

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Deskripsi Teoritis

1. Hakikat Belajar dan Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Ada beberapa pendapat mengenai pengertian belajar, di antaranya: Howard L, Kingsley dalam Dantes (1997), mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses bukan produk. Proses dimana sifat dan tingkah laku ditimbulkan dan diubah melalui praktek dan latihan. Sedangkan, Jauhari (2000: 75) mengatakan bahwa belajar adalah proses untuk memperoleh perubahan yang dilakukan secara sadar, aktif, dinamis, sistematis, berkesinambungan, integratif dan tujuan yang jelas. Lain halnya dengan pendapat Skinner dalam Syamsudin (2000), berpendapat bahwa proses belajar melibatkan tiga tahapan yaitu adanya rangsangan, lahirnya perilaku dan adanya penguatan. Munsterberg dan Taylor (2000:50) mengadakan penelitian ilmiah tentang cara-cara belajar yang baik, dari 517 cara belajar yang baik, ada beberapa poin yang sangat penting, diantaranya :

- a. Keadaan jasmani yang sehat
- b. Keadaan sosial dan ekonomi yang stabil
- c. Keadaan mental yang optimis

d. Menggunakan waktu yang sebaik-baiknya

e. Membuat catatan

Dalam menuju kesempurnaan hidup, belajar tidak lepas dari keseluruhan aspek pribadi manusia. Ada beberapa macam-macam aktifitas dalam belajar yang perlu diperhatikan, yaitu :

- a. Menggunakan panca indra untuk mengindra dan mengamati yang merupakan kegiatan belajar yang paling mendasar dan telah dilakukan sejak awal kehidupan manusia.
- b. Membaca merupakan kegiatan belajar yang paling penting dan utama dalam belajar.
- c. Mencatat dan menulis poin-poin penting dari yang telah diamati dan dibaca sangat diperlukan untuk memperkuat ingatan dan mudah direproduksi kembali.
- d. Mengingat dan menghafal adalah cara mudah untuk menyimpan kesan-kesan dalam memori.
- e. Berfikir dan berimajinasi akan mampu melahirkan banyak karya yang bermanfaat bagi kehidupan manusia.
- f. Bertanya dan berkonsultasi tentang sesuatu yang belum diketahui merupakan kegiatan belajar yang harus dibiasakan.

- g. Latihan dan mempraktekkan sesuatu yang telah dipelajari akan mampu menciptakan perubahan dalam dirinya.
- h. Menghayati pengalaman, karena pengalaman adalah guru terbaik.

b. Keberhasilan Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan peningkatan dan perubahan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik kearah yang lebih baik lagi. Keberhasilan belajar siswa merupakan akibat dari tindakan dari sebuah pembelajaran yang tidak lepas dari peran aktif guru dan siswa itu sendiri dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dimiyati dan Mujiono (2002:22) mengenai rekayasa pembelajaran menyebutkan bahwa :

- a. Guru melakukan rekayasa pembelajaran yang dilakukan berdasarkan kurikulum yang berlaku.
- b. Siswa harus mempunyai kepribadian, pengalaman, dan tujuan
- c. Guru menyusun desain intruksional untuk membelajarkan siswa.
- d. Guru menyediakan kegiatan belajar mengajar siswa.

- e. Guru mengajar di kelas dengan maksud membelajarkan siswa dengan menggunakan asas pendidikan dan teori belajar.
- f. Siswa mengalami proses belajar dalam meningkatkan kemampuannya.
- g. Dari suatu proses belajar siswa suatu hasil belajar.

Dengan belajar, seharusnya siswa dapat berubah menjadi lebih baik. Perubahan-perubahan yang terjadi dari hasil belajar harus mengacu kepada kesadaran, niat, tujuan belajar, berlangsung secara terus menerus dan menimbulkan perubahan positif dalam moralitas, mental, pengetahuan, dan keterampilan siswa (Jauhari, 2000:78). Hal itu akan terwujud bila didukung oleh empat hal, yaitu :

- a. Memiliki kemauan dan kesiapan untuk belajar. Hal ini berkaitan dengan niat dan motivasi siswa.
- b. Adanya keinginan untuk berprestasi. Hal ini berkaitan dengan semangat dan etos belajar siswa.
- c. Memiliki kemampuan dan tradisi intelektual positif yang berkaitan dengan kecerdasan, sikap, dan perilaku dalam belajar.
- d. Berusaha menciptakan suasana belajar yang kondusif, yang berhubungan dengan kondisi fisik dan psikis.

Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh unsur-unsur belajar, baik unsur luar maupun unsur dalam. Unsur-unsur tersebut adalah:

a. **Unsur luar**

- 1) Lingkungan alami seperti keadaan suhu, kelembapan udara berpengaruh dalam proses dan hasil belajar.
- 2) Lingkungan sosial baik yang berwujud manusia maupun yang lainnya berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar.
- 3) Instrumental yang terdiri dari kurikulum, program, sarana dan prasarana, serta guru sebagai pendidik.

b. **Unsur dalam (kondisi individu)**

- 1) Kondisi fisiologis dan panca indra terutama pendengaran dan penglihatan.
 - 2) Kondisi psikologis yang terdiri atas minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan keterampilan kognitif.
- (Nasution,1994)

c. **Hakikat Hasil Belajar**

Pengertian hasil belajar menurut Sukmadinata (2005), prestasi atau hasil belajar (*achievement*) merupakan realisasi dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar dapat dilihat dari

perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Di sekolah, hasil belajar atau prestasi belajar ini dapat dilihat dari penguasaan siswa akan mata pelajaran yang telah ditempuhnya. Alat untuk mengukur prestasi/hasil belajar disebut tes prestasi belajar atau achievement test yang disusun oleh guru atau dosen yang mengajar mata kuliah yang bersangkutan.

