

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Analisis Kemampuan

Dalam kamus bahasa Indonesia, kemampuan berasal dari kata “mampu” yang berarti kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, kekuakan (KBBI, 1989). Yang disebut dengan kemampuan (*ability*) adalah kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan.

Menurut Robbins (2003) kemampuan terdiri dari dua faktor yaitu; kemampuan intelektual (*intellectual ability*) adalah kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktivitas mental berpikir, menalar, dan memecahkan masalah. Sedangkan kemampuan fisik (*physical ability*) adalah kemampuan tugas-tugas yang menuntut stamina, keterampilan, kekuatan, dan karakteristik serupa.

Kemampuan dapat dihubungkan dalam Taksonomi Bloom. Sedangkan Taksonomi menurut kamus bahasa Indonesia adalah klasifikasi bidang ilmu kaidah dan prinsip yang meliputi pengklasifikasian objek. Taksonomi ini dibuat untuk tujuan pendidikan. Pertama kali dirancang oleh Benjamin S Bloom pada tahun 1956. Sehingga dicetus dengan nama penciptanya Taksonomi Bloom (1956). Secara teoritis, tujuan pendidikan dibagi dalam tiga bagian, yaitu:

a. *Cognitive Domain*

Cognitive Domain adalah kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari, seperti kemampuan berpikir, pemahaman, kompetensi pengetahuan, konseptualisasi, penentuan dan penalaran. Menurut Bloom tujuannya adalah aktivitas yang menyangkut otak dibagi 6 tingkatan sesuai dengan jenjang terendah sampai tertinggi yang dilambangkan dengan C (*cognitive*) sebagai pengetahuan, pemahaman penerapan, analisis, sintesis, evaluasi. Berikut adalah 6 tingkatan kemampuan menurut Bloom :

- 1) *Knowledge* adalah kemampuan mengingat kembali tentang nama, istilah, ide, rumus- rumus, dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya.
- 2) *Comprehension* adalah kemampuan memahami sesuatu setelah sesuatu telah diketahui dan diingat. Kemampuan tersebut adalah *translasi*, *interpretasi*, dan *ekstrapolasi*. Yang artinya kemampuan mengubah suatu simbol dengan bentuk lain, menjelaskan materi, dan memperoleh arti.
- 3) *Application* adalah cara memahami dan penggunaan dengan menyangkut suatu aturan dan prinsip. Aplikasi dapat diartikan kemampuan merepakan informasi pada situasi nyata, dimana mampu menerapkan pemahamannya dengan cara menggunakannya secara nyata.
- 4) *Analysis* adalah kemampuan untuk merinci atau menganalisis suatu bahan atau kejadian dari mulai hal terkecil. Ditujukan untuk

menguraikan informasi kedalam beberapa bagian menemukan asumsi dan membedakan pendapat dan fakta serta menentukan sebab akibat.

- 5) *Synthesis* adalah kemampuan berpikir yang berbanding kebalik dari analisis. Menghasilkan hipotesis atau teori sendiri dengan memadukan berbagai ilmu pengetahuannya.
- 6) *Evaluation* adalah kemampuan untuk melakukan pertimbangan. Ada 2 jenis evaluasi yaitu berdasarkan bukti internal dan eksternal. Dengan tujuan untuk pembuatan keputusan dan kebijakan.

Kemampuan ini merupakan jenjang berpikir yang paling tinggi dalam ranah kognitif dalam Taksonomi Bloom. Kemampuan kognitif adalah penampilan–penampilan yang bisa diamati sebagai hasil atau proses kegiatan pengetahuan melalui pengalaman sendiri. Menurut Sudjiono (2001) kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental atau otak. Ciri – ciri yang dimiliki kognitif berada pada dalam memperoleh dan menggunakan bentuk representasi yang mewakili objek yang dihadapi. Objek direpresentasikan dalam diri seseorang melalui tanggapan, gagasan atau lambang yang merupakan sesuatu yang bersifat mental.

b. *Affective Domain*

Ranah ini berisi perilaku – perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. Ranah afektif memiliki 5 jenjang seperti penerimaan, mananggapi, penilaian, pengorganisasian, dan karakterisasi nilai. Karthwohl & Bloom (dalam Dimiyati & Mudjiono, 1994) menguraikan ranah afektif sebagai berikut:

- 1) *Receiving/attending* atau penerimaan adalah kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar pada diri. Ini merupakan tingkat afektif terendah, mencakup penerimaan masalah, situasi, gejala, nilai dan keyakinan secara pasif.
- 2) *Responding* adalah suatu sikap menunjukkan adanya partisipasi aktif untuk mengikutsertakan dirinya dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya. Ini bersangkutan dengan jawaban dan kesenangan menanggapi atau merealisasikan sesuatu dengan nilai yang dianut masyarakat.
- 3) *Valuing* adalah kemampuan untuk menilai fenomena baik atau buruk. Pemberian nilai terhadap suatu gejala atau stimulus tertentu.
- 4) *Organization* adalah kemampuan konseptualisasi nilai menjadi system nilai yang mantap dan prioritas nilai yang dimiliki.
- 5) *Characterization* kategori ini berkenaan dengan keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

c. *Psychomotor Domain*

Kemampuan yang dihasilkan oleh fungsi motorik manusia yaitu keterampilan melakukan sesuatu, seperti keterampilan motorik, intelektual dan sosial. Menurut W.S. Winkel (1996) mengklasifikasikan ranah psikomotorik dalam 7 jenjang, sebagai berikut:

- 1) *Perception*, kemampuan untuk mengadakan diskriminasi yang tepat antara dua perangsang atau lebih, berdasarkan perbedaan ciri fisik yang khas pada masing – masing rangsangan.
- 2) *Set*, kemampuan untuk menempatkan diri dalam keadaan yang akan mulai bergerak atau rangkaian gerakan.
- 3) *Guided response*, kemampuan untuk melakukan sesuatu rangkaian gerak – gerak sesuai dengan contoh yang diberikan.
- 4) *Mechanical response*, kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak–gerak dengan lancar karena sudah terlatih dengan cukup tanpa memperhatikan contoh yang diberikan.
- 5) *Complex response*, kemampuan melaksanakan suatu keterampilan dengan lancar, tepat, dan efisien.
- 6) *Adjustment*, kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola dengan kondisi setempat atau dengan menunjukkan suatu keterampilan yang telah mahir.
- 7) *Creativity*, kemampuan untuk melahirkan pola – pola baru, yang atas dasar prakarsa dan inisiatif sendiri.

2.2 Kesulitan Berbahasa

Kegiatan belajar adalah kegiatan yang kompleks, dimana proses berlangsung dalam otak manusia. Pada dasarnya proses belajar merupakan kegiatan yang bersifat individual untuk memperoleh suatu hasil yang ingin dicapai. Belajar adalah salah satu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Hasil dari perubahan belajar berupa penguasaan, penggunaan mengenai sikap nilai,

dan pengetahuan. Menurut Bruner dalam Simanjuntak (2004:228), langkah yang baik dalam belajar bahasa Indonesia adalah dengan melakukan penyusunan prestasi karena langkah permulaan belajar konsep, pengertian akan lebih melekat bila kegiatan – kegiatan yang menunjukkan model konsep yang dilakukan oleh siswa sendiri dan antara pelajaran yang lalu dengan yang sedang dipelajari harus ada kaitannya.

Sedangkan menurut Tarigan dan Tarigan (1988: 140) kesalahan berbahasa merupakan sisi yang mempunyai cacat pada ujaran dan tulisan, dan merupakan bagian-bagian konversi atau komposisi yang menyimpang dari norma baku atau norma yang terpilih dari performansi bahasa orang dewasa.

Berikutnya menurut Sutedi (2003: 10) sinonim merupakan salah satu masalah dalam pengajaran bahasa asing termasuk bahasa Jepang. Kesulitan pembelajar biasanya berupa kurangnya pemahaman terhadap persamaan dan perbedaan, kapan dan dalam situasi bagaimana suatu kosakata bisa digunakan dengan benar.

2.2.1 Faktor Penyebab Kesulitan dalam Menguasai Bahasa

Menurut Dalyono (2009), secara garis besar faktor-faktor penyebab timbulnya kesulitan belajar dapat digolongkan kedalam dua golongan yaitu:

- a. Faktor internal peserta didik yakni hal-hal yang timbul dari dalam diri peserta didik itu sendiri.
- b. Faktor eksternal peserta didik yakni hal-hal atau keadaan yang datang dari luar diri peserta didik.

Banyak faktor yang ada dalam diri peserta didik yang mempengaruhi usaha dan keberhasilan belajarnya. Faktor yang datang dari dalam diri peserta didik seperti rendahnya minat untuk belajar. Sedangkan faktor yang datang dari luar diri peserta didik adalah pengaruh pergaulan buruk terhadap teman, lingkungan masyarakat yang kurang mendukung, dan lain-lain.

