

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah komponen penting bagi kehidupan sosial karena salah satu fungsi bahasa adalah sebagai alat komunikasi. Menurut Wawan Danasasmita (2009:iii) “bahasa adalah salah satu media utama bagi manusia untuk berkomunikasi dengan sesamanya, baik untuk berbagi rasa, berbagi informasi, bertukar pikiran, mencari dan menyebarkan ilmu serta mengembangkan budaya, ilmu, teknologi dan lain sebagainya.”

Fungsi bahasa terbagi menjadi dua macam yaitu fungsi bahasa yang bersifat intrapersonal dan fungsi bahasa yang bersifat interpersonal. Seperti yang dikemukakan oleh Samsunuwiyati (2005:19):

Fungsi bahasa yang bersifat intrapersonal adalah penggunaan bahasa untuk memecahkan persoalan (*problem solving*), mengambil keputusan (*decision making*), berpikir, mengingat dan sebagainya. Sedangkan fungsi bahasa yang bersifat interpersonal adalah penggunaan bahasa yang menunjukkan adanya suatu pesan atau keinginan penutur (*message*). Biasanya digunakan dalam bentuk kalimat perintah, kalimat tanya, dan kalimat berita.

Proses pemerolehan bahasa dialami manusia sejak lahir. Seorang bayi mempelajari bahasa pertamanya dari ibunya atau lingkungan keluarganya, kemudian dari lingkungan masyarakat. Di Indonesia, umumnya anak-anak sekolah dasar selain diwajibkan mempelajari bahasa Indonesia, mereka juga mulai dikenalkan dengan bahasa asing yaitu Bahasa Inggris. Pada usia sekolah dasar, manusia masih memiliki kemudahan untuk mempelajari bahasa asing. Hal ini didukung oleh pernyataan Barry McLaughlin (Tarigan, 1988:45) “anak kecil memperoleh bahasa lebih cepat dan mudah daripada orang dewasa karena secara biologis sang anak diprogramkan memperoleh bahasa, sedangkan orang dewasa tidak”. Pernyataan tersebut disetujui pula oleh beberapa ahli bahasa lainnya. Hal tersebut membuat penulis resah akan pembelajaran bahasa asing yang baru dikenalkan kepada siswa menengah atas, seperti Bahasa Jepang.

Bahasa Jepang telah lama menjadi bagian dari kurikulum di SMK. Telah banyak masalah-masalah yang dihadapi oleh pengajar maupun pembelajar dalam mempelajari Bahasa Jepang. Telah banyak pula penelitian-penelitian tindakan kelas dan eksperimen-eksperimen untuk mengatasi masalah-masalah tersebut.

Jepang adalah negara yang memiliki bahasanya sendiri (*kokugo*) yaitu Bahasa Jepang. Selain memiliki huruf yang berbeda dengan huruf latin yang biasa dipakai oleh orang Indonesia, struktur kalimat Bahasa Jepang juga berbeda dengan struktur kalimat Bahasa Indonesia. Namun pada umumnya keterampilan-keterampilan yang menjadi indikator kemampuan berbahasa Jepang sama dengan bahasa lain yaitu

menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan. Kosakata merupakan salah satu faktor penting yang turut mendukung keempat keterampilan berbahasa tersebut. Menurut Tarigan (1985:2) “keterampilan berbahasa seseorang tergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin banyak kosakata yang dikuasai maka keterampilan berbahasanya akan semakin baik”. Asano Yuriko (Devi, 1981:73) juga menyebutkan 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’. Perbedaan huruf dan minimnya kuantitas penggunaan kosakata Bahasa Jepang oleh siswa SMK membuat mereka kesulitan dalam mempelajari Bahasa Jepang. Selain itu metode dan media yang digunakan oleh pengajar juga dapat mempengaruhi kesulitan tersebut.

Menurut Briggs dalam Nana Sudjana (1977:37) “Media dalam pembelajaran pada hakikatnya adalah peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurnakan pengajaran, termasuk di dalamnya adalah buku, video tape, slide suara, suara guru, dan perilaku terucap.” Media pengajaran dapat mendukung kelancaran pengajaran dan menarik minat siswa agar mereka tidak mudah jenuh dalam belajar.

Menurut Nana Sudjana (2005:2). Beberapa alasan mengapa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik;
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran;
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Sampai saat ini telah banyak media yang digunakan oleh pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya. Namun pada penelitian ini penulis menggunakan media yang bernama *Octagon Board* dalam menyampaikan bahan ajar yang dikhususkan pada kosakata dasar Bahasa Jepang di SMK.

