

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Tarigan (1993:9) salah satu ciri utama manusia dari makhluk lainnya yaitu bahasa. Dalam penggunaan bahasa, kita tidak terlepas dari kaidah dan aturan penggunaan bahasa tersebut. Demikian pula dengan bahasa Jepang. “ Dari semua aspek bahasa yang harus dikuasai dalam proses belajar, aspek kosakata dianggap yang paling penting. Karena tanpa penguasaannya tidak mungkin orang bisa menggunakan bahasa tersebut” (Sartinah, 1988;71). Pendapat tersebut sesuai dengan pernyataan Syamsuddin (2009:34) bahwa dalam kehidupan sehari-hari penguasaan kosakata mempunyai peranan yang sangat penting karena pemikiran seseorang hanya akan dipahami dengan baik oleh pihak lain apabila ide tersebut dapat diungkapkan dengan kosakata yang dipilih secara tepat.

Sampai saat ini masih banyak orang yang berasumsi bahwa bahasa Jepang merupakan bahasa yang sulit. Hal tersebut diperjelas oleh Kimura (1988: 7), bahwa secara umum perbedaan yang paling mencolok antara bahasa Jepang dan bahasa ibu pembelajar terletak pada ucapan dan huruf bahasa Jepang (Hiragana, Katakana, dan Kanji). Hal tersebut akan terasa sekali oleh pembelajar bahasa Jepang khususnya pada tingkat pemula. Ditambah lagi Setiap tahunnya siswa dituntut untuk belajar dan menggunakan ribuan kosakata baru, baik kosakata yang mereka pakai untuk kegiatan sehari-hari ataupun yang akan jarang sekali mereka pakai.

Pada prinsipnya tujuan pembelajaran bahasa, termasuk bahasa Jepang adalah agar para siswa terampil dalam empat kemampuan berbahasa, yaitu *Kikuginō (Listening Skills)*, *Hanasuginō (Speaking Skills)*, *Yomuginō (Reading Skills)*, *Kakuginō (Writing Skills)*, dan keterampilan di atas itu adalah empat keterampilan berbahasa dalam bahasa Jepang yang disebut *yongi* (Yoshio, 1985:602).

Didasari oleh pernyataan di atas, penulis beranggapan bahwa kosakata merupakan aspek yang sangat penting. Tanpa menguasai kosakata yang memadai maka tujuan bahasa tidak akan tercapai. Dengan menguasai kosakata, maka semua 4 aspek yang dikemukakan di atas akan dapat dikuasai. Hal ini sama dengan pendapat Tarigan (1985:2) bahwa “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”.

Namun karena kosakata bahasa Jepang jumlah kosakatanya cukup banyak, maka dalam proses belajar kosakata tersebut tidak jarang mengalami kesulitan, terutama dalam menghafal, menguasai dan memahami kosakata tersebut. Untuk itu, penulis mencoba untuk membuat inovasi pembelajaran kosakata dengan menggunakan media yang dinamakan *Word Wall* atau *Dinding Kata* agar mempermudah para pembelajara bahasa Jepang khususnya pada kosakata.

Dengan teknik media ini diharapkan seluruh siswa dapat terlibat secara langsung melalui berbagai macam aktivitas untuk mencari dan

menemukan makna-makna yang ditempel di dinding, dan mendorong partisipasi siswa menjadi lebih aktif. Kegiatan *Word Wall* melibatkan para siswa belajar untuk mengingat kata kunci dari kata yang ditempel di dinding. Siswa belajar untuk menjelaskan kata tersebut dan belajar untuk mengejanya, dan yang paling penting menurut penulis adalah bisa membuat pembelajaran di kelas lebih menyenangkan dan bermakna.

Dengan didasari latar belakang tersebut, maka dengan maksud memberikan alternatif belajar kepada pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam pelajaran kosakata, penulis mencoba untuk menggunakan *Word Wall* sebagai Media Pembelajaran Kosakata yang merupakan cara belajar menghafal kosakata yang baru. Hal ini dijadikan sebagai kegiatan penelitian yang berjudul “ *Efektivitas Penggunaan Word Wall sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang* ”

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perbedaan dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah Pembelajaran Kosakata dengan menggunakan Media *Word Wall*?
2. Apakah Pembelajaran Kosakata dengan menggunakan Media *Word Wall* dinilai efektif?
3. Sejauh mana respon dan kesan yang dirasakan oleh pembelajar terhadap Pembelajaran Kosakata dengan menggunakan Media *Word Wall*?