Pengertian hasil belajar menurut Nawawi (1981: 100) : Keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor dari hasil tes mengenai sejumlah pelajaran tertentu.

Menurut Nawawi (1981: 127), berdasarkan tujuannya, hasil belajar dibagi menjadi tiga macam, yaitu:

- 1) Hasil belajar yang berupa kemampuan keterampilan atau kecapakan di dalam melakukan atau mengerjakan suatu tugas, termasuk di dalamnya keterampilan menggunakan alat.
- 2) Hasil belajar yang berupa kemampuan penguasaan ilmu pengetahuan tentang apa yang dikerjakan.
- 3) Hasil belajar yang berupa perubahan sikap dan tingkah laku.

Gagne juga mengungkapkan ada lima kategori hasil belajar, yakni : informasi verbal, kecakapan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan. Sementara Bloom mengungkapkan tiga tujuan pengajaran yang merupakan kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakan hasil belajar yaitu : kognitif, afektif dan psikomotorik (Sudjana, 1990:22).

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu :

- a. Faktor dari dalam diri siswa, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.
- b. Faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan, terutama kualitas pengajaran.

Hasil belajar yang dicapai siswa menurut Sudjana (1990:56), melalui proses belajar mengajar yang optimal ditunjukkan dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa. Siswa tidak mengeluh dengan prestasi yang rendah dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya atau setidaknya mempertahankan apa yang telah dicapai.

- b) Menambah keyakinan dan kemampuan dirinya, artinya ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana mestinya.
- c) Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya, seperti akan tahan lama diingat, membentuk perilaku, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreativitasnya.
- d) Hasil belajar yang diperoleh siswa secara menyeluruh (*komprehensif*), yakni mencakup ranah kognitif, pengetahuan atau wawasan, ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotorik, keterampilan atau perilaku.
- e) Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan diri terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.

2. Teknik Permainan

a. Pengertian Teknik

Teknik adalah cara yang dilakukan seseorang dalam rangka mengimplementasikan suatu metode. Misalnya, cara yang bagaimana yang harus dilakukan agar metode ceramah yang dilakukan berjalan (Arikunto 1993 : 155). Istilah teknik dalam

pembelajaran didefinisikan dengan cara-cara dan alat yang digunakan oleh guru dalam rangka mencapai suatu tujuan, langsung dalam pelaksanaan pelajaran pada waktu itu. Menurut Radhi al-Hafidh, teknik dalam pembelajaran, bersifat implementasional saat proses belajar berlangsung untuk mencapai sasarnya.

Teknik dalam pembelajaran, merupakan penjelasan dan penjabaran suatu metode pembelajaran, maka sudah barang tentu bahwa kutipan definisi teknik tersebut di atas perlu dilengkapi dengan pijakan pada metode tertentu. Teknik dalam pembelajaran bersifat taktis, dan cenderung bernuansa siasat. Dengan demikian maka penulis dapat memahami bahwa teknik dalam pembelajaran dapat didefinisikan sebagai daya upaya, atau usaha-usaha yang ditempuh oleh seseorang guru dalam rangka untuk mencapai suatu tujuan pengajaran dengan cara yang paling praktis, namun tetap harus selalu merujuk dan berpijak pada metode tertentu.

b. Pengertian Permainan

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu

melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari.

Pellegrini dan Saracho, 1991 (dalam Wood, 1996:3) permainan memiliki sifat sebagai berikut:

- 1) Permainan dimotivasi secara personal, karena memberi rasa kepuasan.
- 2) Pemain lebih asyik dengan aktivitas permainan (sifatnya spontan) ketimbang pada tujuannya.
- 3) Aktivitas permainan dapat bersifat nonliteral.
- 4) Permainan bersifat bebas dari aturan-aturan yang dipaksakan dari luar, dan aturan-aturan yang ada dapat dimotivasi oleh para pemainnya.
- 5) Permainan memerlukan keterlibatan aktif dari pihak pemainnya.

Menurut Framberg (dalam Wood, 1995) permainan merupakan aktivitas yang bersifat simbolik, yang menghadirkan kembali realitas dalam bentuk pengandaian misalnya, bagaimana jika, atau apakah jika yang penuh makna. Dalam hal ini permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan atau mengasyikkan, bahkan ketika siswa terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri siswa sendiri

secara spontan. Menurut Hidayat (1980:5) permainan memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Adanya seperangkat peraturan yang eksplisit yang mesti diindahkan oleh para pemain,
- 2) Adanya tujuan yang harus dicapai pemain atau tugas yang mesti dilaksanakan.

c. Permainan Bahasa

Menurut Fathul Mujib, adapun permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Permainan bahasa bukan merupakan aktivitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini dapat digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajari. Permainan bahasa merupakan aktivitas yang dirancang dalam pengajaran, dan berhubungan dengan kandungan isi pelajaran langsung atau tidak langsung. Permainan bahasa bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan sastra), serta unsur-unsur bahasa seperti kosakata dan tata bahasa. Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan, tetapi tidak memperoleh keterampilan berbahasa atau unsur tertentu, maka permainan

tersebut bukan termasuk permainan bahasa. Sebaliknya, apabila suatu kegiatan bertujuan melatih keterampilan berbahasa atau unsur tertentu, tetapi tidak ada unsur kesenangan, maka kegiatan tersebut bukan disebut permainan bahasa.

Sedangkan menurut Dworetzky dalam (Mudjib, Fathul 2011: 34) setiap permainan bahasa yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, menurut Dewey dalam (Mudjib, Fathul 2011: 38), Interaksi antara permainan dengan pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang sangat penting bagi anak-anak.

Selain itu, Nasif Musthafa menyatakan bahwa permainan dalam pembelajaran bahasa memiliki beberapa fungsi, antara lain:

- a. Memberikan berbagai kegiatan yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar.
- b. Merangsang guru dan siswa agar pembelajaran menjadi menyenangkan.
- c. Melatih unsur-unsur bahasa dan pengembangan keterampilan bahasa yang berbeda.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa suatu kegiatan dapat disebut permainan bahasa apabila kegiatan tersebut mengandung unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa atau unsur bahasa tertentu.

d. Manfaat Permainan

Pembelajaran memang tidak selalu membutuhkan permainan, dan permainan sendiri tidak selalu dalam rangka proses pembelajaran. Akan tetapi, permainan dapat dimanfaatkan dengan bijak untuk menambah variasi dalam pembelajaran. Menurut Suyatno, permainan yang benar dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik, menguatkan pembelajaran, bahkan bisa dijadikan sebagai ujian.

Permainan dalam belajar (*learning games*) yang mampu menciptakan atmosfer menggembirakan dan membebaskan kecedasan penuh serta tidak terhalang dapat memberi banyak sumbangan. Masih menurut Suyatno, permainan dalam belajar, jika dimanfaatkan secara bijaksana, menghasilkan beberapa hal berikut ini:

1. Menyingkirkan “keseriusan” yang menghambat proses belajar,
2. Mampu menghilangkan stres dalam lingkaran belajar,
3. Mengajak siswa terlibat secara penuh,

4. Meningkatkan proses belajar,
5. Membangun kreativitas diri,
6. Mencapai tujuan belajar dengan ketidaksadaran,
7. Meraih makna belajar melalui pengalaman,
8. Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar.

Bermain mengandung aspek kegembiraan, kelegaan, kenikmatan yang intensif, bebas dari ketegangan atau kedukaan dan bersifat memerdekakan jiwa (Mujib, Fathul 2011: 36). Permainan sangat erat dengan ekspresi diri, spontanitas, serta melatih siswa dalam persaingan, dan aktualisasi diri. Oleh karena itu, permainan bersifat mendewasakan siswa.

e. Tujuan Permainan

Permainan bahasa yang diintegrasikan dalam pengajaran mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Merangsang interaksi verbal siswa, yaitu
2. Menambah kefasihan dan kepercayaan diri siswa, yaitu permainan bahasa sangat membantu dalam upaya meningkatkan kemampuan bahasa (komunikasi) siswa.
3. Menyediakan konteks pembelajaran, yaitu permainan adalah interaksi antara pemain yang satu dengan lainnya dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan. Permainan dapat menjadi sumber belajar atau media

belajar apabila bertujuan untuk mencapai pendidikan atau pembelajaran.

4. Alat mengikis rasa bosan, yaitu dalam situasi belajar yang kurang kondusif (kelas sepi, menjenuhkan, panas dan siswa tidak bergairah dalam belajar), permainan bahasa dirancang untuk mewujudkan komunikasi antar siswa dalam berbagai bentuk yang menyenangkan.
5. Sebagai alat pemulihan, pengukuhan, dan pengayaan, yaitu permainan bahasa dapat menimbulkan perasaan gembira para siswa dan menyebabkan mereka menjadi lupa terhadap rasa kebosanan, sehingga melalui permainan yang dirancang dengan baik untuk tujuan pendidikan berguna sebagai penguat daya ingat secara tidak langsung pada saat proses pembelajaran.

f. Prinsip-prinsip Permainan

Pada dasarnya, tujuan pembelajaran bahasa asing agar siswa memiliki keterampilan bahasa dalam empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Aspek yang ditekankan dalam permainan bahasa adalah semangat bekerja sama, yang berfungsi mencapai suatu kemahiran, dan mampu memberikan motivasi tinggi siswa dalam proses pembelajaran, bukan semata mata pertandingan. Oleh sebab itu, ada beberapa

prinsip dalam permainan bahasa yang harus diperhatikan, antara lain:

1. Interaksi
2. Pertandingan
3. Kerjasama
4. Peraturan permainan
5. Akhir atau batas permainan

g. Ciri-ciri Permainan yang Baik

Permainan bahasa yang baik itu bukan sebatas permainan, tetapi harus mempengaruhi siswa dalam penguasaan bahasa. Selain itu, juga dapat membantu siswa mempelajari materi bahasa yang lebih daripada hanya sekedar aktivitas bermain saja. Oleh karena itu, ciri-ciri permainan bahasa yang baik adalah sebagai berikut:

1. Dapat mengukuhkan dan meningkatkan penguasaan bahasa, seperti mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu juga dapat meningkatkan penguasaan unsur bahasa yaitu kosakata dan tata bahasa.
2. Mempunyai rangsangan dan bahan yang menarik sesuai dengan tingkat penguasaan bahasa pelajar.
3. Memberikan peluang kepada siswa untuk interaksi dengan siswa yang lain, guru dan materi bahasa.