1. Faktor Internal

- a. Bersifat kognitif (ranah cipta), antara lain seperti rendahnya kapasitas intelektual/intelegensi peserta didik.
- b. Bersifat afektif (ranah rasa), antara lain seperti labilnya emosi dan sikap.
- c. Bersifat psikomotorik (ranah karsa), antara lain seperti terganggunya alat-alat indera penglihatan dan pendengaran (mata dan telinga).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terganggunya alat-alat indera maka akan mengalami kesulitan belajar dalam proses pembelajaran.

d. Bakat

Bakat adalah potensi kecakapan yang dibawa sejak lahir. Setiap individu memiliki bakat yang berbeda-beda, ada yang memiliki bakat dibidang teknik akan tetapi dibidang olahraga lemah. Setiap individu memiliki bakat masing-masing, bakat yang berbeda-beda dalam diri sendiri tidak sama dengan kebanyakan orang.

e. Minat

Tidak adanya minat seorang peserta didik terhadap suatu pelajaran akan timbul kesulitan belajar, ada tidaknya minat terhadap suatu pelajaran dapat dilihat dari cara anak mengikuti pelajaran, lengkap tidaknya catatan.

f. Motivasi

Motivasi sebagai faktor *inner* (batin) berfungsi menimbulkan, mendasari serta mengarahkan perbuatan belajar. Seorang yang besar motivasinya akan semakin besar kesuksesannya belajarnya. Sebaliknya seorang yang motivasinya lemah nampak acuh tak acuh, mudah putus asa dan lain-lain. Motivasi sangat berperan penting bagi pembelajaran peserta didik yang kurang termotivasi akan sangat sulit untuk memulai belajar atau pun dalam pembelajaran.

2. Faktor eksternal

Faktor ini meliputi semua situasi dan kondisi lingkungan sekitar yang tidak mendukung aktifitas belajar peserta didik yakni:

- a. Lingkungan keluarga, contohnya: ketidakharmonisan hubungan ayah dan ibu, rendahnya kehidupan ekonomi keluarga.
- b. Lingkungan sekolah, contohnya: kondisi anak dan letak gedung sekolah yang buruk seperti dekat pasar, kondisi guru, dan alat-alat belajar yang berkualitas rendah.

Lingkungan sekolah yang terletak dari pusat keramaian ditambah dengan media pembelajaran yang kurang tepat akan sangat mempengaruhi kualitas belajar peserta didik itu sendiri.

c. Lingkungan kelas

Ruang kelas adalah tempat berlangsungnya proses belajar mengajar, ruang kelas perlu mendapat perhatian tentang situasi serta penataannya, sehingga murid tidak merasa bosan, untuk menciptakan situasi kelas yang menarik

perhatian atau keindahan kelas, maka perlu memelihara dan mengatur serta menyimpan alat-alat tulis dengan baik.

Ruang kelas yang kurang bersih atau terlalu sempit akan dapat mempengaruhi berlangsungnya proses belajar mengajar sehingga konsentrasi belajar peserta didik akan terganggu.

2.3 Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengembangkan kompetensi pada bahasa target dengan menggunakan berbagai macam teknik untuk membantu mereka dalam memahami, menyimpan dan mengingat kembali informasi-informasi baru dan keterampilan-keterampilan baru (Chamot dan Kupper, 1989). Berikut tiga strategi pembelajaran umum sebagai berikut :

2.3.1 Strategi Metakognitif

Strategi ini adalah dimana pembelajar berusaha menguasai materi pembelajaran dengan memikirkan cara dia sendiri belajar, dimana pembelajar sendiri kemudian membuat rencana untuk pembelajaran, memantau tugas – tugas pembelajaran yang ia lakukan dan mengevaluasi sendiri tentang sejauh mana ia telah mengalami kemajuan dalam pembelajaran. Berikut adalah unsur – unsur dari strategi metakognitif :

1. Perencanaan. Pembelajar mengurutkan ide-ide utama dari materi pelajaran yang akan digunakan untuk menyelesaikan tugas belajar.
2. Perhatian terarah. Pembelajar memfokuskan konsentrasinya selama melaksanakan tugas.

