Kosakata Bahasa Jepang (*Goi*)

Shinmura dalam Sudjianto dan Dahidi (2007:97) menyatakan bahwa *goi* adalah keseluruhan kata berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada didalamnya. *Goi* yang digunakan dalam penelitian ini adalah kata kerja (*Doushi*).

7. Kata Kerja (*Doushi*)

Dooshi (verba) adalah salah satu kelas kata dalam bahasa Jepang. Kelas kata ini dipakai untuk menyatakan aktivitas, keberadaan, atau keadaan sesuatu. (Nomura dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009:149).

Kata kerja bahasa Jepang (*Doushi*) dalam penelitian ini adalah kata kerja bahasa Jepang (*Doushi*) dengan tema kegiatan sehari-hari dan kegiatan yang dilakukan di waktu senggang yang dapat diperagakan dengan menggunakan isyarat gerak anggota tubuh.

E. Metode Penelitian

1. Metode Penelitian

Derinayu, 2013

TEKNIK PERMAINAN TERKA AKSI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
(Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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

Metode penelitian merupakan cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan pengambilan kesimpulan (Sutedi, 2009:53). Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimental dengan desain *True Experiment Design* bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design*, yaitu jenis eksperimen yang dilakukan terhadap dua kelompok dimana kelompok pertama diberi perlakuan (kelompok eksperimen) dan kelompok yang tidak diberi perlakuan (kelompok kontrol), kemudian diberikan *pretest* sebelum diberi *treatment*, serta *posttest* setelah diberikannya *treatment* untuk mengetahui perbandingan sebelum dan sesudah diberikan *treatment*.

2. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan jumlah subjek atau objek yang akan diteliti. Sedangkan sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili seluruh karakter populasi.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bandung tahun ajaran 2012/2013. Sedangkan sampelnya adalah 35 orang siswa kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan 35 orang kelas XI IPA 3 sebagai kelas kontrol.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian

(Sutedi, 2009:155). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1) Tes

Tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu satuan program pengajaran tertentu. Penelitian yang memberikan perlakuan pada siswa (penelitian eksperimen) umumnya akan diukur dengan menggunakan tes (Sutedi, 2009:157). Dalam penelitian ini, tes yang diberikan berupa 10 nomor menjodohkan gambar dengan kosakata dan 10 nomor menerjemahkan kata dari bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang.

2) Angket

Angket merupakan salah satu instrumen pengumpulan data penelitian yang diberikan kepada responden (manusia dijadikan subjek penelitian). Teknik angket ini dilakukan dengan cara pengumpulan datanya melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebarakan untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari responden (Faisal dalam Sutedi, 2009:164). Angket yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan teknik permainan terka aksi dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

4. Teknik Pengolahan Data

1) Tes

Data hasil tes penelitian berupa angka, oleh karena itu pengolahan datanya menggunakan statistik.

2) Angket

Angket yang telah diberikan kepada responden diolah dengan cara menghitung presentase frekuensi dari setiap jawaban.

F. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Anggapan dasar adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang akan berfungsi sebagai hal yang dipakai untuk berpijak bagi peneliti didalam melaksanakan penelitian (Arikunto, 1998:19). Anggapan dasar dari penelitian ini adalah teknik permainan terka aksi dapat mempengaruhi pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan perumusan jawaban sementara terhadap suatu masalah untuk mencari jawaban yang sebenarnya (Surakhmad, 1985 : 39).

Hipotesis penelitian ini adalah :

Ho : Tidak terdapat perbedaan kemampuan kosakata siswa sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan terka aksi.

Hk : Terdapat perbedaan kemampuan kosakata siswa sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan terka aksi.

Derinayu, 2013

TEKNIK PERMAINAN TERKA AKSI DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
(Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

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

G. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengolahan data, anggapan dasar dan hipotesis, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini mengungkapkan mengenai tinjauan kepustakaan penelitian yang dilakukan dalam penelitian.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi deskripsi umum mengenai metode penelitian, teknik pengolahan data penelitian, serta tahap-tahap penelitian.

BAB IV : PENGOLAHAN DATA DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil pengolahan data penelitian.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran .