

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan salah satu hal yang memegang peranan penting di dalam kehidupan manusia. Dengan bahasa manusia berkomunikasi, menyampaikan informasi berupa ide, gagasan bahkan perasaan baik secara lisan maupun tulisan. Menurut Haviland (dalam Fahrin, 2012), bahasa adalah suatu sistem bunyi yang jika digabungkan menurut aturan tertentu menimbulkan arti yang dapat ditangkap oleh semua orang yang berbicara dalam bahasa itu. Sedangkan Wibowo (2001: 3) mengemukakan bahwa bahasa adalah sistem simbol bunyi yang bermakna dan berartikulasi (dihasilkan oleh alat ucap) yang bersifat arbitrer dan konvensional, yang dipakai sebagai alat berkomunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pikiran. Oleh karena itu komunikasi yang baik akan tercipta jika penuturnya memiliki kemampuan berbahasa yang baik pula.

Seiring dengan perkembangan zaman di mana kemajuan arus informasi dan teknologi yang pesat, minat dalam mempelajari bahasa asing untuk berbagai alasan pun meningkat. Di Indonesia, Bahasa Jepang termasuk bahasa asing yang dipelajari oleh banyak orang dari berbagai kalangan termasuk para pelajar. Hal ini terlihat dengan banyaknya lembaga kursus Bahasa Jepang dan sekolah-sekolah yang memberikan pelajaran Bahasa Jepang sebagai mata pelajaran pengetahuan umum bagi siswanya.

Ada empat kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa ketika mempelajari suatu bahasa, yaitu kompetensi membaca, kompetensi menulis, kompetensi mendengar dan kompetensi berbicara. Pada umumnya pembelajaran Bahasa Jepang di sekolah bertujuan agar siswa terampil dalam berbahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan.

Bagi siswa SMA yang termasuk pemula dalam mempelajari Bahasa Jepang tentu saja akan menemukan berbagai kendala sehingga mempersulit pemahaman materi dan penguasaan kompetensi yang hendak dicapai. Kendala-kendala tersebut timbul karena Bahasa Jepang memiliki karakteristik yang unik dan sangat berbeda jika dibandingkan dengan Bahasa Indonesia. Misalnya, sistem penulisan Bahasa Jepang yang menggunakan huruf Hiragana, Katakana dan Kanji, sistem pelafalan bunyi, gramatika, ragam bahasa serta kosakatanya.

Asano (1981: 3) mengemukakan bahwa:

Tujuan akhir penguasaan 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.

Pendapat di atas menjelaskan bahwa kosakata merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus dikuasai guna menunjang kompetensi berbahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun tulisan. Oleh karena itu meningkatkan penguasaan kosakata menjadi hal yang penting untuk dilakukan. Tanpa penguasaan kosakata yang baik, maka kualitas komunikasi yang dihasilkan pun tidak akan baik dan sulit dipahami.

Selain itu suasana pembelajaran yang seringkali monoton dan membosankan ikut berpengaruh terhadap rendahnya minat dan motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu seorang pengajar selalu dituntut untuk terus proaktif dan kreatif menciptakan suasana belajar yang mendorong siswa untuk aktif dan mempermudah menyerap materi pelajaran yang disampaikan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan mengembangkan dan menerapkan berbagai metode, pendekatan, model atau teknik pembelajaran yang sesuai dan menunjang kelancaran kegiatan belajar mengajar.

Salah satu model pembelajaran yang dinilai inovatif dan efektif diterapkan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) tipe *make a match*. Model Pembelajaran kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam proses pembelajaran yang memungkinkan kerjasama dalam menuntaskan permasalahan. Kemudian diterapkanlah tipe *make a match*, di mana inti dari kegiatan ini yaitu dalam batas waktu tertentu siswa mencari dan mencocokkan antara dua jenis kartu yang sebelumnya telah dipersiapkan oleh guru. Kartu-kartu tersebut dapat berupa kartu yang berisi gambar dan kartu yang berisi kosakata Bahasa Jepang atau kartu yang berisi kosakata Bahasa Indonesia dan kartu yang berisi kosakata Bahasa Jepang. Poin akan diberikan kepada siswa yang dapat mencocokkan kartunya.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini diharapkan dapat mendorong siswa agar lebih mandiri dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, menjadikan kegiatan belajar siswa dapat berjalan dengan lebih efektif dan efisien serta menghasilkan pencapaian pemahaman materi ajar dengan

lebih baik, serta secara tidak langsung ikut membantu mengembangkan aktivitas pergaulan siswa dengan lingkungan di sekitar, terutama dengan teman sebayanya.

