

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagai alat komunikasi, bahasa terdiri dari dua jenis, yaitu bahasa lisan dan bahasa tulisan. Keduanya sangat diperlukan oleh penutur sebuah bahasa untuk berkomunikasi dengan orang lain. Bahasa lisan digunakan dalam komunikasi antara pembicara dan pendengar. Sementara bahasa tulisan digunakan dalam komunikasi antara penulis dan pembaca. Menurut kurikulum bahasa Jepang Sekolah Menengah Atas tahun 2004, “ bahasa merupakan alat untuk mengungkapkan makna yang diwujudkan dengan menggunakan tata bahasa dan kosakata “. Hal ini berarti apabila seseorang ingin menyampaikan suatu informasi kepada orang lain maka orang tersebut harus menguasai kosakata dan tata bahasa yang akan digunakan.

Lado (1985) mengatakan bahwa dalam belajar bahasa asing dikenal empat macam kemahiran bahasa (*four skills*), yaitu kemahiran mendengar, membaca, berbicara, dan menulis. Kemahiran mendengar dan membaca bersifat reseptif, sedang kemahiran berbicara dan menulis bersifat produktif. Penguasaan bahasa yang ideal mencakup keempat jenis kemahiran tersebut, walaupun kenyataannya ada siswa yang cepat mahir berbicara tetapi lemah dalam menulis atau sebaliknya. Demikian juga tentang pembelajaran menulis. Dalam pembelajaran menulis diajarkan kemampuan membuat kalimat, merakit menjadi paragraf yang baik, dan mengembangkan berbagai wacana.

Diharapkan siswa memiliki kemampuan tersebut sehingga siswa dapat mengembangkan dirinya dan memperluas wawasannya. (Depdiknas, 2004:4).

Kemahiran membaca mempunyai derajat yang paling rendah terkait retensi atau kemampuan mengingat kembali unsur-unsur bahasa yang sudah dipelajari. Seperti dilaporkan oleh Dale (1969 : 34) pada umumnya pembelajar hanya 10% mengingat dari apa yang mereka baca, 20% dari apa yang mereka dengar, 30% dari apa yang mereka lihat, 50% dari apa yang mereka dengar dan lihat, 70% dari apa yang mereka katakan dan tulis, dan 90% dari apa yang mereka katakan seperti yang mereka lakukan. Mengingat rendahnya kemampuan mengingat dari apa yang mereka baca dan dengar dalam proses belajar bahasa asing, maka pelajaran membaca, mendengar, dan berbicara harus mendapat perhatian yang seksama.

Fungsi bahasa adalah sebagai alat pemersatu dari suatu bangsa. Untuk dapat berkomunikasi antar bangsa haruslah mengetahui bahasa yang digunakan oleh bangsa lain karena bahasa yang dipergunakan oleh setiap bangsa tidaklah sama. Demikianlah halnya dengan bahasa Jepang. Untuk mengenal lebih jauh tentang masyarakat Jepang kita menggunakan bahasa Jepang sebagai media berkomunikasi yang baik.

Untuk memahami jalan pikiran orang Jepang salah satunya dengan cara berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang. Tetapi tidak mudah memahami tatanan bahasa Jepang karena banyak sekali ungkapan untuk menyatakan suatu kondisi yang sama.

Akhir-akhir ini bahasa Jepang banyak dipelajari oleh masyarakat dunia. Hal itu sejalan dengan perkembangan teknologi, informasi dan industri bangsa Jepang yang biasa dikatakan terdepan di Asia. Oleh karena itu, banyak masyarakat dunia yang tertarik untuk mempelajari bahasa Jepang sebagai bahasa asing dan bahasa pergaulan dalam berbagai situasi dan kesempatan.

Berdasarkan fungsinya sebagai bahasa pergaulan dan percakapan sehari-hari dalam berbagai situasi atau kesempatan informal, bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang masih diminati, terutama bagi orang-orang yang mempelajari bahasa Jepang sebagai bahasa asing. Bahasa Jepang memiliki penggunaan yang berbeda sekali dengan bahasa lain.