3. Perhatian selektif. Pembelajar memperhatikan aspek-aspek tertentu dari input bahasa selama mengerjakan tugas.
4. Manajemen terhadap diri sendiri. Pembelajar mengendalikan performa bahasanya sendiri untuk memaksimalkan penggunaan terhadap materi materi yang sudah ia kuasai sebelumnya.
5. Pemantauan terhadap diri sendiri. Pembelajar memeriksa, memverifikasi dan mengoreksi pemahamannya sendiri. Chamot dan Kupper (1998) telah menyelidiki apa saja unsur-unsur dari pemantauan mandiri ini dan mendapati bahwa pemantauan mandiri ini terdiri dari unsur-unsur berikut :
 - a. Pemantauan Terhadap Pemahaman
pembelajaran memeriksa, memverifikasi dan mengoreksi pemahamannya sendiri.
 - b. Pemantauan Terhadap Produksi
pembelajar memeriksa, memverifikasi dan mengoreksi bahasa yang diperiksa oleh pembelajar sendiri.
 - c. Pemantauan Auditori
Pembelajara menggunakan daya pendengarannya untuk mendengar bunyi bahasa alam membuat keputusan (tentang benar tidaknya pemahaman yang ia miliki dan produksi bahasa yang telah ia buat).

d. Pemantauan visual

Pembelajar menggunakan daya penglihatan dalam membuat keputusan (tentang benar tidaknya pemahaman yang ia miliki dan produksi bahasa yang telah ia buat).

e. Pemantauan terhadap gaya bahasa

Pembelajar memeriksa, memverifikasi dan mengkoreksi dirinya sendiri berdasarkan register gaya bahasa internal.

f. Pemantauan terhadap strategi

Pembelajar memeriksa sejauh mana strategi yang ia gunakan telah berhasil mencapai tujuan yang ia inginkan.

g. Pemantauan terhadap rencana

Pembelajar memeriksa sejauh mana rencana yang ia gunakan telah berhasil mencapai tujuan yang ia inginkan.

h. Pemantauan dengan pemeriksaan ganda

Pembelajar memeriksa kembali tugas-tugas yang sudah ia kerjakan sebelumnya atau menelaah kembali keputusan-keputusan yang sudah ia buat sebelumnya dalam melaksanakan tugas pembelajaran bahasa.

6. Identifikasi masalah. Pembelajar menentukan apa saja yang ia harus atasi di dalam mengerjakan tugas.

7. Evaluasi diri. Pembelajar memeriksa hasil-hasil dari performa sendiri.

2.3.2 Strategi kognitif

Strategi kognitif adalah strategi dimana pembelajar berinteraksi dengan materi yang ia pelajari, kemudian pembelajar memanipulasi materi itu secara mental atau fisik, atau pembelajar menerapkan teknik tertentu untuk menguasai materi dan mengerjakan tugas. Unsur-unsurnya adalah :

1. Repetisi. Mengulang-ulang sepotong bahasa (kata atau frase) ketika sedang mengerjakan tugas.
2. Mencari sumber. Menggunakan sumber-sumber rujukan yang tersedia untuk mendapatkan informasi.
3. Pengelompokkan. Menyusun, mengklasifikasikan atau memberi label pada materi yang digunakan dalam tugas.
4. Membuat catatan. Menuliskan kata-kata kunci secara ringkas, baik dalam bentuk verbal, grafik maupun angka untuk membantu pelaksanaan tugas.
5. Deduksi-induksi. Menerapkan aturan aturan yang sudah dipelajari atau dikembangkan sendiri untuk menghasilkan target.
6. Substitusi. Memilih berbagai alternatif pendekatan, rencana yang sudah di revisi untuk menyelesaikan tugas.
7. Elaborasi. Menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah didapatkan sebelumnya.
8. Meringkas. Membuat ringkasan baik secara diluar kepala atau secara tertulis.

9. Penerjemahan. Menerjemahkan ide-ide dari bahasa yang satu ke bahasa yang lain secara harafiah.
10. Transfer. Menggunakan pengetahuan linguistik yang sudah didapatkan sebelumnya untuk memfasilitasi pelaksanaan tugas.
11. Inferensi. Menggunakan informasi-informasi yang sudah diketahui untuk menebak makna dari materi yang tidak diketahui.

2.3.3 Strategi Sosial dan Afektif

Strategi sosial dan afektif adalah strategi dimana pembelajar berinteraksi dengan orang lain untuk meningkatkan pembelajarannya, atau menggunakan kendali yang efektif untuk membantu kesuksesannya dalam melaksanakan sebuah tugas pembelajaran. Unsur-unsurnya adalah :

1. Mengajukan pertanyaan. Meminta penjelasan atau verifikasi tentang tugas, mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada diri sendiri.
2. Kerja sama. Mendapatkan masukan dari teman tentang kinerja lisan atau kinerja tertulis dari si pembelajar.
3. Berbicara kepada diri sendiri. Mengurangi kecemasan dengan menggunakan teknik teknik mental yang bisa meningkatkan percaya diri untuk melakukan tugas.
4. Penguatan terhadap diri sendiri. Meningkatkan motivasi diri sendiri dengan memberikan ganjaran atau hadiah kepada diri sendiri ketika berhasil melaksanakan sebuah kegiatan pembelajaran dengan baik.

