

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Metode Pembelajaran

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (1995 : 652) “metode adalah cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud”. Sedangkan “pengajaran adalah proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan”.

Sedangkan pengertian metode pengajaran menurut Surakhmad (1990 : 131) adalah “cara utama yang dipergunakan untuk mencapai tujuan”. Oleh karenanya, dalam pengajaran seorang guru hendaknya dapat menentukan jenis metode yang akan digunakan sesuai dengan tujuan pengajaran.

Metode pembelajaran memiliki berbagai jenis, hal itu disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain :

- Tujuan yang berbagai-bagai tingkat kematangannya
- Anak didik yang berbagai tingkat kematangannya
- Situasi yang berbagai-bagai keadaannya
- Fasilitas yang berbagai kualitas dan kuantitasnya
- Pribadi guru serta kemampuan profesionalnya yang berbeda-beda (Surakhmad, 1986 : 77)

Metode pengajaran yang dapat diterapkan untuk berbagai mata pelajaran sangat banyak jumlahnya. Namun menurut Tarigan (1989 : 16) jenis metode pengajaran yang biasa digunakan dalam pengajaran bahasa ada 9, yaitu :

- Metode terjemahan tata bahasa
- Metode langsung
- Metode membaca

- Metode audiovisual
- Metode audiolingual
- Teori kognitif
- Pembelajaran bahasa masyarakat
- Cara diam
- Sugestopedia

2.2 Efektifitas Pembelajaran

Inti dari kegiatan pembelajaran di sekolah adalah proses bagaimana membuat siswa belajar. Dalam hal ini guru berperan sangat penting untuk meningkatkan keefektifan belajar, agar proses belajar mengajar dapat mencapai hasil yang diinginkan.

Suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika dengan pembelajaran tersebut siswa menjadi lebih mudah memahami pelajaran, dan dengan pembelajaran tersebut siswa merasa senang dan termotivasi tanpa merasa jenuh.

Pembelajaran efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk belajar keterampilan spesifik, ilmu pengetahuan dan sikap serta yang membuat peserta didik senang (Dick & Reiser dalam Sutikno, 2005 : 37). Selain itu dapat dikatakan bahwa pembelajaran efektif ialah suatu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan (Sutikno, 2005 : 38).

Untuk itu, dalam setiap pembelajaran, keefektifan yang diorientasikan pada tujuan pembelajaran sangat dipentingkan. Dan seorang guru, yang merupakan salah satu faktor yang menentukan dalam meningkatkan keefektifan belajar, harus memilih model, metode dan media pembelajaran yang sesuai dan dapat mendukung tercapainya hasil yang diinginkan.

Susanto dalam Khoerunnisa (2004 : 29) mengungkapkan bahwa model mengajar yang dipilih oleh guru dapat dilihat keefektifannya jika memenuhi kriteria sebagai berikut :

1. secara statistik menunjukkan hasil belajar yang berbeda secara signifikan
2. dapat memenuhi kriteria belajar tuntas

Khoerunnisa (2004 : 29) juga mengungkapkan bahwa hasil pembelajaran akan dikatakan efektif apabila minimal 75% siswa mendapat nilai lebih dari 60, dan jika dapat meningkatkan motivasi belajar siswa atau membuat siswa belajar dalam keadaan yang menyenangkan. Sedangkan Kurniawan (2006 : 7) mengungkapkan bahwa efektifitas pembelajaran yang dimaksud adalah ketercapaian hasil belajar siswa yang diukur berdasarkan gain skor normalized atau skor perolehan yang dinormalisir dan dihitung berdasarkan hasil bagi selisih posttest dan pretest dengan selisih antara skor ideal dan posttest.

2.3 Permainan sebagai Media Pendidikan

Permainan sebagai media pendidikan sangat dianjurkan oleh para ahli psikologi karena sangat bermanfaat bagi perkembangan kognitif dan kreatif anak didik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1988) permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain.

Dalam Kamus Nihon Daijiten (1989, 597), tertera :

“ゲーム (game)ルールを決めて、勝負を競遊び。遊戯。競技。試合。”

“ Permainan adalah pertandingan. Bermain untuk mencari yang kalah dan yang menang dengan menentukan peraturannya.”

