

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Jepang adalah salah satu bahasa di dunia yang memiliki keragaman huruf dan jumlah kosakata yang relatif banyak dan beragam jenisnya. Kosakata merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang yang baik dalam ragam lisan maupun tulisan, karena kosakata memiliki peran yang cukup besar dalam kemampuan berbahasa seperti yang diungkap Akhadiyah berikut : “ Kosakata memegang peranan dan unsur yang paling mendasar dalam kemampuan berbahasa...” (Akhadiyah, 1986 : 91).

Kosakata bahasa Jepang yang relatif banyak dan beragam jenisnya. Tidaklah mudah untuk diingat, dikuasai dan dipakai untuk berkomunikasi. Hal ini yang merupakan salah satu hambatan bagi pembelajar bahasa Jepang pemula. Luas dan dalamnya kosakata yang dimiliki seseorang salah satunya tergantung pada latar belakang pendidikan. Oleh karena itu penguasaan

kosakata harus ditambah melalui pengajaran. Pengajaran kosakata memang harus direncanakan, ditata dan disusun sedemikian rupa agar peserta didik dapat memahami, dan menggunakan kata yang diajarkan.

Dalam pengajaran, pengajar harus memilih teknik dan metode yang sesuai dengan pokok bahasan yang akan diajarkan. Teknik yang sesuai dengan metode yang akan digunakan dalam mengajar suatu pokok bahasan, salah satunya pengajaran kosakata dengan teknik permainan. Selain itu permainan sebagai media pembelajaran dapat membantu membuat suasana lingkungan belajar menjadi senang, bahagia, santai namun tetap memiliki suasana belajar yang kondusif (Latuheru, 1988 : 10).

Teknik permainan yang digunakan dalam penelitian ini ialah teknik permainan *Wordsearch*. Sesungguhnya permainan *Wordsearch* ini sudah tidak asing lagi karena permainan *Wordsearch* ini merupakan permainan sederhana untuk mencari kata dalam bahasa Inggris, biasa sering kita lihat dalam huruf-huruf alphabet yang telah diatur secara acak dan sudah digunakan untuk pembelajaran bahasa asing lainnya termasuk bahasa Jepang. Dalam penelitian ini permainan *Wordsearch* akan menggunakan huruf-huruf hiragana.

Penggunaan teknik permainan ini bertujuan agar para siswa dituntut dapat

mengingat kosakata nomina bahasa Jepang sehari-hari sekaligus memberikan peningkatan terhadap kemampuan membaca huruf hiragana, selain itu dalam penelitian ini penulis merasa penting untuk mengetahui seberapa besar efektivitas permainan *Wordsearch* dalam pengajaran kosakata nomina bahasa Jepang.

Dari latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengambil judul penelitian *Efektivitas Permainan Wordsearch dalam Pengajaran Kosakata Nomina Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA. (Penelitian Eksperimen terhadap siswa Kelas XI IPA SMA PGRI 1 Bandung Tahun Ajaran 2007/2008)*.

## **B. Rumusan dan Batasan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah merupakan suatu upaya untuk menyatakan secara tersurat pernyataan-pernyataan apa saja yang ingin dicari jawabannya.

Rumusan masalah yang baik bukan saja membantu memusatkan pikiran, namun sekaligus mengarahkan juga cara berpikir.

(Suriasumantri, 1996 : 312).

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis dapat

merumuskan masalah penelitian yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

- a. Adakah perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa XI IPA di SMA PGRI 1 Bandung yang menerima pengajaran kosakata nomina bahasa Jepang menggunakan teknik permainan *Wordsearch* dengan siswa yang menerima pengajaran kosakata nomina bahasa Jepang tanpa menggunakan teknik permainan *Wordsearch*?
- b. Seberapa besar efektivitas permainan *Wordsearch* dalam pengajaran kosakata nomina bahasa Jepang di SMA PGRI 1 Bandung?

