

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia sebagai makhluk sosial yang hidup di tengah masyarakat selalu membutuhkan adanya komunikasi. Untuk dapat melakukan komunikasi, diperlukan alat yang dapat digunakan untuk berkomunikasi, satu diantaranya adalah bahasa. Penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi memiliki tujuan tertentu, yaitu agar pikiran, ide dan gagasan kita dapat dipahami oleh orang lain baik secara lisan maupun tulisan.

Dalam proses komunikasi menggunakan bahasa perlu adanya penyetaraan bahasa yang digunakan antara pembicara dan pendengar atau antara penulis dan pembaca, karena bila dalam proses komunikasi pendengar atau pembaca tidak mengerti akan apa yang dimaksud pembicara atau penulis, maka akan terjadi kegagalan proses komunikasi. Untuk itu diperlukan penguasaan keterampilan berbahasa dengan baik oleh kedua pihak yang berkomunikasi. Keterampilan bahasa tersebut mencakup keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan mendengar dan keterampilan berbicara. Unsur mendasar dari keempat keterampilan berbahasa tersebut adalah kosakata.

Saat ini, bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang diminati banyak masyarakat dan telah menjadi salah satu mata pelajaran jurusan bahasa di banyak sekolah dan universitas. Sebagai bahasa asing yang memiliki karakteristik

tersendiri yang berbeda dengan bahasa pertama pembelajar, tentunya diperlukan teknik pembelajaran khusus dan latihan untuk menguasai keterampilan bahasa Jepang tersebut. Ada beberapa kendala yang sering ditemui pembelajar bahasa Jepang pemula pada saat mempelajari bahasa Jepang. Salah satu hambatannya adalah kurangnya penguasaan kosakata yang dimiliki pembelajar. Dengan minimnya penguasaan kosakata akan membuat pengungkapan ide, gagasan dan pikiran terhambat karena ketidak tahuan kosakata yang akan mewakili kata-kata dari gagasan atau pikiran tersebut.

Sesuai dengan teori yang diungkapkan Asano Yuriko tentang pentingnya kosakata yang dalam bahasa Jepangnya disebut *Goi*. Asano Yuriko (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004 : 97) mengemukakan bahwa *Goi* merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan.

Pendapat di atas menjelaskan bahwa kosakata merupakan salah satu unsur kebahasaan yang harus dikuasai dalam berkomunikasi. Oleh karena itu, penguasaan kosakata menjadi hal yang penting untuk dilakukan.

Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai guru PPL, faktor penyebab lainnya yaitu terkait dengan minat siswa dalam mempelajari bahasa Jepang. Ada siswa yang berminat mempelajari bahasa Jepang dan ada juga siswa yang kurang berminat mempelajari bahasa Jepang.

Sesuai dengan pendapat Oemar Malik (2011 : 105) bahwa guru perlu sekali mengenal minat murid-muridnya, karena itu penting bagi guru untuk bisa

memilih bahan pelajaran, merencanakan pengalaman belajar, menuntun siswa kearah pengetahuan dan untuk mendorong motivasi belajar siswa. Selain itu, guru pun harus dapat meningkatkan partisipasi siswa secara merata. Sesuai dengan prinsip-prinsip Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang antara lain kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa (*student center*) dan siswa melakukan kegiatan pembelajaran dengan cara berbuat (*learning by doing*), prinsip ini berdasarkan asumsi bahwa siswa dapat memperoleh lebih banyak pengalaman dengan cara keterlibatan secara aktif dan personal, dibandingkan mereka hanya melihat materi atau konsep. Untuk itu, dalam pembelajaran kosakata perlu adanya cara atau alat bantu belajar, baik berupa media, metode maupun teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan partisipasi siswa secara merata.

Menurut Mark Koprowski dalam penelitiannya yang berjudul *Ten Good Games for Recycling Vocabulary*, mengingat dan mengulang materi yang sudah diberikan merupakan kunci pembelajaran. Fakta membuktikan bahwa siswa melupakan sebagian besar materi pembelajaran setelah pelajaran selesai. Sehingga guru harus mendorong siswa untuk dapat membuat hubungan yang bermakna dengan materi yang baru saja diberikan. Sehingga siswa mudah mengingat kembali materi yang didapat.

