

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar berkomunikasi. Bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan suatu ide, pikiran, hasrat maupun keinginan baik secara lisan maupun tulisan. “Bahasa merupakan unsur yang paling penting dalam kehidupan manusia, karena bahasa adalah alat komunikasi dalam berhubungan dengan sesama manusia. Agar komunikasi dapat berjalan dengan lancar dan baik, maka kita harus menguasai bahasa. Bahasa adalah alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia.” (Keraf, 1993 :1)

Pembelajaran bahasa diarahkan ke dalam empat aspek berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. “Orang dipandang mampu berbahasa jika ia telah menguasai empat keterampilan berbahasa”. (Widdowson, 1978:53). Unsur mendasar dari keempat kemampuan dasar bahasa tersebut adalah kosakata.

Dewasa ini bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing pilihan yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA). Namun dalam kenyataannya banyak yang menganggap bahwa bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang sulit dipelajari karena terdapat perbedaan menonjol antara bahasa ibu dan bahasa Jepang. Kurangnya pembendaharaan kosakata merupakan salah satu faktor penghambat siswa dalam mempelajari bahasa Jepang. Seperti yang diutarakan

oleh Tarigan (1993: 2) “Keterampilan seseorang dalam berbahasa sangat dipengaruhi oleh kualitas pemahaman dan kuantitas kosakata yang dimiliki oleh seseorang, sehingga semakin kaya kosakata yang dimiliki maka akan semakin besar pula kemampuan berbahasanya.”

Faktor penyebab lainnya juga terletak pada banyaknya jumlah siswa dalam suatu kelas sedangkan materi harus terus ditambah sehingga tidak adanya pengulangan kosakata yang mereka pelajari di dalam kelas, kemudian sistem belajar mengajar yang monoton. Untuk itu perlu adanya alat bantu belajar, dalam hal ini dapat berupa metode, teknik dan media. Berhasil tidaknya suatu program pengajaran bahasa sering dinilai dari segi metode yang digunakan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Danasasmita (2009: 119) “Dalam proses belajar terkadang pembelajar merasa bosan apabila pengajar menggunakan metode pengajaran secara monoton. Dengan media yang baik, pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih menarik sehingga meningkatkan minat dan motivasi pembelajar. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang memegang peranan penting untuk memperlancar tercapainya tujuan pengajaran.”

Beragam metode pengajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Metode-metode yang digunakan itu haruslah disesuaikan dengan tujuan aspek pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satu dari ragam metode tersebut adalah Metode Pendekatan Komunikatif (*communicative approach*). Berdasarkan metode tersebut, terdapat tiga kegiatan bahasa yaitu : kegiatan kelompok, *language games* dan *roles plays*.

Language games (permainan bahasa) merupakan salah satu bagian dari metode pendekatan komunikatif. Teknik permainan memiliki tujuan untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran tidak membosankan pada akhirnya dapat menimbulkan motivasi belajar mereka. Salah satu ciri permainan bahasa yang baik adalah dapat mengukuhkan dan meningkatkan kemampuan dasar berbahasa. Oleh karena itu, kreativitas pengajar sangat diperlukan untuk dapat memilih baik media maupun teknik pengajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk belajar bahasa Jepang, khususnya dalam menghafal kosakata.

Teknik permainan kosakata bukan semata permainan saja namun dibutuhkan media yang menarik dan efektif untuk menunjang proses pembelajaran tentunya. Sayangnya perkembangan media tidak dapat diikuti oleh semua sekolah. Banyaknya keterbatasan, mulai dari keterbatasan ekonomi sekolah, sulitnya mendapatkan media yang dibutuhkan, hingga kurangnya media yang mendukung pembelajaran. Dalam menunjang pembelajaran bahasa Jepang khususnya, dirasakan kurang tersedianya media pembelajaran bahasa Jepang yang ekonomis dan mudah didapatkan. Banyak media yang digunakan dalam belajar bahasa Jepang. Tetapi tidak seperti media pembelajaran bahasa Inggris, media pembelajaran bahasa Jepang yang di jual tidak begitu banyak.