2.4 Semantik

Menurut Chaer (1994:2) kata semantik dalam bahasa Indonesia (Inggris : *semantics*) bersala dari bahasa Yunani *sema* (kata benda) yang berarti tanda atau lambang. Tanda atau lambang di sini sebagai padanan kata dari *sema* itu adalah tanda linguistik objek. Sedangkan menurut sutedi (2003:103), semantik atau *imiron* merupakan salah satu cabang linguistik yang mengkaji tentang makna.

Dalam bahasa Jepang semantik disebut *imiron* yang memiliki makna sebagai berikut:

単語やけたその意味の変化を歴史的・心理学的に研究する言語学の部門。
(Shimura, 1955:151)

Tango yaketa sono imi no henka wo rekishi-teki shinri-gaku-teki ni kenkyū suru gengo-gaku no bumon.

‘suatu cabang linguistik yang meneliti perubahan dan struktur makna kata dan morfem berdasarkan sejarah dan psikologinya.’

Sedangkan Sakuma (2004:17) mendefinisikan semantik sebagai berikut:

語・けた外分があらわす意味を対象とする分野が意味論です。意味論では、まず意味とは何かという定義が行われます。こうして定義されたいみの性質を、単語・形態素とぶんのそれぞれについて分析していくのが意味論の目標です。

Go,keta soto-bun ga arawasu imi o taishō to suru bun'ya ga imi-rondesu. Imi-ronde wa, mazu imi to wa nani ka to iu teigi ga okonawa remasu. Kōshite teigi sa reta imi no seishitsu o, tango keitaiso to bun no sorezore ni tsuite bunseki shite iku no ga imi-ron no mokuhyōdesu.

Semantik adalah bidang ilmu yang mengkaji tentang makna kata, morfem, dan kalimat. Didalam semantik, pertama yang di bahasa adalah tentang pengertian makna. Lalu tujuan dari semantik adalah menganalisis sifat definisi makna tersebut terhadap kata, morfem, dan kalimat.

Objek kajian semantik diantaranya adalah makna kata (*go no imi*), relasi makna (*go no imi kannkei*) antara satu kata dengan kata yang lainnya, makna frase dalam suatu idiom (*ku no imi*), dan makna kalimat (*bun no imi*). Salah satunya mengkaji mengenai makna leksikal dan makna gramatikal.

2.4.1 Makna Leksikal dan Makna Gramatikal

Makna lambang kebahasaan yang masih bersifat dasar, yaitu belum mengalami konotasi dan hubungan gramatikal dengan kata lain, disebut makna leksikal. Dalam bahasa Jepang, makna leksikal disebut *jishoteki imi* atau *goiteki imi*. Menurut Sutedi (2003:106) makna leksikal adalah makna kata yang sesungguhnya sesuai dengan referensinya sebagai hasil pengamatan indra dan terlepas dari unsur gramatikalnya, atau bisa juga dikatakan sebagai makna asli suatu kata.

Makna gramatikal adalah makna yang timbul akibat adanya peristiwa gramatik, baik antara imbuhan dengan kata dasar maupun antara kata dengan kata atau frasa dengan frasa.

Menurut Sutedi (2003:106) dalam bahasa Jepang, makna gramatikal disebut *bunpouteki imi*, yaitu makna yang muncul akibat proses gramatikalnya. Dalam bahasa Jepang, *joushi* (partikel) dan *jodoushi* (kopula) tidak memiliki makna leksikal, tapi memiliki makna gramatikal, sebab baru jelas maknanya jika digunakan dalam kalimat.

2.5 Sinonim

Berasal dari bahasa Yunani kuno yaitu *onoma* yang berarti ‘nama’ dan *syn* yang berarti ‘dengan’. Sinonim dapat diartikan ‘nama lain untuk benda atau hal yang sama’. Menurut Wijana dan Rohmadi (2011 :20) sinonim adalah hubungan atau relasi persamaan makna. Jadi, bentuk kebahasaan yang satu memiliki kesamaan makna dan bentuk kebahasaan yang lain. Bentuk – bentuk kebahasaan yang memiliki kemiripan makna disebut sinonim. Dalam bahasa Jepang, sinonim disebut dengan istilah *ruigigo*.