Sedangkan menurut Hidayat, dkk dalam Nuarti (2007 : 7) permainan adalah “kegiatan atau kesibukan yang memiliki faedah besar bagi pembentukan diri”. Dijelaskan lagi bahwa “permainan pada hakikatnya adalah suatu bentuk rekreasi dan harus memberikan kesenangan kepada pemainnya”.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan kegiatan yang menimbulkan kesenangan kepada pesertanya dengan tidak melupakan tujuan dan peraturan dalam permainan tersebut.

Dalam pendidikan, permainan dilakukan bukan semata-mata untuk membuang-buang waktu atau hanya bersenang-senang. Ketika bermain orang akan merasa terlibat, senang, berusaha mengatasi kesulitan dan memecahkan masalah. Dan tanpa terasa waktu yang digunakan untuk bermain sangat panjang.

Oleh karena itu permainan dapat dijadikan salah satu alat dalam pendidikan. Permainan dapat berfungsi sebagai alat sosial karena mengharuskan pesertanya berinteraksi dengan peserta lain. Hampir semua bidang studi mengenal permainan sebagai media pembelajaran. Namun dalam memilih permainan, pertimbangan pertama yang harus diperhitungkan adalah efek pendidikannya dan khusus untuk pengajaran bahasa adalah faktor relevansi dengan pengajaran bahasa tersebut.

Selanjutnya Hidayat, dkk juga mengemukakan dalam Nuarti (2007 : 7) bahwa “permainan dapat mengembangkan motivasi siswa untuk belajar aktif karena permainan mampu menembus kebosanan, permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira dan dapat menimbulkan semangat kooperatif dan kompetitif yang sehat serta membantu siswa yang lamban dan kurang motivasi. Selain itu dapat menggalakan guru untuk kreatif.

Secara umum ataupun sebagai media pendidikan, permainan memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan yang dimiliki permainan sebagai media pendidikan adalah :

- Melalui permainan, anak didik dapat segera melihat atau mengetahui hasil dari pekerjaan mereka.
- Biaya untuk latihan dapat dikurangi dengan adanya permainan.

- Permainan memberikan pengalaman-pengalaman yang nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki.
- Ada berbagai macam kemungkinan variasi dalam permainan sehingga memungkinkan penggunaannya dalam segala bidang. (Latuheru, 1988 : 114)

Kelemahan permainan sebagai media pendidikan :

- Ketepatan (efektifitas) belajar dengan melalui permainan bergantung dari materi yang dipilih secara khusus serta bagaimana memanfaatkannya.
- Beberapa kegiatan permainan membutuhkan adanya diskusi sesudah permainan dilaksanakan, demi keberhasilan proses pembelajaran tersebut
- Waktu, dalam hal ini merupakan rintangan yang sangat berarti (Latuheru, 1988 : 115)

2.4 Kosakata

2.4.1 Pengertian Kosakata

Kosakata termasuk unsur penting dalam pembelajaran bahasa. Keterampilan seseorang dalam berbahasa memperlihatkan banyaknya perbendaharaan kosakata yang dimiliki. Begitu juga dengan tujuan akhir pengajaran bahasa yaitu agar pembelajar terampil berbicara, menyimak, membaca dan menulis akan terwujud jika ia memiliki perbendaharaan kosakata yang baik.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1988) kosakata adalah perbendaharaan kata. Selain itu kosakata juga dapat dikatakan sebagai keseluruhan kata (tango) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya (Shinmura dalam Dahidi & Sudjianto, 2004 :97)

Sedangkan dalam Nihongo Daijiten (1989 : 635) :

(ごい 語意) ことばの意味。ごい (語彙) ことばの集まり。

“(Goi) ”kotobano imi. Goi (goi) kotobano atsumari.

“Kosakata adalah kumpulan kata yang bermakna kata”.

Sedangkan Dahidi & Sudjianto dalam Pengantar Linguistik Bahasa Jepang mengemukakan bahwa goi adalah kumpulan kata yang berhubungan dengan suatu bahasa atau dengan bidang tertentu dalam bahasa itu (Dahidi & Sudjianto, 2004 : 98).

Menurut Keraf (1990 : 24) kosakata adalah sebagai berikut :

1. Perbendaharaan kata suatu bahasa adalah keseluruhan kata yang dimiliki suatu bahasa.
2. kosakata atau perbendaharaan kata itu tidak lain dari daftar kata yang segera kita ketahui walaupun tidak pernah atau jarang dipergunakan lagi dalam percakapan atau dalam tulisan kita.