## 2. Batasan Masalah

Untuk menghindari terjadinya pengaburan masalah yang akan dibahas, penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut :

- a. Permainan *Wordsearch* hanya menggunakan huruf hiragana dasar yang berjumlah 46 huruf.
- b. Kosakata nomina bahasa Jepang yang dipakai dalam permainan *Wordsearch* adalah kosakata sehari-hari. Dalam penelitian ini

Penulis mengambil 100 kata nomina bahasa Jepang yang terdapat dalam buku Mengenal Bahasa Jepang 1 yang disusun oleh Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP).

Penelitian ini hanya mengukur dan membandingkan efektivitas pengajaran kosakata nomina bahasa Jepang dengan permainan *Wordsearch* terhadap kemampuan siswa dalam menguasai kosakata nomina bahasa Jepang.

### **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1. Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui perbedaan signifikan hasil tes pengajaran kosakata yang menggunakan permainan *Wordsearch* dengan hasil tes pengajaran kosakata nomina bahasa Jepang yang tanpa menggunakan permainan *Wordsearch*.
- b. Untuk mengetahui efektivitas permainan *Wordsearch* dalam pengajaran kosakata nomina bahasa Jepang di SMA PGRI 1 Bandung.

## 2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut :

a. Bagi siswa :

Hasil penelitian ini diharapkan agar dapat mempermudah siswa SMA untuk menguasai kosakata nomina bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *Wordsearch*.

b. Bagi guru :

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan pengetahuan bahwa dalam pengajaran bahasa Jepang dengan teknik permainan merupakan salah satu sarana kreatifitas khususnya dalam hal pengajaran kosakata.

c. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi penelitian berikutnya yang sejenis sebagai landasan penelitian yang berhubungan dengan aspek ketrampilan dalam pengajaran kosakata.

### D. Anggapan Dasar

Anggapan dasar adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti

yang akan berfungsi sebagai hal-hal yang dijadikan tempat berpijak bagi peneliti dalam melaksanakan penelitiannya (Arikunto, 1989 : 17).

Dari uraian diatas maka anggapan dasar penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Siswa kelas XI IPA di SMA PGRI 1 Bandung telah mendapatkan pengajaran bahasa Jepang di kelas X.
- b. Teknik permainan *Wordsearch* merupakan salah satu teknik pengajaran bahasa.

#### **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis dapat diartikan sebagai rumusan jawaban atau kesimpulan sementara yang harus diuji dengan data yang terkumpul melalui kegiatan penelitian (Ali, 1985 ; 52). Berdasarkan pendapat tersebut, maka hipotesis yang digunakan dalam peneltian ini adalah :

Hipotesis Kerja (Hk) : Ada perbedaan rata-rata kemampuan antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hipotesis Nol (Ho) : Tidak ada perbedaan rata-rata kemampuan antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam menginterpretasikan makna dari kata-kata atau istilah yang digunakan dalam penelitian ini, penulis mencoba mendefinisikan istilah sebagai berikut :

### a. Efektivitas

Efektivitas adalah keberhasilan (tentang usaha, tindakan) (Depdikbud 1999:250). Keberhasilan keadaan yang menunjukkan sesuatu kegiatan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Keberhasilan atau efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keberhasilan teknik permainan *Wordsearch* sebagai teknik pengajaran kosakata nomina bahasa Jepang.

### b. Permainan *Wordsearch*

Permainan *Wordsearch* adalah permainan mencari kata-kata yang tersembunyi dibalik huruf-huruf yang telah diatur secara acak. Biasanya permainan ini untuk mencari kata dalam bahasa Inggris. Teknik pencarian kata dapat dilakukan secara horizontal, vertikal dan bentuk diagonal. ([www.bahasasetupcubaan.zip](http://www.bahasasetupcubaan.zip)). Dalam penelitian ini permainan *Wordsearch* ini akan diterapkan ke dalam bahasa Jepang dan

peneliti hanya menggunakan huruf hiragana.