類義語とは意味が同じであるが、形が違うものである (Kimura, 1990:411),
Ruigigo adalah kata yang memiliki arti yang sama akan tetapi bentuknya berbeda. Sinonim berwujud kata-kata yang maknanya sama atau mirip dengan bahasa lain.

Momiyama dalam (Sutedi 2008:129) berikut cara mengidentifikasi sinonim seperti berikut:

- 1) *Chokkantei* (intiutif bahasa) bagi penutur asli bahasa berdasarkan pada pengalaman hidupnya. Bagi penutur asli ketika mendengar suatu kata, ia akan langsung merasakan suatu kata termasuk sinonim atau tidak.
- 2) Beberapa kata jika diterjemahkan ke dalam bahasa asing akan mempunyai arti yang sama.
- 3) Dapat menduduki posisi yang sama dalam suatu kalimat dengan perbedaan makna yang kecil.
- 4) Dalam mengasdasakan suatu makna, kedua-duanya bisa digunakan secara bersamaan. Misalnya kata *hikari* – *kagayaku*.

Sinonim dalam bahasa Jepang disebut dengan *ruigigo*. *Ruigigo* (sinonim) merupakan salah satu objek kajian semantik. Sinonim merupakan beberapa kata yang maknanya hampir sama. Misalnya kedua verba dalam bahasa Jepang di bawah ini jika dipadankan ke dalam bahasa Indonesia menjadi satu kata, yaitu “menyentuh”:

Contoh :

- 1) 作品に触れないでください。
(*Sakuhin/ni/furenaidekudasai*.)
‘Dilarang **menyentuh** hasil karya’
- 2) 作品に触らないでください。
(*Sakuhin/ni/sawaranaidekudasai*)
‘Dilarang **menyentuh** hasil karya’

Dalam Nihon Bunpo Daijiten (1971:912) pengertian *ruigigo* adalah sebagai berikut,

語形は異なるが、意味がほとんど同一である。二つ以上の語。類義・同意義とも。表現対象は同一であるが、話し手の対象把握のしかたによって、語形に相違が生じる。

Gokei wa kotonaru ga, imi ga hotondo douitsu de aru. Futatsu ijou no go. Ruigi, douigi tomo. Hyougen taishou wa douitsu de aru ga, hanashi te no taishou haaku no shikata ni yotte, gokei ni soui ga shoujiru.

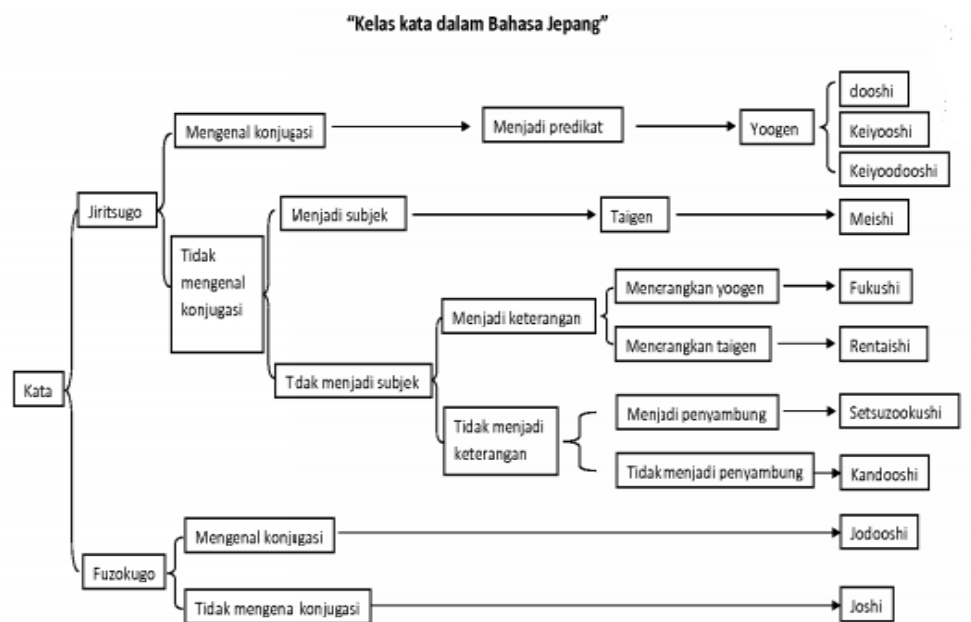
‘Bentuk katanya berbeda tetapi maknanya hampir sama. Dua buah kata atau lebih. Disebut juga dengan *ruigi* atau *douigi*. Walaupun objek yang dinyatakan sama, tetapi akan terjadi perbedaan dalam bentuk katanya berdasarkan cara pemahaman objek si pembicara.

