

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah komponen penting bagi kehidupan sosial karena salah satu fungsinya adalah sebagai alat komunikasi. Salah satu aspek dari bahasa adalah kosakata. Kosakata merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa, khususnya dalam pembelajaran bahasa asing. Kosakata merupakan langkah awal yang harus dikuasai sebagai sumber untuk dapat berkomunikasi dengan baik. Ketika seorang pembelajar bahasa asing mempunyai perbendaharaan kosakata yang mencukupi, maka hal tersebut akan menunjang keberhasilannya dalam mempelajari bahasa tersebut.

Jumlah kosakata yang dipelajari pun mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran bahasa. Menurut Tarigan, kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimiliki. Semakin banyak kosakata yang kita miliki, semakin besar pula kemungkinan kita terampil dalam berbahasa (Tarigan, 1985:2). Pendapat tersebut juga serupa dengan pendapat Asano Yuriko (Sudjianto, 2009:97) yang menyebutkan bahwa tujuan akhir dari pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengkomunikasikan gagasan atau ide dengan menggunakan bahasa Jepang baik secara lisan maupun secara tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan kosakata (*goi*) yang memadai. Salah satu faktor yang menyebabkan

para pembelajar bahasa asing kesulitan dalam mempelajari bahasa asing yaitu kurangnya penguasaan kosakata.

Kebanyakan pembelajar bahasa Jepang cenderung mempelajari kosakata dengan cara penerjemahan. Hal ini membuat pembelajar cepat merasa bosan dan kesulitan untuk mempelajari kosakata baru bahasa Jepang. Saat ini banyak sekali media-media pendukung yang canggih yang dapat membantu pembelajaran bahasa. Tapi bukan hanya media yang modern yang dapat membantu para pembelajar mempelajari bahasa, ada juga teknik pembelajaran kosakata melalui permainan tradisional. Salah satunya adalah permainan “*gagarudaan*”.

Sehubungan dengan itu, peneliti mencoba mengambil judul penelitian Efektivitas Penerapan Permainan Tradisional “Gagarudaan” Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Terhadap Siswa Kelas XI IPA 4 SMA Negeri 1 Lembang Tahun Ajaran 2012/2013).

1.2. Rumusan dan Batasan Masalah

1.2.1. Rumusan masalah

Di dalam penelitian ini, rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

- Bagaimana hasil pembelajaran kosakata sebelum dan sesudah penggunaan permainan tradisional *gagarudaan*?
- Bagaimana tanggapan pembelajar bahasa Jepang yang menggunakan permainan *gagarudaan* dalam mempelajari kosakata?

1.2.2. Batasan masalah

Penulis membatasi penelitian sebagai berikut:

- Penelitian ini hanya meneliti tentang efektivitas teknik permainan tradisional *gagarudaan* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.
- Penelitian ini hanya meneliti perbedaan penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan tradisional *gagarudaan*.
- Di dalam penelitian ini hanya membahas tentang kosakata *dooshi* (verba), *i-keiyooshi* (adjektif-i), *na-keiyooshi* (adjektif-na), dan *meishi* (nomina) dalam Buku Pelajaran Bahasa Jepang 2 Sakura.
- Penelitian ini meneliti tentang tanggapan siswa mengenai permainan tradisional Gagarudaan untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini dilaksanakan adalah :

- Untuk mengetahui hasil pembelajaran kosakata bahasa Jepang sebelum dan sesudah menggunakan permainan tradisional *gagarudaan*.
- Untuk mengetahui bagaimana respon dan kesan yang dirasakan oleh pembelajar bahasa Jepang melalui teknik permainan tradisional *gagarudaan* dalam mempelajari kosakata.

