

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di dalam kehidupan sehari-hari terdapat berbagai interaksi antar sesama manusia. Dalam berinteraksi diperlukan suatu media yang dapat menunjang hal tersebut agar berlangsung dengan baik yang berupa bahasa.

Bahasa memiliki peranan yang penting dalam kehidupan. Fungsi bahasa sebagai alat komunikasi menjadi perantara untuk menyampaikan pesan, maksud, gagasan atau ide kepada lawan bicara. Selain bahasa ibu yang tanpa disadari telah dipelajari sejak dini, bahasa asing pun perlu dipelajari untuk mempermudah dalam berkomunikasi dengan orang-orang yang berada di negara lain.

Dalam mempelajari bahasa asing, terdapat aspek yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa asing yaitu empat macam keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Semua keterampilan tersebut aspek yang mendasar yang harus dimiliki pembelajar bahasa asing yaitu menguasai kosakata dan mampu membaca huruf bahasa asing yang dipelajari.

Untuk terampil berbahasa seseorang harus ditunjang oleh penguasaan kosakata, karena kosakata merupakan salah satu unsur utama untuk bisa berkomunikasi. Dengan demikian kosakata berperan penting dalam mempelajari bahasa terutama bahasa Jepang.

Ketika mempelajari bahasa asing terutama bahasa Jepang jika siswa mampu menguasai kosakata dengan baik maka mereka mampu menyimak bahasa asing yang diperdengarkan, memahami bacaan, menulis karangan dan mampu berbicara. Tetapi pada kenyataannya siswa cukup sulit untuk menguasai atau mengingat kosakata yang diberikan oleh guru pada saat pembelajaran bahasa Jepang.

Ketika peneliti melaksanakan praktek mengajar di sekolah SMP Laboratorium Percontohan UPI, kendala yang dialami oleh siswa ketika mempelajari kosakata bahasa Jepang yaitu penulisan dan pengucapan yang sulit sehingga siswa tidak dapat mengingat kosakata asing yang mereka pelajari apalagi mengaplikasikannya. Selain itu siswa cenderung hanya terpatok pada kosakata yang dipelajari saja sehingga kosakata mereka pun tidak berkembang.

Selain daripada itu, siswa pun biasanya kurang fokus ketika proses pembelajaran berlangsung karena kegiatannya yang monoton, yakni siswa biasanya hanya dituntut memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru, sehingga mereka tidak termotivasi dalam belajar bahasa Jepang.

Untuk hal tersebut di atas, diperlukan suatu solusi yang dapat membuat siswa tertarik untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang dengan menyenangkan, dan tidak monoton. Dalam hal ini penekanan lebih diutamakan kepada pengajar untuk memilih teknik permainan yang menarik yang dapat menimbulkan ketertarikan siswa untuk belajar serta dapat mengatasi kesulitan yang dialami siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang.

Di antara teknik permainan yang sering dipakai di dalam pembelajaran bahasa yaitu *puzzle game*, tebak kata, *card match*, dan lain sebagainya. Teknik permainan tersebut digunakan di dalam pembelajaran kosakata bertujuan untuk berusaha meminimalisir kesulitan-kesulitan yang timbul dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang sehingga siswa mampu mengingat dan menguasai kosakata yang telah diberikan oleh pengajar. Dari beberapa teknik permainan tersebut ada banyak peneliti yang mengujicobakan di dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Terlepas dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa menggunakan teknik permainan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Beranjak dari hal tersebut, penulis bermaksud mengadakan sebuah penelitian yang mengujicobakan sebuah teknik permainan terhadap penguasaan kosakata tingkat dasar bahasa Jepang, yaitu berupa teknik permainan “Merangkai Huruf”.

Teknik permainan merangkai huruf merupakan permainan untuk anak dalam pembelajaran mengingat huruf dan pemerolehan kosakata. Teknik permainan yang mirip ini sebelumnya pernah diujicobakan oleh Ratna Kemaladewi mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Jepang UPI terhadap siswa SMK Negeri 1 Bandung tahun ajaran 2007/2008 mengenai “Teknik Permainan Tempel Huruf Terhadap Penguasaan Huruf *Hiragana*”. Hasil penelitian tersebut dikatakan efektif terhadap penguasaan huruf *hiragana* siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengujicobakan teknik permainan yang mirip mengenai teknik permainan merangkai huruf dengan menggunakan media kartu huruf

hiragana terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Teknik permainan ini menggunakan media yang sederhana yang dapat dibuat sendiri oleh pengajar. Media yang digunakan yaitu berupa kertas karton, kertas *concorde* dan kertas lipat bermacam warna. Selain itu, teknik permainan ini terinspirasi dari games merangkai huruf hijayah dalam situs [http : // sofyansaja71.blogspot.com/2011/03/ game-anak-muslim-merangkai-huruf.html](http://sofyansaja71.blogspot.com/2011/03/game-anak-muslim-merangkai-huruf.html).

