

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kosakata merupakan salah satu komponen terpenting dalam bahasa. Untuk memenuhi kemampuan bahasa yang baik, hendaknya mempunyai penguasaan kosakata yang baik pula, seperti yang diungkapkan oleh Tarigan (1986: 23) : “Kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung kepada kualitas dan kuantitas yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimiliki semakin besar pula kemungkinan terampil bahasa. Sehingga bisa dikatakan bahwa kualitas dan kuantitas, tingkatan dan kedalaman kosakata seseorang merupakan indeks pribadi yang terbaik bagi perkembangan mentalnya.”

Namun tidak semua pembelajar bahasa Jepang terutama pembelajar pemula dari Indonesia dapat menguasai kosakata bahasa Jepang. Hal tersebut penulis jumpai ketika mengamati proses pengajaran dan pembelajaran bahasa Jepang di kelas X SMA Negeri 15 Bandung. Dimana para siswa masih kurang dalam menguasai kosakata bahasa Jepang, karena berbagai faktor seperti:

- 1) Para siswa dibiarkan mencari kosakata di dalam kamus saja.
- 2) Kondisi kelas yang kurang kondusif

**Muchamad Sandy Friady, 2012**  
**Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA**

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- 3) Materi pelajaran yang diberikan oleh pengajar hanya menggunakan media pengajaran melalui teks buku saja sehingga menyebabkan siswa mudah bosan.

Oleh sebab itu, pengajar dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat ide-ide dalam pengembangan pengajaran di dalam kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Djunaidi (1987 : 27) :

“ Berhasil tidaknya suatu program pembelajaran bahasa asing sering kali dinilai dari segi metode yang digunakan, karena metode yang menentukan isi dan cara pengajaran bahasa.”

Melihat dari faktor-faktor di atas maka alangkah baiknya para pengajar membuat suatu media yang berupa permainan dalam rangka meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang. Salah satunya adalah pemakaian teknik *Riddle Games* atau permainan *riddle*. Karena permainan ini menuntut kecermatan dan daya ingat pemain terhadap kosakata bahasa Jepang dengan menyusun beberapa kosakata yang setiap hurufnya telah diacak dalam sebuah kolom untuk membentuk berbagai kosakata bahasa Jepang baik disusun secara vertikal, secara horizontal maupun secara diagonal (disusun dari depan maupun dari belakang). Kemudian kosakata yang sudah tersusun diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia sehingga dalam permainan ini, pemain dapat meningkatkan kemampuan dalam menghafal kosakata bahasa Jepang dengan makna yang tepat.

**Muchamad Sandy Friady, 2012**

**Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA**

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Sementara itu, permainan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi para siswa untuk mempelajari bahasa Jepang terutama dalam meningkatkan kemampuan menguasai kosakata.

Untuk mengetahui seberapa efektifnya teknik permainan *riddle* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang bagi siswa SMA, maka penulis memutuskan untuk menulis skripsi dengan judul:

**Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA.**

**B. Rumusan dan Batasan Masalah**

**1. Rumusan Masalah**

Untuk memperoleh gambaran dalam penelitian ini, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol sebelum menggunakan teknik permainan *riddle* dan setelah menggunakan teknik permainan *riddle*.
- 2) Apakah teknik permainan *riddle* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang bagi siswa SMA.
- 3) Bagaimanakah tanggapan siswa terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *riddle*.

**2. Batasan Masalah**

Muchamad Sandy Friady, 2012

**Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA**

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

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

- 1) Penelitian ini hanya akan meneliti perbedaan hasil belajar pada siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol sebelum menggunakan teknik permainan *riddle* dan setelah menggunakan teknik permainan *riddle*.
- 2) Penelitian ini hanya akan meneliti keefektifan teknik permainan *riddle* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang bagi siswa SMA.
- 3) Penelitian ini hanya akan meneliti sikap atau tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *riddle*.
- 4) Penelitian ini hanya akan membahas kosakata nomina dalam pembelajaran bahasa Jepang yang dipelajari oleh siswa tingkat SMA di kelas X.