Menurut Soedjito (1987 : 1) yang dimaksud dengan kosakata adalah :

1. semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa
2. kekayaan kata yang dimiliki oleh seseorang pembicara atau penulis
3. kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan
4. daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

Sebagai bagian dari komponen bahasa, kosakata terdiri dari kata-kata yang digunakan dalam komunikasi melalui bahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Dalam komunikasi melalui bahasa, kosakata merupakan unsur yang penting.

Kemampuan kosakata menurut Tarigan (1986 : 54) dikelompokkan ke dalam :

1. penguasaan kosakata reseptif atau proses decoding yaitu proses memahami apa- apa yang dituturkan oleh orang lain. Reseptif diartikan sebagai penguasaan yang bersifat pasif, pemahaman dalam proses pemikiran.
2. penguasaan produktif atau proses encoding yaitu proses mengkomunikasikan ide pikiran, perasaan melalui bentuk kebahasaan atau dengan kata lain pemahaman

terhadap kosakata dengan cara mampu menerapkan kosakata yang bersangkutan dalam suatu konteks kalimat. Dengan demikian akan jelas makna yang terkandung dalam kosakata tersebut.

3. penguasaan penulisan yang juga tidak kalah pentingnya dengan penguasaan kosakata secara produktif dan reseptif. Oleh karena itu, meskipun seseorang mampu memahami makna suatu kata dan mampu pula menerapkannya dalam rangkaian kalimat, tetapi bila tidak menguasai cara penulisan yang benar dan sesuai dengan aturan, maka hal itu berarti bahwa ia belum menguasai kata atau kosakata yang bersangkutan secara sempurna.

2.4.2 Manfaat Penguasaan Kosakata

Tarigan (1990 : 2) mengemukakan bahwa “semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, maka akan semakin besar pula kemungkinan untuk terampil berbahasa”. Sedangkan Keraf (1980 : 22) mengungkapkan “mereka yang menguasai banyak gagasan, dengan kata lain mereka yang luas kosakatanya dapat dengan mudah dan lancar mengadakan kemungkinan dengan orang lain”. Selain itu Keraf juga menambahkan “mereka yang luas kosakatanya akan memiliki pula kemampuan yang tinggi untuk memilih setepat-tepatnya kata mana yang paling harmonis untuk mewakili maksud dan gagasannya”.

Ditambahkan pula oleh Michael West dalam Subyakto (1988:19), “ Kosakata dianggap komponen yang paling penting di samping keterampilan membaca “. Pernyataan itu diperkuat oleh pernyataan yang berbunyi “ Kosakata merupakan salah satu aspek yang penting bagi pembelajaran bahasa asing. Bertambahnya atau meningkatnya penekanan pada keterampilan membaca sebagai tujuan studi bahasa asing pada beberapa negara “ (Tarigan, 1989 : 304).

Dengan melihat penjelasan diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat yang dapat diperoleh dari penguasaan kosakata antara lain :

- a) meningkatkan keterampilan berbahasa
- b) kita dapat menempatkan kata yang sesuai untuk mengungkapkan gagasan.
- c) Kita dapat mengungkapkan gagasan dengan baik dan lancar.
- d) Meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Pengajaran kosakata pada umumnya hanya mengajarkan berbagai macam kosakata dan artinya. Seperti yang diungkapkan oleh Purwo dalam Nurlatifah (2005 : 18) “pengajaran kosakata pada pokoknya ialah mengajarkan bagaimana menguasai kosakata dengan maknanya”. Namun, pengajaran kosakata tidak cukup hanya dengan mengajarkan artinya saja. Hal itu harus diiringi oleh penjelasan dan pengajaran tentang bagaimana cara menggunakan dan menempatkan kosakata tersebut dalam sebuah kalimat. Agar siswa benar-benar mampu menguasai makna dan cara penggunaan kosakata yang tepat, guru harus dapat menerapkan metode pengajaran kosakata yang tepat.

2.5 Permainan Dalam Pengajaran Kosakata

Pengajaran kosakata pada intinya adalah mengajarkan bagaimana menguasai kosakata dengan maknanya. Akan tetapi pada kenyataannya menguasai kosakata tidak hanya dalam pengertian mampu memahami arti berbagai kosakata, tetapi juga dapat menempatkan kosakata tersebut dalam sebuah kalimat dengan sesuai.