4. Dapat merangsang siswa bertindak secara aktif dan positif serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.
5. Melibatkan siswa secara aktif, baik dalam kelompok atau individu.
6. Mempunyai petunjuk dan peraturan yang jelas serta mudah dipahami.
7. Dapat dijalankan dalam jangka waktu dan tempat yang sesuai agar pembelajaran dapat dicapai secara objektif.

h. Kekurangan dan Kelebihan Permainan

Dalam pelaksanaannya, permainan bahasa memiliki sejumlah kekurangan dan kelebihan. Soepomo (1998: 64) mengungkapkan beberapa kelebihan dan kekurangan dalam permainan bahasa antara lain:

1. Kekurangan Permainan Bahasa
 - a. Jumlah siswa terlalu banyak sehingga menyebabkan kesukaran dalam keterlibatan untuk semua siswa dalam permainan.
 - b. Pelaksanaan permainan bahasa biasanya diikuti oleh tawa dan sorak sorai siswa sehingga dapat mengganggu pelaksanaan pembelajaran di kelas yang lain.
 - c. Tidak selalu materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui permainan bahasa.

- d. Permainan bahasa pada umumnya, belum dianggap sebagai program pembelajaran bahasa, melainkan hanya sebagai selingan.
- e. Permainan banyak mengandung unsur spekulasi sehingga sulit dijadikan sebagai ukuran yang terpercaya.

2. Kelebihan Permainan Bahasa

- a. Permainan bahasa merupakan salah satu media pembelajaran yang berkadar CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif) tinggi.
- b. Dapat mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.
- c. Dengan adanya kompetisi antar siswa, dapat menumbuhkan semangat siswa untuk lebih maju.
- d. Permainan bahasa dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetisi sosial siswa.
- e. Materi yang dikomunikasikan dapat meninggalkan kesan di hati siswa sehingga pengalaman keterampilan yang dilatih sukar dilupakan.
- f. Dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.

3. *Gesture*

a. *Pengertian Gesture*

Dalam pembelajaran, komunikasi merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat terpisahkan selama proses pembelajaran berlangsung. Terkadang keberhasilan dan kualitas pembelajaran tergantung dari efektif atau tidaknya komunikasi yang terjalin antara pengajar dengan peserta didik.

Komunikasi menurut Carl. I. Hovland yang dikutip oleh Effendy dalam buku Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek adalah suatu proses yang memungkinkan seseorang (komunikator) menyampaikan pesan (lambang-lambang verbal) untuk mengubah perilaku orang lain (komunikan). Komunikasi adalah suatu proses, bukan sesuatu yang bersifat statis. Komunikasi memerlukan tempat, dinamis, menghasilkan perubahan dalam usaha mencapai hasil, melibatkan interaksi bersama, serta melibatkan suatu kelompok.

Ada dua jenis komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu komunikasi verbal dan nonverbal. Namun komunikasi nonverbal cenderung sering diabaikan, dan dianggap perannya tidak efektif. Padahal komunikasi nonverbal justru dapat ‘menghidupkan’ suasana proses pembelajaran.

Gesture merupakan salah satu komunikasi nonverbal. Definisi harfiah ‘komunikasi nonverbal’ yaitu komunikasi tanpa kata, dan komunikasi nonverbal/nonvokal yang juga dikenal sebagai bahasa tubuh (*body language*), misalnya, ekspresi wajah atau gerakan tangan.

Dari penelitian yang pernah dilakukan oleh pakar di bidang komunikasi ternyata bahwa semua gerakan tubuh manusia mempunyai suatu makna dan tidak ada gerakan yang bersifat kebetulan (Birdwhistell, dalam Jalaludin 1994). Seperti contoh, Mengangkat alis diartikan tidak percaya, menggosok hidung karena menghadapi teka-teki, melipat lengan untuk memencilkan diri atau melindungi diri, mengangkat bahu diartikan sebagai tak acuh (cuek), mengetuk-ngetukkan jari tanda tak sabar, memukul dahi karena lupa sesuatu. Mengacungkan tangan untuk memilih “ya” pada suatu rapat, menghentikan taksi, saling memberi isyarat dengan mitra main *bridge*. Duduk di tepi kursi dalam suatu seminar yang membosankan dan terus memilin-milin rambut. Menyentuh dengan lembut tangan seorang kawan untuk menghiburnya, dan seterusnya.

Komunikasi nonverbal adalah memusatkan perhatian pada isyarat fisik yang mencirikan penyampaian fisik komunikator, seperti gerakan tangan, ekspresi wajah dan gerakan mata.

Semua isyarat ini dipandang sebagai pengaruh yang penting atas interpretasi penerima pesan. Berikut ini, pendapat beberapa ahli mengenai komunikasi nonverbal, antara lain:

Mc. Garry dalam Mulyana (2005: 87) menyebutkan bahwa komunikasi nonverbal terbagi dalam tiga kategori, yaitu

1. Komunikasi yang diungkapkan melalui pakaian dan setiap kategori benda lainnya (*the object language*),
2. Semua bentuk komunikasi yang digantikan dengan gerak (*gesture*) yang disebutnya sebagai bahasa sinyal (*sign language*), dan
3. Komunikasi dengan tindakan atau gerakan tubuh (*action language*).

Tubbs dan Carter dalam Mulyana (2005: 98) mengelompokkan komunikasi nonverbal sebagai berikut:

1. Gerakan tubuh (*Body motion*) atau kebiasaan gerak (*kinetic behavior*), yaitu jenis komunikasi yang diungkapkan melalui gerakan tubuh, postur, tangan, kaki, ekspresi wajah, gerakan mata, dan tangkai lengan.
2. Karakteristik fisik (*Physical characteristics*), yaitu jenis komunikasi yang diungkapkan melalui bentuk fisik atau tubuh, daya tarik yang bersifat umum, tinggi badan, berat badan, dan warna kulit.