Setiap bahasa mempunyai kaidah-kaidah ataupun aturan masing-masing. Artinya dalam pemakaian bahasa tersebut harus sesuai dengan situasi pemakaiannya dan sesuai dengan kaidah yang berlaku. Seperti penggunaan kata yang memiliki arti yang sama, sehingga para pembelajar kurang memahami makna yang sebenarnya dalam kalimat yang menggunakan kata tersebut.

Seseorang perlu mempelajari tata bahasa yang baik dan benar, terutama pada saat kita hendak berbicara dengan orang yang tidak sebahasa dengan kita. Hal ini sama halnya apabila ingin berkomunikasi dengan masyarakat Jepang, kita harus menguasai bahasa tersebut.

Dalam mempelajari suatu bahasa, penguasaan kosakata mempunyai peranan penting. Penguasaan kosakata akan mempengaruhi kualitas dan kuantitas keterampilan berbahasa seseorang. Hal tersebut sesuai dengan

pendapat Tarigan (1985 : 2), yaitu :”Kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimiliki maka semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa”. Akan tetapi, untuk terampil berbahasa tidak cukup hanya menguasai kosakata saja. Bahasa yang kita gunakan itu dinyatakan dalam bentuk kalimat-kalimat. Dari kosa kata yang telah dikuasai tersebut seseorang harus menyusun kosa kata tersebut menjadi sebuah kalimat sehingga komunikasi dapat di mengerti.

Sudjianto (2005:21) mengatakan bahwa Bahasa yang kita pakai pada dasarnya diungkapkan dalam bentuk kalimat-kalimat, baik dengan kalimat pendek, kalimat yang agak panjang, maupun kalimat yang sangat panjang tergantung jenisnya. Di dalam bahasa Jepang, kalimat-kalimat tersebut dapat dianalisis dari sudut pandang pola-pola kalimatnya (bunkei).

Bagi pembelajar bahasa asing, dalam hal ini bahasa Jepang, masalah bahasa Jepang biasanya menjadi suatu kendala karena pola kalimat bahasa Jepang sangat berbeda khususnya dengan pola kalimat bahasa Indonesia. Oleh karena itu, kreatifitas pengajar sangat diperlukan untuk memilih media teknik pengajaran yang dapat menarik siswa untuk belajar bahasa Jepang. Khususnya dalam mempelajari menulis kalimat sederhana bahasa Jepang. Sadiman (1990 : 17) mengemukakan bahwa dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik, dan berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar.

Berdasarkan pernyataan diatas, penulis menyimpulkan bahwa media pendidikan yang baik digunakan sebagai teknik pengajaran yang diminati pembelajar pemula adalah teknik yang bersifat permainan, sehingga mereka tidak akan merasa jenuh pada saat belajar. Salah satu teknik permainan yang dapat digunakan dalam pengajaran membuat kalimat sederhana adalah teknik permainan logico piccolo.

Dalam pengajaran bahasa Jepang, teknik ini dapat digunakan untuk mempermudah siswa belajar membuat kalimat. Siswa akan diajak bermain dengan papan dan lembar-lembar gambar beraneka warna yang menarik. Cara menggunakannya sangat mudah, sehingga membuat siswa asyik bermain sambil memikirkan jawaban dari berbagai pertanyaan dalam permainan edukatif ini.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai efektivitas media logico piccolo dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang, dengan judul : “Efektivitas Penggunaan Media Logico Piccolo dalam meningkatkan kemampuan membuat kalimat sederhana bahasa Jepang” . (eksperimen pada siswa SMA Labschool kelas XI).

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dibuat unntuk memperjelas dan mengarahkan masalah yang akan diteliti, maka peneliti merumuskan permasalahan diatas melalui pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut :

1. Seberapa besar tingkat kemampuan membuat kalimat bahasa Jepang siswa SMA kelas XI sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media logico piccolo ?
2. Apakah penggunaan media logico piccolo dapat mempermudah siswa SMA kelas XI dalam mempelajari kalimat bahasa Jepang ?
3. Apakah media logico piccolo efektif untuk meningkatkan penguasaan membuat kalimat bahasa Jepang siswa SMA kelas XI?