Pembelajaran kosakata di dalam kelas diantaranya dapat dilakukan dengan menggunakan kamus dan permainan. Menurut Purwo dalam Nurlatifah (2005 : 19) teknik meningkatkan penguasaan kosakata dengan cara menghafal daftar kata bukan satu-satunya langkah yang dapat dilakukan untuk membantu peningkatan penguasaan kosakata. Usaha menguasai kata perlu ditempuh dengan mengamati pemakaian kata tersebut di dalam teks. Teknik permainan dapat membantu dalam pengajaran kosakata. Hal ini karena permainan bersifat membuat peserta senang, sehingga siswa tidak merasa sedang belajar. Namun

walaupun bersifat santai, permainan tetap tidak melupakan tujuan awal pengajaran. Banyak kelebihan yang dimiliki permainan jika digunakan sebagai teknik pengajaran, seperti yang dikemukakan oleh Sudjana dalam Digitaliawati (2007 : 22)

- Permainan menumbuhkan kegembiraan dan tidak melelahkan dalam belajar.
- Kompetisi dan rasa ingin menang ada pada peserta.
- Dapat menggunakan alat-alat yang mudah didapat di daerah setempat, murah dan gampang digunakan.
- Ganjaran bagi pemenang dirasakan langsung.
- Penilaian bersama oleh pengamat dan pemain.

Seperti teknik yang lainnya, selain kelebihan permainan pun memiliki beberapa kekurangan, antara lain :

- Permainan belum diterima sepenuhnya oleh siswa karena cara dan peraturannya dianggap mirip dengan judi.
- Kemungkinan timbul perasaan untuk mengalahkan orang lain dan bukan untuk bekerja sama.
- Membutuhkan keterampilan untuk mencari dan mengembangkan alat-alat yang cocok dengan kondisi daerah.
- Dorongan hanya untuk dapat ganjaran dan bukan untuk belajar.
- Kadang-kadang waktu melebihi ketentuan dari yang telah ditetapkan.

2.6 Permainan “Dua Tinggal Dua Tamu” Sebagai Salah Satu Alternatif Media Pendidikan dalam Pengajaran Bahasa Jepang

2.6.1 Teknik “Dua Tinggal Dua Tamu”

Teknik permainan “Dua Tianggal Dua Tamu” adalah salah satu teknik belajar mengajar yang masuk ke dalam kategori *cooperative learning* atau pembelajaran kelompok. Falsafah yang mendasari model pembelajaran kelompok dalam pendidikan adalah anggapan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Kerja sama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup (Lie, 2004 : 28). Model *cooperative learning* memiliki unsur-unsur dasar, yaitu :

- Saling ketergantungan positif.
- Tanggung jawab perseorangan.
- Tatap muka.
- Komunikasi antar anggota.
- Evaluasi proses kelompok.

Teknik permainan “Dua Tinggal Dua Tamu” dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1992 (Lie, 2004 : 61). Teknik ini dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Banyak kegiatan belajar mengajar hanya menekankan pada pekerjaan individu saja, tetapi teknik permainan ini memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membegikan hasil dan informasi dengan kelompok lain.

2.6.2 Teknik “Dua Tinggal Dua Tamu” dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Jepang

Dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang, dapat diterapkan berbagai macam metode. Teknik permainan ini diterapkan untuk memudahkan siswa dalam menghafal makna dan cara penggunaan kosakata dalam kalimat. Terutama karena jumlah kosakata yang harus dipelajari tidak sedikit.

Dengan menggunakan teknik permainan ini beban yang dimiliki setiap orang akan dibagi bersama kelompok dan bahkan dengan kelompok lainnya. Selain itu karena teknik ini bersifat permainan, setiap siswa tidak merasa terbebani dan merasa senang.

Kosakata bahasa Jepang yang banyak jumlahnya dapat dipermudah dengan membagi-bagi tugas antar anggota kelompok. Begitupun jika ada anggota kelompok yang kurang paham dengan sebuah kosakata, maka anggota kelompok yang lainnya dapat membantunya. Setelah satu kelompok menyelesaikan materinya maka mereka harus berbagi dengan kelompok lainnya.

2.6.3 Cara Penerapan “Dua Tinggal Dua Tamu” dalam Pengajaran Bahasa Jepang

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok beranggotakan empat orang.
2. Masing-masing kelompok diberikan daftar kosakata yang harus dicari arti dan contoh penerapannya pada kalimat. Setiap kelompok memiliki daftar kosakata yang berbeda.
3. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan bertamu ke kelompok lain.
4. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas untuk membagikan hasil kerja dan informasinya kepada tamu.
5. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
6. Kelompok membahas hasil-hasil kerja mereka.