3. Kebiasaan menyentuh (*Touching behavior*), yaitu jenis komunikasi yang berupa gerakan, seperti sentuhan, pukulan, tindakan memegang, dan lain-lain.
4. Paralinguistik yaitu bentuk komunikasi yang menunjukkan keadaan atau cara seseorang mengucapkan atau mengungkapkan sesuatu.
5. Proksemik (*Proxemics*), yaitu jenis komunikasi yang berkaitan dengan penggunaan ruang, personal, dan sosial.
6. Artifak (*Artifact*), yaitu bentuk komunikasi melalui cara memanipulasi objek kental dengan seseorang, misalnya penggunaan parfum, pakaian, lipstik, dan lain-lain.
7. Faktor lingkungan (*Environment factors*), yaitu menyampaikan komunikasi dengan cara dekorasi ruang, lampu, dan lain-lain.

Pada dasarnya, komunikasi nonverbal memiliki beberapa fungsi yakni, menggantikan komunikasi verbal, menguatkan komunikasi verbal, atau menentang komunikasi verbal. Sebuah komunikasi nonverbal yang menggantikan komunikasi verbal sering lebih mudah ditafsirkan. Jika sebuah komunikasi non verbal menguatkan komunikasi verbal, maka makna yang dihasilkannya cepat dan mudah dimengerti, dan juga meningkatkan pemahaman. Kadang-kadang suatu isyarat tunggal seperti gerakan tangan atau tertegun beberapa saat,

memberi penekanan khusus kepada satu bagian pesan sehingga pendengar mampu untuk melihat apa yang paling dipentingkan oleh sang pembicara.

Hal menarik dari komunikasi nonverbal menurut studi Albert Mehrabian (1971) yang menyimpulkan bahwa tingkat kepercayaan dari pembicaraan orang hanya 7% berasal dari bahasa verbal, 38% dari vocal suara, dan 55% dari ekspresi muka. Ia juga menambahkan bahwa jika terjadi pertentangan antara apa yang diucapkan seseorang dengan perbuatannya, orang lain cenderung mempercayai hal-hal yang bersifat nonverbal.

Selain itu, menurut Mark L Knapp (dalam Jalaludin 1994) komunikasi nonverbal memiliki beberapa jenis antara lain yaitu:

1. Haptik

Haptik adalah bidang yang mempelajari sentuhan sebagai komunikasi nonverbal. Sentuhan dapat termasuk: bersalaman, menggenggam tangan, berciuman, sentuhan di punggung, mengelus-elus, pukulan, dan lain-lain. Masing-masing bentuk komunikasi ini menyampaikan pesan tentang tujuan atau perasaan dari sang penyentuh. Sentuhan juga dapat menyebabkan suatu perasaan pada sang penerima sentuhan, baik positif ataupun negatif.

2. Kronemik

Kronemik adalah bidang yang mempelajari penggunaan waktu dalam komunikasi nonverbal. Penggunaan waktu dalam komunikasi nonverbal meliputi durasi yang dianggap cocok bagi suatu aktivitas, banyaknya aktivitas yang dianggap patut dilakukan dalam jangka waktu tertentu, serta ketepatan waktu (*punctuality*).

3. Gerakan tubuh

Dalam komunikasi nonverbal, kinesik atau gerakan tubuh meliputi kontak mata, ekspresi wajah, isyarat, dan sikap tubuh. Gerakan tubuh biasanya digunakan untuk menggantikan suatu kata atau frasa, misalnya mengangguk untuk mengatakan ya; untuk mengilustrasikan atau menjelaskan sesuatu; menunjukkan perasaan, misalnya memukul meja untuk menunjukkan kemarahan; untuk mengatur atau mengendalikan jalannya percakapan; atau untuk melepaskan ketegangan.

4. Proxemik

Proxemik atau bahasa ruang, yaitu jarak yang anda gunakan ketika berkomunikasi dengan orang lain, termasuk juga tempat atau lokasi posisi anda berada. Pengaturan jarak menentukan seberapa jauh atau seberapa

dekat tingkat keakraban anda dengan orang lain, menunjukkan seberapa besar penghargaan, suka atau tidak suka dan perhatian anda terhadap orang lain, selain itu juga menunjukkan simbol sosial. Dalam ruang personal, dapat dibedakan menjadi 4 ruang interpersonal :

a) Jarak intim

Jarak dari mulai bersentuhan sampai jarak satu setengah kaki. Biasanya jarak ini untuk bercinta, melindungi, dan menyenangkan.

b) Jarak personal

Jarak yang menunjukkan perasaan masing - masing pihak yang berkomunikasi dan juga menunjukkan keakraban dalam suatu hubungan, jarak ini berkisar antara satu setengah kaki sampai empat kaki.

c) Jarak sosial

Dalam jarak ini pembicara menyadari betul kehadiran orang lain, karena itu dalam jarak ini pembicara berusaha tidak mengganggu dan menekan orang lain, keberadaannya terlihat dari pengaturan jarak antara empat kaki hingga dua belas kaki.

d) Jarak publik

Jarak publik yakni berkisar antara dua belas kaki sampai tak terhingga.

5. Vokalik

Vokalik adalah unsur nonverbal dalam suatu ucapan, yaitu cara berbicara. Ilmu yang mempelajari hal ini disebut paralinguistik. Contohnya adalah nada bicara, nada suara, keras atau lemahnya suara, kecepatan berbicara, kualitas suara, intonasi, dan lain-lain. Selain itu, penggunaan suara-suara pengisi seperti "mm", "e", "o", "um", saat berbicara juga tergolong unsur vokalik, dan dalam komunikasi yang baik hal-hal seperti ini harus dihindari.