Menurut Sutedi (2003:129), sinonim adalah beberapa kata yang maknanya hampir sama tetapi cara penggunaannya berbeda dalam kalimat tergantung dari

konteks dan situasi dalam kalimat tersebut. Hal ini banyak ditemukan dalam bahasa Jepang, sehingga menjadi salah satu penyebab kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang.

2.6 Kelas Kata

Kelas kata dalam bahasa Jepang terdiri dari sepuluh kelas kata. Delapan kelas kata nya termasuk *jiritsugo* (kata yang berdiri sendiri) dan dua kelas kata lainnya termasuk *fuzikugo* (kata yang membutuhkan kata lain). Berikut penjelasan tentang kelas kata pada bagan di bawah ini menurut Sudjianto & Dahidi (2004: 147) :



Gambar 2. 1 Bagan Kelas Kata dalam Bahasa Jepang

Dari bagan tersebut dapat kita ketahui bahwa kelas kata dalam bahasa Jepang terdiri dari 10 kelas kata yang terbagi menjadi kelompok *jiritsugo* dan *fuzokugo*. *Dooshi* (kata kerja), *keiyooshi* (kata sifat i) dan *keiyoodooshi* (kata sifat na) termasuk kelompok *jiritsugo* yang dapat mengalami perubahan dan dapat menjadi predikat (*yoogen*). Sedangkan *meishi* merupakan kelompok *jiritsugo* yang tidak mengalami perubahan bentuk yang dapat menjadi subjek (*taigen*). Kelas kata

fukushi merupakan kelas kata yang dapat menerangkan yoogen. Kelas kata rentaishi (prenomina) merupakan kelas kata yang dapat menerangkan taigen. Kata-kata yang tidak menjadi kata keterangan namun berfungsi untuk menyambung dua kalimat atau dua bagian kalimat disebut dengan kelas kata setsuzokushi (kata sambung). Dan yang tidak berfungsi sebagai penyambung yaitu kelas kata kandooshi (kata seru). Sebagaimana dengan jiritsugo, fuzokugo pun ada juga kelas kata yang dapat mengalami perubahan yaitu jodooshi (kata bantu). Selain itu ada juga yang tidak mengalami perubahan yaitu joshi (partikel). Dalam penelitian ini kelas kata yang akan dijadikan sebagai objek penelitian adalah dooshi (verba).

2.6.1 Verba (*Doushi*)

Verba dalam bahasa Jepang disebut doushi. Doushi adalah kata kerja yang berfungsi menjadi predikat dalam suatu kalimat, mengalami perubahan bentuk (katsuyou) dan bisa berdiri sendiri (Sutedi, 2003:4). Verba (doushi) adalah salah satu kelas kata dalam bahasa Jepang, sama dengan kata sifat i dan kata sifat na menjadi salah satu jenis yougen. Kelas kata ini dipakai untuk menyatakan aktivitas, keberadaan atau suatu keadaan. Iori (2000 : 364) mendefinisikan doushi sebagai berikut:

動詞は格助詞を伴った名詞句（補語と言います）と共に用いられ文の中核である出来事を表します。

Doushi wa kakujoshi o tomonatta meishi-ku (hogo to iimasu) to tomoni mochii rare bun no chūkakudearu dekgoto o arawashimasu.

‘Verba adalah frasa nominal yang disertai dengan partikel kasus (disebut sebagai pelengkap) yang digunakan dalam kalimat untuk mewakili inti dari suatu peristiwa atau kejadian’.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa verba (*doushi*) adalah kata kerja yang berfungsi sebagai predikat yang digunakan untuk mewakili inti kalimat. Selain itu, *doushi* juga menyatakan suatu aktivitas atau keadaan. *Doushi* dapat terbagi dalam beberapa jenis dan dapat dikelompokkan sesuai konjugasinya.

Shimizu dalam Sudjianto (2004: 150) menyebutkan bahwa verba dalam bahasa Jepang dibagi menjadi tiga jenis yaitu :

1. *Jidoushi* (自動詞 • verba intransitif)

Verba ini merupakan verba yang tidak di sertai dengan objek penderita. Pengertian dilihat dari huruf kanjinya yang bermakna ‘kata yang bergerak sendiri’.

