

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi terpenting sekaligus merupakan salah satu keterampilan hidup (*life skills*) yang harus dikuasai. Bahasa sebagai alat untuk dapat berinteraksi dengan sesama. Agar dapat berinteraksi dengan baik, maka kita harus mampu berbahasa dengan baik. Karena dengan bahasa, kita bisa membina hubungan dan kerja sama, dan melaksanakan kegiatan sosial dengan bidang dan peran kita masing-masing. Dengan bahasa kita mewarisi kekayaan masa lampau, menghadapi hari ini, dan merencanakan masa depan. Masa depan yang baik akan ditunjang oleh kemampuan berbahasa asing yang baik. Era globalisasi yang ditandai kemajuan pesat dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi telah menjadikan penguasaan bahasa asing (Inggris, Perancis, Mandarin, Jerman, Jepang dan bahasa asing lainnya) sebagai syarat utama untuk mengembangkan diri sehingga mampu bersaing ditengah komunitas global.

Pada saat ini, penguasaan bahasa asing tidak hanya dirasakan penting oleh kalangan akademisi, ilmuwan ataupun pengusaha pada level internasional akan tetapi juga oleh semua kalangan khususnya mereka yang bekerja pada sektor-sektor industri, perdagangan dan pariwisata. Dengan demikian, peningkatan kualitas sumber daya manusia saat ini tidak lengkap tanpa adanya upaya peningkatan kemampuan bahasa asing. Namun, perbedaan bahasa yang beranekaragam di seluruh dunia menjadi salah satu permasalahan dalam mempelajari bahasa asing khususnya bagi pembelajar pemula. Salah satu bahasa asing yang cukup banyak diminati oleh masyarakat Indonesia adalah bahasa Jepang. Ada empat aspek penting yang harus

diperhatikan dalam pembelajaran bahasa khususnya mempelajari bahasa asing, yaitu membaca, menulis, berbicara dan mendengar. Keempat aspek tersebut dapat dicapai apabila didukung oleh penguasaan unsur-unsur bahasa.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar, satu diantara aspek yang memegang peranan penting dalam keterampilan berbahasa adalah unsur-unsur bahasa yang meliputi ungkapan komunikatif, pelafalan, ejaan huruf, tata bahasa, dan kosakata. Aspek yang paling ditekankan pada pembelajaran bahasa asing tingkat dasar adalah aspek kosakata, ungkapan komunikatif dan tata bahasa. Kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas tergantung pada kosakata yang dimiliki oleh seseorang, semakin banyak maka semakin besar pula kita terampil berbahasa. Sehingga kosakata merupakan aspek yang sangat penting dalam menunjang keterampilan berbahasa seseorang.

Sudjianto dan Ahmad Dahidi (2007:97) dalam bukunya, *Goi* (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. Asano Yuriko (1981:3) 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 penunjangnya adalah penguasaan *goi* yang memadai.

Bagi pembelajar bahasa Jepang, kurangnya penguasaan kosakata menjadi kendala yang sangat besar dan dapat menghambat pembelajar dalam menguasai keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut. Dengan bekal penguasaan kosakata yang sangat minim, pembelajar akan kesulitan dalam memahami maksud yang disampaikan dari bahasa tersebut. Banyak pembelajar mengalami kesulitan dalam mempelajari dan menguasai kosakata bahasa Jepang. Kesulitan

tersebut disebabkan oleh berbagai faktor, salah satu penyebabnya yaitu, pembelajar dapat dengan mudah melupakan kata yang didupakannya, karena sebagian besar dari pembelajar tersebut hanya mengingat kata yang dipelajarinya pada saat proses pembelajaran berlangsung dan mencari makna sebuah kata dengan cara mencari di dalam kamus sesuai dengan urutan alphabetis. Selain faktor di atas suasana kelas serta situasi belajar yang kurang efektif dapat membuat pembelajar mengalami kesulitan dalam proses belajar.

Dalam mengajarkan kosakata pada umumnya pengajarpun sering mendapatkan permasalahan di antaranya yaitu, kesulitan dalam menyampaikan materi agar mudah dimengerti dan dipahami oleh pembelajar serta agar pembelajaran tidak membosankan. Selain itu juga bagaimana pengajar dapat meningkatkan partisipasi pembelajar secara optimal, agar semua pembelajar dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengajar dituntut untuk memiliki kreativitas dalam menyampaikan materi dan memiliki strategi pengajaran yang tepat agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, sehingga tujuan pengajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. (Azhar Arsyad, 1996:15). Strategi yang baik biasanya didukung oleh penggunaan metode dan media. karena dengan menggunakan metode dan media pembelajaran, pengajar dapat lebih mudah menyampaikan materi atau bahan ajar yang akan diberikan kepada pembelajar. Bagi pembelajar, metode maupun media pembelajaran dapat mempermudah dalam memahami materi yang diajarkan dan menjadikan pembelajaran lebih efektif. Metode dan media pembelajaran terbukti dapat memberikan pengaruh yang positif bagi pembelajar dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dimana metode merupakan cara

utama yang dipergunakan untuk mencapai suatu tujuan. Karena metode dan media merupakan kedua aspek yang saling berkaitan.

Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Azhar Arsyad (1996:15). Ely dalam kuliahnya (Sadiman *et al*,2002) menyarankan bahwa pemilihan media sayogyanya tidak terlepas dari konteksnya karena media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Karena itu, meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar-mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu dipertimbangkan. Sebagai pendekatan praktis disarankan untuk mempertimbangkan media apa saja yang ada, berapa harganya, berapa lama diperlukan untuk mendapatkannya, dan format apa yang memenuhi selera pemakiannya (siswa dan guru).

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan pengalaman penulis sebagai praktikan pengajar di SMA Laboratorium Percontohan UPI selama PPL, motivasi belajar siswa yang masih sangat minim menimbulkan sebuah pemikiran penulis dalam menerapkan sebuah metode yang sederhana namun mampu menjadikan situasi belajar yang aktif dan kreatif dengan memilih sebuah metode permainan. Metode permainan adalah salah satu metode yang dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar. Karena siswa akan diajak aktif dan berperan optimal dalam kegiatan pembelajaran. Khususnya dalam pembelajaran bahasa Jepang. Pentingnya permainan dalam pembelajaran yaitu permainan mampu menghilangkan kebosanan, permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana

gembira, permainan menimbulkan semangat kerja sama, sekaligus persaingan sehat, permainan membantu siswa yang lamban dan kurang motivasi. Sehingga dengan permainan transfer informasi dalam pembelajaran akan terasa lebih aktif dan kreatif. Berdasarkan hal tersebut, penggunaan metode permainan dapat memberikan kontribusi yang baik terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Penulis merasa tertarik menggunakan teknik permainan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang tingkat dasar. Dalam hal ini penulis mengujicobakan teknik permainan *bingo*. Teknik permainan *bingo* adalah permainan belajar yang menggunakan media kartu gambar berpasangan dengan kartu kata/ kosa kata, atau kartu kata dengan arti kata yang dapat dilakukan secara berkelompok atau individual. Permainan belajar *bingo* dilaksanakan dengan cara siswa menempel kartu gambar dengan kartu kata tepat sama. Contoh gambar kelas ditempel pada kata *kyoushitsu* dan sebagainya, Ketika kelompok sudah selesai menempel gambar dengan tepat dilanjutkan dengan melompat sambil berteriak mengucapkan kata ” Bingo ”. Dengan mengkolaborasikan media gambar pada sebuah permainan belajar ini, penulis yakin bahwa ini akan lebih memotivasi kreativitas siswa dalam belajar. Karena teknik permainan belajar ini dapat memacu siswa untuk berperan aktif dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang secara tidak langsung dirasakan siswa dalam metode permainan ini. Penulis yakin bahwa metode permainan ini bisa dijadikan salah satu referensi bagi pengajar, khususnya dalam mengajarkan kosakata bahasa Jepang

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis melakukan penelitian dengan judul ***Efektivitas Teknik Permainan Bingo Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar*** .

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana keefektifan teknik permainan *bingo* dalam pembelajaran kosakata dasar bahasa Jepang?
2. Bagaimana tingkat penguasaan kosakata dasar bahasa Jepang siswa setelah diterapkan teknik permainan *bingo*?
3. Bagaimanakah kesan yang dirasakan siswa setelah diterapkannya teknik permainan *bingo* dalam pembelajaran kosakata?

Agar ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini jelas, maka penulis membatasi permasalahan pada hal-hal sebagai berikut

1. Keefektifan teknik permainan *bingo* dalam pembelajaran kosakata dasar bahasa Jepang.
2. Tingkat penguasaan kosakata dasar bahasa Jepang siswa setelah diterapkan teknik permainan *bingo*
3. Kesan yang dirasakan siswa setelah diterapkannya teknik permainan *bingo* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum menggunakan teknik permainan *bingo*
2. Penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa setelah menggunakan teknik permainan *bingo*
3. Efektivitas penggunaan teknik permainan *bingo* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Sedangkan manfaat dari penelitian ini yaitu:

Secara teoretis media pembelajaran dalam penelitian ini dapat digunakan untuk disiplin ilmu pendidikan, karena dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran dan dapat memberikan motivasi kepada pengajar untuk dapat membuat konsep pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif. Dalam hal ini untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Secara praktis penelitian ini juga dapat memberikan masukan masukan yang berarti untuk peningkatan kualitas pendidikan, yaitu:

1. Teknik permainan *bingo* dapat membantu mempermudah siswa dalam mempelajari dan memahami kosakata bahasa Jepang dan dapat meningkatkan motivasi serta prestasi belajar siswa.
2. Teknik permainan *bingo* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi pengajar untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa.