6. Lingkungan

Lingkungan juga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu. Diantaranya adalah penggunaan ruang, jarak, temperatur, penerangan, dan warna.

b. Fungsi *Gesture*

Lima fungsi pesan nonverbal menurut Mark L. Knapp dalam *Nonverbal Communication in Human Interaction* antara lain:

1. Fungsi pertama : Repetisi

Perilaku nonverbal dapat mengulangi perilaku verbal. Misalnya, Anda menganggukkan kepala ketika

mengatakan "Ya," atau menggelengkan kepala ketika mengatakan "Tidak," atau menunjukkan arah (dengan telunjuk) ke mana seseorang harus pergi untuk menemukan WC.

2. Fungsi Kedua : Substitusi

Perilaku nonverbal dapat menggantikan perilaku verbal, jadi tanpa berbicara Anda bisa berinteraksi dengan orang lain. Misalnya, seorang pengamen mendatangi mobil Anda kemudian tanpa mengucapkan sepatah katapun Anda menggoyangkan tangan Anda dengan telapak tangan mengarah ke depan (sebagai kata pengganti "Tidak"). Isyarat nonverbal yang menggantikan kata atau frasa inilah yang disebut emblem.

3. Fungsi Ketiga : Kontradiksi

Perilaku nonverbal dapat membantah atau bertentangan dengan perilaku verbal dan bisa memberikan makna lain terhadap pesan verbal . Misalnya, Anda memuji prestasi teman sambil mencibirkan bibir.

4. Fungsi Keempat : Aksentuasi

Memperteguh, menekankan atau melengkapi perilaku verbal. Misalnya, menggunakan gerakan tangan, nada suara yang melambat ketika berpidato. Isyarat nonverball tersebut disebut affect display.

5. Fungsi Kelima : Komplemen

Perilaku Nonverbal dapat meregulasi perilaku verbal. Misalnya, saat kuliah akan berakhir, Anda melihat jam tangan dua-tiga kali sehingga dosen segera menutup kuliahnya.

6. Variasi budaya dalam komunikasi nonverbal

Budaya asal seseorang amat menentukan bagaimana orang tersebut berkomunikasi secara nonverbal. Perbedaan ini dapat meliputi perbedaan budaya Barat-Timur, budaya konteks tinggi dan konteks rendah, bahasa, dsb. Contohnya, orang dari budaya Oriental cenderung menghindari kontak mata langsung, sedangkan orang Timur Tengah, India dan Amerika Serikat biasanya menganggap kontak mata penting untuk menunjukkan keterpercayaan, dan orang yang menghindari kontak mata dianggap tidak dapat dipercaya.

c. Teknik Permainan *Gesture*

Teknik permainan *gesture* adalah salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya kata kerja. Teknik permainan *gesture* ini merupakan penggabungan antara kegiatan permainan melalui *gesture* (gerakan tubuh). Teknik ini diterapkan pada saat perlakuan

penelitian kepada siswa. Teknik permainan ini bertujuan untuk melatih kecermatan daya ingat, dan kreativitas siswa.

3. Kelas Kata Dalam Bahasa Jepang

a. Kelas Kata

Secara umum pembagian kelas kata dalam bahasa Jepang disebut dengan *hinshi*, Matsuoka dan Takubo (1993:4) mengemukakan yang dimaksud dengan *hinshi* adalah

「語は文の材料であり、文の組み立てる上で一定の働きをする。この働きの違いによって語を種類分けしたものが 品詞」。

Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan materi dan berfungsi membangun kalimat, serta hal yang membagi jenis kata berdasarkan fungsi disebut *hinshi*. Lalu menurut Iori (2003: 304) menyatakan bahwa:

「品詞とは文の中での働きと活用のしかたで分類した語のグループです」。

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa *hinshi* merupakan kelompok klasifikasi kata, dan merupakan bagian dari pernyataan.

Iori (2000: 340-349) membaginya dalam enam jenis kelas kata yaitu *doushi*, *meishi*, *keiyoushi*, *fukushi*, *setsuzokushi* dan *joushi*. Namun Sudjianto dan Dahidi membaginya dalam sepuluh kelas kata sebagai berikut:

1. *Doushi*

Merupakan salah satu kelas dalam bahasa Jepang yang dipakai untuk menyatakan aktivitas, keberadaan atau keadaan sesuatu. *Doushi* dapat mengalami perubahan dan dengan sendirinya dapat menjadi predikat. *Doushi* dapat membentuk sebuah kata walaupun tanpa bantuan kelas kata lain, bahkan dengan sendirinya dapat memiliki potensi untuk menjadi sebuah kalimat. Selain itu juga, *doushi* dapat menjadi keterangan kelas kata lain pada sebuah kalimat, dalam bentuk kamus.

Contoh: のむ : minum

たべる: makan

よむ : membaca

2. *I-keiyoushi*

Adjektiva-I, *i-keiyoushi* sering disebut juga *keiyoushi*, yaitu kelas kata yang menyatakan sifat atau keadaan sesuatu dengan sendirinya menjadi predikat dan dapat mengalami perubahan bentuk. Setiap kata yang termasuk *i-keiyoushi* selalu diakhiri i dalam bentuk kamus, dapat menjadi predikat, dan juga dapat menjadi kata keterangan yang menerangkan kata lain dalam sebuah kalimat. Tapi ada kata yang berakhiran i seperti *yumei* (mimpi), *kirai*

(benci), dan *kirei* (cantik) walaupun berakhiran i tapi tidak termasuk *i-keiyoushi* tetapi termasuk *Na-keiyoushi*.

Contoh: おおきい : besar

ちさい : kecil

3. *Na-keiyoushi*

Adjektiva-na, *na-keiyoushi* sering disebut *keiyoudoushi* yaitu kelas kata yang dengan sendirinya dapat membentuk sebuah kata, dan dapat berubah bentuk serta bentuk perubahannya mirip dengan *doushi* sedangkan artinya mirip dengan *keiyoushi*, sehingga kelas kata ini disebut *keiyoudoushi*.

