

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam mempelajari suatu bahasa, kosakata merupakan aspek yang paling penting di samping tata bahasa. Keterampilan berbahasa yang terdiri dari menyimak, berbicara, membaca dan menulis akan diperoleh apabila menguasai kosakata. Karena kosakata adalah unsur yang mendasari keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut.

Tak terkecuali dalam mempelajari bahasa Jepang, *goi* (kosakata) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang, baik dalam ragam tulisan maupun lisan. Asano Yuriko (1981:73) menekankan bahwa tujuan akhir dalam pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan baik dalam bahasa Jepang, baik dengan cara lisan maupun tulisan. Dan salah satu faktor penunjangnya adalah dengan menguasai *goi* yang cukup memadai.

Akan tetapi, bagi pembelajaran bahasa asing manapun termasuk pembelajaran yang mempelajari bahasa Jepang sebagai bahasa asing kedua setelah bahasa Inggris, akan menemukan banyak kesulitan dalam menguasai kosakata. Hal ini timbul karena kosakata bahasa Jepang lebih sulit dicerna atau dihapalkan bila dibandingkan dengan kosakata bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu.

Ada banyak metode pengajaran kosakata yang dapat diterapkan untuk membantu mengatasi kesulitan-kesulitan yang dialami oleh pembelajar bahasa

Jepang dalam menguasai kosakata. Misalnya, melalui permainan, multimedia atau yang lainnya. Dalam hal ini, peranan guru sangat penting.

Seorang guru harus dapat memilih dan menggunakan metode yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif. Guru dituntut mempunyai strategi dalam kegiatan belajar mengajar. Strategi belajar mengajar bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru-siswa dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan (Djamarah dan Zain, 1995).

Ada empat strategi dasar dalam belajar mengajar: 1. mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku siswa sebagaimana yang diharapkan; 2. memilih sistem pendekatan belajar mengajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat; 3. memilih dan menetapkan prosedur, metode dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pegangan oleh guru dalam menunjang kegiatan mengajarnya; 4. menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan atau kriteria serta standar keberhasilan. (Djamarah dan Zain, 1995)

Selain itu, sejak dulu selalu ada persepsi umum yang sudah berakar dan menjadi harapan masyarakat bahwa merupakan tugas seorang guru untuk mengajar dan menyodori siswanya dengan muatan-muatan informasi dan pengetahuan sehingga guru harus bersikap sebagai yang mahatahu dan sumber informasi bagi siswa. Celaknya lagi, terkadang siswa seringkali belajar dalam situasi yang membebani dan menakutkan karena dibayangi oleh tuntutan-tuntutan mengejar nilai yang tinggi.

Untuk itulah diperlukan perubahan paradigma dalam menelaah proses belajar siswa dan interaksi antara siswa dengan guru. Bahwa siswa bukanlah

sebuah botol kosong yang harus diisi oleh guru dengan muatan-muatan informasi apa saja yang guru ketahui. Karena terkadang tidak selalu alur proses belajar tersebut harus berasal dari guru menuju siswa.

Ada tiga alasan mengapa sistem pengajaran yang berlaku di Indonesia harus mulai diubah, yaitu transformasi sosial, ekonomi dan demografis.

Dalam transformasi sosial, Spencer Kagan (1992) berpendapat bahwa anak pada usia sekolah dasar (SD) rata-rata 15 kali lebih lama menonton televisi dibandingkan berbicara dengan ayah mereka. Itulah sebabnya perlu adanya sistem pengajaran yang tidak hanya memperhatikan perkembangan kognitif siswa saja, tapi juga mampu memperhatikan perkembangan moral dan sosial siswa.

Dalam transformasi ekonomi, dewasa ini, kemampuan untuk bekerja sama dalam tim jauh lebih dibutuhkan untuk mencapai tujuan dan keberhasilan suatu usaha. Itu sebabnya seharusnya guru lebih terpenggil untuk mempersiapkan siswanya agar bisa berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain dalam berbagai macam situasi sosial, terutama dalam dunia kerja yang hampir 90% pekerjaan yang ada di era post-industri kini telah bergerak di bidang yang berhubungan dengan informasi, ilmu pengetahuan atau jasa yang sangat memerlukan kerja sama tim.