Terlepas dari banyaknya jenis permainan yang sudah ada, disertai dengan kelebihan dan kekurangannya masing-masing, dengan melihat pertimbangan di atas, penulis merasa tertarik menggunakan teknik permainan ini untuk diujicobakan dalam penelitian. Dengan melihat latar belakang tersebut di atas baik dalam kondisi nyata maupun kondisi ideal penulis mengadakan penelitian dengan judul “*Efektivitas Teknik Permainan Merangkai Huruf Dengan Hiragana Kaado Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa SMP Laboratorium Percontohan UPI*”.

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dibuat untuk memperjelas dan mengarahkan masalah yang akan diteliti, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah penguasaan kosakata dasar bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan merangkai huruf dengan *hiragana kaado*?
2. Apakah teknik permainan merangkai huruf dengan *hiragana kaado* efektif terhadap penguasaan kosakata dasar bahasa Jepang siswa?
3. Bagaimanakah tanggapan siswa terhadap teknik permainan merangkai huruf dengan *hiragana kaado*?

1.2.2 Batasan Masalah

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

1. Penelitian ini hanya akan meneliti tentang penguasaan kosakata dasar bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah diterapkan teknik permainan merangkai huruf dengan *hiragana kaado*.

2. Penelitian ini hanya akan terfokus pada kosakata benda (*meishi*) yang terdapat dalam buku paket pelajaran bahasa Jepang siswa kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI.
3. Penelitian ini hanya akan meneliti tanggapan siswa mengenai teknik permainan merangkai huruf dengan *hiragana kaado* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah permasalahan yang telah dirumuskan di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penguasaan kosakata dasar bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah diterapkannya teknik permainan merangkai huruf dengan *hiragana kaado*.
2. Untuk mengetahui efektivitas teknik permainan merangkai huruf dengan *hiragana kaado* terhadap penguasaan kosakata dasar bahasa Jepang siswa.
3. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap teknik permainan merangkai huruf dengan *hiragana kaado*.

1.3.2 Manfaat Penelitian

1.3.2.1 Manfaat Teoritis :

Secara teoritis penelitian ini diharapkan memberikan manfaat guna menambah wawasan keilmuan mengenai teknik permainan merangkai huruf dengan *hiragana kaado* terhadap penguasaan kosakata dasar bahasa Jepang.

1.3.2.2 Manfaat Praktis :

1. Bagi penulis, teknik permainan merangkai huruf dengan *hiragana kaado* merupakan salah satu teknik permainan yang digunakan dalam pembelajaran bahasa khususnya kosakata dan merupakan solusi yang baik agar pembelajaran siswa tidak jenuh.
2. Bagi pengajar, dapat dijadikan referensi pengajaran terhadap penguasaan kosakata, khususnya kosakata bahasa Jepang.
3. Bagi instansi, semoga dapat memberikan sumbangsih khususnya teknik permainan merangkai huruf dengan *hiragana kaado* terhadap penguasaan kosakata dasar bahasa Jepang.

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

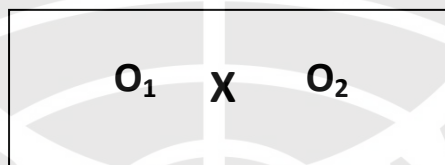
(2007 : 284). Efektivitas atau keberhasilan dalam penelitian ini adalah keberhasilan teknik permainan merangkai huruf dengan *hiragana kaado* terhadap penguasaan kosakata dasar bahasa Jepang siswa.

2. Teknik permainan merangkai huruf merupakan permainan untuk anak dalam pembelajaran mengingat huruf dan pemerolehan kosakata. Di Dalam situs [http : // sofyansaja71.blogspot.com/2011/03/game-anak-muslim-merangkai-huruf.html](http://sofyansaja71.blogspot.com/2011/03/game-anak-muslim-merangkai-huruf.html) disebutkan cara untuk mengenalkan huruf hijayah dengan langkah-langkah permainannya yaitu pemain diminta untuk memilih huruf hijayah dari huruf-huruf yang telah disambung. Pemain diharuskan menempatkan urutan huruf sesuai kata yang diberikan. Dari permainan tersebut penulis merasa 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 suatu bahasa atau dengan bidang tertentu dalam bahasa itu.
4. Hiragana kaado merupakan media kartu huruf hiragana yang digunakan dalam teknik permainan merangkai huruf terhadap penguasaan kosakata dasar bahasa Jepang.

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 Eksperiment* atau eksperimen semu. Sedangkan desain eksperimen yang digunakan adalah *One Group Pretest Posttest design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan (Arikunto, 2009 : 212). Adapun desain skema eksperimen tersebut yaitu :



1.5.2 Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terbagi pada dua teknik :

1. Tes

Tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu satuan program pengajaran tertentu (Sutedi, 2009 : 157). Tes yang dilakukan berupa *pretest* dan *posttest*.

Pretest ini dilakukan untuk mengukur penguasaan siswa terhadap kosakata

nomina (*meishi*) sebelum diterapkan teknik permainan merangkai huruf guna untuk mengetahui skor awal siswa. Sedangkan posttest dilakukan sebagai hasil akhir setelah diterapkan teknik permainan merangkai huruf.

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 merangkai huruf. Pengumpulan data dengan ngket dilakukan pada saat setelah dilakukannya posttest. Angket juga menjadi alat bantu untuk mengukur efektivitas teknik permainan merangkai huruf.

1.5.3 Anggapan Dasar dan Hipotesis

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

1. Kosakata merupakan salah satu komponen yang paling penting dalam berbahasa. Karena jumlahnya sangat banyak sehingga dibutuhkan teknik permainan yang menyenangkan yang mempermudah dalam penguasaannya.

2. Penggunaan teknik permainan yang tepat dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas belajar siswa dan dapat meningkatkan penguasaan kosakata nomina (*meishi*) bahasa Jepang.
3. Teknik permainan merangkai huruf merupakan teknik permainan yang tepat selain untuk mengingat huruf hiragana, siswa juga akan mengingat dan menguasai kosakata yang dimainkan.

Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara 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 :

Ho : Jika teknik permainan merangkai huruf diterapkan maka penguasaan kosakata siswa tidak akan meningkat.

Hk : Jika teknik permainan merangkai huruf diterapkan maka penguasaan kosakata siswa akan meningkat.

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, 2009 : 179). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP Laboratorium Percontohan UPI.
2. Sampel merupakan bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data (Sutedi, 2009 : 179). Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII semester ganjil tahun ajaran 2012-2013.

1.5.5 Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data atau instrument penelitian yaitu alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Arikunto, 2009 : 101). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ada dua macam yaitu instrumen berupa tes dan angket.

1. Tes

Tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu satuan program pengajaran tertentu (Sutedi, 2009 : 157). Tes yang dilakukan berupa *pretest* dan *posttest*. *Pretest* ini dilakukan untuk mengukur penguasaan siswa terhadap kosakata nomina (*meishi*) sebelum diterapkan teknik permainan merangkai huruf guna untuk mengetahui skor awal siswa. Sedangkan *posttest* dilakukan sebagai hasil akhir setelah diterapkan teknik permainan merangkai huruf.

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 merangkai huruf. Pengumpulan data dengan ngket dilakukan pada saat setelah dilakukannya posttest. Angket juga menjadi alat bantu untuk mengukur efektivitas teknik permainan merangkai huruf.

1.5.6 Waktu dan Tempat Penelitian

Peneliti akan melaksanakan penelitian mengenai efektivitas teknik permainan merangkai huruf dengan *hiragana kaado* terhadap penguasaan kosakata nomina (*meishi*). *Treatment* (perlakuan) akan diberikan kepada siswa kelas VIII semester ganjil SMP Laboratorium Percontohan UPI tahun ajaran 2012-2013. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Juli di sekolah SMP Laboratorium Percontohan UPI.

1.5.7 Prosedur Penelitian

1. Memilih topik kajian atau judul penelitian.
2. Melakukan langkah penelitian.
3. Menganalisis atau mengolah informasi yang telah terkumpul.
4. Menyusun laporan penelitian.
5. Menyebarkan hasil penelitian.

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu BAB I pendahuluan terdiri dari 1.1 Latar Belakang, 1.2 Rumusan dan Batasan Masalah, 1.3 Tujuan dan manfaat penelitian. BAB II Landasan Teoritis yang akan membahas mengenai pengertian pembelajaran, Pengertian strategi, pendekatan, metode dan teknik pembelajaran, pengertian teknik permainan (*Game*) dalam pembelajaran, pengertian teknik permainan merangkai huruf, pengertian media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, macam-macam media pembelajaran, prinsip-prinsip pemilihan media, faktor-faktor yang mempengaruhi dalam pemilihan media pembelajaran, pengertian kosakata, kelas kata dalam bahasa Jepang. BAB III metode penelitian yang menjelaskan tentang metode eksperimen kuasi, populasi dan sample penelitian, instrumen penelitian, waktu penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, BAB IV hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari uji kelayakan instrumen, perhitungan nilai *pretest* dan *posttest* serta hasil perhitungan angket. BAB V kesimpulan dan saran.