Contoh: きれいな : cantik

しずかな : tenang

かんたんな : mudah

4. *Meishi*

Nomina, adalah kata-kata yang menyatakan orang, benda, peristiwa dan sebagainya. Tidak mengalami konjugasi dan dapat dilanjutkan dengan *kakujoshi*. *Meishi* dapat menjadi subjek, predikat, kata keterangan dalam kalimat.

Contoh: かばん : tas

本 : buku

5. *Fukushi*

Adverbia, adalah kelas kata yang tidak mengalami perubahan bentuk dan dengan sendirinya dapat menjadi keterangan walaupun tanpa mendapat bantuan dari kata-kata lain. *Fukushi* tidak dapat menjadi subjek, predikat dan objek.

Contoh: やつと: akhirnya

きいと: pasti

6. *Rentaishi*

Pronomina, adalah kelas kata yang tidak mengenal *konjugasi* yang digunakan untuk menerangkan nomina. Oleh karena itu, kelas kata ini tidak dapat dijadikan sebagai subjek atau predikat.

Contoh: その : ini

あの : itu

7. *Setsuzokushi*

Konjungsi adalah kelas kata yang dapat mengalami perubahan bentuk tapi tidak dapat menjadi subjek, objek, predikat ataupun kata yang menerangkan kata lain. *Setsuzokushi* berfungsi menyambungkan suatu kalimat dengan kalimat lainnya atau menghubungkan bagian kalimat dengan kalimat lain.

Contoh: *だから* : oleh sebab itu

しかし tetapi

8. *Kandoushi*

Interjeksi, adalah kelas kata yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak dapat menjadi subjek, keterangan ataupun konjugasi. Namun, kelas kata ini dengan sendirinya dapat berdiri sendiri walaupun tanpa bantuan kelas kata lain.

Contoh: *いいえ* : tidak

はい : iya

9. *Jodoushi*

Verba bantu adalah kelas kata yang dapat berubah bentuknya. Tidak dapat membentuk kata dengan sendirinya. Tapi dapat terbentuk kata bila digabungkan dengan kata lain.

Contoh: *~ない* : bentuk negatif

~える : bentuk potensial

10. *Joshi*

Partikel adalah kelas kata yang tidak dapat berdiri sendiri, dipakai setelah suatu kata untuk menunjukkan hubungan antara kata tersebut dengan kata lain serta untuk menambah arti kata tersebut lebih jelas lagi.

Contoh: *wa (は)*, *ga (が)*

b. Kata Kerja Dalam Bahasa Jepang

1. Pengertian Verba (Kata Kerja)

Dalam kamus besar bahasa Indonesia disebutkan bahwa verba adalah kata yang menggambar proses, perbuatan atau keadaan, yang juga disebut kata kerja (Poerwadarmita, 2005:1260).

Dalam bahasa Jepang verba disebut dengan *doushi*.

Makna *doushi* dilihat dari kanjinya :

動< = ugoku, dou = bergerak

詞 = kotoba, shi = kata

動詞 = *doushi* (kata yang bermakna gerak)

Doushi adalah kata kerja yang berfungsi menjadi predikat dalam suatu kalimat, mengalami perubahan bentuk (*katsuyo*) dan bisa berdiri sendiri (Sutedi, 2003:42).

Sedangkan menurut Ishida dalam Putri (2006) “Verba adalah kata yang menunjukkan perbuatan atau aktivitas suatu benda atau manusia”. Lain halnya dengan Nakagawa dalam Putri (2006) yang mendefinisikan verba sebagai kata yang dapat mengalami perubahan sebagai kata yang berdiri sendiri, dapat menjadi predikat, dan dinyatakan dengan suara akhir `u`.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan kalau kalimat yang secara tata bahasa lengkap hanya memerlukan verba,

tidak seperti bahasa Indonesia, bahasa Jepang hanya perlu verba untuk membuat kalimat yang benar, karena itulah kenapa verba dikatakan unsur penting dalam membuat kalimat.

c. Jenis-jenis Verba

Dalam buku dasar-dasar linguistik bahasa Jepang (Dedi Sutedi, 2003:27), verba dalam bahasa Jepang digolongkan ke dalam tiga kelompok yaitu:.

1) Kelompok I

Kelompok I disebut dengan 五段動詞 (*godan-doushi*), karena kelompok ini mengalami perubahan dalam lima deretan bunyi bahasa Jepang yaitu : あ、い、う、え、お (a-i-u-e-o), cirinya yaitu verba yang berakhiran huruf ~う, ~つ、~る、~ぶ、~ぬ、~む、~く、~す、~ぐ (u-tsu-ru-bu-nu-mu-ku- gu-su).

Contoh:

- | | |
|----------------------------|-------------------------|
| - 買う ka-u (membeli) | - 立つ ta-tsu (berdiri) |
| - 売る u-ru (menjual) | - 書く ka-ku (menulis) |
| - 泳ぐ oyo- gu (berenang) | - 読む yo- mu (membaca) |
| - 死ぬ shi-nu (mati) | - 遊ぶ aso-bu (bermain) |
| - 話す hana-su (berbicara) | |

2) Kelompok II

Kelompok II disebut dengan 一段動詞 (*ichidan-doushi*), karena perubahannya hanya pada satu deretan bunyi saja. Ciri utama dari verba ini adalah yang berakhiran suara e-ru disebut kami *ichidan doushi* atau yang berakhiran i-ru disebut *shimo ichidan-doushi*.

