

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan salah satu sarana komunikasi dengan manusia. Untuk mengungkapkan ide, gagasan, pikiran dan perasaan seseorang tidak terlepas dari penggunaan bahasa. Bahasa juga digunakan untuk mengungkapkan kembali berbagai macam informasi yang diterima dari seseorang kepada orang lain. Oleh karena itu, penguasaan bahasa dalam hal ini bahasa asing sangatlah penting dalam rangka komunikasi dengan negara lain.

Salah satu bahasa asing yang diajarkan di SMA di Indonesia adalah bahasa Jepang. Tujuan pengajaran bahasa Jepang pada umumnya agar siswa terampil dalam bahasa Jepang. Menurut Asano (1981:3) dalam (Dahidi dan Sudjianto, 2007:97) menyatakan 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 faktor penunjangnya adalah penguasaan kosakata yang memadai.”

Kosakata di dalam bahasa Jepang di sebut *Goi*. Kosakata atau *Goi* dalam bahasa Jepang memiliki keragaman huruf, bentuk dan jumlah yang relatif banyak dan beragam jenisnya. Dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang yang relative banyak dan beragam jenisnya tidaklah mudah untuk diingat, dikuasai, dan dipakai untuk berkomunikasi.

Pada penelitian kali ini penulis mengkhususkan pada penguasaan kosakata *nomina* (kata benda) untuk tingkat dasar. Peneliti membahas kosakata *nomina* (kata benda) untuk tingkat dasar dikarenakan objek dari penelitian adalah siswa SMA yang memiliki pembendaharaan katanya pun belum begitu banyak. Selain itu mengapa peneliti memilih membahas kosakata, agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran bahasa Jepang diperlukan penguasaan kosakata yang memadai. Juga dikarenakan kesulitan seorang pemula untuk mempelajari bahasa Jepang adalah kesulitan mengingat kosakata. Kesulitan mengingat kosakata yang dialami para pemula ini menjadi permasalahan untuk para pengajar agar lebih kreatif untuk mencari metode atau teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan teknik maupun media menjadi salah satu faktor pendukung dalam proses pembelajaran. Teknik merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan agar mendapatkan jawaban. Namun tidak semua teknik cocok dengan masing-masing siswa yang pada dasarnya memiliki karakter yang berbeda-beda. Teknik yang digunakan haruslah mudah diingat, mudah digunakan dan mudah didapatkan, yang terpenting adalah dapat membantu memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran.

Salah satu teknik yang paling mudah untuk diingat dan menyenangkan yaitu melalui teknik permainan. Dalam penelitian ini penulis akan menerapkan teknik permainan menemukan gambar. Teknik permainan menemukan gambar ini berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi sebagai alat penyalur pesan.

Permainan *menemukan gambar* adalah suatu permainan menggunakan kartu bergambar yang dimasukkan kedalam sebuah kotak terbuka. Kemudian guru menyebutkan nama sesuatu gambar siswa mencari gambar yang baru diucapkan guru. Bila gambarnya sudah ditemukan, kemudian ditunjukkan kepada guru ( Tarigan, 1986:59).

Dengan menggunakan teknik permainan ini diharapkan dapat menambah ketertarikan belajar bagi pembelajar dan mampu meningkatkan daya ingat untuk menimbulkan minat dan menambah pengetahuan, serta dalam mencari dan menghafal kosakata yang bermakna dan mempunyai arti, guna meningkatkan penguasaan kosakata khususnya kosakata *nomina* (kata benda) bahasa Jepang dasar. Hal ini dikarenakan kosakata yang akan diberikan lebih dekat dengan kebiasaan sehari-hari juga akan dipelajari oleh siswa, dan agar pembelajar dapat mengingatnya dengan mudah.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai efektivitas teknik permainan menemukan gambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan judul “Efektivitas Teknik Permainan Menemukan Gambar untuk Meningkatkan Hafalan Kosakata Bahasa Jepang”.

## **B. Rumusan dan Batasan Masalah**

Dalam suatu penelitian perlu dirumusan dengan berurur agar pembahasannya lebih jelas, adapun rumusan masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Bagaimana penguasaan hafalan siswa terhadap kosakata setelah diterapkan teknik permainan menemukan gambar?

2. Adakah perbedaan penguasaan hafalan yang signifikan antara siswa yang menggunakan teknik permainan menemukan gambar dan siswa yang tidak menggunakan teknik permainan menemukan gambar?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap teknik permainan *menemukan gambar*?

Agar permasalahan lebih jelas dan tidak meluas, penulis membatasi pada hal-hal yang berkaitan dengan masalah di atas, yaitu:

1. Penelitian ini akan meneliti penguasaan hafalan kelas yang menggunakan teknik permainan menemukan gambar.
2. Penelitian ini akan meneliti apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kelas yang menggunakan teknik permainan menemukan gambar dan kelas yang tidak menggunakan teknik permainan menemukan gambar.
3. Penelitian ini akan meneliti mengenai tanggapan siswa dalam menggunakan teknik permainan gambar.
4. Objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah kosakata nomina bahasa Jepang.

### **C. Tujuan dan Manfaat penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penguasaan hafalan koskata siswa yang menggunakan teknik permainan menemukan gambar.

2. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan terhadap kelas yang menggunakan teknik permainan menemukan gambar dan kelas yang tidak menggunakan teknik permainan menemukan gambar.
3. Untuk mengetahui tanggapan siswa dalam menggunakan teknik permainan menemukan gambar.

Sedangkan manfaat dari penelitian ini, antara lain:

1. Diharapkan siswa kelas XI SMA Pasundan 2 dapat menikmati proses pembelajaran kosakata nomina bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *menemukan gambar*.
2. Memberikan alternatif teknik pembelajaran yang digunakan pembelajar bahasa Jepang khususnya dalam penguasaan hafalan kosakata bahasa Jepang.
3. memudahkan siswa untuk mengingat kosakata bahasa Jepang khususnya nomina (*meishi*).

#### **D. Metode Penelitian**

##### 1. Metode Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode eksperimen murni dengan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

##### 2. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung tahun ajaran 2012/2013. Sedangkan sampel dari penelitian ini adalah kelas XI IPA 3 dan XI IPA 4.

### 3. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini adalah:

- a. Tes
- b. Angket

## E. Sistematika Penelitian

### BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang penelitian, perumusan masalah dan batasannya, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan juga sistem dalam pembahasan.

### BAB II LANDASAN TEORITIS

Memuat teori- teori yang tergantung dalam landasan teori yang akan menguraikan teori-teori tersebut untuk mendukung tujuan dilakukannya penelitian, dan bagaimana teori tersebut diterapkan dalam metode penelitian.

### BAB III METODE PENELITIAN

Memuat deskripsi umum tentang metode penelitian, deskripsi eksperimen, tehnik pengumpulan data, tehnik pengolahan data dan tehnik analisis data.

### BAB IV ANALISA DATA PEMAHAMAN

Bab ini menguainkan tentang pengolahan dan interpretasi data *post-test*, pengolahan dan intrepretasi angket, kriteria pembelajaran/gambaran umum hasil penelitian, dan pembahasan.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab terakhir ini menyimpulkan tentang gambaran umum hasil penelitian dan saran-saran/rekomendasi

## DAFTAR PUSTAKA

