

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam mempelajari bahasa asing, ada beberapa unsur yang harus dikuasai oleh pembelajar agar mampu menguasai bahasa asing yang dipelajari tersebut. Salah satu unsurnya adalah kosakata. Kosakata memegang peranan penting dalam mempelajari bahasa asing. Penguasaan kosakata dalam mempelajari bahasa asing apapun akan menunjang keberhasilan dalam mempelajari bahasa asing tersebut.

Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, tujuan mempelajari bahasa tersebut tidak akan tercapai. Hal ini sesuai dengan pendapat Tarigan: “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). Dan apabila pembelajaran kosakata dirasakan masih kurang, maka hal tersebut akan sangat menyulitkan siswa sebagai pembelajar bahasa asing khususnya bahasa Jepang.

Namun pada kenyataannya justru banyak para pembelajar bahasa asing yang merasa kesulitan dalam menguasai bahasa Jepang. Kesulitan itu mungkin disebabkan karena kesulitan dalam menguasai kosakata baru. Para pembelajar cenderung mempelajari kosakata yang baru dipelajarinya dengan cara yang biasa mereka lakukan yaitu dengan cara penerjemahan. Karena pembelajar sering mendapatkan pengajaran kosakata seperti itu, maka pembelajar merasa bosan

untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang. Supaya tidak terjadi kebosanan, maka perlu adanya suatu metode untuk mengatasinya, salah satunya dengan menggunakan teknik permainan kartu kuartet, sehingga siswa tidak merasa monoton dan jenuh.

Dengan latar belakang seperti di atas, penulis bermaksud untuk meneliti tentang efektivitas teknik permainan kartu kuartet pada siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Margahayu, yang akan disajikan dalam bentuk skripsi dengan judul “EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN KARTU KWARTET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA JEPANG”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang diangkat adalah:

1. Bagaimana penerapan teknik permainan kartu kuartet dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang?
2. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara pembelajar yang menggunakan teknik permainan kartu kuartet dengan pembelajaran yang menggunakan teknik penerjemahan dalam peningkatan kosakata bahasa Jepang?
3. Bagaimana tanggapan pembelajar bahasa Jepang yang menggunakan permainan kartu kuartet?

1.3 Batasan Masalah

Masalah yang diteliti dibatasi pada:

1. Penelitian ini hanya meneliti tentang efektivitas teknik permainan kartu kuartet untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang.
2. Penelitian ini hanya meneliti tentang perbedaan hasil belajar yang menggunakan teknik permainan kartu kuartet dengan hasil belajar yang tidak menggunakan teknik permainan kartu kuartet.

1.4 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam dalam mengartikan makna dari kata-kata atau istilah yang digunakan dalam penelitian ini, penulis mendefinisikan sebagai berikut,

1. Efektif adalah ada efek, hasil atau pengaruh (Purwadarminta, 1990:90).
Efektivitas, adalah keadaan yang menunjukkan sejauh mana pengaruh dari apa yang direncanakan atau dilaksanakan itu terhadap hasil belajar (Depdikbud,1984:41).
2. *Technique* ialah tingkat yang menguraikan prosedur-prosedur tersendiri dan terperinci tentang cara pengajaran bahasa dalam kelas. (Veri, 2001:18).
Dalam Standar Nasional Silabus Bahasa Jepang, dijelaskan bahwa teknik adalah cara yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. (2001:7).
Pengetahuan dan kepandaian membuat sesuatu yang berkenaan dengan suatu hasil. Cara (kepandaian,dsb) membuat atau melakukan sesuatu

dimana di dalamnya terdapat sebuah metode atau sistem. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001).

3. Permainan yaitu sesuatu yang digunakan untuk bermain (W.S.S Poerwadarminta, 1995:110)
4. Kartu kwartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut.
5. Kosakata menurut Soejito (1988:1) adalah sebagai berikut,
 - a. Semua kata yang terdapat dalam semua bahasa.
 - b. Kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara.
 - c. Kata yang dipakai dalam bidang ilmu pengetahuan.
 - d. Daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

Kosakata yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kosakata yang ada pada buku Mata Pelajaran Bahasa Jepang untuk siswa SMA kelas 3 Semester Ganjil (pelajaran 1, 2, dan 3) yang ditulis oleh Dra. Neni Anggraeni.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan teknik permainan kartu kwartet dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya kosakata bahasa Jepang.

2. Untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar yang menggunakan teknik permainan kartu kuartet dengan hasil belajar yang tidak menggunakan teknik permainan kartu kuartet dari pembelajar.
3. Untuk mengetahui apakah penerapan teknik permainan kartu kuartet menarik bagi pembelajar bahasa Jepang.

1.6 Anggapan Dasar

Winarno dalam Arikunto (2006:65) menyatakan bahwa anggapan dasar adalah sebuah titik tolak pemilihan pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik. Oleh karena itu, anggapan dasar penulis yaitu bahwa dengan menggunakan permainan kartu kuartet dapat meningkatkan hasil kemampuan kosakata dalam belajar bahasa Jepang.

1.7 Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti data yang terkumpul (Arikunto, 2002:64).

Hk : Ada perbedaan antara hasil pembelajaran kosakata pada kelas eksperimen yang menggunakan media permainan *kartu kuartet* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media permainan *kartu kuartet*.

Ho : Tidak ada perbedaan antara hasil pembelajaran kosakata pada kelas eksperimen yang menggunakan media permainan *kartu kuartet* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media permainan *kartu kuartet*.

Terdapat perbedaan hasil belajar kosakata bahasa Jepang yang menggunakan permainan kartu kwartet dengan yang tidak menggunakan permainan kartu kwartet.

1.8 Metode Penelitian

Metode penelitian oleh Poerwadaminta (1984:62) bahwa metode penelitian adalah cara yang teratur dan terpikir baik untuk mencapai suatu maksud atau menyelidiki suatu maksud.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode eksperimen sempurna. Menurut Sutedi (2007:20) dalam bukunya yang berjudul *Pengantar Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang* mengatakan bahwa metode eksperimen disebut juga dengan metode uji coba. Uji coba yang dilakukan berupa uji coba metodologi pengajaran, media pembelajaran, bentuk latihan (drill dan sebagainya) yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses dan hasil kegiatan belajar mengajar.

“Tujuan penelitian eksperimen sungguhan adalah untuk menyelidiki kemungkinan saling berhubungan sebab-akibat dengan cara menggunakan satu atau lebih kelompok eksperimental, satu atau lebih kelompok kontrol yang dikenal dengan kondisi perlakuan” (Suryabarata, 1983:29).

1.9 Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang diterapkan oleh peneliti kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono:117).

Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Margahayu. Sedangkan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 1 Margahayu Kelas XII IPS 3 sebagai kelas eksperimen dan Kelas XII IPS 2 sebagai kelas kontrol.