Contoh :

変わる	<i>kawaru</i>	‘tukar’
起きる	<i>okiru</i>	‘bangun’
寝る	<i>neru</i>	‘tidur’
入る	<i>hairu</i>	‘masuk’
集まる	<i>atsumaru</i>	‘berkumpul’
流れる	<i>nagareru</i>	‘mengalir’

2. *Tadoushi* (他動詞 • verba transitif)

Verba yang memiliki objek penderita. Pengertian dilihat dari huruf kanjinya yang bermakna namun ‘kata yang digerakan yang lain’. Jadi ada gerakan dari subjek.

Contoh :

起こす	<i>okosu</i>	‘membangunkan’
寝かす	<i>nekasu</i>	‘menidurkan’

入れる	<i>ireru</i>	‘memasukkan’
集める	<i>atsumeru</i>	‘mengumpulkan’
流す	<i>nagasu</i>	‘mengalirkan’

3. Shodoushi (所動詞)

Shodoushi merupakan verba (doushi) yang memasukkan pertimbangan pembicara, sehingga tidak dapat diubah ke dalam bentuk pasif maupun kausatif. Selain itu, Shodoushi tidak memiliki bentuk perintah atau ungkapan kemauan (ishi hyougen). Di antara verba-verba yang termasuk kelompok ini adalah kelompok doushi yang memiliki makna potensial (verba potensial).

Contoh :

見える	<i>mieru</i>	‘terlihat’
聞こえる	<i>kikoeru</i>	‘terdengar’
行ける	<i>ikeru</i>	‘dapat pergi’

2.7 Komponen Makna Fururu dan Sawaru

Tabel 2.1 Komponen Makna Fururu dan Sawaru

NO	KOMPONEN MAKNA	触れる	触る
1	Bermakna secara Umum	√	X
2	Adanya gejala sentuhan atau persinggungan	√	√
3	Gejala persinggungan bagian tubuh manusia dengan benda	√	√
4	Gejala persinggungan benda dengan benda	√	X
5	Jenis sentuhan ringan	√	X
6	Jenis sentuhan bertekanan	X	√

Tanda (√) berarti memiliki komponen makna tersebut

Tanda (X) berarti tidak memiliki komponen makna tersebut

2.7.1 Makna Leksikal Fureru dan Sawaru

Jika kita memeriksa kata *fureru* dan *sawaru* di dalam Koujien (1958:1446) makna *fureru* adalah ちょっとさわる、軽く当たる。 *Chotto sawaru, karuku ataru*. Apa bila diartikan dalam bahasa Indonesia adalah sedikit menyentuh, kena dengan lembut. Sedangkan makna *sawaru* dalam Koujien (1958: 911) adalah 手で触れる、接触する、あたる。 *Tede sawaru, sesshoku suru, ataru*. Dalam bahasa Indonesia berarti menyentuh dengan tangan, kontak, mengenai. Sedangkan dalam Kamus Standar Bahasa Jepang – Indonesia (1999:102) makna *fureru* yaitu menyentuh, mengenai, bersinggungan. Dan makna *sawaru* dalam Kamus Standar Bahasa Jepang-Indonesia (1999:102) yaitu menyentuh, meraba, terganggu.

2.7.2 Persamaan Fureru dan Sawaru

Berikut adalah persamaan yang dimiliki verba *fureru* dan *sawaru* :

1. Sama – sama memiliki makna leksikal ‘menyentuh’.
2. Digunakan untuk menyatakan adanya gejala sentuhan atau persinggungan antara dua benda.
3. Gejala persinggungan tersebut adalah antara bagian tubuh manusia dengan benda padat.

2.7.3 Perbedaan Fureru dan Sawaru

Berikut adalah perbedaan yang dimiliki verba *fureru* dan *sawaru*:

Tabel 2.2 Perbedaan *Fureru* dan *Sawaru*

Perbedaan	<i>Fureru</i>	<i>Sawaru</i>
Makna	bersentuhan; tersentuh; menyimpang.	meraba; dan menjamah
Objek persinggungan	kongkret (manusia, benda padat, cair, gas, cahaya) dan abstrak (peraturan, pembicaraan dan lainnya).	kongkret yaitu antara bagian tubuh manusia dengan benda padat saja.
Jenis sentuhan	sentuhan yang ringan	sentuhan yang bertekanan
Gejala persinggungan	tidak dapat dirasakan secara langsung tetapi dapat ditangkap oleh bagian tubuh manusia (mata, telinga, dan lainnya).	dapat di angkat atau dirasakan oleh bagian tubuh manusia secara langsung (tangan, kaki, dan lainnya).

Meskipun kedua verba ini sama – sama *Jidoushi* atau verba intransitif namun golongannya berbedanya. *Fureru* berada pada golongan *Ichidan doushi* dan *Sawaru* berada pada golongan *Godan doushi*.