Permainan '*Octagon Board*' adalah permainan yang menggunakan papan segi delapan dengan dilengkapi delapan buah gambar dan sebuah papan segi empat berisi pertanyaan-pertanyaan berada di tengah-tengah papan segi delapan tersebut. Gambar-gambar dalam papan segi delapan disesuaikan dengan keterampilan penguasaan kosakata yang akan dicapai siswa, yaitu berupa gambar tempat umum, aktivitas, letak

suatu benda, dan alat transportasi untuk dijadikan bahan tanya jawab dan percakapan maupun untuk dideskripsikan oleh siswa.

Permainan ini dilakukan dengan latihan terstruktur, yaitu dengan memilih salah satu gambar dan mempraktikkan percakapan yang telah ditentukan. Isi dari percakapan tersebut berupa pendeskripsian terhadap gambar yang telah dipilih oleh siswa.

Dengan mengulang dan mendeskripsikan kosakata tersebut, diharapkan siswa mampu mengingatnya lebih mudah.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai efektivitas permainan *Octagon Board* dalam pengajaran kosakata Bahasa Jepang dengan judul “Efektivitas Metode Permainan Octagon Board dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar di SMA”.

1.2 Kajian Pustaka

Peran kosakata dalam sebuah bahasa sangat berpengaruh terhadap keterampilan berbahasa lainnya. Asumsinya, penguasaan kosa kata dasar merupakan keterampilan awal dalam mempelajari suatu bahasa. Karena, “kosa kata dasar merupakan kata-kata yang sangat intim dalam kehidupan bahasa, dan sekaligus merupakan unsur-unsur yang menentukan mati-hidupnya suatu bahasa”. Gorys Keraf (1996:123).

Dalam meningkatkan penguasaan kosa kata dasar, dibutuhkan metode pembelajaran yang tidak hanya menekankan pembelajar untuk mengingat kosakata

dengan cara yang konvensional, tetapi dengan metode yang menarik dan siswa dapat mengonstruksikan sendiri pemahaman tentang kosa kata tersebut. Sebagaimana kutipan dari CTL Academy Fellow (Lis, 2004:15) bahwa“ *Students learn best by actively constructing their own understanding*”.

Media pembelajaran yang memiliki fungsi utama sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran perlu disajikan dengan menarik agar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran dan memperkuat pemahaman siswa.

Permainan *Octagon Board* menjadi salah satu alternatif media pembelajaran karena merupakan jenis media visual yang mudah dilihat, sederhana, bermanfaat bagi peserta didik, tepat sasaran, dan terstruktur.

1.3 Rumusan dan Batasan Masalah

1.3.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah hasil belajar kelas eksperimen dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang di SMK menggunakan metode Permainan *Octagon Board*?
- b. Bagaimanakah hasil belajar kelas kontrol dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang dengan menggunakan metode konvensional?

- c. Apakah ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol?
- d. Bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran Bahasa Jepang dengan menggunakan metode Permainan *Octagon Board*?

1.3.2 Batasan Masalah

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

- a. Mengamati efektivitas permainan *Octagon Board* dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang tingkat dasar.
- b. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil dan tanggapan dari pembelajar kosakata Bahasa Jepang dengan media permainan *Octagon Board*.
- c. Kosakata yang digunakan dalam penelitian ini hanya kosakata dasar yang biasa digunakan sehari-hari dan disesuaikan dengan materi Bahasa Jepang yang diajarkan di kelas X SMK Jurusan Usaha Perjalanan Wisata.
- d. Penelitian ini dibatasi pada pembelajar Bahasa Jepang tingkat dasar.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (1989) “*Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya suatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai*”. Berdasarkan pada hal tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui efektivitas metode permainan *Octagon Board* dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang tingkat dasar.
- b. Memperoleh hasil dan respon pembelajaran metode permainan *Octagon Board* dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang tingkat dasar.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Sedangkan manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

- a. Memberikan alternatif media pembelajaran yang digunakan oleh pengajar Bahasa Jepang di dalam maupun di luar kelas.
- b. Memberikan media pembelajaran baru kepada siswa dalam mempelajari Bahasa Jepang.
- c. Memberikan sumbangan atau referensi bagi pengajar Bahasa Jepang dalam mengatasi masalah pembelajaran Bahasa Jepang.

1.5 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dan ketidakjelasan makna kata-kata atau istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, penulis akan mendefinisikan istilah-istilah tersebut sebagai berikut:

a. Efektivitas

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

b. Metodologi Pengajaran

Adalah metode dan teknik yang digunakan guru dalam melakukan interaksinya dengan siswa agar bahan pengajaran sampai kepada siswa, sehingga siswa menguasai tujuan pengajaran.” Nana Sudjana (2005:1)

c. Permainan *Octagon Board*

Adalah permainan yang menggunakan media papan segi delapan dengan dilengkapi delapan buah gambar yang diberi nama dengan huruf kana.

d. Kosakata

Adalah perbendaharaan kata. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:597). Shinmura (Dahidi dan Sudjianto, 2004:97) kosakata juga dapat dikatakan sebagai keseluruhan kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya.