Agar permasalahan tidak meluas dan dapat dibahas secara mendalam, maka batasan masalah tersebut dirumuskan sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya akan meneliti kosakata dengan menggunakan Media *Word Wall* .
2. Penelitian ini hanya akan meneliti tingkat efektivitas pembelajaran kosakata dengan menggunakan Media *Word Wall* .
3. Penelitian ini hanya akan meneliti respon atau kesan yang dirasakan pembelajar terhadap pembelajaran kosakata dengan menggunakan Media *Word Wall* .

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian adalah tujuan untuk menjawab pertanyaan masalah yang diteliti secara spesifik untuk mencapai tujuan penelitian yang dilakukan (Iskandar, 2008:167). Bertolak dari hal tersebut maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana perbedaan dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah Pembelajaran Kosakata dengan menggunakan Media *Word Wall* .
2. Untuk mengetahui apakah Pembelajaran Kosakata dengan menggunakan Media *Word Wall* dinilai efektif.
3. Untuk mengetahui Sejauh mana respon dan kesan yang dirasakan oleh pembelajar terhadap Pembelajaran Kosakata dengan menggunakan Media *Word Wall* .

Setiap kegiatan penelitian tentunya memiliki manfaat yang diharapkan dapat tercapai setelah semua rangkaian kegiatan meneliti selesai dilaksanakan. Dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Efektivitas Penggunaan *Word Wall* sebagai Media Pembelajaran kosakata bahasa Jepang Studi Eksperimen pada Siswa Kelas X Semester II SMA Pasundan 8 Bandung Tahun Ajaran 2011- 2012” ini diharapkan diperoleh manfaat bagi penulis, siswa, dan pengajar. Secara lebih jelas diuraikan sebagai berikut :

1. Bagi Siswa, Memudahkan siswa mengingat Kosakata, Meningkatkan motivasi siswa terhadap Pembelajaran Kosakata.
2. Bagi guru bidang studi bahasa Jepang, diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan dalam pembelajaran Kosakata, Memperoleh alternatif cara Pembelajaran Kosakata bagi Pembelajar Bahasa Jepang.
3. Bagi lembaga penyelenggara pendidikan, diharapkan dapat memfasilitasi kebutuhan siswa dalam menimba ilmu di lembaga terkait, Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang berarti bagi perkembangan proses KBM, khususnya proses KBM kosakata mengenai Kosakata.

1.4 Definisi Operasional

Penulis mencantumkan beberapa definisi terkait dengan variabel-variabel yang ada di dalam penelitian ini. Definisi operasional ini dicantumkan untuk menghindari kesalahpahaman dalam mengartikan makna

dari kata-kata atau istilah yang digunakan dalam penelitian ini, berikut definisi- definisi operasional dari variabel- variabel dalam penelitian.

1. Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata dasar “efektif” yang berarti ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990:219), efektifitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan.

Dalam penelitian ini, yang dimaksudkan dengan efektivitas adalah adanya perbedaan yang signifikan dari hasil pre-test dan post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen pada pembelajaran kosakata dalam BUKU PELAJARAN “SAKURA” Jilid 1.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah “Pembawa pesan dalam proses belajar mengajar, penerima pesan itu adalah siswa, pemberi pesan berinteraksi dengan siswa melalui indera mereka” (Romis Zowki dalam Gunadi, 2004:20).

Dalam penelitian ini media pembelajaran kosakata yang dimaksud yaitu media *Word Wall*. Media *Word Wall* dalam pembelajaran kosakata adalah kumpulan kosakata yang terorganisir secara sistematis yang ditampilkan dengan huruf yang besar dan ditempelkan pada dinding suatu kelas.

3. *Word Wall*

Dikutip dari <http://olc.spsd.sk.ca/de/pd/instr/strats/wordwall/> disebut definisi mengenai *Word Wall*, yaitu “A word wall is an organized collection of words prominently displayed in a classroom. This display is used as an interactive tool for teaching reading and spelling to children”. yang berarti bahwa media *Word Wall* adalah kumpulan kata-kata yang terorganisir yang ditempelkan secara jelas di dalam kelas. Tampilan ini digunakan anak-anak sebagai alat interaktif untuk belajar membaca dan mengeja.