Manfaat dari dilaksanakannya penelitian ini adalah :

a. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif lain untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mempelajari dan mengingat kosakata bahasa Jepang dan pengertiannya, yaitu dengan menggunakan permainan tradisional *gagarudaan*.

b. Manfaat praktis

- Bagi peneliti, sebagai pengetahuan baru mengenai efektivitas permainan tradisional *gagarudaan* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mempelajari dan mengingat kosakata bahasa Jepang dan pengertiannya sehingga dapat mengembangkan kreativitas dalam mengajar di masa yang akan datang. Selain itu, dapat juga dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya jika masih terdapat kekurangan atau muncul masalah baru dalam penelitian ini.
- Bagi siswa, cara mengingat kosakata bahasa Jepang menjadi lebih menarik, komunikatif dan tidak membosankan, sehingga meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang beserta artinya.
- Bagi guru, diharapkan dapat menjadi alternatif teknik pengajaran dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.
- Bagi sekolah, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan serta memperkaya metode dan media pembelajaran

kosakata dalam pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar untuk SMA.

1.4. Anggapan Dasar & Hipotesis

a. Anggapan Dasar

Dalam penelitian ini, penulis mengemukakan beberapa anggapan dasar, di antaranya :

- Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat mengurangi kejenuhan dalam proses belajar dan dapat memberikan motivasi belajar kepada siswa
- Permainan tradisional “*gagarudaan*” adalah salah satu permainan yang dapat membantu siswa agar lebih mudah dalam mengingat dan menguasai kosakata.
- Kosakata dasar merupakan aspek kebahasaan yang harus dikuasai untuk menunjang kelancaran dalam mempelajari aspek-aspek keterampilan berbahasa lainnya.

b. Hipotesis

Menurut M. Nazir Ph.D dalam bukunya yang berjudul *Metode Penelitian*, Trealese (1960) memberikan definisi hipotesis sebagai suatu keterangan sementara dari suatu fakta yang dapat diamati. Good dan Scates (1954) menyatakan bahwa hipotesis adalah sebuah taksiran atau referensi yang dirumuskan serta diterima untuk

sementara yang dapat menerangkan fakta-fakta yang diamati ataupun kondisi-kondisi yang diamati dan digunakan sebagai petunjuk untuk langkah-langkah selanjutnya. Sedangkan Kerlinger (1973) menyatakan hipotesis adalah pernyataan yang bersifat terkaan dari hubungan antara dua atau lebih variabel.

Rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H_k : ada perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran kosakata sebelum dan sesudah menggunakan media permainan tradisional “gagarudaan” .

H_o : tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran kosakata sebelum dan sesudah menggunakan media permainan tradisional “gagarudaan”

1.5. Definisi Operasional

a. Efektivitas

Pengertian efektivitas secara umum yaitu menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hidayat (1986:41) yang menjelaskan bahwa efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai. Dimana semakin besar presentase target yang dicapai, semakin tinggi efektivitasnya.

b. Permainan tradisional

Menurut Muhammad Zaini pada buku *Permainan Tradisional Indonesia* (1988), permainan tradisional dapat diartikan sebagai satu kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan menurut tradisi, sehingga menimbulkan rasa puas pada pelakunya.

Permainan tradisional adalah suatu jenis permainan yang ada pada satu daerah tertentu yang berdasarkan kepada kultur atau budaya daerah tersebut. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh orang-orang pada daerahnya tertentu dengan aturan dan konsep yang tradisional pada zaman dulu. Permainan tradisional kurang begitu dikenal oleh anak-anak pada zaman sekarang. Kebanyakan orang tua zaman dulu yang masih sangat tahu bagaimana memainkan permainan ini khususnya mengenang masa kecil mereka ketika bermain permainan tradisional ini. Oleh karena itu, peneliti menggunakan permainan tradisional ini untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya yang dalam hal ini adalah permainan tradisional.

c. Gagarudaan

Yaitu permainan tradisional yang menguji daya intelektual pemain tentang pengetahuan umum. Cara memainkannya yaitu dengan cara seluruh pemainnya membentuk sebuah lingkaran kemudian mereka membolak-balikkan telapak tangan sambil menyebutkan kata “*garuda aya lima*” yang artinya garuda ada lima. Setelah itu, setiap pemain menunjukkan jari-jarinya, tidak dibatasi berapa saja jumlahnya. Salah

seorang pemain menghitung jumlah keseluruhan jari-jari dari para pemain sambil menyebutkan abjad alphabet sesuai dengan jumlah jari yang dikeluarkan. Apabila yang keluar adalah huruf “P” maka seluruh pemain harus menyebutkan kosakata yang berawalan huruf “P” sesuai dengan kategori kata yang telah disepakati oleh tiap pemain di awal permainan.

