

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam mempelajari bahasa terdapat empat keterampilan dasar berbahasa yang harus dikuasai pembelajar. Sama halnya dalam mempelajari bahasa asing seperti bahasa Jepang. Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang memiliki keunikan tersendiri. Dilihat dari aspek-aspek kebahasaannya, bahasa Jepang memiliki karakteristik tertentu yang dapat dilihat dari huruf yang dipakainya, kosakata, sistem pengucapan, gramatika dan ragam bahasanya (Sudjianto dan Dahidi, 2007: 14). Dari keseluruhan karakteristik tersebut kosakata merupakan dasar yang penting dalam keterampilan berbahasa Jepang itu sendiri. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Tarigan (1984: 2) bahwa kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang kita miliki maka semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa.

Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa penguasaan kosakata merupakan tolak ukur dalam mengetahui tingkat keterampilan berbahasa. Kenyataannya, untuk menguasai kosakata tidaklah mudah. Dalam pembelajaran bahasa asing manapun termasuk pembelajaran bahasa Jepang, pembelajar sering menemukan kesulitan dalam menguasai kosakata khususnya dalam mengingat. Hal ini dikarenakan jumlah kosakata bahasa Jepang yang banyak dan kesulitan dalam menyerap kosakatanya karena berbeda dengan bahasa ibu.

Untuk mengatasi kesulitan tersebut dibutuhkan kreatifitas pengajar dalam menyampaikan pembelajaran kosakata dengan metode yang tepat guna dan menarik. Umumnya di dalam kelas, pengajar masih menggunakan metode konvensional yang monoton sehingga tidak merangsang minat pembelajar dalam menyerap materi yang disampaikan. Jika materi disampaikan dengan metode yang tidak menarik maka pembelajar akan bosan dan tidak akan muncul keaktifan dalam kelas sehingga materi yang telah disampaikan dalam kelas akan berlalu begitu saja. Hal ini akan berpengaruh terhadap hasil belajar pembelajar. Sebaliknya, jika materi disampaikan dengan metode yang menarik maka minat belajar akan muncul dan pembelajar akan fokus dalam menerima materi yang disampaikan sehingga materi dapat terserap dengan baik. Seperti yang dikemukakan oleh Richard dalam Prayitno (1989: 48), jika kita menyajikan sesuatu dengan cara yang tidak diketahui siswa sebelumnya, maka siswa akan tertarik. Bahkan mereka akan tertarik lebih jauh untuk tahu.

Dewasa ini sudah banyak ditemukan metode-metode pembelajaran baru yang menarik. Salah satu diantaranya yaitu metode pembelajaran dalam bentuk permainan. Hidayat dkk (1990: 24) menyatakan bahwa permainan dapat mengembangkan motivasi siswa untuk belajar aktif karena permainan mampu menembus kebosanan, permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira dan dapat menimbulkan semangat kooperatif dan kompetitif yang sehat serta membantu siswa yang lamban dan kurang motivasi. Permainan juga mampu membuat pembelajar lebih mudah menyerap dan

mengingat materi pembelajaran karena disampaikan dengan cara yang menyenangkan dan pembelajar ikut berperan aktif di dalamnya.

Permainan yang digunakan sebagai metode pembelajaran sudah terdapat banyak. Umumnya permainan tersebut membutuhkan media dalam menunjang pelaksanaannya seperti permainan kartu. Namun dalam penelitian ini, permainan yang digunakan tidak membutuhkan media sama sekali yaitu permainan *Minorika Rizumu Yon*.

*Minorika Rizumu Yon* merupakan sebuah permainan dengan menyebutkan nama sesuai jumlah yang harus diucapkan yang diikuti dengan irama yang dihasilkan oleh tangan seperti tepukan. Permainan ini membutuhkan konsentrasi dan ketepatan ritme dalam menjawab perintah lawan sehingga pemain harus memperhatikan permainan dengan baik. Agar dapat digunakan sebagai metode pembelajaran, dalam penelitian ini permainan *Minorika Rizumu Yon* dimodifikasi yaitu dengan mengganti penyebutan nama menjadi kosakata benda (*meishi*). Dengan melakukan permainan ini, pembelajar dapat dengan mudah mengingat kosakata beserta artinya karena dibutuhkan ketelitian dalam menjawab lawan serta pengulangan-pengulangan (*drill*) dari kata yang disebutkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan tersebut maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **Pengaruh Permainan *Minorika Rizumu Yon* Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Siswa SMKN 3 Bandung.**

## 1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

### 1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana hasil pembelajaran kosakata bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah dilakukan permainan *Minorika Rizumu Yon*?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan *Minorika Rizumu Yon* terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang siswa?
3. Bagaimana tanggapan siswa mengenai permainan *Minorika Rizumu Yon* terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang?

### 1.2.2 Batasan Masalah

Agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud serta tujuan yang ingin dicapai, maka penulis membatasi masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian ini hanya akan meneliti pengaruh permainan *Minorika Rizumu Yon* terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang siswa SMKN 3 Bandung dilihat dari hasil pembelajaran kosakata bahasa Jepang siswa.
2. Penelitian ini hanya akan terfokus pada kosakata benda (*meishi*) yang terdapat dalam bab-bab pelajaran buku paket bahasa Jepang siswa kelas X SMKN 3 Bandung.

3. Penelitian ini hanya akan meneliti tanggapan siswa mengenai permainan *Minorika Rizumu Yon* terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

### 1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

#### 1.3.1 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah permasalahan yang telah dirumuskan di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui hasil pembelajaran kosakata bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah dilakukan permainan *Minorika Rizumu Yon*.
2. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dari permainan *Minorika Rizumu Yon* terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang siswa.
3. Untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai permainan *Minorika Rizumu Yon* terhadap pembelajaran kosakata.

#### 1.3.2 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan di atas, adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan jawaban atas permasalahan-permasalahan yang telah dikemukakan. Selain itu dapat menjadi penunjang atau pendukung dari teori-teori yang terkait dengan metode pembelajaran yang menggunakan permainan.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Manfaat bagi pengajar

Dengan dilakukannya penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran kosakata bahasa Jepang serta menjadi suatu motivasi bagi pengajar agar dapat mengembangkan metode pembelajaran.

### b. Manfaat bagi pembelajar

Metode permainan dalam penelitian ini dapat digunakan pembelajar untuk mempermudah mengingat kosakata bahasa Jepang.

### c. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan atau referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai metode pembelajaran dengan menggunakan permainan.

## 1.4 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam pemahaman makna dari istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini maka penulis memaparkan definisi operasional dari istilah pada judul penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Pengaruh adalah hubungan atau korelasi atau ketergantungan atau definisi antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya atau variabel pengaruh dengan variabel terpengaruh (Sukardi, 1990: 10). Dalam penelitian ini pengaruh yang dimaksud yaitu hubungan antara permainan *Minorika*



*Rizumu Yon* dengan pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang dilihat dari hasil pembelajaran.

2. *Minorika Rizumu Yon* adalah permainan yang berasal dari Jepang berupa kata-kata berirama yang digunakan untuk melatih konsentrasi. Permainan *Minorika Rizumu Yon* dalam penelitian ini dimodifikasi agar dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
3. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 1995: 57). Pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu pembelajaran kosakata dengan menggunakan permainan *Minorika Rizumu Yon*.
4. Kosakata adalah satuan terkecil yang membentuk kalimat (*bun*) sering dikenal dengan istilah *tango* (Sudjipto dan Dahidi, 2004: 136). Kosakata dalam penelitian ini adalah kosakata benda dalam bahasa Jepang (*meishi*).

## **1.5 Anggapan Dasar dan Hipotesis**

### **1.5.1 Anggapan Dasar**

Anggapan dasar atau postulat merupakan sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik, dimana setiap penyelidik dapat merumuskan postulat yang berbeda. Seorang penyelidik yang mungkin meragukan sesuatu anggapan dasar yang oleh orang lain diterima sebagai suatu kebenaran (Arikunto, 2010: 104).

Berdasarkan pernyataan tersebut, maka sebagai titik tolak dari masalah yang sedang diteliti, anggapan dasar dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kosakata merupakan salah satu komponen yang paling penting dalam berbahasa. Karena jumlahnya yang sangat banyak sehingga dibutuhkan teknik pembelajaran yang dapat mempermudah penguasaannya.
2. Permainan termasuk salah satu metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian pembelajar dimana pembelajar tidak hanya menyerap informasi tapi juga bekerja dengan informasi tersebut.
3. Permainan *Minorika Rizumu Yon* dapat melatih konsentrasi pembelajar sehingga dapat membantu pembelajar untuk lebih mudah mengingat dan menguasai kosakata yang dimainkan.

#### 1.5.2 Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2010: 110).

Berdasarkan anggapan dasar yang telah dipaparkan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Ho: Penerapan permainan *Minorika Rizumu Yon* tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Hk: Penerapan permainan *Minorika Rizumu Yon* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil pembelajaran kosakata bahasa Jepang.



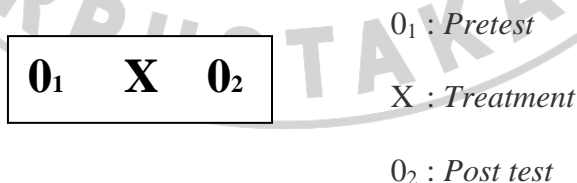
## 1.6 Metodologi Penelitian

### 1.6.1 Jenis Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Eksperimental Design* atau sering disebut juga dengan istilah *Quasi Experiment* atau Eksperimen Semu. Sedangkan desain eksperimen yang digunakan adalah *Pre-test and Post-test Design* yaitu desain penelitian dimana peneliti akan mengadakan pengamatan langsung terhadap satu kelompok subjek dengan dua kondisi observasi yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding, sehingga setiap subjek merupakan kontrol dari dirinya sendiri (Suryana, 1996: 11).

Di dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen ( $O_1$ ) disebut *pre-test*, dan observasi sesudah eksperimen ( $O_2$ ) disebut *post-test* (Arikunto, 2010 : 124).

Pola desain yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



## 1.6.2 Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2010: 173). Pada penelitian ini yang digunakan sebagai populasi adalah pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar yang sedang mempelajari kosakata benda bahasa Jepang (*meishi*) yaitu seluruh siswa SMKN 3 Bandung kelas X jurusan Administrasi Perkantoran (AP) dan Pemasaran (PM) sebanyak 480 orang.

### 2. Sampel

Sampel diambil dengan menggunakan teknik penyampelan purposif (*purposive sampling*) yaitu pengambilan sampel didasarkan atas pertimbangan peneliti itu sendiri, dengan maksud dan tujuan tertentu yang bisa dipertanggung jawabkan secara ilmiah (Sutedi, 2009: 181). Oleh karena itu yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas X yang mengikuti ekstrakurikuler bahasa Jepang di SMKN 3 Bandung sebanyak 20 orang.

## 1.6.3 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 adalah sebagai berikut.

## 1. Tes

Tes merupakan alat untuk memperoleh data hasil belajar. Dalam penelitian ini dilakukan dua jenis tes yaitu *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* merupakan tes yang dilakukan sebelum diterapkannya permainan yang akan diberikan guna mengetahui skor awal. Sedangkan *post-test* merupakan tes yang dilakukan setelah diterapkannya permainan yang diberikan sehingga dapat diketahui skor akhir untuk mengukur keberhasilan metode yang diujicobakan.

## 2. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan sampel mengenai penggunaan permainan *Minorika Rizumu Yon* sebagai alat bantu dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang serta untuk mengetahui permasalahan-permasalahan sampel dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, anggapan dasar dan hipotesis, metode penelitian dan sistematika penulisan.

## BAB II LANDASAN TEORITIS

Dalam bab ini dijabarkan mengenai teori-teori yang berhubungan dengan pembelajaran kosakata menggunakan permainan *Minorika Rizumu Yon*.

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini dibahas mengenai metode penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian dan prosedur penelitian.

## BAB IV ANALISIS DATA

Dalam bab ini diuraikan mengenai analisis dan interpretasi data tes serta angket.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini dibahas mengenai kesimpulan penelitian serta saran yang dianggap perlu untuk disampaikan berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.