Berdasarkan fakta tersebut, peneliti mengangkat tema media sebagai salah satu aspek penunjang dalam proses pembelajaran bahasa Jepang. Dari sekian banyak media, peneliti memilih media kartu. Beragam pula jenis kartu dan cara permainannya salah satunya yaitu kartu PAS *IQ-Set*. Media PAS *IQ-Set* ini,

diharapkan dapat membantu siswa dalam mengasah kemampuan siswa dalam menghafal dan mengingat kosakata. Alasan tersebut diatas mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Permainan PAS IQ-Set Sebagai Media Alternatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Murni terhadap siswa kelas XI SMA PASUNDAN 2 BANDUNG tahun ajaran 2011/2012)”**.

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

Rumusan masalah berisi uraian tentang masalah-masalah yang hendak dipecahkan melalui penelitian sedangkan batasan masalah berisi tentang masalah-masalah yang akan dibatasi dan berfungsi untuk mempertegas pedoman kegiatan penelitian bagi peneliti.

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Adakah perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan permainan PAS IQ-Set?
2. Apakah pembelajaran kosakata dengan menggunakan permainan PAS *IQ-Set* efektif membantu para siswa dalam meningkatkan kosakata bahasa Jepang?
3. Apa kelebihan dan kekurangan permainan dengan menggunakan media PAS IQ-Set dalam meningkatkan kosakata pada siswa SMA kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung 2011/2012?

4. Bagaimana tanggapan siswa terhadap permainan PAS *IQ-Set* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang?

Agar penelitian ini tidak menyimpang, maka peneliti membatasinya sebagai berikut:

1. Hanya akan meneliti perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran kosakata dengan menggunakan media PAS *IQ-Set* bahasa Jepang pada kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung
2. Hanya akan meneliti efektivitas permainan media PAS *IQ-Set* bahasa Jepang untuk meningkatkan kemampuan kosakata tingkat dasar bahasa Jepang pada kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung
3. Hanya akan meneliti tanggapan siswa terhadap pembelajaran kosakata dengan menggunakan media PAS *IQ-Set* bahasa Jepang.

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan permainan PAS *IQ-Set*
2. Efektivitas pembelajaran kosakata dengan menggunakan permainan media PAS *IQ-Set*

3. Kelebihan dan kekurangan permainan dengan menggunakan media PAS IQ-Set dalam pemerolehan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung 2011/2012
4. Tanggapan siswa terhadap permainan PAS IQ-Set

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa, sebagai media alternatif dalam pemerolehan keterampilan kosakata berbahasa yang selanjutnya dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Jepang.
2. Bagi pengajar, dapat dijadikan sebagai alternatif media pengajaran yang tepat dan sesuai untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
3. Bagi penulis, memperoleh informasi mengenai hasil pembelajaran kosakata dengan menggunakan media PAS IQ-Set dan sebagai acuan dalam penelitian selanjutnya.
4. Bagi jurusan, memberikan informasi penggunaan media PAS IQ-Set sebagai media pembelajaran kosakata.
5. Bagi peneliti lain, sebagai referensi untuk penelitian dengan objek yang sama.

1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002:219) efektivitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan.

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan efektivitas adalah keberhasilan teknik permainan dengan menggunakan media PAS IQ-Set dalam pemerolehan kosakata bahasa Jepang.

2. Dalam situs <http://www.talipas.com> menyatakan bahwa *PAS* adalah kependekan dari PLAY AND STUDY (Bermain dan Belajar) suatu alat bermain anak yang juga berfungsi sebagai alat belajar. Sistem bermain dan belajar PAS berasal dari Jerman Barat, dan mulai masuk ke Indonesia pada tahun 1996. Sampai saat ini telah banyak anak-anak dan orang tua yang merasakan manfaatnya. IQ-Set sendiri merupakan salah satu produk dari PAS, sehingga disebut dengan PAS IQ-Set.

Dalam penelitian ini, permainan PAS IQ-Set dimainkan oleh 1 hingga 4 orang saja. Cara melakukan permainannya dimulai ketika siswa menjawab pertanyaan yang diajukan. Pertanyaan berupa gambar ataupun teka-teki yang harus mereka jawab dalam bahasa Jepang. Dari permainan ini, pembelajar diajak untuk mengenal dan mengingat kosakata dari gambar.

