

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan sebuah sistem simbol yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dari satu individu ke individu lainnya. Sebagai sistem, bahasa memiliki seperangkat peraturan dalam pemakaiannya, yang menjadi kebiasaan untuk dapat menyampaikan gagasan, pemikiran, ajakan, bujukan, dan sebagainya dengan orang lain. Selain itu, bahasa juga memiliki fungsi: (1) untuk tujuan praktis, yaitu untuk mengadakan hubungan dalam pergaulan sehari-hari; (2) untuk tujuan artistik: manusia mengolah dan mempergunakan bahasa itu dengan indah-indahnya guna memuaskan rasa estetis manusia; (3) menjadi kunci mempelajari pengetahuan-pengetahuan lain; dan (4) tujuan filologi: untuk mempelajari naskah-naskah tua guna menyelidiki latar belakang manusia, sejarah kebudayaan dan adat istiadat, serta perkembangan bahasa itu sendiri (Keraf, 1996:17 dalam Iskandarwassid, 2008).

Oleh karena itu, mempelajari sebuah bahasa sangat penting. Terlepas dari hal tersebut, kita tahu bahwa mempelajari sebuah bahasa, terutama bahasa asing tidaklah mudah. Karena pada dasarnya, setiap orang yang mempelajari bahasa asing sebagai bahasa kedua tidak terlepas dengan bahasa ibunya, selama lingkungan tempat ia mempelajari bahasa asing tersebut masih berada di lingkungan yang mayoritas menggunakan bahasa ibunya. Sehingga dalam

Fujiasti Asterita, 2012

Penggunaan Teknik Identifikasi Kata Kunci dalam Permainan Nazo-Nazo untuk Mengingat Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Margahayu Tahun Ajaran 2012-2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

mempelajarinya dibutuhkan sebuah strategi, yang dapat menjadikan bahasa asing tersebut terbiasa untuk digunakan.

Dalam mempelajari bahasa asing juga ada beberapa unsur yang menunjang pembelajar untuk menguasai bahasa tersebut sebagai dasar dalam pembelajaran bahasa, salah satunya adalah kosakata. Kosakata memiliki peranan penting dalam mempelajari bahasa asing. Seperti yang dikatakan oleh Tarigan (1985) bahwa 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 dalam Cahyono 2010). Sehingga apabila kosakata yang kita miliki hanya sedikit, maka kita akan merasa kesulitan berkomunikasi menggunakan bahasa tersebut. Karena kosakata dapat meningkatkan pertumbuhan kegiatan menulis, berbicara, membaca dan menyimak (Tarigan, 1985:85 dalam Cahyono 2010). Begitu pula dengan bahasa Jepang, dengan menguasai kosakata, empat keterampilan yang harus dikuasai dalam bahasa Jepang seperti mendengar (kiku ginou), berbicara (hanasu ginou), membaca (yomu ginou), dan menulis (kaku ginou) akan mudah dikuasai (Sutedi, 2009:39).

Namun, pada pelaksanaannya tidak ada pelajaran khusus untuk mempelajari kosakata. Siswa hanya mendapatkan pengetahuan tentang kosakata dari pelajaran lain yang tidak menjamin kosakata tersebut akan selalu diingat. Sehingga masih adanya siswa yang memiliki pembendaharaan kata yang masih sedikit atau kosakata yang telah dipelajari menjadi sangat mudah untuk dilupakan. Padahal telah dikemukakan bahwa salah satu tugas utama dalam belajar berbicara adalah

Fujiasti Asterita, 2012

Penggunaan Teknik Identifikasi Kata Kunci dalam Permainan Nazo-Nazo untuk Mengingat Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Margahayu Tahun Ajaran 2012-2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

anak harus dapat meningkatkan jumlah kosakatanya. Jika tidak menguasai kosakata, tidak hanya keterampilan lisan saja yang lumpuh, tetapi keterampilan tulis juga sudah dipastikan tidak akan berkembang.