Dari kesepuluh macam permainan yang digunakan dalam penelitian Mark Koprowski. Salah satunya adalah permainan *Taboo*. Permainan *Taboo* ini adalah permainan yang peneliti gunakan dalam penelitian untuk pembelajaran kosakata nomina bahasa Jepang.

Permainan *Taboo* merupakan permainan tebak kata yang dilakukan secara berpasangan maupun secara berkelompok. Dalam permainan ini, salah satu pemain memberikan petunjuk atau *clue* secara verbal kepada pemain kedua. Pemain kedua tersebut harus dapat menebak kata kunci dari kata-kata petunjuk yang diberikan pemain pertama. Dalam permainan ini, pada saat memberikan petunjuk tidak boleh menggunakan gestur tubuh dan yang paling penting tidak boleh menyebutkan kata-kata *taboo* (tabu) yang tidak boleh diucapkan.

Melalui permainan ini, kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Siswa mendapatkan keterampilan berbahasa dan mendapat pengalaman untuk belajar kemampuan-kemampuan lainnya yang bersifat sosial. Menurut Oemar Malik (2011 : 104), karena kegiatan permainan ini dilakukan secara berkelompok, maka akan terjalin hubungan pribadi, penerimaan oleh anggota kelompok dan kerjasama dengan teman satu kelompok yang akan menentukan perasaan puas dan rasa aman di sekolah. Hal ini sangat berpengaruh terhadap perilaku dan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini akan dilakukan di ekstrakurikuler SMA Laboratorium Percontohan UPI. Pemilihan sampel di luar kelas dikarenakan untuk menguji cobakan salah satu permainan dalam mempelajari kosakata, jika permainan itu efektif maka permainan tersebut dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Jepang di dalam kelas.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pembelajaran kosakata berupa nomina melalui permainan dengan judul **“Pembelajaran Kosakata Nomina Bahasa Jepang Dengan**

Menggunakan Permainan *Taboo* (Penelitian kuasi eksperimen terhadap siswa klub bahasa Jepang SMA Laboratorium Percontohan UPI Tahun Ajaran 2012/2013)”

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Penelitian Perlu dirumuskan agar pembahasannya lebih sistematis dan terarah. Permasalahan dalam penelitian penulis rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merencanakan pembelajaran kosakata nomina bahasa Jepang menggunakan permainan *Taboo*?
2. Bagaimana melaksanakan pembelajaran kosakata nomina bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *Taboo*?
3. Bagaimana hasil pembelajaran kosakata nomina bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *Taboo*?
4. Bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran kosakata nomina bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *Taboo*?

1.2.2 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, maka permasalahan dalam penelitian penulis batasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaiman merencanakan pembelajaran kosakata nomina bahasa Jepang dengan menggunakan

permainan *Taboo* melalui RPP dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.

2. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran nomina dengan menggunakan permainan *Taboo* yang diamati oleh observer penelitian.
3. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil pembelajaran nomina bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *Taboo* melalui tes khusus.
4. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran nomina bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *Taboo* melalui angket.

1.3 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran kosakata nomina bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *Taboo*.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran kosakata nomina bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *Taboo*.
3. Untuk mengetahui hasil pembelajaran kosakata nomina bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *Taboo*.
4. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap permainan *Taboo* dalam pembelajaran kosakata nomina bahasa Jepang.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang peneliti harapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi pembelajar, dapat memberikan alternatif pembelajaran kosakata dengan cara yang menyenangkan dan dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar.
2. Bagi pengajar, penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan pertimbangan layak atau tidaknya permainan *Taboo* jika diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Sehingga ke depannya bisa dijadikan salah satu dari alternatif pembelajaran, khususnya pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

1.4 Definisi Operasional

1. Kosakata

Kosakata (*Goi*) yaitu kumpulan kata yang berhubungan dengan suatu bahasa atau dengan bidang tertentu dalam bahasa itu (Sudjianto & Dahidi, 2009: 98).

Sedangkan menurut Suyanto (2008 : 43) kosakata atau *vocabulary* merupakan kumpulan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa dan memberikan makna bila kita menggunakan bahasa tersebut.

2. Nomina (*Meishi*)

Menurut Hirai (dalam Sudjianto & Dahidi, 2004 : 156) *Meishi* adalah kata-kata yang menyatakan nama suatu perkara, benda, barang, kejadian atau peristiwa, keadaan, dan sebagainya yang tidak mengalami

konjungasi. *Meishi* disebut juga *taigen*, di dalam suatu kalimat ia dapat menjadi subjek, predikat, kata keterangan, dan sebagainya.