Contoh:

- 見る mi-ru (melihat)
- 起きる oki-ru (bangun)
- 寝る ne-ru (tidur)
- 食べる tabe-ru (makan)

3) Kelompok III

Kelompok III ini merupakan verba yang perubahannya tidak beraturan, sehingga disebut 変格動詞 (*henkaku-doushi*) diantaranya terdiri dari dua verba yaitu :

Contoh:

- する suru (melakukan)
- 来る kuru (datang)

d. Kata Kerja Bahasa Jepang Yang Dipelajari di SMA

Seperti yang telah dijelaskan pada pokok bahasan tentang kata kerja, untuk pemula seperti siswa SMA, kata kerja yang dipelajari sangat terbatas. Khusus untuk penelitian siswa kelas X, kata kerja yang dipelajari meliputi kegiatan di sekolah,

antara lain membaca, belajar, mengerjakan, melakukan, menulis, kemudian pokok bahasan kegiatan anggota keluarga meliputi, makan, minum, menonton, mendengarkan, berbelanja, dan mandi dan sebagainya yang mengacu pada buku Sakura jilid 1 untuk kelas X.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian mengenai teknik permainan gesture ialah: *Penerapan Teknik Permainan Tebak Gaya dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman di SMA Labratorium Malang.*

Penelitian tersebut telah diteliti oleh Vivi Kurniasari dari jurusan sastra Jerman, yang melihat bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan berbicara dalam bahasa Jerman. Beberapa faktor yang diduga sebagai penyebabnya adalah kurangnya penguasaan kaidah kebahasaan, kurangnya pengalaman berbicara, dan kurangnya motivasi berbicara. Teknik yang digunakan selama ini kurang bervariasi dan belum mampu memberikan siswa motivasi untuk berlatih berbicara.

Berdasarkan hal tersebut peneliti menerapkan teknik permainan tebak gaya. Teknik permainan tebak gaya merupakan teknik pembelajaran berupa kegiatan permainan menebak gerak tubuh, isyarat atau mimik wajah seseorang atau sekelompok orang. Teknik

permainan tebak gaya sangat baik untuk melatih keterampilan berbicara siswa, penguasaan kaidah kebahasaan, dan meningkatkan motivasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan permainan tebak gaya dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman kelas XI SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang. Jenis penelitian yang dilakukan adalah deskriptif kualitatif. Data diambil melalui observasi, wawancara, dan angket. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas XI-SSI SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang tahun ajaran 2011/2012 yang berjumlah 12 siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif. Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik permainan tebak gaya berhasil melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman dan keberanian berunjuk kerja siswa.

Pelaksanaan penerapan teknik ini dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan tahapan-tahapannya. Sebagian besar siswa merasa senang dengan adanya teknik ini. Selain itu, guru menyatakan bahwa teknik ini dapat diterapkan dengan baik dalam pembelajaran bahasa Jerman. Penerapan teknik ini juga memberikan implikasi terhadap nilai berbicara bahasa Jerman siswa. Hal ini terbukti dari hasil nilai siswa yang memperoleh nilai rata-rata 85. Hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Dari 12 siswa kelas XI, semua dapat mencapai ketuntasan dalam keterampilan berbicara.

C. KONSEP

Kata kerja dalam bahasa Jepang disebut *doushi*. Tidak hanya kosakata, kata kerja juga memiliki peranan penting dalam pembentukan suatu kalimat. Dalam penelitian ini menggunakan teknik permainan *gesture* merupakan teknik pembelajaran gabungan dari kegiatan bermain dengan menggabungkan *gesture* yang merupakan gerakan tubuh untuk pembelajaran kata kerja bahasa Jepang. Teknik permainan *gesture* ini berupa permainan yang dilakukan secara individu dan berkelompok dalam menebak sebuah kata kerja dengan gerakan tubuh, isyarat dari seseorang kemudian orang lain menebak menggunakan bahasa yang sedang dipelajari yaitu bahasa Jepang. Teknik permainan ini untuk melatih pemahaman dan meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari kata kerja bahasa Jepang. Teknik permainan *gesture* ini menggabungkan komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal sehingga dirasa dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang.

D. RUMUSAN HIPOTESIS

Hipotesis yang dapat dikemukakan terkait dengan tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

Hipotesis Nol (Ho) : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kata kerja sebelum menggunakan Teknik Permainan *Gesture*.

Hipotesis Eksperimen (Hk) : Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kata kerja sesudah menggunakan Teknik Permainan *Gesture*.

E. DEFINISI ISTILAH

Beberapa istilah penting yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- a. *Learning Games* adalah permainan yang dilakukan dalam proses belajar mengajar.
- b. *Doushi* adalah kata kerja yang berfungsi menjadi predikat dalam suatu kalimat, mengalami perubahan bentuk (*katsuyo*) dan bisa berdiri sendiri (Sutedi, 2003:42).

F. DEFINISI OPERASIONAL

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman, berikut penegasan istilah-istilah yang berhubungan dengan penelitian ini:

1. Teknik

Teknik adalah cara yang dilakukan seseorang dalam rangka mengimplementasikan suatu metode. Misalnya, cara yang bagaimana yang harus dilakukan agar metode ceramah yang dilakukan berjalan (Arikunto 1993 : 155).

2. Permainan

Menurut Framberg (dalam Berky, 1995) permainan merupakan aktivitas yang bersifat simbolik, yang menghadirkan kembali realitas dalam bentuk pengandaian. Permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis).

3. *Gesture*

Gesture merupakan komunikasi tanpa kata, termasuk kedalam komunikasi nonverbal melalui gerakan tubuh, isyarat, mimik dan sebagainya