d. Kosakata

Kosakata memiliki banyak definisi yang berbeda-beda, Soedjito dalam Tarigan (1994:447) memaparkan bahwa kosakata merupakan:

1. Semua kata yang terdapat dalam satu bahasa
2. Kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara
3. Kata yang dipakai dalam satu bidang ilmu pengetahuan
4. Daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

Dalam bahasa Jepang, kosakata dikenal dengan *goi* yaitu kumpulan kata yang berhubungan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu dalam bahasa itu (Sudjianto dan Ahmad Dahidi, 2004:98). Kosakata diklasifikasikan berdasarkan pada cara-cara, standar, atau sudut pandang apa kita melihatnya, yaitu :

- Berdasarkan karakteristik gramatikalnya terdapat kata-kata yang terdiri dari : *dooshi* (verba), *i-keiyooshi* (adjektif-i), *na-keiyooshi* (adjektif-na), *meishi* (nomina), *rentaishi* (prenomina), *fukushi*

(adverb), *kandoushi* (interjeksi), *setsuzokushi* (konjungsi), *jodooshi* (verba bantu), dan *jooshi* (partikel).

- Berdasarkan penuturnya dilihat dari faktor usia dan jenis kelaminnya.
- Berdasarkan bidang keahlian atau pekerjaannya di dalam bahasa Jepang terdapat *senmon yoogo* (istilah-istilah teknis atau bidang keahlian).
- Berdasarkan perbedaan zaman dan wilayah penuturnya.
- Berdasarkan asal usulnya kosakata bahasa Jepang (*goi*) dibagi menjadi 3 macam, diantaranya adalah *wago*, *kango*, dan *gairaigo*. Ada juga *konshugo* yang berasal dari gabungan beberapa kata dari sumber yang berbeda.

1.6. Metodologi Penelitian

a. Metode Penelitian

Metode yang digunakan penulis dalam penulisan penelitian ini adalah penelitian eksperimental. Tujuan penelitian eksperimental adalah menguji efektivitas dan efisiensi dari suatu pendekatan, metode, teknik atau media pengajaran dan pembelajaran, sehingga hasilnya dapat diterapkan jika memang baik, atau tidak digunakan jika memang tidak baik, dalam pengajaran yang sebenarnya (Sutedi, 2009:64). Karena hanya satu kelas eksperimen yang digunakan untuk menguji efektif atau tidaknya penerapan permainan tradisional *gagarudaan* ini, maka penulis menggunakan metode penelitian *pre-experimental*.

b. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian adalah sekelompok objek atau subjek yang dapat dijadikan sumber data dalam penelitian yang bentuknya dapat berupa manusia, gedung, nilai ujian, benda-benda dan sebagainya. Di samping itu, Margono (2009:118) menyimpulkan bahwa populasi berhubungan dengan data, bukan manusianya. Oleh karena penelitian ini dilakukan untuk meneliti bahasa Jepang, maka populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 1 Lembang tahun ajaran 2012/2013.

2. Sampel

Sampel penelitian merupakan bagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data yang dianggap mewakili seluruh populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah 20 orang siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 1 Lembang tahun ajaran 2012/2013.

c. Instrumen Penelitian

Data dalam penelitian ini dijaring dengan menggunakan tes isian yang diberikan sebagai *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum menggunakan permainan tradisional *gagarudaan* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. *Posttest* diberikan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar siswa dalam penguasaan kosakata setelah diberikan permainan *gagarudaan*. Tes tersebut kemudian diteliti

dan dilihat bagaimana hasil perubahan sebelum dan sesudah menggunakan permainan *gagarudaan* sesuai dengan kurikulum pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut.