Sedangkan dalam transformasi demografis, akan menjadi kegagalan dalam dunia pendidikan jika siswa tidak diajarkan untuk berinteraksi dengan teman sekelas dalam suasana yang *cooperative*, maka kemungkinan besar siswa tersebut di masa yang akan datang akan terbiasa memandang berbeda pada siswa lain yang berbeda ras atau suku bangsa dengannya dalam segala nuansa kemanusiaannya.

Adapun salah satu metode yang cocok dan memenuhi keempat strategi dasar dalam belajar mengajar yang telah disebutkan di atas yaitu metode *cooperative learning*. Karena saat ini lebih dibutuhkan metode pengajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugasnya, sehingga dalam metode ini guru bertindak sebagai fasilitator. Ini terbukti dengan adanya beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa pengajaran oleh rekan sebaya (*peer teaching*) ternyata jauh lebih cocok dan efektif daripada pengajaran oleh guru.

Metode *cooperative learning* ini memiliki beberapa tipe, untuk itulah penulis memilih salah satunya yaitu tipe *make a match* (mencari pasangan). Karena selain sederhana, penulis pun merasa tipe ini lebih mudah untuk dipahami siswa dalam mencapai tujuan pengajaran yang diinginkan.

Maka berdasarkan penjelasan di atas, penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian dengan judul **METODE COOPERATIVE LEARNING TIPE MAKE A MATCH DALAM PENGAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG (STUDI EKSPERIMEN KUASI PADA SISWA XII SMKN 3 BANDUNG)**

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

Adapun masalah dalam penelitian ini akan dirumuskan dalam kalimat pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan siswa terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang sebelum dilakukan pengajaran kosakata bahasa Jepang dengan metode *cooperative learning tipe make a match*?

2. Bagaimana kemampuan siswa terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang setelah dilakukan pengajaran kosakata bahasa Jepang dengan metode *cooperative learning tipe make a match*?
3. Bagaimana pendapat siswa terhadap pengajaran kosakata bahasa Jepang dengan metode *cooperative learning tipe make a match*?

Setiap penelitian pasti memiliki batasan masalah yang dimaksudkan agar penelitian tersebut tidak melenceng dari rumusan dan tujuan masalah. Karena itu, mengingat keterbatasan waktu dan dana yang tersedia, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya meneliti metode *cooperative learning tipe make a match* dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang pada siswa XII SMKN 3 Bandung.
2. Penelitian hanya akan terfokus pada kosakata-kosakata bahasa Jepang yang terdapat dalam bab-bab pelajaran buku paket bahasa Jepang tingkat SMK kelas XII yang dimulai sejak masuk semester kedua sampai menjelang pra ujian nasional.

### **C. Tujuan dan Manfaat Masalah**

Tujuan ini dijabarkan lagi ke dalam rumusan berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang sebelum dilakukan pengajaran kosakata bahasa Jepang dengan metode *cooperative learning tipe make a match*.

2. Untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang setelah dilakukan pengajaran kosakata bahasa Jepang dengan metode *cooperative learning tipe make a match*
3. Untuk mengetahui pendapat siswa terhadap pengajaran kosakata bahasa Jepang dengan metode *cooperative learning tipe make a match*

Jika tujuan penelitian yang dikemukakan di atas dapat tercapai, penelitian ini akan memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis.

#### 1. Manfaat Teoritis

Dalam penelitian ini akan diketahui apakah metode *cooperative learning tipe make a match* itu cocok dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar sehingga metode *cooperative learning tipe make a match* ini dapat diterapkan dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang terutama kepada siswa atau pembelajar bahasa Jepang pemula.

Selain itu, jika penelitian ini terbukti cocok maka penelitian ini akan memperkuat dan mendukung teori sekait dengan metode *cooperative learning tipe make a match* dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar. Penguatan dan dukungan terhadap teori tersebut dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan penelitian lanjutan dan penelitian dalam bidang lainnya.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Manfaat bagi guru

Dengan penelitian ini, guru dapat mengetahui metode pengajaran yang bervariasi, yang dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas. Di samping itu, dalam penelitian ini pun diharapkan



guru dapat memotivasi dan mempermudah siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang selain menambah pengetahuan guru tentang alternatif lain dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang, sehingga diharapkan dapat memberi kontribusi dalam pengembangan kemampuan kosakata bahasa Jepang.