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis kemukakan di atas, maka penulis merasa perlu melakukan penelitian yang berjudul **“Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian terhadap Siswa Kelas XI Bahasa SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012)”**.

1.2 Identifikasi Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas maka penulis menghimpun rumusan masalah yang akan dibahas yaitu:

- a. Bagaimana kemampuan siswa dalam menguasai kosakata Bahasa Jepang sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*?
- b. Bagaimana efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam penguasaan kosakata Bahasa Jepang?
- c. Bagaimana respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam penguasaan kosakata Bahasa Jepang?

1.2.2 Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah yang diutarakan, penulis membatasi masalah yang akan diteliti hanya dalam lingkup efektivitas penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam penguasaan kosakata Bahasa Jepang.

Kosakata yang digunakan dalam penelitian ini merupakan kosakata Bahasa Jepang tingkat dasar yang sesuai dengan konteks pembelajaran pada buku materi belajar yang digunakan siswa, yaitu kosakata Pelajaran X (*Kaimono*), Pelajaran XI (*Tabemono to Nomimono*), dan Pelajaran XII (*Machi*) yang terdapat pada buku Mengetahui Bahasa Jepang untuk SMA Jilid 2 yang disusun oleh tim MGMP Bahasa Jepang Jawa Barat.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah:

- a. Mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai kosakata Bahasa Jepang sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.
- b. Mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam penguasaan kosakata Bahasa Jepang.
- c. Mengetahui respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam penguasaan kosakata Bahasa Jepang.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Dengan mengkaji permasalahan yang ada, penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat, diantaranya:

- a. Bagi penulis dapat menjawab permasalahan yang ada, yaitu mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam penguasaan kosakata Bahasa Jepang.
- b. Bagi siswa dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang melalui model pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.
- c. Bagi civitas akademis diharapkan dapat dijadikan sumbangan pemikiran untuk pendidikan sehingga dapat mempermudah proses belajar mengajar yang efektif, inovatif serta menyenangkan, terutama dalam kegiatan pembelajaran kosakata pada mata pelajaran Bahasa Jepang.

1.4 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman antara maksud penulis dan pembaca hasil penelitian ini, maka penulis menyampaikan pengertian judul secara operasional, yaitu:

- a. **Efektivitas**, berasal dari kata efektif yang menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia cetakan V tahun 1976, halaman 266 mengandung arti: ada efeknya (pengaruhnya, akibatnya, kesannya); manjur; mujarab; mempan. Sementara itu efektivitas memiliki pengertian ke-efektivan, yaitu; keadaan berpengaruh; kemandirian; keberhasilan. Jadi, efektivitas adalah suatu ukuran yang

menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai. Di mana semakin besar prosentase target yang dicapai, semakin tinggi efektivitasnya (Hidayat, 1986).

- b. **Model Pembelajaran**, menurut Zaini (dalam Yusti, 2009) yaitu pedoman berupa program atau petunjuk strategi mengajar yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Pedoman itu memuat tanggung jawab guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran. Salah satu tujuan dari penggunaan model pembelajaran adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa selama belajar.
- c. **Penguasaan**, menurut Poerwadarminta (1976) yaitu pemahaman atau kesanggupan untuk menggunakan pengetahuan atau kepandaian.
- d. **Kosakata**, Kridalaksana (1984: 110) menyatakan bahwa kosakata adalah kekayaan atau perbendaharaan kata yang dimiliki oleh seseorang. Di dalam Bahasa Jepang istilah kosakata disebut dengan *Goi*. *Goi* adalah keseluruhan kata (*tango*) yang berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya (Shinmura, 1998: 875). Di dalam kamus Bahasa Jepang-Bahasa Indonesia Kenji Matsuura disebutkan bahwa *goi* merupakan perbendaharaan kata-kata atau daftar kosakata.