Angket disebarakan setelah sampel diberikan permainan *gagarudaan* . Hal ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap metode belajar yang telah diterapkan.

d. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui:

- Studi literatur, yaitu pengumpulan data dengan cara mempelajari, menganalisis buku-buku sumber atau pedoman resmi lainnya untuk mendapatkan informasi teoritis yang sesuai dengan masalah yang akan diteliti.
- Observasi di lapangan yang dilakukan untuk mendapat gambaran awal mengenai objek penelitian.
- Tes yang berupa tes awal atau *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal objek penelitian dan tes akhir atau *posttest* untuk mengetahui perbedaan pembendaharaan kosakata siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 1 Lembang sebelum dan sesudah diberi pengajaran melalui permainan tradisional *gagarudaan*.
- Pemberian angket untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan permainan tradisional *gagarudaan*.

e. Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat pengumpulan data yaitu di kelas XI IPA 4 SMA Negeri 1 Lembang tahun ajaran 2012/2013. Waktu penelitian akan dijelaskan dalam tabel di bawah ini :

No	Jenis kegiatan	Waktu kegiatan / bulan ke					
		1	2	3	4	5	6
1	Pembuatan Proposal	■					
2	Perizinan	■	■				
3	Persiapan	■	■				
4	Penelusuran referensi			■			
5	Pengkajian referensi			■			
6	Pelaksanaan tes dan angket				■		
7	Pengumpulan data				■		
8	Pengolahan data					■	
9	Penyusunan laporan					■	
10	Penyerahan laporan						■

f. Prosedur Penelitian

Penguasaan kosakata tingkat dasar sering kali menghadapi masalah baik dari cara penghafalan maupun hal lain yang menjadi masalah. Untuk mengatasi hal tersebut, berikut ini tahapan-tahapan penelitian yang akan dilaksanakan :

Tahap awal

Pada tahap awal ini akan dilakukan studi literatur dan observasi lapangan. Pada awal kegiatan peneliti melakukan studi literatur untuk

mengumpulkan data awal yang relevan untuk dijadikan bahan penelitian. Data awal berupa hasil data dari hasil penelitian sebelumnya, silabus dan RPP yang digunakan di sekolah tersebut. Setelah itu peneliti menentukan batasan masalah dari masalah yang akan diteliti. Dalam penelitian ini telah ditentukan batasannya, yaitu penelitian ini membatasi kosakata hanya terbatas pada *dooshi* (verba), *i-keiyooshi* (adjektif-i), *na-keiyooshi* (adjektif-na), *meishi* (nomina). Lalu menentukan kelas yang akan dijadikan sampel penelitian. Setelah itu, peneliti merumuskan hipotesis. Dari data tersebut akan dibuat bahan untuk diteskan kepada sampel.

Proses penelitian

Proses ini diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberi *treatment*. Kemudian diberi *treatment* yaitu dengan penerapan permainan tradisional *gagarudaan*. Kemudian diberi *posttest* untuk mengetahui perkembangan siswa setelah diberi *treatment*. Angket diberikan setelah pemberian tes untuk mengetahui seberapa besar respon sampel terhadap permainan tradisional *gagarudaan*.

Tahap akhir

Pada tahap ini, data berupa hasil tes dan hasil angket diolah dengan hitungan statistik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil yang didapat dari *pretest* dan *posttest*. Setelah semua data didapatkan, selanjutnya dibuat laporan mengenai data yang sudah didapat dan dilaporkan.

1.7. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dari laporan penelitian ini adalah Bab I ini membahas mengenai pendahuluan yang mencakup beberapa sub bab, yaitu latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian dan sistematika pembahasan. Dalam Bab II akan dibahas lebih dalam tentang tinjauan pustaka atau definisi operasional yang menyangkut teori yang berkaitan dengan penelitian ini, penelitian terdahulu dan pandangan umum. Kemudian pada Bab III menjelaskan lebih jauh tentang metode penelitian secara sistematis, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, tahap penelitian, dan rancangan eksperimen yang akan diberikan kepada objek yang diteliti. Pada Bab IV membahas tentang laporan hasil eksperimen dan analisis data yang berupa hasil tes dan angket. Kemudian Bab V merupakan kesimpulan mengenai gambaran umum hasil penelitian dan rekomendasi.