b. Manfaat bagi siswa

Hasil penelitian ini akan bermanfaat bagi siswa yang bermasalah dalam hal menguasai kosakata bahasa Jepang. Hal ini disebabkan oleh kurangnya aspek pendukung dalam menguasai kosakata bahasa Jepang. Itulah sebabnya, penulis mencoba metode yang tepat dan sesuai agar siswa termotivasi untuk berusaha menguasai kosakata bahasa Jepang.

c. Manfaat bagi penulis

Berdasarkan penelitian yang akan dilakukan, penulis akan berperan sebagai pengajar. Penulis dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan pengajaran kosakata bahasa Jepang. Jadi, penelitian ini dapat mengasah kreatifitas penulis dalam mengajar, selain penulis dapat memperoleh gambaran hasil belajar bahasa Jepang dari siswa yang menggunakan metode *cooperative learning* tipe *make a match* dan memperoleh informasi tentang metode *cooperative learning* tipe *make a match*.

d. Manfaat bagi pengajaran bahasa Jepang

Melalui penelitian ini, pengajaran bahasa Jepang menjadi lebih kaya dengan berbagai metode pengajaran yang baik karena proses dan hasilnya telah teruji dari sebuah penelitian.

#### D. Anggapan Dasar

Arikunto (1998:38) menyatakan bahwa “anggapan dasar atau *postulat* adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik”. Berdasarkan definisi tersebut, penulis merumuskan anggapan dasar dalam penelitian sebagai berikut:

1. Kosakata merupakan salah satu komponen yang paling penting dalam belajar bahasa. ([www.bipa.com](http://www.bipa.com))
2. Aktifitas belajar metode *cooperative learning* berpusat pada siswa dalam bentuk diskusi, mengerjakan tugas bersama serta saling membantu dan mendukung dalam memecahkan masalah sehingga setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk sukses karena adanya saling ketergantungan positif di antara siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.
3. Salah satu cara terbaik untuk memiliki daya mengingat yang lebih kuat adalah melihat informasi itu pada hari berikutnya, bulan berikutnya dan tahun berikutnya. Daya penglihatan akan selalu bekerja memproses informasi yang dilihatnya dan membuat catatan tanpa disadari. (Gregor, 2003)



## E. Hipotesis

Dalam penelitian ini, hipotesis atas masalah penelitian adalah sebagai berikut:

Hk : Dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang setelah menggunakan metode *cooperative learning* tipe *make a match*.

Ho : Tidak dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang setelah menggunakan metode *cooperative learning* tipe *make a match*.

## F. Metode Penelitian

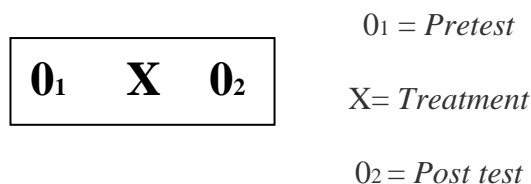
### 1. Jenis Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre eksperimen design* atau yang biasa disebut dengan *Quasi eksperimen*. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen “*One-Group-Before-After Design*” atau “*Pretest-Posttest Design*”.

Dalam desain ini, observasi dilakukan sebanyak 2 kali yang dilakukan sebelum dan setelah eksperimen.

“Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen ( $O_1$ ) disebut dengan *pretest* dan observasi yang dilakukan sesudah eksperimen ( $O_2$ ) disebut dengan *posttest*”. (Arikunto, 1997:78).

Desain yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Selanjutnya data yang diperoleh akan diolah melalui beberapa tahapan berikut :

- a) Menghitung mean antara *pre test* dan *post test*

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Md = mean antara *pre test* dan *post test*

N = banyaknya subjek

- b) Menghitung nilai Standar Deviasi

$$\sum x^2 d = \frac{\sum d^2 - (\sum d)^2}{N}$$

$\sum x^2 d$  = Perbedaan standar deviasi dengan mean deviasi

- c) Menghitung nilai  $t_{hitung}$  . dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

(Arikunto, 2002:79)

- d) Menguji hipotesis

## 2. Sumber Data

Penelitian ini menggunakan sumber data yang berasal dari SMKN 3 Bandung kelas XII.