

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemampuan berbahasa asing lebih dari satu bahasa telah dirasakan kebutuhannya oleh siswa, tidak heran jika seseorang dituntut untuk dapat menguasai bahasa asing lainnya misalnya bahasa Jepang. Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang penting dalam komunikasi internasional. Dalam pembelajaran bahasa Jepang, siswa diajarkan dan diarahkan untuk menggunakan bahasa tersebut dalam berkomunikasi baik secara langsung maupun tidak langsung dengan orang disekelilingnya. Melalui interaksi tersebut siswa berkomunikasi untuk menyampaikan pendapat dan keinginannya lewat bahasa dengan baik dan benar. Dalam hal ini berarti, melalui pengajaran lewat bahasa diharapkan siswa dapat terampil berbahasa. Di dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Jepang terdapat empat aspek keterampilan bahasa yang harus dikuasai siswa yaitu, keterampilan mendengar (*kiku ginou*), keterampilan berbicara (*hanasu ginou*), keterampilan membaca (*yomu ginou*), dan keterampilan menulis (*kaku ginou*).

Salah satu faktor yang dapat mendukung keterampilan berbahasa siswa ialah

Dede Hendriansyah, 2013

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN MISSING LETTER TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSAKATA DASAR BAHASA JEPANG : Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA Laboratorium Percontohan UPI Tahun Ajaran 2013/2014

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.ed

penguasaan kosakata. Kosakata memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa, karena siswa tidak dapat membuat kalimat tanpa sebuah kata. Dengan kata lain, semakin banyak kosakata yang dikuasai, maka keterampilan bahasanya pun akan semakin baik pula.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan penulis pada saat PPL (Praktek Profesi Lapangan) di SMA Laboratorium Percontohan UPI, siswa masih banyak mengalami kesulitan dalam memahami materi. Masalah yang sering dihadapi oleh siswa adalah kesulitan dalam menguasai kosakata dengan baik dan menerapkannya dalam kegiatan berbahasa. Kecenderungan lemahnya kemampuan pemahaman siswa ini dilatarbelakangi oleh faktor fisik, kebiasaan, dan kosakata,. Faktor-faktor tersebut dapat menyebabkan tingkat kemampuan berbahasa setiap siswa berbeda-beda. Untuk itu kreativitas pengajar sangat diperlukan untuk memilih metode dan teknik pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam pembelajaran kosakata.

Kegiatan pembelajaran yang baik, tidak terlepas dari metode pembelajaran yang baik pula. Metode pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung dalam keberhasilan suatu program pembelajaran. Pengajar harus berusaha mempersiapkan

semua komponen materi dengan matang khususnya dalam pembelajaran kosakata,

Dede Hendriansyah, 2013

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN MISSING LETTER TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSAKATA DASAR BAHASA JEPANG : Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA Laboratorium Percontohan UPI Tahun Ajaran 2013/2014

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.ed

agar materi yang telah diajarkan dapat bertahan lama dalam ingatan siswa. Dalam hal ini, pembelajaran bahasa Jepang harus dikemas dalam bentuk pembelajaran yang menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya komponen utama dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan yang dikenal dengan teknik pembelajaran.

Teknik pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk atau cara pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khusus oleh pengajar dalam menyampaikan bahan-bahan pengajaran kepada siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan penguasaan kosakata siswa dapat dilakukan oleh pengajar dengan menggunakan teknik pembelajaran, misalnya dengan permainan *Missing Letter* dalam proses pembelajaran kosakata.

Missing Letter merupakan permainan yang dikhususkan dalam pembelajaran kosakata. Dalam permainan *Missing Letter* siswa diminta untuk melengkapi huruf-huruf yang hilang dari sebuah ejaan kata. Teknik permainan ini disajikan untuk meningkatkan berbagai aspek, diantaranya mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan perbendaharaan kosakata. Berdasarkan hal tersebut penulis beranggapan bahwa penggunaan teknik permainan *Missing Letter* sangat mempengaruhi penguasaan kosakata siswa. Penggunaan teknik permainan *Missing*

Dede Hendriansyah, 2013

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN *MISSING LETTER* TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSAKATA DASAR BAHASA JEPANG : Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA Laboratorium Percontohan UPI Tahun Ajaran 2013/2014

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.ed

Letter secara efektif diharapkan akan sangat membantu dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang efektivitas teknik permainan *Missing Letter* dalam proses pembelajaran bahasa Jepang yang bertujuan meningkatkan penguasaan kosakata yang akan peneliti susun dalam sebuah skripsi yang berjudul : *Efektivitas Teknik Permainan Missing Letter Terhadap Kemampuan Kosakata Dasar Bahasa Jepang*.

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Untuk memperjelas permasalahan yang akan diteliti, maka perlu dirumuskan masalah penelitian yang akan dilakukan. Adapun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *Missing Letter* ?
2. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X SMA Laboratorium Percontohan UPI Tahun Ajaran 2013/2014 sebelum menggunakan teknik *Missing Letter*?
3. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X SMA

Dede Hendriansyah, 2013

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN *MISSING LETTER* TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSAKATA DASAR BAHASA JEPANG : Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA Laboratorium Percontohan UPI Tahun Ajaran 2013/2014

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.ed

Laboratorium Percontohan UPI Tahun Ajaran 2013/2014 sesudah menggunakan teknik *Missing Letter*?

4. Apakah permainan *Missing Letter* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata dasar bahasa Jepang siswa kelas X SMA Laboratorium (Percontohan) UPI Tahun Ajaran 2013/2014?
5. Bagaimana respon siswa kelas X SMA Laboratorium Percontohan UPI Tahun Ajaran 2013/2014 terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik *Missing Letter*?

1.2.2 Batasan Masalah

Agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud serta tujuan yang ingin dicapai, maka peneliti membatasi masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Peneliti hanya akan meneliti tentang penguasaan kosakata dasar bahasa Jepang siswa sebelum menggunakan teknik permainan *Missing Letter*.
2. Peneliti hanya akan meneliti tentang penguasaan kosakata dasar bahasa Jepang siswa sesudah diterapkan teknik permainan *Missing Letter*.
3. Peneliti hanya akan terfokus pada kosakata dasar yang terdapat dalam buku

Dede Hendriansyah, 2013
EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN *MISSING LETTER* TERHADAP KEMAMPUAN PENGUSAAN KOSAKATA
DASAR BAHASA JEPANG : Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA Laboratorium
Percontohan UPI Tahun Ajaran 2013/2014

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.ed

Pelajaran Bahasa Jepang “Sakura 1” siswa kelas X SMA Laboratorium (Percontohan) UPI.

4. Penelitian ini hanya akan meneliti tanggapan siswa mengenai teknik permainan *Missing Letter* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pengajaran kosakata dasar bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *Missing Letter*
2. Untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X SMA Laboratorium (Percontohan) UPI Tahun Ajaran 2013/2014 sebelum menggunakan teknik *Missing Letter*.
3. Untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X SMA Laboratorium (Percontohan) UPI Tahun Ajaran 2013/2014 sesudah menggunakan teknik *Missing Letter*.
4. Untuk mengetahui tehnik *Missing Letter* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X SMA Laboratorium

Dede Hendriansyah, 2013

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN *MISSING LETTER* TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSAKATA DASAR BAHASA JEPANG : Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA Laboratorium Percontohan UPI Tahun Ajaran 2013/2014

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.ed

(Percontohan) UPI Tahun Ajaran 2013/2014.

5. Untuk mengetahui respon siswa kelas X SMA Laboratorium (Percontohan) UPI Tahun Ajaran 2013/2014 terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik *Missing Letter*.

1.3.2 Manfaat Penelitian

1.3.2.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini diharapkan memberikan manfaat guna menambah wawasan keilmuan mengenai teknik permainan *Missing Letter* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang.

1.3.2.2. Manfaat Praktis

1. Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajar bahasa Jepang, yaitu dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Diharapkan teknik *Missing Letter* ini dapat menjadi salah satu alternative dalam pembelajaran bahasa Jepang disekolah.

2. Siswa

Penulis berharap dengan penelitian ini, siswa dapat memperoleh dampak

Dede Hendriansyah, 2013
EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN MISSING LETTER TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSAKATA DASAR BAHASA JEPANG : Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA Laboratorium Percontohan UPI Tahun Ajaran 2013/2014

positif berupa pemahaman yang baik dan merasakan bahwa belajar bahasa Jepang menggunakan teknik *Missing Letter* merupakan cara yang menyenangkan.

3. Peneliti lain

Semoga penulisan ini bermanfaat dan dapat dijadikan rujukan atau referensi pada penelitian dibidang sejenis, serta bisa memperluas wawasan dan pengetahuan para peneliti lain.

1.4 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah penafsiran terhadap judul penelitian ini, maka penulis memandang perlu adanya pengertian istilah-istilah, yaitu sebagai berikut :

1. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian efektivitas dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan dan sasarannya Alwi (2007 : 284). Efektivitas atau keberhasilan dalam penelitian ini adalah keberhasilan teknik permainan *Missing Letter* terhadap penguasaan kosakata dasar bahasa Jepang siswa.
2. Teknik permainan Missing Letter merupakan permainan untuk anak dalam pembelajaran menebak dan mencari huruf yang hilang. Didalam situs

<http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/disertasi/article/view/8013> disebutkan prosedur

penelitian terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Peneliti menggunakan beberapa instrument dalam mengumpulkan data, yaitu tes kosakata, lembar pengamatan, dan catatan lapangan. Prosedur permainannya adalah (1) guru mengenalkan kosakata baru dengan *flashcard* melalui LCD, dalam program *power point* secara berulang-ulang sampai dipandang anak paham/hafal, (2) guru menunjukkan salah satu dari gambar yang disertai kartu kata dibawahnya, dengan dihilangkan satu atau dua huruf, (3) guru menyuruh siswa menebak dan mencari huruf yang hilang tadi agar menjadi kata yang tepat sesuai dengan gambar yang ditunjukkan tadi (dapat dilakukan secara individu dan kelompok). Dari permainan tersebut penulis tertarik untuk mengujicobakannya dengan langkah yang sama tetapi huruf yang digunakan adalah huruf hiragana dan kemudian dari permainan tersebut siswa akan memperoleh kosakata baru.

3. Kosakata (*Goi*) menurut Sudjianto (2009 : 98) adalah kumpulan kata yang berhubungan dengan bidang tertentu dalam bahasa itu.
4. Permainan Missing Letter merupakan permainan yang dikhususkan dalam permainan kosakata. Dalam permainan *Missing Letter* ini siswa diminta

Dede Hendriansyah, 2013

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN MISSING LETTER TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSAKATA DASAR BAHASA JEPANG : Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA Laboratorium Percontohan UPI Tahun Ajaran 2013/2014

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.ed

untuk melengkapi huruf-huruf yang hilang dari sebuah ejaan kosakata.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Jenis Penelitian

Dalam kegiatan penelitian, metode penelitian dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian. Prosedur ini merupakan langkah kerja yang bersifat sistematis, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan pengambilan kesimpulan (Sutedi, 2009 : 53). Metode yang dipakai di dalam penelitian ini adalah *Pre Eksperimental Design* atau sering disebut juga dengan istilah *Quasi Eksperimen* atau eksperimen semu. Sedangkan desain eksperimen yang digunakan adalah *One Group Pretest Posttest design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding (Arikunto, 2009 : 212). Adapun desain skema eksperimen tersebut yaitu :

O_1 X O_2

Keterangan :

O_1 = *Pretest* (tes awal), untuk mengukur kemampuann awal siswa sebelum
diberi

perlakuan.

X = *Treatment* (perlakuan) berupa pengajaran menggunakan teknik permainan *missing letter*.

O₂ = *Posttest* (tes akhir) dilakukan untuk mengetahui kemampuan setelah
perlakuan.

1.5.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dua teknik yaitu :

1. Tes

Tes awal atau *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal objek penelitian sebelum mendapatkan perlakuan dan tes akhir atau *posttest* dilakukan untuk mengetahui perbedaan kemampuan penguasaan kosakata pada objek penelitian sesudah mendapatkan perlakuan.

2. Angket

Angket adalah daftar pertanyaan tertulis mengenai masalah tertentu dengan ruang untuk jawaban bagi setiap pertanyaan (Alwi, 2007 : 52).

Peneliti menyebarkan angket kepada siswa sebagai data atau informasi dari siswa tentang kesan terhadap teknik permainan *Missing Letter*.

Pengumpulan data dengan angket dilakukan pada saat setelah dilakukannya posttest. Angket juga menjadi alat bantu untuk mengukur efektivitas teknik permainan *Missing Letter*.

1.5.3 Anggapan Dasar dan Hipotesis

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

Anggapan dasar menurut (Surakhmad, 1990 : 30) yaitu “Anggapan dasar adalah tumpuan pandangan dan kegiatan terhadap masalah yang diteliti”. (Arikunto, 1996 : 60) menyatakan bahwa “Anggapan dasar adalah sebuah titik tolak yang kebenarannya diterima oleh penyelidik”.

Dalam hal ini, penulis menggunakan anggapan dasar bahwa pembelajaran kosakata memiliki peranan yang sangat penting dalam menguasai bahasa Jepang. Dalam empat aspek berbahasa, yakni menulis, membaca, berbicara, dan mendengar (menyimak). Untuk menunjang pembelajaran kosakata bahasa Jepang diperlukan permainan *Missing Letter*, yang merupakan salah satu komponen penting dalam proses pengajaran. Salah satu permainan yang efektif dalam pembelajaran adalah permainan

Jepang tingkat dasar dan merupakan salah satu bentuk alternatif serta inovasi baru dalam pengajaran bahasa Jepang.

Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban yang masih bersifat sementara dan bersifat teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2009 : 64). Maka dapat disimpulkan hipotesis dari penelitian ini yaitu :

H_k : Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang diberikan permainan *Missing Letter* dan tidak terhadap pemahaman kosakata bahasa Jepang siswa SMA Laboratorium (Percontohan) UPI.

H_o : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas yang diberikan permainan *Missing Letter* dan tidak terhadap pemahaman kosakata bahasa Jepang siswa SMA Laboratorium (Percontohan) UPI.

1.5.4 Populasi dan Sampel

Populasi dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Populasi adalah manusia yang dijadikan sebagai sumber data (Sutedi, Dede Hendriansyah, 2013
EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN MISSING LETTER TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSAKATA DASAR BAHASA JEPANG : Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA Laboratorium Percontohan UPI Tahun Ajaran 2013/2014
Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.ed

2009 : 179). Dalam penelitian ini yang menjadi populasinya adalah siswa SMA Laboratorium (Percontohan) UPI.

2. Sampel merupakan bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data (Sutedi, 2009 : 179). Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Laboratorium (Percontohan) UPI.

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu bab I berupa pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, identifikasi dan rumusan, tujuan dan manfaat penelitian. Bab II berupa Landasan Teoritis yang akan memuat teori-teori yang tergabung dalam poin landasan teori, yang akan mengurai teori-teori tersebut untuk mendukung tujuan dilakukannya penelitian, dan bagaimana teori diterapkan dalam metode penelitian eksperimen. Bab ini juga memuat pengertian metode pembelajaran, pengertian teknik pembelajaran, pengertian pendekatan, permainan sebagai teknik pembelajaran, hakikat permainan, kelebihan dan kekurangan permainan, jenis-jenis permainan kosakata, permainan dalam pembelajaran kosakata, pengertian permainan *Missing Letter*, langkah-langkah penggunaan *Missing Letter*,

dan pengertian kosakata. BAB III metode penelitian yang menjelaskan tentang

Dede Hendriansyah, 2013

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN *MISSING LETTER* TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSAKATA DASAR BAHASA JEPANG : Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA Laboratorium Percontohan UPI Tahun Ajaran 2013/2014

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.ed

metode eksperimen kuasi, populasi dan sample penelitian, instrument penelitian, waktu penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian. BAB IV hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri uji kelayakan instrument, perhitungan nilai pretest dan posttest serta hasil perhitungan angket. BAB V kesimpulan dan saran.



Dede Hendriansyah, 2013

*EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN MISSING LETTER TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSAKATA
DASAR BAHASA JEPANG : Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA Laboratorium
Percontohan UPI Tahun Ajaran 2013/2014*

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.ed