Jadi, berdasarkan definisi operasional di atas, definisi operasional penelitian ini antara lain:

- a. **Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match***. Model pembelajaran kooperatif yaitu suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok mempunyai tingkat kemampuan

yang berbeda-beda (tinggi, sedang, rendah). Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan *make a match* merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif di mana inti kegiatannya yaitu siswa berkelompok mencocokkan dua jenis kartu yang telah disiapkan oleh guru dalam batas waktu tertentu. Dalam penelitian ini kartu-kartu tersebut dapat berupa kartu yang berisi gambar dan kartu yang berisi kosakata Bahasa Jepang atau kartu yang berisi kosakata Bahasa Indonesia dan kartu yang berisi kosakata Bahasa Jepang. Secara rinci langkah-langkah dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan dua jenis kartu, sebagian kartu merupakan kartu bergambar, sedangkan sebagian lagi merupakan kartu yang berisi kosakata Bahasa Jepang. Selain itu kartu-kartu tersebut dapat juga berupa kartu yang berisi kosakata Bahasa Jepang dan kartu yang berisi kosakata padanannya dalam Bahasa Indonesia.
2. Guru kemudian membagikan kartu-kartu tersebut kepada siswa. Jika sebagian siswa mendapatkan kartu bergambar, maka sebagian lagi mendapatkan kartu kosakata Bahasa Jepang. Namun apabila sebagian siswa mendapatkan kartu kosakata Bahasa Jepang, maka sebagian lagi mendapatkan kartu kosakata padanannya dalam Bahasa Indonesia. Setiap siswa harus mendapatkan kartu dengan jenis yang berbeda dari kartu yang dimiliki teman sebangkanya.

3. Setelah itu guru membagikan selebar kartu alas kepada setiap meja, yaitu selebar kartu yang ukurannya lebih besar dari kartu yang telah dibagikan. Kartu ini berisi kotak-kotak seukuran kartu kosakata dan kartu gambar yang terdiri dari dua lajur (kiri dan kanan) serta diikuti beberapa kolom yang memanjang secara vertikal mengikuti lajur tersebut. Kartu ini berfungsi sebagai media mencocokkan kartu gambar dan kosakata.
4. Guru kemudian menjelaskan cara-cara mencocokkan kartu dan mengisikannya ke dalam kartu alas. Setiap siswa akan mencocokkan kartu-kartu yang dimilikinya dengan kartu-kartu yang dimiliki teman semejanya. Jika lajur kiri pada kartu alas ditempelkan kartu gambar, maka pada lajur kanannya ditempelkan kartu kosakata Bahasa Jepang atau jika lajur kiri ditempelkan kartu kosakata Bahasa Jepang, maka lajur kanan ditempelkan kartu kosakata Bahasa Indonesia. Kegiatan ini dikerjakan dalam batas waktu yang telah ditentukan sebelumnya oleh guru.
5. Siswa kemudian bekerjasama dengan teman semejanya sesuai dengan instruksi yang telah dijelaskan sebelumnya oleh guru.
6. Urutan tiga tercepat yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi poin. Sedangkan siswa yang tidak dapat mencocokkan kartunya akan diberikan hukuman sesuai dengan peraturan yang telah disepakati sebelumnya oleh guru dan siswa.

7. Guru memaparkan mengenai kosakata yang terdapat dalam kartu-kartu tersebut beserta maknanya, terutama kosakata yang salah dicocokkan oleh siswa. Setelah itu guru dan siswa membuat kesimpulan.

b. Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang adalah keadaan memahami keseluruhan kata atau kumpulan kata yang memiliki arti dan fungsi tertentu sesuai dengan suatu konteks yang berkenaan dengan suatu bahasa (dalam hal ini Bahasa Jepang) serta dapat dirangkaikan dalam sebuah kalimat (Poerwadarminta dan Shinmura, 1998: 875).

1.5 Anggapan Dasar Penelitian

Anggapan dasar merupakan suatu teori baik yang sudah baku maupun berupa rangkuman/kesimpulan yang digunakan sebagai dasar untuk berpijak dimulainya kegiatan penelitian tersebut (Sutedi, 2005: 32).