Yang dimaksud dengan penguasaan kosakata adalah siswa dapat mencari kosakata yang sesuai dengan kata yang diminta, siswa dapat menerjemahkan kosakata, siswa dapat menyusun huruf-huruf yang telah di acak dalam sebuah kolom untuk disusun menjadi beberapa kosakata.

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

### **1. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian dengan menggunakan “Penggunaan Teknik Permainan *Riddle* dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang” adalah sebagai berikut:

**Muchamad Sandy Friady, 2012**

**Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA**

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- 1) Untuk mengetahui hasil dari proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang sebelum menggunakan teknik permainan *riddle* dan setelah menggunakan teknik permainan *riddle* .
- 2) Untuk mengetahui keefektifan teknik permainan *riddle* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang bagi siswa SMA..
- 3) Untuk mengetahui sikap dan respon siswa terhadap proses pembelajaran kosakata dengan menggunakan teknik permainan *riddle*.

## 2. Manfaat Penelitian

Sedangkan manfaat dari penelitian ini , yaitu.

### 1) Manfaat secara teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap perkembangan dunia pendidikan terutama bagi peningkatan kualitas pembelajaran kosakata khususnya nomina.

### 2) Manfaat secara praktis

#### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam pembelajaran kosakata dengan menggunakan teknik permainan *riddle*.

#### b. Bagi Guru

Sebagai salah satu alternatif teknik pembelajaran yang dapat digunakan dan dikembangkan oleh pengajar dalam proses pembelajaran bahasa Jepang dan sebagai salah satu alat bantu pengajar dalam meningkatkan kompetensinya

**Muchamad Sandy Friady, 2012**

**Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA**

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

untuk menciptakan pembelajaran bahasa Jepang yang aktif, partisipatif dan mengacu pada kepentingan siswa.

c. Bagi Siswa

Dapat memudahkan siswa untuk mempelajari dan memahami bahasa Jepang, khususnya nomina bahasa Jepang.

**D. Anggapan Dasar**

Anggapan dasar adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang perlu dibuktikan kebenarannya melalui proses penelitian yang merupakan pedoman kerja dalam memperoleh data, cara mengolah data, cara menarik kesimpulan (Sutedi, 2009:13). Dalam penelitian ini penulis menggunakan anggapan dasar bahwa penguasaan kosakata khususnya nomina sangat berperan penting dalam keterampilan berbahasa Jepang. Sedangkan permainan *riddle* memiliki kemudahan dalam memainkannya serta tidak memerlukan biaya yang mahal dalam pelaksanaannya namun memiliki tingkat efektifitas yang tinggi. Sehingga penggunaan permainan ini diharapkan dapat menjadi sarana atau penunjang pembelajaran yang efektif dan efisien dalam pembelajaran kosakata khususnya nomina.

**Muchamad Sandy Friady, 2012**

**Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA**

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

## E. Hipotesis

Pengertian hipotesis secara etimologi terbagi menjadi dua suku kata, yaitu *hypo* yang berarti sesuatu pendapat yang masih kurang, sedangkan kata berikutnya adalah *thesis* yang berarti sebuah kesimpulan pendapat. Dengan kata lain hipotesis adalah sebuah kesimpulan yang bersifat sementara dan harus dibuktikan kebenarannya (Surakhmad, 1990: 68). Dalam penelitian ini ada dua jenis hipotesis yaitu Hipotesis Kerja (H<sub>k</sub>) yang bermanfaat sebagai hipotesis yang diterima, sedangkan Hipotesis Nol (H<sub>0</sub>) merupakan hipotesis yang ditolak.

1. H<sub>k</sub>: adanya manfaat dan hasil yang signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan teknik permainan *riddle* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan teknik permainan *riddle*.
2. H<sub>0</sub>: tidak adanya perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan teknik permainan *riddle* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan teknik permainan *riddle*.

## F. Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan dalam mengartikan makna dari kata-kata atau istilah yang digunakan dalam penelitian ini peneliti menjabarkan sebagai berikut:

- 1) Efektivitas adalah adanya efek (pengaruh, akibatnya, kesannya) (Poerwadarmita, 1984: 226). Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan efektifitas adalah adanya perbedaan yang signifikan antara *pretest* sebelum

**Muchamad Sandy Friady, 2012**

**Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA**

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

diberlakukannya teknik permainan *riddle* dengan *posttest* sesudah diberlakukannya teknik permainan *riddle*.

