

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajar bahasa Jepang di Indonesia menunjukkan peningkatan pada tahun 2012 terutama jumlah pelajar di tingkat sekolah menengah. Menurut survey yang dilakukan Japan Foundation pada tahun 2012, Indonesia berada di posisi kedua jumlah terbanyak pelajar Bahasa Jepang pada pendidikan formal maupun informal setelah Cina. Hal ini pun berkaitan dengan banyaknya sekolah menengah yang memilih bahasa Jepang sebagai bahasa asing dalam kurikulumnya.

Bagi pembelajar tingkat SMA diharapkan mampu berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang tingkat dasar, baik lisan maupun tulisan dengan menggunakan kalimat yang sederhana. Untuk itu, terlebih dahulu pembelajar pada tingkat awal diharuskan mempelajari kosakata bahasa Jepang untuk selanjutnya mempelajari tata bahasa dalam membuat kalimat sederhana bahasa Jepang. Yang dimaksud dengan kosakata (*goi*) yaitu kumpulan kata yang berhubungan dengan suatu bahasa atau dengan bidang tertentu dalam bahasa itu (Dahidi dan Sudjianto, 2009 : 98). Adapun yang dikemukakan oleh Tarigan (1986 : 2) bahwa keterampilan seseorang dalam berbahasa sangat dipengaruhi oleh kualitas pemahaman dan kuantitas kosakata yang dimiliki oleh seseorang, sehingga semakin kaya kosakata yang dimiliki maka akan semakin besar pula kemampuan berbahasanya. Demikian halnya dalam mempelajari bahasa Jepang, semakin banyak kosakata yang dikuasai akan mempermudah seseorang untuk berkomunikasi dengan bahasa Jepang.

Dalam sebuah pembelajaran, menggunakan metode pembelajaran yang kreatif sangat diperlukan untuk dapat mempermudah pembelajar dalam mengingat kosakata. Metode tersebut harus cocok dan tepat sehingga dapat menunjang materi pembelajarannya. Sutikno (2013:86) menjelaskan bahwa metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai

tujuan. Terdapat berbagai macam metode pembelajaran yang dapat dipakai dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu metode pembelajaran menggunakan permainan. Pengertian dari permainan itu sendiri merupakan suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak bersama-sama untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional yang ditandai pencarian menang dan kalah. Maka dari itu, dalam pembelajaran kosakata nomina yang diterapkan pada siswa tingkat SMA ini, penulis memilih metode permainan sebagai alat yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dapat meningkatkan minat, aktivitas dan motivasi siswa yang tinggi di kelas dan kemudian akan tercipta suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Dalam penelitian ini peneliti mengujicobakan salah satu permainan terhadap siswa SMA yaitu permainan *Banana Tree* yang merupakan sebuah permainan untuk mengulang pelajaran atau berlatih mengenai kosakata baru yang dikembangkan oleh Richard Graham pada websitenya www.genkienglish.net. Permainan ini selain menggunakan media papan tulis, gambar, dan bola, disisipkan pula media lagu yang akan membuat suasana kelas pun menjadi lebih menyenangkan. Permainan *Banana Tree* ini digunakan penulis dalam pembelajaran kosakata nomina jenis *futsuu meishi*, karena nomina jenis *futsuu meishi* ini merupakan kosakata yang dipelajari pada awal pembelajaran bahasa Jepang tingkat SMA.

Berdasarkan uraian di atas, penulis melakukan penelitian tentang hal tersebut dalam penelitian yang berjudul “PERMAINAN *BANANA TREE* DALAM PEMBELAJARAN *FUTSUU MEISHI* BAHASA JEPANG PADA SISWA SMA”.

B. Identifikasi Masalah

1. Rumusan Masalah

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

- a. Bagaimana kemampuan siswa dalam menguasai kosakata nomina (*futsuu meishi*) bahasa Jepang sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan permainan *Banana Tree* ?
- b. Bagaimana keefektifan metode permainan *Banana Tree* dalam pembelajaran kosakata nomina (*futsuu meishi*) bahasa Jepang ?
- c. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran kosakata nomina (*futsuu meishi*) bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *Banana Tree* ?

2. Batasan Masalah

Untuk membatasi ruang lingkup masalah dalam penelitian ini, maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

- a. Pengenalan dan pembelajaran kosakata nomina jenis *futsuu meishi* bahasa Jepang hanya dengan menggunakan permainan *Banana Tree*.
- b. Penelitian ini hanya akan terfokus pada kosakata nomina jenis *futsuu meishi* yang terdapat dalam Buku Pelajaran Mengenal Bahasa Jepang 1 (にほんご 1) yang disusun oleh MGMP Jawa Barat yang digunakan siswa kelas X SMAN 13 Bandung.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai kosakata nomina (*futsuu meishi*) bahasa Jepang sebelum dan sesudah menggunakan permainan *Banana Tree*.
- b. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan *Banana Tree* dalam pembelajaran kosakata nomina (*futsuu meishi*) bahasa Jepang.
- c. Untuk mengetahui respon pembelajar dalam mempelajari kosakata nomina (*futsuu meishi*) bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *Banana Tree*.

2. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi siswa, mendapatkan metode pembelajaran baru menggunakan permainan *Banana Tree* guna mempermudah pembelajaran kosakata nomina jenis *futsuu meishi* bahasa Jepang.
- b. Bagi guru studi bahasa Jepang, diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan penggunaan permainan *Banana Tree*.

D. Anggapan Dasar

Anggapan dasar adalah suatu teori baik yang sudah baku berupa rangkuman atau kesimpulan yang digunakan sebagai dasar untuk berpijak dimulainya kegiatan penelitian tersebut (Sutedi, 2009:32).

Anggapan dasar dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan permainan *Banana Tree* dapat meningkatkan penguasaan *futsuu meishi* bagi pembelajar bahasa Jepang.

E. Hipotesis

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

H_k : Permainan *Banana Tree* efektif dalam pembelajaran kosakata nomina bahasa Jepang

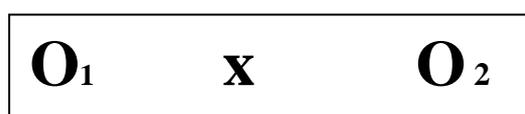
H_o : Permainan *Banana Tree* tidak efektif dalam penguasaan *futsuu meishi* bahasa Jepang.

F. Metode Penelitian

Penelitian merupakan 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).

Dalam penelitian ini karena hanya satu kelas eksperimen yang digunakan untuk menguji efektif atau tidaknya penerapan permainan *Banana Tree* ini, maka penulis menggunakan metode penelitian *pre-experimental*. Dengan menggunakan *The One-group Pretest-post Test Design*, yaitu desain eksperimen yang dalam penelitiannya siswa diberi tes awal sebelum perlakuan/pengajaran dan di akhir program siswa juga diberi tes akhir.

Adapun desain penelitiannya adalah sebagai berikut:



Keterangan:

O₁ = Pre-test

X = Perlakuan (*Treatment*)

O₂ = Post-test

1. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Data penelitian bisa bersumber dari manusia atau bukan manusia. Manusia yang dijadikan sebagai sumber data disebut dengan populasi penelitian (Sutedi, 2009:179). Populasi yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa lintas minat bahasa Jepang kelas X SMA Negeri 13 Bandung.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data (Sutedi, 2009:179). Sampel dalam penelitian ini adalah 20 orang siswa kelas X lintas minat bahasa Jepang SMA Negeri 13 Bandung tahun ajaran 2013/2014.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian (Sutedi, 2009: 155).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, diantaranya :

a. Tes

Tes merupakan alat untuk melihat perubahan kemampuan dan tingkah laku siswa setelah ia menerima materi pelajaran (Sutikno, 2013). Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tertulis. Tes tertulis ialah tes yang soal dan jawaban diberikan kepada siswa berupa bahasa tertulis. Tes tertulis dalam penelitian ini digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Jenis tes tulis yang dipakai adalah sejumlah soal pilihan ganda tentang kosakata nomina jenis *futsuu meishi* bahasa Jepang berjumlah 20 soal. Tes tertulis juga digunakan dalam evaluasi sederhana pada setiap akhir setelah *treatment* diberikan berupa isian singkat.

b. Angket

Angket merupakan salah satu instrumen pengumpul data penelitian yang diberikan kepada responden (manusia dijadikan subjek penelitian) (Sutedi, 2009). Dilihat dari keleluasaan responden dalam memberikan jawabannya, angket digolongkan kedalam angket tertutup dan angket terbuka. Yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup yang alternatif jawabannya sudah disediakan peneliti yang terdiri dari 10 soal.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipilih penulis dalam penelitian ini adalah:

1. Tes

Tes yang diberikan berupa tes obyektif berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Tes tulis digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan kosakata (*futsuu meishi*) siswa sebelum dan sesudah menggunakan permainan *Banana Tree* serta mengetahui efektifitas penggunaan permainan *Banana Tree* dalam pembelajaran kosakata jenis *futsuu meishi* pada siswa SMA.

2. Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data berupa respon yang dirasakan siswa setelah diberikan *treatment* menggunakan permainan *Banana Tree* dalam pembelajaran *futsuu meishi* bahasa Jepang yang diberikan setelah *treatment* berakhir. Selain itu juga untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan metode permainan menggunakan permainan *Banana Tree* sebagai penunjang pembelajaran kosakata nomina jenis *futsuu meishi* dalam bahasa Jepang.

H. Teknik Pengolahan Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengolahan data dilakukan dengan analisis data kuantitatif. Data yang bersifat kuantitatif diperoleh dari hasil tes yang diolah secara komparatif, yaitu membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* siswa pada kelas eksperimen sebelum dan setelah siswa mendapatkan pembelajaran *futsuu meishi* bahasa Jepang menggunakan metode permainan *Banana Tree*.

I. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian secara sistematis, definisi istilah, sistematika laporan penelitian, dan jadwal kegiatan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORITIS

Dalam bab ini penulis menjelaskan tentang tinjauan pustaka yang menyangkut teori-teori yang bersangkutan

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini penulis menjelaskan tentang metode penelitian secara sistematis, populasi dan sampel penelitian, instrument penelitian, tahap penelitian dan rancangan eksperimen.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini penulis akan menguraikan tentang hasil pengolahan data tes dan angket.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini penulis akan mengemukakan tentang kesimpulan dan saran yang di dalamnya memuat kesimpulan dan saran-saran.