4. Kosakata

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 736), disebutkan bahwa pengertian kosakata adalah pembendaharaan kata. Sedangkan kosakata dalam bahasa Jepang adalah *goi* yang dapat didefinisikan sebagai *go no mure* yang artinya kumpulan kata. Dalam kegiatan penelitian ini, kosakata (kumpulan kata) yang dimaksud adalah kosakata yang terdapat dalam BUKU PELAJARAN “SAKURA” Jilid 1.

1.5 Anggapan Dasar

Anggapan dasar dalam penelitian merupakan teori yang dijadikan sebagai kerangka berpikir oleh peneliti yang telah diyakini kebenarannya (Danasasmita dan Sutedi, 1996:13).

Anggapan dasar dari penelitian ini adalah dengan menggunakan *Word Wall* sebagai Media Pembelajaran yang dapat meningkatkan penguasaan

Kosakata Siswa Kelas X Semester II SMA Pasundan 8 Bandung Tahun Ajaran 2011- 2012.

1.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari perkataan hipo (hypo) dan tesis (thesis). Hipo berarti kurang dari, sedang tesis berarti pendapat. Jadi hipotesis adalah suatu pendapat atau kesimpulan yang sifatnya masih sementara, belum benar-benar berstatus sebagai suatu tesis (Margono, 2009:80). Dalam penelitian ini terdapat dua macam hipotesis, yaitu hipotesis kerja (HK) dan hipotesis nol (Ho). Hipotesis dari penelitian ini adalah :

Hk :terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam penguasaan kosakata setelah diterapkannya *Word Wall* sebagai Media Pembelajaran.

Ho :tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam penguasaan kosakata setelah diterapkannya *Word Wall* sebagai Media Pembelajaran.

Hipotesis yang penulis ajukan adalah Penggunaan *Word Wall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sebagai media Pembelajaran kosakata.

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen murni.

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*the randomized pretest-posttest control group design*” yaitu merupakan metode rancangan secara acak dengan tes awal dan tes akhir dengan kelompok kontrol/ eksperimen yang dilaksanakan dengan adanya kelompok pembandingan dan juga disertai dengan tes awal dan tes akhir. Dan tes awal biasanya diberikan sebelum perlakuan (percobaan).

1.7.2 Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X SMA PASUNDAN 8 Bandung, yaitu kelas X.4 dan X.6.
2. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X.4 SMA Pasundan 8 Bandung, sebanyak 35 orang.

1.7.3 Instrumen Penelitian

1. *Pretest*

Pretest digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan

2. *Posttest*

Posttest diberikan setelah diberikan perlakuan dan hasilnya dibandingkan dengan hasil *pretest*

3. Tes Angket

Angket ini digunakan untuk mengetahui pendapat siswa tentang penggunaan media *Word Wall* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

1.7.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari dua teknik, diantaranya :

a. Tes, yang terdiri dari pre-test dan post-test

a) *Pretest*

Pretest dilakukan terhadap sampel untuk mengetahui penguasaan Kosakata pada siswa kelas X SMA Pasundan 8 sebelum menggunakan *Word Wall*, upaya menjadi tolak ukur kemampuan siswa tersebut.

b) *Posstest*

Posstest dilakukan terhadap sampel untuk mengetahui penguasaan Kosakata pada siswa kelas X SMA Pasundan 8 sesudah menggunakan *Word Wall* upaya mengetahui sejauh mana pengaruh media tersebut pada perkembangan pembelajar / siswa tersebut.

c) Angket

Angket diberikan kepada sampel untuk mengetahui tanggapan/ respon dari Siswa kelas X SMA Pasundan 8 tentang penggunaan *Word Wall* dalam pembelajaran kosakata tingkat dasar.

1.7.5 Teknik Pengolahan Data

Langkah-langkah yang ditempuh dalam penggunaan statistik untuk mengolah data hasil penelitian adalah sebagai berikut :

1. Menentukan skor tes awal (*pretest*), skor variabel (X), skor variabel (Y) dan skor tes akhir (*post-test*)
2. Mencari mean variabel (x) dan (y)
3. Mencari Standar Deviasi dari variabel (x) dan (y)
4. Mencari Standar Error mean dari variabel (x) dan (y)
5. Mencari Standar Error perbedaan mean (x) dan (y)
6. Mencari nilai *t hitung*
7. Memberikan interpretasi / tafsiran
8. Menguji kebenarannya dengan membandingkan nilai *t tabel*