Selain hal tersebut, permasalahan yang lain adalah ketika pembelajar bahasa asing tersebut adalah anak remaja, yang terkadang melakukan penolakan terhadap pembelajaran bahasa. Karena menurut Abin Syamsudin Makmun, “Masalah-masalah yang mungkin timbul bertalian dengan perkembangan bahasa dan perilaku kognitif seorang remaja adalah bagi individu-individu tertentu, mempelajari bahasa asing bukanlah merupakan hal yang menyenangkan” (2004 : 136). Oleh karena itu, dibutuhkan strategi belajar mengajar yang tepat untuk membantu siswa-siswa yang cepat maupun yang lambat dalam mempelajari sebuah bahasa (Makmun, 2004: 139). Salah satunya adalah dengan menggunakan permainan. Di kalangan manapun permainan masih dapat diterima dengan baik, baik oleh anak-anak, remaja, maupun orang tua. Beragam permainan sangat baik untuk otak, tetapi permainan yang melibatkan pemecahan masalah adalah aktivitas yang paling baik untuk perkembangan otak (karena meningkatkan konektivitas antarneuron, jumlah sel saraf, dan massa otak secara keseluruhan) (Jensen, 2008:1). Salah satu permainan yang menuntut pembelajar dapat memecahkan masalah adalah permainan teka-teki (なぞなぞ), dan salah satu teknik yang digunakan dalam permainan ini adalah mengidentifikasi kata kunci, agar memudahkan siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Dengan merujuk latar belakang yang telah disebutkan di atas, penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul ***“Penggunaan Teknik Identifikasi Kata Kunci dalam Permainan “Nazo-nazo” untuk Mengingat Kosakata Bahasa Jepang”***.

B. Rumusan dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam suatu penelitian itu sangat penting, sebab dengan adanya rumusan permasalahan analisis dalam suatu penelitian dapat terfokuskan pada permasalahan yang telah ditentukan. Sesuai dengan latar belakang masalah pembatasan masalah tersebut di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang sebelum menggunakan teknik identifikasi kata kunci dalam permainan *nazo-nazo*.
2. Adakah pengaruh penggunaan identifikasi kata kunci dalam permainan *nazo-nazo* sebagai teknik untuk mengingat kosakata bahasa Jepang.
3. Bagaimana tingkat kemampuan siswa dalam mengingat kosakata setelah menggunakan teknik identifikasi kata kunci dalam permainan *nazo-nazo*.
4. Bagaimana respon pembelajar terhadap teknik identifikasi kata kunci yang digunakan dalam permainan *nazo-nazo*.

2. Batasan Masalah

Dalam suatu penelitian diperlukan pembatasan masalah, agar pembahasan masalah tidak meluas. Pembatasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Menggunakan kosakata yang terdapat di dalam buku Kosakata praktis 8 Bahasa.
2. Menggunakan kosakata yang terdapat di dalam *Kotoba Tsukaikata Ejiten*.
3. Kosakata yang digunakan adalah kosakata anggota tubuh serta beberapa kata kerja yang berhubungan dengan anggota tubuh tersebut.
4. Penelitian hanya dilakukan terhadap siswa kelas XI Bahasa SMAN 1 Margahayu.
5. Penggunaan teknik identifikasi kata kunci dalam permainan *nazo-nazo* untuk mengingat kosakata yang berhubungan dengan anggota tubuh.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab seluruh permasalahan yang telah dirumuskan, diantaranya:

1. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang sebelum menggunakan teknik identifikasi kata kunci dalam permainan *nazo-nazo*.

2. Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan identifikasi kata kunci dalam permainan *nazo-nazo* sebagai teknik untuk mengingat kosakata bahasa Jepang.
3. Untuk mengetahui bagaimana tingkat kemampuan siswa dalam mengingat kosakata setelah menggunakan teknik identifikasi kata kunci dalam permainan *nazo-nazo*.
4. Untuk mengetahui bagaimana respon pembelajar terhadap teknik identifikasi kata kunci yang digunakan dalam permainan *nazo-nazo*.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat dalam pengembangan kemampuan kosakata dalam pelajaran bahasa Jepang, baik dalam aspek teoritis maupun praktis.