3. Permainan

Menurut Hadfield (dalam Fatimah, 2007: 3) permainan (*games*) adalah aktivitas yang memiliki aturan, tujuan, dan sesuatu yang menyenangkan.

4. *Taboo*

Taboo merupakan permainan tebak kata yang dilakukan secara kelompok. Pemain yang memberikan petunjuk verbal pada rekan satu tim-nya, tidak boleh menggunakan gestur tubuh dan yang paling penting tidak boleh menyebutkan kata-kata *taboo* (tabu) yang tidak boleh diucapkan.

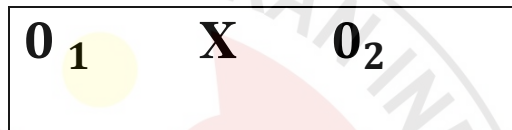
1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode dan Desain Penelitian

Metode 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).

Metode yang peneliti gunakan dalam penelitain ini adalah metode eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Dengan menggunakan *one group pre-test post-test design*, yaitu eksperimen yang dilaksanakan hanya pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding.

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan tes awal (*pre-test*) lebih dahulu, kemudian diberi perlakuan atau *treatment*, yaitu pembelajaran nomina bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *Taboo*. Setelah itu, pemberian tes akhir (*post-test*). Adapun desain penelitiannya adalah sebagai berikut:



Keterangan:

$O_1 = \textit{Pre-test}$

$X = \textit{perlakuan}$

$O_2 = \textit{Post-test}$

(Arikunto, 2006 : 85)

1.5.2 Populasi dan Sampel

Populasi yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X dan XI SMA Laboratorium Percontohan tahun ajaran 2012-2013. Sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SMA Laboratorium Percontohan tahun ajaran 2012-2013 yang terdiri dari siswa kelas X dan kelas XI, yang tergabung dalam kegiatan ekstrakurikuler Bahasa Jepang yang berjumlah 15 orang.

1.5.3 Instrumen Penelitian

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

Dalam penelitian ini, data diperoleh dan dikumpulkan melalui *pre-test* dan *post-test*. Sedangkan untuk mengetahui respon pembelajaran kosakata nomina bahasa Jepang dengan permainan *Taboo*, data diambil melalui angket. Kemudian, untuk mengetahui proses pembelajaran nomina bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *Taboo*, data diambil melalui observasi.

➤ Tes

Tes dilakukan sebanyak dua kali dan dilaksanakan pada awal dan akhir pembelajaran. Tes tersebut berupa soal isian yang berjumlah 40 soal. Tiap soal memiliki bobot penilaian yang sama yaitu 1 poin.

- *Pre-test* dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap penguasaan kosakata jenis nomina sebelum pelaksanaan *treatment* menggunakan permainan *Taboo*. Hasil dari *pre-test* ini sebagai data awal penelitian (O₁).
- *Post-test* dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa terhadap penguasaan kosakata jenis nomina setelah *treatment* menggunakan permainan *Taboo*. Hasil dari *post-test* ini sebagai data akhir penelitian (O₂).

➤ **Angket**

Angket diberikan setelah *post-test*. Angket diberikan untuk mengetahui pendapat serta kesan siswa mengenai pembelajaran kosakata nomina menggunakan permainan *Taboo*. Angket yang diberikan berupa angket tertutup sebanyak 7 soal.

➤ **Observasi**

Observasi dilaksanakan secara langsung di lapangan untuk melihat proses pembelajaran serta mengumpulkan informasi yang diperlukan, dan untuk mendukung objektivitas dalam pembelajaran, peneliti melibatkan pengamat ketika dilakukan penelitian perlakuan di kelas.

1.5.4 Teknik Penelitian

1.5.4.1 Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kajian Pustaka
2. Tes
3. Angket
4. Pedoman Observasi
5. Rancangan Penelitian

1.5.4.2 Teknik Pengolahan Data

Dalam penelitian ini data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif. Pengolahan data dilakukan terhadap instrumen penelitian berupa tes, angket dan lembar observasi. Untuk data hasil tes dan angket (data kuantitatif) akan diolah dengan menggunakan rumus statistik.