Dalam penelitian ini yang dijadikan anggapan dasar adalah sebagai berikut:

- a. *Goi* (kosakata) adalah keseluruhan kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya (Shinmura, 1998: 875). *Goi* merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus dikuasai guna menunjang kompetensi berbahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun tulisan. Oleh karena itu meningkatkan penguasaan kosakata menjadi hal yang penting untuk dilakukan.
- b. Penggunaan metode, pendekatan, model atau teknik pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih

menyenangkan dan kondusif serta dapat mendorong siswa sehingga lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

1.6 Hipotesis

God dan Scates (1954) menyatakan bahwa hipotesis adalah sebuah taksiran atau referensi yang dirumuskan serta diterima untuk sementara yang dapat menerangkan fakta-fakta yang diamati ataupun kondisi-kondisi yang diamati dan digunakan sebagai petunjuk untuk langkah-langkah selanjutnya. Selain itu Arikunto (2002: 64) mengemukakan bahwa hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti data yang terkumpul.

Berdasarkan pengertian hipotesis tersebut dapat dirumuskan bahwa hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

Hipotesis kerja (H_k) : Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* efektif dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang.

Hipotesis nol (H₀) : Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* tidak efektif dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang.

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan jenis eksperimen semu (*quasi experiment*). Menurut

Syamsudin dan Damaianti (2006: 155), metode eksperimen semu adalah suatu bentuk eksperimen yang tidak melakukan *random assignment*, tetapi dengan menggunakan kelompok yang sudah terbentuk (*intac group*). Metode ini digunakan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam penguasaan kosakata Bahasa Jepang.

1.8 Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2002: 108). Sedangkan sampel merupakan himpunan atau bagian dari populasi. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas XI SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012 dan sampel penelitiannya yaitu siswa kelas XI Bahasa SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012.

1.9 Teknik Penelitian

1.9.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh melalui:

- a. Studi literatur untuk memperoleh bahan-bahan teoritis yang berkaitan dan relevan dengan penelitian ini.
- b. Uji coba eksperimental penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam penguasaan kosakata Bahasa Jepang.

1.9.2 Teknik Pengolahan Data

Data yang diolah berasal dari tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) yang telah diberikan kepada populasi dan sampel penelitian. Data tersebut kemudian diolah sebagai berikut:

a. Pengolahan data tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*)

Pada langkah ini dilakukan penghitungan rata-rata tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*).

b. Pengolahan hasil angket

Tahap ini terdiri dari dua langkah, yaitu:

1. Penyajian data dalam bentuk tabel untuk mengetahui frekuensi dan prosentase masing-masing alternatif jawaban dan memudahkan dalam membaca data.
2. Penafsiran angket yang dilakukan setelah menentukan prosentase jawaban sebelum dihitung. Kemudian dilakukan pendeskripsian mengenai hasil prosentasi angket.

1.9.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian (Sutedi, 2009: 155). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa:

1. Tes

Tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu satuan program pengajaran tertentu. Tes dalam penelitian ini dilakukan dua kali, yaitu:

- Tes awal (*pre-test*) yaitu tes yang digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberikan *treatment* berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.
- Tes akhir (*post-test*) yaitu tes yang digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan *treatment* berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

2. Angket

Angket merupakan salah satu instrumen pengumpulan data penelitian yang diberikan kepada responden. Teknik angket ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebarikan untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari responden (Faisal, 1981: 4). Angket ini digunakan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang.

1.10 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini penulis memaparkan latar belakang, identifikasi masalah (rumusan dan batasan masalah), tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, anggapan dasar penelitian, hipotesis, metode penelitian, populasi dan sampel, teknik penelitian, teknik pengolahan data serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memuat tentang kajian pustaka yang berkaitan dengan teori mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan secara sistematis, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian serta tahap penelitian dan teknik pengolahan data.

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Di dalam bab ini penulis menjabarkan analisis data dan pembahasannya yang berupa laporan eksperimen, analisis dan interpretasi data.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini penulis menyampaikan kesimpulan penelitian serta saran.