- 2) *Riddle is something proposed to be solved by guessing or conjecture; a puzzling question or command ; an ambiguous proposition; an enigma; hence, anything ambiguous or puzzling.*

Yang berarti, sesuatu yang diusulkan harus diselesaikan dengan menebak atau menduga, sebuah pertanyaan atau perintah yang membingungkan, sebuah proposisi ambigu, teka-teki, serta sesuatu apapun yang dianggap ambigu atau membingungkan (Oxford Dictionary, 2006: 417 ).

- 3) Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1994: 1024).
- 4) Penguasaan adalah 1. Proses, cara, perbuatan menguasai atau menguasai, 2. Pemahaman atau kesanggupan untuk menggunakan pengetahuan, kepandaian dsb. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1994: 534).
- 5) *Goi* (kosakata) adalah keseluruhan kata (*tango*) berkenaan dengan sesuatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya (Shimura dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004: 97).
- 6) *Meishi* (nomina) adalah kata-kata yang menyatakan nama suatu perkara, benda, barang, kejadian atau peristiwa, keadaan, dan sebagainya yang tidak mengalami konjugasi (Nomura dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004: 156).

## G. Metode Penelitian

Muchamad Sandy Friady, 2012

Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimental atau penelitian uji coba merupakan salah satu metode menguji hipotesis, dimana metode ini tertuju pada pengungkapan faktor sebab akibat dari masalah yang selanjutnya akan menghasilkan langkah pemecahannya. Dalam eksperimen terdapat kelompok yang disebut kelompok eksperimen (uji coba) dan kelompok kontrol.

Tujuan metode ini yaitu untuk menguji efektivitas dan efisiensi dari suatu pendekatan, metode, teknik atau media pengajaran dan pembelajaran sehingga hasilnya dapat diterapkan jika memang baik atau tidak digunakan jika memang tidak baik dalam pengajaran yang sebenarnya (Sutedi, 2009: 64). Adapun eksperimen yang diterapkan disini adalah permainan *riddle* untuk mengetahui apakah memberi pengaruh pada kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

#### **H. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan berbagai data yang diperlukan dalam penelitian (Sutedi, 2005: 125). Instrumen kegiatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

##### 1) Tes

Tes ini berupa *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir). Tes ini dilaksanakan untuk mengetahui perbandingan hasil antara siswa kelas

**Muchamad Sandy Friady, 2012**

**Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA**

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

eksperimen dengan siswa kelas kontrol. Materi yang diberikan adalah kosakata nomina yang berkaitan dengan materi yang diajarkan di kelas.

2) Angket

Angket digunakan untuk mengetahui kesan dan pendapat siswa tentang permainan *riddle* dalam pembelajaran kosakata.

### I. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan unit elementer yang parameternya akan diduga melalui statistika hasil analisis yang dilakukan terhadap sampel penelitian (Fathoni, 2006: 103). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 15 Bandung.

Sampel merupakan wakil sah bagi populasi sasaran, bukan populasi sampling (Fathoni, 2006: 103). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X yang terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### J. Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan penelitian “Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA”

menggunakan format sebagai berikut:

**Muchamad Sandy Friady, 2012**

**Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA**

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini diuraikan mengenai teori-teori yang berhubungan dengan penelitian, teori-teori tersebut digunakan untuk mendukung dan memperlancar penelitian.

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini peneliti menguraikan mengenai metode penelitian yang digunakan, beserta alasan mengapa memilih teknik tersebut, populasi dan sampel, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, pengumpulan data, pengolahan data, variabel penelitian, serta prosedur dan tahap-tahap penelitian.

## **BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang laporan kegiatan penelitian secara terperinci kemudian pembahasan tentang hasil penelitian.

## **BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Pada bab ini penulis menguraikan kesimpulan dari hasil penelitian dan memberikan rekomendasi bagi pembelajar bahasa Jepang dan peneliti selanjutnya.

**Muchamad Sandy Friady, 2012**

**Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA**

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

## DAFTAR PUSTAKA



**Muchamad Sandy Friady, 2012**

**Efektivitas Teknik Permainan *Riddle* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA**

: Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu)