

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa memiliki arti dan memegang peranan penting dalam kehidupan sosial manusia. Dengan bahasa, manusia dapat berkomunikasi satu dengan yang lainnya, baik secara lisan maupun tulisan. Dengan kata lain, bahasa memiliki fungsi komunikatif dalam kehidupan manusia untuk menyampaikan satu maksud, ide, gagasan dan keinginan kepada manusia lain sehingga komunikasi dapat berjalan dengan lancar.

Dengan bahasalah suatu negara akan bisa menunjukkan kepada seluruh dunia tentang identitas, ciri khas, dan keragaman budaya lainnya dari negara tersebut. Sehingga sudah tidak asing lagi jika bahasa asing menjadi diminati untuk dipelajari. Salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari di Indonesia adalah bahasa Jepang. Sekarang ini, bahasa Jepang tidak hanya dipelajari ditingkat universitas saja, di sekolah-sekolah menengah ataspun sudah banyak dipelajari.

Dalam mempelajari bahasa diperlukan empat komponen kemampuan berbahasa, yaitu mendengar/menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Aspek terpenting dalam bahasa adalah kosakata, seperti yang diutarakan Tarigan dalam Erick Ricky (2010:1) bahwa, keterampilan seseorang dalam berbahasa sangat dipengaruhi oleh kualitas pemahaman dan kuantitas kosakata yang dimiliki oleh seseorang, sehingga semakin banyak kosakata yang dimiliki maka akan semakin

besar pula kemampuan berbahasanya. Dalam Bahasa Jepangpun demikian, semakin banyak kosakata yang dimiliki akan mempermudah seseorang untuk berkomunikasi dengan Bahasa Jepang.

Dengan demikian, seorang pengajar bahasa hendaknya bersikap proaktif dan kreatif dalam mengembangkan materi pengajarannya, baik dari segi teknik/metode, media, ataupun kurikulumnya. Ada beberapa metode pengajaran yang bisa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya metode bermain. Metode ini dapat diterapkan baik dalam pengajaran struktur, pemahaman bacaan, percakapan, maupun kosakata. Salah satunya dengan menggunakan permainan *Match card*.

Permainan *match card* merupakan salah satu *memory game* yang melibatkan daya ingat siswa terhadap pembelajaran kosakata. Dengan mencari kartu yang sama antara gambar dan kosakata dalam permainan, siswa tidak akan menyadari bahwa sebenarnya sedang belajar mengingat kosakata. Permainan *match card* juga dapat menarik perhatian siswa dan dapat mencegah timbulnya kebosanan siswa. Permainan ini juga didasarkan pada suatu fenomena yang terjadi dimana pembelajar bahasa Jepang ketika menggunakan kosakata sering kesulitan untuk mengingat meski itu merupakan kosakata yang bersifat umum, baik disebabkan faktor kebiasaan, sistem pengajaran atau faktor-faktor lainnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mencoba melakukan penelitian dengan judul “*Efektivitas Permainan Match Card Terhadap*

Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas X SMKN 3 Bandung”.

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Metode permainan dalam pembelajaran merupakan salah satu cara mencegah kebosanan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Permainan *match card* merupakan salah satu permainan dari sekian banyak permainan kosakata yang ada. Karena permainan *match card* merupakan salah satu dari *memory game*, dan suatu fenomena yang terjadi menyatakan dimana pembelajar bahasa Jepang sering kesulitan untuk mengingat ketika menggunakan kosakata meski itu merupakan kosakata yang bersifat umum, baik disebabkan faktor kebiasaan, sistem pengajaran atau faktor-faktor lainnya. Berdasarkan pertimbangan tersebut penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana kemampuan siswa (kelas eksperimen) dalam menguasai kosakata sesudah mendapat *treatment* (perlakuan) melalui permainan *match card*?
- b. Bagaimana kemampuan siswa (kelas kontrol) dalam menguasai kosakata sesudah mendapat *treatment* (perlakuan) menggunakan metode konvensional?

- c. Adakah perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan permainan *match card* dan kelas yang menggunakan metode konvensional?
- d. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan permainan *match card* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang?

1.2.2 Batasan Masalah

Agar tidak meluas dan sesuai tujuan penelitian penulis membatasi masalah sebagai berikut :

- a. Ruang lingkup penelitian ini dilakukan terhadap siswa SMK yang menjadi objek penelitian.
- b. Permainan *match card* yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi hanya pada pembelajaran kosakata.
- c. Kosakata yang digunakan dalam penelitian ini hanya kosakata dasar (*meishi* atau nomina) yang biasa digunakan sehari-hari dan disesuaikan dengan materi bahasa Jepang yang diajarkan.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

- a. Untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang sesudah menggunakan permainan *match card*.

- b. Untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang sesudah menggunakan metode konvensional.
- c. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara kelompok yang menggunakan permainan *match card* dan kelompok yang menggunakan metode konvensional.
- d. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap permainan *match card* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah :

- a. Siswa diharapkan dapat menikmati proses pembelajaran kosakata dengan menggunakan permainan *match card* dalam upaya meningkatkan penguasaannya kosakatanya (*meishi* atau *nomina*).
- b. memberikan alternatif model pengajaran yang tepat dan sesuai terutama pembelajaran kosakata bagi para pendidik bahasa Jepang dan juga sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya.

1.4 Anggapan Dasar

Menurut Totok Chamidy anggapan dasar adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti, dan menjadi dasar pijakan dalam pelaksanaan penelitian. (<http://www.scribd.com/doc/6611002/01-Hakekat-Penelitian#>).

Penulis merumuskan anggapan dasar sebagai berikut :

1. Kosakata memiliki peranan penting dalam menunjang keterampilan berbahasa.
2. Penggunaan permainan *match-card* dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata.

1.5 Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. (Willma, 2008:10)

- a. Hipotesa kerja (H_k) : terdapat perbedaan *mean* yang signifikan antara variable X dan variable Y.
- b. Hipotesa nihilnya (H_o) : tidak terdapat perbedaan *mean* yang signifikan antara variable X dan Y.

1.6 Definisi Oerasional

Definisi operasional yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Efektivitas dalam penelitian ini adalah sejauh mana pengaruh yang diberikan oleh permainan *match card* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.
- b. Permainan menurut Dendi Sugono (2008:858) adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipertandingkan.

- c. *Match card* merupakan permainan menyamakan kartu. Dalam penelitian ini siswa diminta menyamakan kosakata dengan gambar dengan membuka kartu yang diletakan secara acak dalam keadaan tertutup.
- d. Penguasaan, menurut Dendi Sugono (2008:746) penguasaan adalah proses, cara, perbuatan menguasai atau menguasai. Pengertian lainnya menyebutkan penguasaan adalah pemahaman/kesanggupan untuk menggunakan (pengetahuan, kepandaian, dsb).
- e. Menurut Shinmura dalam Sudjianto dan Dahidi (2007:97) kosakata adalah keseluruhan kata dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya.
- f. Menurut Sudjianto dan Dahidi (2007:156) *meishi (Nomina)* adalah kata-kata yang menyatakan nama suatu perkara, benda, barang, kejadian atau peristiwa, keadaan dan sebagainya yang tidak mengalami konjugasi.
- g. Cara kerja operasional permainan *match card* adalah sebagai berikut :
- Siswa dibagi dalam beberapa kelompok, yang terdiri dari 4 orang pemain dalam satu kelompok.
 - Guru memberikan 15 pasang kartu yang berisi beberapa pasang gambar dan kosakatanya.
 - Siswa mengocok kartu, kemudian membariskannya dalam keadaan tertutup.
 - Siswa memainkannya dalam waktu 5-10 menit.
 - Setelah ada siswa yang mendapatkan kartu hingga 7 pasang. Siswa wajib mengocok ulang kartu yang tersisa dan membariskannya kembali.

- Siswa yang lebih banyak mendapatkan kartu berpasangan yang memenangkan permainan.
- Permainan selesai
- Untuk lebih mengingatkan siswa tentang kosakata yang ada permainan dapat diulang sampai 3 kali.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian “*Efektivitas Permainan Match Card Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa*” menggunakan format sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan tentang latar belakang, rumusan dan pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, anggapaan dasar, hipotesis, definisi operasional, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORITIS

Bab ini menguraikan tentang permainan sebagai metode pembelajaran, kosakata, permainan dalam pembelajaran kosakata dan permainan *match card* sebagai salah satu metode pembelajaran kosakata.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini dijabarkan tentang metode penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang pretest, posttest, pretest dan posttest kelas eksperimen, pretest dan posttest kelas kontrol, efektivitas permainan *match card* dan angket.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan penelitian dan saran-saran untuk penelitian selanjutnya.