2.2 Hasil Penelitian Terdahulu

Pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan “Dua Tinggal Dua Tamu” telah dilaksanakan oleh beberapa orang. Dalam bab ini akan dijelaskan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Bela Nurjaman, jurusan pendidikan bahasa Indonesia dengan judul penelitian “Penerapan Teknik *Two Stay Two Stray* Sebagai Upaya Untuk meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas VII SMP PGRI 79 Leuwiliang Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2007 / 2008”, hasil penelitian Dian Nurlatifah, jurusan pendidikan bahasa Indonesia dengan judul “Model Pembelajaran Kosakata Bidang Ekonomi dengan Teknik *Dua Tinggal*

Dua Tamu kelas X SMA Negeri 15 Bandung”, hasil penelitian Siti Ersah, jurusan pendidikan Matematika dengan judul skripsi “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Two Stay Two Stray* Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa SMA”, dan hasil penelitian Nur Digitaliawati, jurusan Pendidikan Matematika dengan judul skripsi “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP”. Di bawah ini akan dijelaskan satu persatu keempat hasil penelitian di atas.

2.2.1 Hasil Penelitian Bela Nurjaman

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian tersebut, terjadi peningkatan nilai dari pretes dan postes. Pada skripsi tersebut, terdapat tiga siklus pembelajaran, pada siklus pertama, kemampuan berbicara siswa sebesar 15.63 %, pada siklus kedua meningkat menjadi 50.63 % dan pada siklus ketiga meningkat lagi menjadi 85.63 %.

Dari hasil diatas maka dapat dilihat bahwa teknik “Two Stay Two Stray” dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Hal ini dapat dikatakan juga bahwa penelitian tersebut berhasil.

2.2.2 Hasil Penelitian Dian Nurlatifah

Analisis dan pengolahan data pada skripsi tersebut menghasilkan data-data sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan teknik “Dua Tinggal Dua Tamu” dalam pembelajaran kosakata bidang ekonomi deengan kelas kontrol yang menggunakan teknik konvensional (tanpa teknik “Dua Tinggal Dua tamu). Hal itu dapat dilihat dari hasil uji signifikansi perbedaan rata-rata pertambahan (gain) skor pada kelas eksperimen 0.295 sedangkan kelas kontrol 0.500.

2. Pembelajaran kosakata bidang ekonomi dengan teknik “Dua Tinggal Dua Tamu” kurang berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dilihat dari hasil uji rata-rata di kelas eksperimen dan kelas control, yaitu $t_{hitung} = 1.271 < t_{tabel} = 1.665$ pada taraf signifikansi 5 % dan $db = 77$. dari hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa teknik “Dua Tinggal Dua Tamu” tidak efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bidang ekonomi.

2.2.3 Hasil Penelitian Siti Ersah

Hasil penelitian dalam skripsi ini adalah bahwa :

1. Kemampuan komunikasi matematik siswa yang memperoleh pembelajaran Matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik “Two Stay Two Stray” lebih baik daripada kemampuan komunikasi matematik siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model konvensional.
2. Secara umum respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik “Two Stay Two Stray” adalah positif.

2.2.4 Hasil Penelitian Nur Digitaliawati

Berdasarkan hasil analisis data dalam skripsi ini, maka hasil yang diperoleh adalah :

1. Hasil belajar matematika siswa SMP dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik “Two Stay Two Stray” lebih baik daripada hasil belajar matematika siswa SMP yang menggunakan metode diskusi tanpa teknik “Two Stay Two Stray”. Hal ini dilihat dari uji t hitung. Hasil uji t hitung adalah 3.609 dan pada taraf signifikansi 0.05 % dengan $dk = 69$ adalah signifikan.
2. Dari hasil angket yang diberikan pada kelompok eksperimen diperoleh hasil bahwa siswa memberikan respon yang baik terhadap model pembelajaran kooperatif teknik “Two Stay Two Stray” karena belajar menjadi lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dari keempat penelitian terdahulu maka dapat dikatakan bahwa teknik “Two Stay Two Stray” atau “Dua Tinggal Dua Tamu” dapat berhasil dilakukan dan juga dapat gagal. Namun, tiga dari empat penelitian berhasil dilakukan dan dapat meningkatkan kemampuan siswa.