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi pengajar untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang, baik digunakan di dalam kelas maupun di luar kelas. Dan juga dapat memberikan solusi atau teknik baru dalam mengingat kosakata bahasa Jepang.

b. Manfaat Praktis

Dilihat dari segi praktis, penelitian ini memberikan manfaat antara lain:

1. Bagi guru bahasa Jepang, hasil penelitian ini sebagai masukan dalam memperluas pengetahuan, wawasan mengenai pembelajaran menggunakan teknik identifikasi kata kunci dalam permainan nazo-nazo.
2. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengingat kosakata bahasa Jepang
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan kualitas pembelajaran bahasa Jepang.
4. Bagi peneliti berikutnya sebagai bahan referensi penelitian yang relevan.

D. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam menginterpretasikan makna dari kata-kata atau istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka berikut ini merupakan definisi dari kata atau istilah yang akan digunakan dalam penelitian ini:

1. Penggunaan adalah proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu (Kamus Besar Bahasa Indonesia 2001 : 375)
2. Teknik adalah jalan, alat atau media yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan peserta didik kearah tujuan yang diinginkan atau di capai (Gerlach dan Ely dalam Solihat, 2012 : 8)

3. Identifikasi kata kunci adalah menyimak isi cerita baik yang panjang maupun pendek tanpa perlu menangkap semua keseluruhan kata, hanya perlu mengambil beberapa bagian yang menjadi inti kalimat (Tarigan, 1983)
4. Permainan menurut Dendi Sugono dalam Hira Rahimah (2011) adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipergunakan.
5. Mengingat adalah mampu memahami dan menyimpan informasi dalam ingatan (Destiany, 2009).
6. *Goi* (kosakata) adalah keseluruhan kata (*tango*) yang berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya, sedangkan *tango* (kata) adalah satuan terkecil dari bahasa yang memiliki arti dan fungsi secara gramatikal. *Tango* merupakan unsur kalimat (Shimura dalam Sudjianto, 2004 : 97).

E. Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian

1. Anggapan Dasar

Anggapan dasar menurut Sutedi dalam Destiany (2009) adalah suatu teori baik yang sudah baku maupun berupa rangkuman atau kesimpulan yang digunakan sebagai dasar untuk berpijak dimulainya kegiatan penelitian tersebut. Penelitian tentang penggunaan teknik identifikasi kata kunci dalam permainan *nazo-nazo* untuk mengingat kosakata ini didasarkan pada anggapan-anggapan dasar sebagai berikut:

Kosakata sebagai landasan utama dari 4 keterampilan yang harus dimiliki dalam kemampuan berbahasa, masih kurang mendapatkan tempat didunia pendidikan. Hal tersebut, dapat dilihat dari tidak adanya pelajaran khusus yang membahas tentang kosakata. Padahal semakin banyak kosakata yang dimiliki, semakin mudah pula dalam menguasai sebuah bahasa. Dengan menggunakan sebuah permainan, maka pengajaran kosakata Bahasa Jepang menjadi menyenangkan. Sehingga kosakata yang telah dipelajari menjadi berkesan dan mudah di ingat.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Diaktakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, nelum jawaban yang empirik dengan data (Sugiyono, 2009: 96). Oleh karena itu penulis mengajukan hipotesis yang akan diuji secara empiris, yaitu “Terdapat pengaruh positif dan signifikan dengan adanya penggunaan teknik identifikasi kata kunci dalam permainan *nazo-nazo* terhadap kemampuan siswa untuk mengingat kosakata”. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Hipotesis Mayor

Fujiasti Asterita, 2012

Penggunaan Teknik Identifikasi Kata Kunci dalam Permainan Nazo-Nazo untuk Mengingat Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Margahayu Tahun Ajaran 2012-2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

“Ada pengaruh antara penggunaan teknik identifikasi kata kunci dalam permainan *nazo-nazo* terhadap kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang”

b. Hipotesis Minor

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan teknik identifikasi kata kunci dalam permainan *nazo-nazo* terhadap kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang

Hk : Ada pengaruh penggunaan teknik identifikasi kata kunci dalam permainan *nazo-nazo* terhadap kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang

F. Metode Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan (Sugiyono, 2010: 6).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimental. Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang

Fujiasti Asterita, 2012

Penggunaan Teknik Identifikasi Kata Kunci dalam Permainan Nazo-Nazo untuk Mengingat Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Margahayu Tahun Ajaran 2012-2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

lain dalam kondisi yang terkendalaikan. Metode ini memiliki ciri khas tersendiri, terutama dengan adanya kelompok kontrol (Sugiyono, 2009: 107). Metode penelitian eksperimen yang digunakan adalah *True Experimental Design* (eksperimen yang betul-betul) atau biasa disebut eksperimen murni. Dikatakan *true experimental*, karena dalam design ini peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen (Sugiyono, 2009: 112).

Dengan menggunakan desain *control group pre test-post test design*, dimana subjek penelitian diberikan tes awal untuk mengukur kemampuan awal mereka. Desain ini juga memiliki validitas internal dan eksternal yang tinggi karena subjeknya dipilih acak (Setiyadi, 2006). Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan yaitu dengan menggunakan teknik identifikasi kata kunci dalam permainan *nazo-nazo*. Sedangkan kelas kontrol hanya mendapatkan perlakuan regular.

2. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010: 117). Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa SMAN 1 Margahayu.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2010: 118). Sampel dalam penelitian ini adalah Siswa SMAN 1 Margahayu kelas XI Bahasa tahun ajaran 2012/2013.

3. Teknik Pengumpulan Data

Terdapat dua hal yang utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu, *kualitas instrument penelitian*, dan *kualitas pengumpulan data*. Kualitas instrument penelitian berkenaan dengan validitas dan reliabilitas instrument dan kualitas pengumpulan data berkenaan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data (Sugiyono, 2009: 193).

1. Bahan Penelitian

Mengumpulkan berbagai macam bahan yang berhubungan dan yang akan digunakan selama melakukan kegiatan penelitian. Seperti buku sumber, dan lain-lain.

2. *Pre Test*

Pre Test dilakukan untuk mengidentifikasi taraf pengetahuan siswa mengenai bahan yang akan disajikan sebelum dilaksanakannya *treatment*. Evaluasi seperti ini berlangsung singkat dan sering tidak memerlukan instrument tertulis (Syah, 2001:179).

3. *Post Test*

Post Test merupakan kegiatan evaluasi yang dilaksanakan pada akhir penyajian materi (*treatment*). Tujuannya adalah untuk mengetahui taraf penguasaan siswa atas materi yang telah diajarkan. Evaluasi ini juga berlangsung singkat dan cukup dengan menggunakan instrument sederhana yang berisi item-item yang jumlahnya sangat terbatas (Syah, 2001:179).

4. Angket

Angket (kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, angket juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas (Sugiyono, 2009 : 199).

G. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan dari penelitian yang berupa skripsi ini yaitu bab I merupakan pendahuluan yang mengulas tentang latar belakang, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, metodologi penelitian, populasi dan sampel, serta instrumen penelitian. Bab II merupakan landasan teoritis yang mencakup

Fujiasti Asterita, 2012

Penggunaan Teknik Identifikasi Kata Kunci dalam Permainan Nazo-Nazo untuk Mengingat Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Margahayu Tahun Ajaran 2012-2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

teori-teori serta pengertian tentang menyimak, identifikasi kata kunci, permainan, なぞなぞ dan kosakata. Bab III merupakan metodologi penelitian, bagian ini merupakan pengembangan dari metode yang telah disinggung dalam bab I. disertakan dengan alasan pemilihan metode, populasi dan sampel, serta teknik penyampelan dan pengolahan data. Instrument penelitian pun dijelaskan beserta langkah-langkah tahapan penelitian yang akan dilakukan. Selanjutnya bab IV, bagian ini merupakan analisis data dan pembahasan yang memuat hasil dari eksperimen, pengumpulan data, pengolahan data, dan interpretasi penggunaan teknik identifikasi kata kunci dalam permainan “nazo-nazo” untuk mengingat kosakata bahasa jepang. Dan pada bagian akhir yaitu bab V, memuat kesimpulan dari penelitian ini, apakah terjawab atau tidaknya masalah yang telah dirumuskan. Serta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.