

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa merupakan unsur yang paling penting dalam kehidupan manusia untuk berkomunikasi. Mempelajari bahasa merupakan satu diantara wujud usaha yang dilakukan untuk memperlancar terbentuknya suatu komunikasi. Komunikasi dapat terbentuk jika kita dapat menguasai bahasa.

Demi mencapai komunikasi dengan dunia internasional yang baik, kini di Indonesia tidak hanya diajarkan bahasa Indonesia saja, tetapi juga diajarkan bahasa-bahasa asing seperti bahasa Inggris, bahasa Jerman, Jepang dan sebagainya. Bahasa tersebut memang berkedudukan sebagai bahasa asing di Indonesia. Seiring dengan pesatnya perkembangan zaman, bahasa-bahasa tersebut menjadi suatu syarat yang penting demi kelancaran berkomunikasi dengan dunia internasional.

Pembelajaran bahasa asing adalah salah satu proses yang sangat rumit, termasuk pembelajaran bahasa Jepang. Walaupun sekarang terdapat berbagai macam teknik pembelajaran bahasa Jepang tetapi pada kenyataannya masih banyak ditemukan masalah. Selain tingkat ketertarikan pembelajar yang masih rendah, materi pelajaran bahasa Jepang itu sendiri dianggap sulit untuk dipelajari seperti, jumlah huruf, kosakata, tatabahasanya, dan lain-lain.

Menurut Sudjianto dan dahidi (2007:50), bahasa yang dinyatakan dalam bentuk-bentuk lisan mempunyai kelemahan yaitu bentuk bahasa itu akan hilang

hanya dalam sekejap. Hal tersebut terjadi pada zaman dahulu sebelum ada alat perekam suara seperti sekarang ini. Dengan alasan itulah diperlukan huruf yang dapat merekam bahasa secara tertulis. Dengan adanya huruf, penerima informasi dapat melihat secara berulang-ulang yang disampaikan oranglain pada saat ia membutuhkan.

Bahasa Jepang yang merupakan bahasa asing dan bukan bahasa ibu pada umumnya sulit dipelajari. Bukan hanya kosakata saja yang sulit, tetapi hurufnya pun bagi pembelajar asing yang hendak mempelajari bahasa Jepang, memang sulit. Itu terjadi karena keterbiasaan kita hanya menggunakan 26 huruf latin, dibandingkan dengan huruf Jepang yang terdiri dari *kanji*, *hiragana*, dan *katakana*.

*Kanji* merupakan salah satu aspek yang sulit dalam mempelajari bahasa Jepang. Bukan hanya kita yang tidak memiliki latar budaya *kanji*, hal ini pun dirasakan pada pembelajar yang memiliki budaya *kanji* seperti Cina, Korea, Taiwan kadang terasa sulit bila berhadapan dengan huruf *kanji* Jepang.

*Kanji* termasuk dalam *hyoo`i moji* yaitu huruf yang menyatakan isi atau arti sekaligus menyatakan pengucapan. Hal ini dapat memberikan arti bahwa hampir semua benda yang ada di dunia (terutama kata-kata yang termasuk *wago* dan *kango*) dapat ditulis dengan huruf *kanji*. Maka dapat dibayangkan begitu banyaknya huruf *kanji* dan kesulitannya (Ahmad Dahidi dan Sudjianto, 2007:54).

*Kanji* merupakan huruf yang baru dipelajari oleh penulis, dalam pengalaman yang pernah penulis rasakan selama mempelajari *kanji*, *kanji* merupakan huruf yang unik. Penulis tertarik dan menyenangi *kanji*. Hanya saja, cara belajar penulis yang penulis rasakan kurang maksimal, mengakibatkan *kanji* yang telah dipelajari, mudah

diingat tetapi mudah juga lupa. Maka dari itu, diperlukan suatu cara untuk mempermudah mempelajari dan mengingat *kanji* tersebut.

Permainan *domino card* menarik perhatian penulis dalam mengingat setiap *kanji* yang telah dipelajari. Mungkin permainan *domino card* hanya dipandang sebagai permainan kartu saja, namun disini penulis mencoba memodifikasi kartu tersebut dengan menggunakan *kanji - kanji*, sehingga dapat digunakan sebagai metode baru dalam mempelajari *kanji*.

Karena hal tersebut, penulis ingin mengadakan penelitian tentang pembelajaran *kanji* melalui teknik bermain *domino card*. Dengan metode bermain *domino card* ini diharapkan pembelajar mudah mengingat dan tidak mudah lupa pada materi pelajaran. Karenanya, judul skripsi ini adalah: **“Efektivitas Media Permainan *Domino Card* Dalam Peningkatan Hafalan *Kanji* Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Tingkat I FPBS Universitas Pendidikan Indonesia”**.

## 1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1.2.1 Bagaimana kemampuan siswa dalam menguasai *kanji* sebelum dan sesudah menggunakan kartu domino.

1.2.2 Bagaimana tanggapan siswa tentang cara belajar *kanji* tersebut dengan menggunakan kartu domino dan tanpa menggunakan kartu domino.