1.4 Anggapan Dasar

Menurut Dedi Sutedi (2005:32), anggapan dasar adalah suatu teori baik yang sudah baku berupa rangkuman atau kesimpulan yang digunakan sebagai dasar untuk berpijak dimulainya kegiatan penelitian tersebut.

Anggapan dasar dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik permainan *bingo* dapat meningkatkan penguasaan kosakata dasar bagi pembelajar bahasa Jepang.

1.5 Hipotesis

Menurut Arikunto (1997:62) hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang dikumpulkan.

Hk: permainan *bingo* efektif dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Ho: permainan *bingo* tidak efektif dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.

1.6 Kajian Pustaka

1. Efektivitas

Menurut WJS. Poerwadarminta (1984:266) efektivitas adalah ada efeknya (pengaruhnya, akibatnya, kesannya).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:284), efektivitas adalah keadaan berpengaruh, hal berkesan, kemanjuran, kemujaraban, keberhasilan.

Efektivitas dalam penelitian ini adalah efektivitas teknik permainan *bingo* dalam meningkatkan penguasaan kosakata dasar bahasa Jepang pada siswa SMA Laboratorium Percontohan UPI.

2. Permainan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, permainan adalah sesuatu yang digunakan bermain, barang atau sesuatu yang dipergunakan.

3. Penguasaan

Menurut Poerwadarminta, (1996:538), penguasaan adalah proses, cara, perbuatan, menguasai, pemahaman atau kesanggupan untuk menggunakan sesuatu.

4. Kosakata

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:462), kosakata adalah perbendaharaan kata. Kata merupakan satuan terkecil yang membentuk sebuah kalimat.

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan prosedur dan langkah kerja yang digunakan dalam kegiatan penelitian secara teratur dan sistematis, mulai dari tahap perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data, sampai pada tahap pengambilan kesimpulannya. (Sutedi, 2009:45). Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian eksperimen kuasi yang akan diolah dengan menggunakan data kualitatif dan kuantitatif.

1.8 Populasi dan Sampel

Data penelitian bisa bersumber dari manusia atau bukan manusia. Manusia yang dijadikan sebagai sumber data disebut dengan populasi penelitian, kemudian sebagian dari populasi tersebut yang dianggap bisa mewakili seluruh karakter dari populasi yang ada dapat dipilih untuk dijadikan subjek penelitian. Subjek penelitian tersebut disebut dengan sampel. Jadi sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data. Dedi Sutedi (2009:179)

Dari pemaparan tersebut dapat diketahui populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Laboratorium Percontohan UPI. Dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XD.

1.9 Instrument Penelitian

Keberhasilan penelitian banyak ditentukan oleh *instrument* yang digunakan, sebab data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian (masalah) dan menguji hipotesis diperoleh melalui *instrument*, Nana Sudjana (2009:97). *Instrument* yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Tes

Dalam penelitian ini penulis akan melakukan penelitian dengan memberikan *pretest* dan *post-test* kemampuan penguasaan kosakata dasar bahasa Jepang dalam bentuk soal *matching* untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai kosakata khususnya pada siswa SMA Laboratorium Percontohan UPI. Soal-soal diberikan kepada siswa dengan cara siswa disuruh mengisi gambar dengan kosakata bahasa Jepang yang menjadi kajian penelitian oleh peneliti.

b. Angket

Angket diberikan kepada sampel untuk mengetahui respon efektif tidaknya teknik permainan *bingo* dalam pembelajaran kosakata yang diterapkan pada siswa SMA Laboratorium Percontohan UPI.

1.10 Teknik Pengolahan Data

Terdapat dua macam data dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari angket sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil tes kemampuan siswa. Untuk data hasil tes (data kuantitatif) akan diolah dengan menggunakan rumus statistik.

1.11 Sistematika Laporan Penelitian

Sistematika laporan penelitian ini terdiri atas beberapa bagian di antaranya:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, kajian teoritis, *instrument* penelitian, teknik pengolahan

data dan sistematika laporan penelitian yang digunakan penulis dalam meneliti efektivitas teknik permainan *bingo* dalam meningkatkan penguasaan kosakata dasar bahasa Jepang.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang relevan sebagai acuan penulis dalam meneliti efektivitas teknik permainan *bingo* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang ditinjau berdasarkan teori-teori terdahulu yang berkaitan dengan penelitian tersebut.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan penulis dalam meneliti objek permasalahan penelitian yang terdiri dari jenis metode penelitian yang digunakan, *instrument* dan sumber data penelitian, serta teknik dan pengolahan data penelitian.

BAB IV ANALISIS DATA

Bab ini menjelaskan tentang analisis data dari objek penelitian yang penulis kaji yaitu efektivitas teknik permainan *bingo* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang tingkat dasar di SMA Laboratorium Percontohan UPI.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari hasil penelitian penulis serta saran penulis untuk penelitian berikutnya