### c. Pengajaran

Pengajaran merupakan aktivitas atau proses berkaitan dengan penyebaran ilmu pengetahuan atau kemahiran tertentu. Ia meliputi perkara-perkara seperti aktivitas perancangan, pengelolaan, penyampaian, bimbingan, dan penilaian dengan tujuan menyebarkan ilmu pengetahuan atau kemahiran kepada pelajar-pelajar dengan cara berkesan (<http://sabri23.tripod.com/tugas5.htm>).

Menurut data yang ada pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengajaran adalah proses, cara perbuatan mengajar atau mengajarkan (Depdiknas, 2001 : 60). Pengertian pengajaran dalam penelitian ini adalah pengajaran kosakata nomina bahasa Jepang dengan permainan *Wordsearch* agar siswa mampu mengingat, memahami dan menguasai kosakata nomina bahasa Jepang.

### d. Huruf Hiragana

Huruf-huruf yang berbentuk seperti あ, い, う, え, お dan sebagainya. Huruf hiragana terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan melengkung yang melengkung (*kyokusenteki*) Iwabuchi,

(Sudjianto,2004:73).

#### **e. Kosakata Nomina Bahasa Jepang**

Kosakata nomina bahasa Jepang disebut juga *Meishi* (kata benda). *Meishi* adalah kata-kata yang menyatakan orang, benda, peristiwa dan sebagainya, tidak mengalami konjugasi, dan dapat dilanjutkan dengan *kokujoshi* (Matsuoka, 2000 : 73). (Sudjianto, 2004 : 73).

Yang dimaksud dengan kosakata bahasa Jepang dalam penelitian ini adalah kosakata nomina dasar bahasa Jepang sehari-hari. Dalam penelitian ini Penulis mengambil sejumlah 100 kata benda bahasa Jepang yang berasal dari buku Mengenal Bahasa Jepang 1 yang disusun oleh Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Jepang Jawa Barat.

### **G. Sistematika Pembahasan**

#### **Bab I : Pendahuluan**

Pada bab ini penulis memaparkan latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, anggapan dasar, hipotesis penelitian, definisi operasional, dan sistematika

pembahasan.

## **Bab II : Landasan Teori**

Pada bab ini penulis memaparkan pengertian kosakata, kelas kata dalam bahasa Jepang, kata benda bahasa Jepang, jenis kata benda dalam bahasa Jepang (*Meishi*), penguasaan kosakata, pengertian pengajaran, pengertian pengajaran bahasa, pengertian pengajaran kosakata, pengertian metode pengajaran, macam-macam metode pengajaran, metode pengajaran kosakata, metode pengajaran bahasa Jepang, pengertian media pengajaran, jenis-jenis media pengajaran, pemilihan media pengajaran, manfaat media pengajaran, pengertian teknik pengajaran, teknik pengajaran kosakata bahasa Jepang, permainan sebagai teknik pengajaran kosakata, pengertian permainan sebagai teknik pengajaran, karakteristik permainan, jenis-jenis permainan kosakata, keunggulan dan kelemahan permainan dalam pengajaran kosakata, pengertian permainan *Wordsearch*, teknik permainan *Wordsearch*, kelebihan dan kekurangan permainan *Wordsearch* dalam pengajaran kosakata nomina bahasa Jepang, kendala permainan *Wordsearch* dalam pengajaran kosakata nomina bahasa Jepang.

### **Bab III : Metodologi Penelitian**

Pada bab ini penulis menguraikan metode penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, instrumen penelitian, teknik penelitian, prosedur penelitian.

### **Bab IV : Pengolahan Data**

Pada bab ini penulis memaparkan mengenai analisa pengolahan data tes, analisa perhitungan nilai rata-rata pretes dan postes masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol, pengujian hipotesis dan analisa data angket.

### **Bab V : Kesimpulan dan Saran**

Pada bab ini penulis memaparkan apa yang menjadi kesimpulan dan saran dari penelitian "*Efektivitas permainan Wordsearch dalam Pengajaran Kosakata Nomina Bahasa Jepang.*" (Penelitian Eksperimen terhadap siswa Kelas XI IPA SMA PGRI 1 Bandung Tahun Ajaran 2007/2008).

### **DAFTAR PUSTAKA**