1.6 Anggapan Dasar

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

1. Kosakata merupakan salah satu unsur penunjang dalam keterampilan berbahasa.
2. Penggunaan teknik permainan yang relevan dapat menunjang proses pengajaran bahasa dan meningkatkan hasil belajar.
3. Dengan penggunaan media PAS IQ-Set diharapkan pembelajar akan memperoleh penguatan dalam hal pembendaharaan kosakata bahasa Jepang.

1.7 Hipotesis

“Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul” (Arikunto, 2006:71). Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

Hipotesis kerja (H_k) : Teknik permainan PAS IQ-Set dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemerolehan kosakata bahasa Jepang (efektif)

Hipotesis nol (H₀) : Teknik permainan PAS IQ-Set tidak dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemerolehan kosakata bahasa Jepang (tidak efektif)

1.8 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang akan digunakan adalah metode eksperimen murni yaitu suatu perlakuan yang dilaksanakan dengan adanya kelompok pembanding (kelas kontrol). Disini penulis menggunakan dua kelas, yaitu kelas pertama sebagai kelas eksperimen dan kelas kedua sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang siswanya belajar dengan menggunakan media PAS IQ-Set, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang siswanya belajar tidak dengan menggunakan media PAS IQ-Set. Namun pada kedua kelompok tersebut dilakukan *pre-test* dan *post-test*.

“Penelitian eksperimental atau penelitian uji coba merupakan salah satu metode yang sering digunakan dalam bidang pengajaran. Tujuan metode ini yaitu untuk menguji efektivitas dan efisiensi dari suatu pendekatan, metode, teknik atau media pengajaran dan pembelajaran sehingga hasilnya dapat diterapkan jika memang baik atau tidak digunakan jika memang tidak baik dalam pengajaran yang sebenarnya” (Sutedi, 2009 : 64).

1.8.1 Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Arikunto (2006:130), “Populasi adalah keseluruhan objek penelitian.” Dalam penelitian ini, yang dijadikan populasi adalah siswa kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung tahun ajaran 2011/2012 yang belajar bahasa Jepang.

Sugiyono (2008 : 118) mengatakan bahwa ”Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Adapun sampel

yang diambil untuk penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 4 semester 2 SMA Pasundan 2 Bandung tahun ajaran 2011/2012.

1.8.2 Instrumen Penelitian

1. Tes

Tes dalam penelitian ini berupa *pre-test* dan *post-test*. Tes ini berfungsi sebagai alat evaluasi untuk mengetahui hasil pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan PAS IQ-Set. *Pre-test* berfungsi untuk mengukur kemampuan awal siswa dan diberikan sebelum pembelajaran dilakukan. Sedangkan *post-test* berfungsi untuk mengukur peningkatan kosakata bahasa Jepang kelompok eksperimen.

2. Angket / kuesioner

Angket dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan PAS IQ-Set.

1.8.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Memberikan *pre-test* mata pelajaran bahasa Jepang dasar pada setiap kelompok penelitian.
2. Memberikan perlakuan yang berbeda untuk kedua kelompok penelitian.
3. Memberikan *post-test* mata pelajaran bahasa Jepang dasar pada setiap kelompok penelitian.
4. Memberikan angket pada kelompok eksperimen.

1.8.4 Variabel Penelitian

- ❖ Variabel X → adalah nilai kelompok eksperimen
- ❖ Variabel Y → adalah nilai kelompok kontrol

1.9 Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini, menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, anggapan dasar, hipotesis, metode penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, variabel penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORITIS

Memuat teori-teori yang tergabung dalam poin landasan teori, yang akan mengurai teori-teori tersebut untuk mendukung tujuan dilakukannya penelitian, dan bagaimana teori diterapkan dalam metode penelitian eksperimen. Bab ini juga menjelaskan mengenai efektivitas, media pembelajaran, kosakata, dan permainan PAS IQ-Set

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

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

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Memuat hasil dari eksperimen, pengumpulan data, pengolahan data, dan interpretasi efektifitas penggunaan permainan PAS IQ-Set terhadap kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Memuat kesimpulan dari penelitian dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