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan di atas penulis membatasi masalah yang akan diteliti agar tidak terlalu meluas, yaitu *kanji* yang dipelajari hanya :

1. 新、古い、長い、短い、高い、安い、低い、暗い、多い、少し、正し、元、気、有、名、便り、利、親、切る、早い。
2. 天、朝、昼、夜、晩、夕、方、時、計る、今、会う、前、後ろ、毎、午、作る、校、海、泳ぐ、酒。
3. 油、語、話す、草、英、薬、若い、荷、雪、雲、電、私、知る、室、家、父、母、兄、姉、弟、妹。
4. 夫、妻、主、奥、友、持つ、待て、近い、遠い、道、通す、青い、晴らす、静か、都、府、様、住む、所、番。
5. 号、市、町、村、区、病、院、店、屋、開く、閉める、売る、社、公、公、図る、館、地、部、駅

### 1.3 Tujuan dan Manfaat

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai *kanji* setelah menggunakan kartu domino dan tanpa menggunakan kartu domino.
2. Untuk mengetahui tanggapan siswa tentang cara belajar *kanji* tersebut dengan menggunakan kartu domino dan tanpa menggunakan kartu domino.

Setelah penelitian, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memperoleh kesenangan pada pembelajaran *kanji*.
2. Memperoleh alternatif pilihan media pembelajaran bahasa Jepang
3. Memudahkan siswa mengingat dan tidak mudah lupa dalam menghafal *kanji*.

#### 1.4 Definisi Operasional

Pengertian *efektifitas* adalah ada efeknya (pengaruhnya, akibatnya, kesannya). (WJS Poerwadarminta, 1984: 266). Sedangkan Efektivitas dalam (kamus besar bahasa Indonesia 2002), berasal dari kata efektif yang berarti dapat membawa hasil.

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan efektivitas adalah adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pre test* sebelum diberlakukannya metode dengan kartu domino dengan *post test* sesudah diberlakukannya metode dengan kartu domino

Pengertian *metode* adalah cara utama yang dipergunakan untuk mencapai suatu tujuan. (Winarno Surakhmad, 1990: 131).

*Kanji* secara harfiah berarti aksara dari Han Republik Rakyat Cina adalah aksara Tionghoa yang digunakan dalam bahasa Jepang.  
(<http://id.wikipedia.org/wiki/Kanji>)

Dalam penelitian ini penulis mendefinisikan *domino card* adalah suatu permainan kartu yang biasa dilakukan maksimal oleh empat orang untuk menghilangkan kepenatan atau untuk mengisi kekosongan waktu. Namun penulis memodifikasi kartu domino tersebut menjadi kartu ber-*kanji*, agar ketika kita

bermain kartu tetap ingat *kanji*. Kartu domino tersebut dimainkan dengan simple, santai ,fun dan tidak jauh berbeda dengan permainan kartu domino yang biasa kita mainkan.

Metode permainan *domino card* dalam penelitian ini yaitu suatu metode permainan yang menggunakan kartu yang memiliki tiga bagian, di bagian atas diisi oleh *kanji* sedangkan bagian bawah dibagi lagi menjadi dua bagian, di sisi sebelah kiri diisi dengan arti dan di sisi sebelah kanannya diisi dengan huruf *hiragana* dari *kanji* untuk kartu berikutnya dan dimainkan seperti memainkan domino.

## 1.5 Metodologi

### 1.5.1 Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuasi eksperimen. Penulis menggunakan metode kuasi eksperimen karena penulis akan fokus pada satu kelas yang akan diteliti. Dengan metode tersebut, penulis dapat mengetahui akibat yang akan ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti dan dapat mengetahui perbedaan hasil belajar mahasiswa yang diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test*. Penelitian dilakukan kepada satu kelompok subjek, tanpa adanya kelompok pembanding.

### 1.5.2 Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian Arikunto, (1997: 108). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang UPI.

Sampel adalah sebagian atau mewakili populasi yang diteliti Arikunto, (1997: 109). Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat 1 Pendidikan Bahasa Jepang UPI.

Sampel diperoleh melalui teknik acak, dengan menggunakan mahasiswa dan mahasiswi tingkat satu yang ada pada saat penulis melakukan penelitian. Digunakannya tingkat satu, karena tingkat satu tersebut sedang mempelajari *kanji* dasar.

### 1.5.3 Instrumen Penelitian

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

#### 1. Tes

Tes merupakan alat yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah satu satuan program pengajaran tertentu Sutedi, (2005: 126). Tes digunakan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menguasai *kanji* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

#### 2. Angket

Angket merupakan salah satu instrumen pengumpul data penelitian yang diberikan kepada responden (manusia dijadikan subjek penelitian) Sutedi, (2005: 133). Angket digunakan untuk mengetahui kesan dan pendapat siswa tentang metode *Domino Card* dalam pembelajaran *kanji*.

#### 1.5.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah:

1. memberikan *pre-test*
2. memberikan perlakuan sebanyak 4 kali (*treatment*)
3. memberikan *post-test*
4. memberikan angket
5. mengolah data hasil *pre-test* dan *post-test* serta angket

#### 1.5.5 Teknik Pengolahan Data

Penulis menggunakan dua buah variabel dalam penelitian ini, yaitu:

Variabel X : hasil nilai *pre-test* siswa sebelum diberikan perlakuan

Variabel Y : hasil nilai *post-test* siswa setelah diberikan perlakuan

### 1.6 Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul Arikunto,( 1997: 64).

Hipotesis pada penelitian ini:

Hk: ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan mengingat *kanji* mahasiswa sebelum dan setelah diberikan metode.

Ho: tidak ada perbedaan atau pengaruh yang signifikan antara kemampuan mengingat *kanji* mahasiswa sebelum dan setelah diberikan metode.