1.6 Anggapan Dasar dan Hipotesis

1.6.1 Anggapan Dasar

Anggapan dasar merupakan suatu teori baik yang sudah baku maupun berupa rangkuman/kesimpulan yang digunakan sebagai dasar untuk berpijak dimulainya kegiatan penelitian tersebut (Sutedi dalam Devi, 2009:32). Anggapan dasar dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan metode permainan dalam pembelajaran dapat mengurangi kejenuhan dalam proses belajar dan dapat memberikan motivasi belajar kepada siswa.
- b. Permainan *Octagon Board* adalah salah satu media permainan yang dapat membantu siswa agar lebih mudah dalam mengingat dan menguasai kosakata.
- c. Kosakata dasar merupakan aspek kebahasaan yang harus dikuasai untuk menunjang kelancaran dalam mempelajari aspek-aspek keterampilan berbahasa lainnya.

1.6.2 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya (Margono, 2004:67). Dalam penelitian ini:

Ha: Ada perbedaan antara hasil pembelajaran kosakata pada kelas eksperimen yang menggunakan media permainan *Octagon Board* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media permainan *Octagon Board*.

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

1.7 METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, menurut Bambang Soewarno (1987:30) :

Studi eksperimen adalah studi percobaan untuk meneliti suatu peristiwa atau gejala yang muncul pada kondisi tertentu dan setiap gejala yang muncul diamati dan dikontrol secermat mungkin, sehingga dapat diketahui hubungan sebab akibat munculnya gejala tersebut.

Metode ini digunakan karena penelitian ini merupakan penelitian uji coba dalam bidang pengajaran. Sehingga perlu adanya metode yang mampu menguji efektivitas dan efisiensinya. Eksperimen ini dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media permainan *Octagon Board*, dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media permainan *Octagon Board*.

Variabel dalam penelitian ini adalah X dan Y,

X merupakan kelas eksperimen dan Y merupakan kelas kontrol.

1.8 Teknik Penelitian

1.8.1 Teknik Pengumpulan Data.

Teknik pengumpulan data diperoleh melalui:

- a. Studi literatur, dilakukan untuk memperoleh bahan-bahan teoritis yang ada hubungannya dengan masalah penelitian.
- b. Uji coba eksperimental pengajaran kosakata menggunakan media permainan *Octagon Board* dan pengajaran kosakata dengan metode konvensional.

1.8.2 Instrumen Penelitian

Alat pengumpulan data atau instrumen pada penelitian ini adalah:

- a. Tes

Tes dilakukan untuk memperoleh data mengenai kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata sebelum dan setelah diberikan pembelajaran.

- b. Angket

Angket dilakukan untuk mengetahui prestasi siswa terhadap pembelajaran menggunakan media permainan *Octagon Board* dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang.

1.8.3 Teknik Pengolahan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengolahan data studi komparansi yaitu studi untuk menemukan persamaan dan perbedaan tentang objek yang diteliti.

Studi ini menggunakan “t test” atau “khi kuadrat”, dengan terlebih dahulu membuat tabel perhitungan.

1.9 Sumber Data

Adapun populasi dan sampel yang penulis jadikan sebagai sumber data adalah sebagai berikut :

- a. Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-preistiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian (Hadari Nawawi dalam Margono, 2004:118).

Populasi yang dipakai dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 1 Bandung.

- b. Sampel adalah sebagai bagian dari populasi, sebagai contoh (*monster*) yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu (Margono, 2004:121).

Sampel yang dipilih adalah siswa kelas X 1 dan 2 Usaha Perjalanan Wisata SMK Negeri 1 Bandung.

1.10 SISTEMATIKA PENULISAN

Dalam Penulisan hasil penelitian, penulis akan menguraikannya dalam beberapa bab yaitu:

BAB I

Bab ini membahas mengenai pendahuluan yang mencakup beberapa subbab, yaitu latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, anggapan dasar penelitian, hipotesis, metode dan teknik penelitian, populasi dan sampel, serta sistematika penulisan.

BAB II

Bab ini membahas tinjauan pustaka yang menyangkut teori yang berkaitan dengan penelitian ini, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir.

BAB III

Bab ini menjelaskan tentang metode penelitian secara sistematis, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, tahap penelitian dan rancangan eksperimen.

BAB IV

Bab ini membahas mengenai laporan hasil eksperimen dan analisis data berupa hasil tes dan hasil angket.

BAB V

Bab ini merupakan simpulan mengenai gambaran umum hasil penelitian dan saran-saran.