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis membatasi masalahnya pada :

1. Pokok bahasan yang akan diuji cobakan dalam penelitian ini hanya pada pembelajaran kalimat.
2. Penelitian ini hanya dilakukan untuk mengetahui penggunaan media logico piccolo dalam mempelajari kalimat.
3. Mengetahui efektivitas logico piccolo dalam membuat kalimat bahasa Jepang pada siswa SMA Labschool kelas XI.
4. Yang dimaksud dengan membuat kalimat sederhana adalah membuat kalimat dengan struktur sederhana seperti pada materi ajar yang dilakukan pada saat penelitian.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

a. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mendeskripsikan bagaimana penggunaan kalimat bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media logico piccolo;
2. Mengetahui penggunaan media logico piccolo dapat mempermudah siswa SMA kelas XI dalam membuat kalimat sederhana bahasa Jepang; dan
3. Mengetahui efektivitas media logico piccolo dalam meningkatkan kemampuan membuat kalimat sederhana bahasa Jepang siswa SMA kelas XI.

b. Manfaat Penelitian

Setelah penulis dapat menyelesaikan penelitian ini, penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

1. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi terhadap perkembangan dunia pendidikan terutama bagi peningkatan kualitas penguasaan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang dasar.

2. Manfaat Secara Praktis

- a) Bagi Penulis

Melalui penelitian ini penulis dapat mengetahui konsep-konsep media logico piccolo yang diterapkan dalam peningkatan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang

dasar. Selain itu menambah pengalaman penulis dalam hal mengajar di kelas.

b) Bagi Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang

Untuk memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu pengetahuan di jurusan pendidikan bahasa Jepang terutama mengenai media logico piccolo dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Jepang dasar.

Bagi Guru/dosen, dapat dijadikan sebagai salah satu alternative media pengajaran dalam menulis kalimat sederhana bahasa Jepang dasar.

c) Bagi Siswa

Media logico piccolo dapat mempermudah siswa dalam mempelajari menulis kalimat sederhana bahasa Jepang dasar.

E. Definisi Operasional

Efektivitas merupakan keadaan yang menunjukkan seberapa jauh pengaruh dari apa yang direncanakan atau dilaksanakan itu terhadap hasil belajar (KBBI, 2002 : 284). Efektivitas dalam penelitian ini adalah sejauh mana pengaruh yang diberikan oleh media logico piccolo dalam membuat kalimat bahasa Jepang siswa.

Media Logico adalah sistem belajar baru, yang dikembangkan di Jerman sejak tahun 1993. Perangkat ini terdiri atas papan dan lembar-lembar gambar beraneka warna yang menarik. Cara menggunakannya sangat mudah, sehingga membuat anak-anak asyik bermain sambil memikirkan jawaban dari berbagai pertanyaan dalam permainan edukatif ini. Logico diakui dunia internasional dengan memperoleh berbagai penghargaan international. Sebagai alat bermain yang bersifat edukatif, Logico membuat anak-anak betah “bermain”, sekaligus mengembangkan imajinasi, mengasah logika, dan meningkatkan keterampilan mereka. Cara penyajiannya yg khas juga membuat anak-anak dapat belajar mandiri, hampir tak perlu pendampingan.

Kalimat adalah kumpulan kata-kata yang disusun secara teratur/sistematis. Merupakan bagian dari wacana untuk menyatakan suatu pendapat dan atau ungkapan perasaan seseorang.

Menurut Rohadi, 2001. Menyatakan bahwa bentuk kalimat sederhana ada tiga, yaitu :

- Kalimat berita/pertanyaan (+)
- Kalimat menyangkal/negative (-)
- Kalimat Tanya (?)

Perhatikan contoh kalimat berikut :

- Watashi wa gakusei desu
- Watashi wa gakusei dewaarimasen
- Watashi wa gakusei desuka

Dari ketiga contoh kalimat diatas dapat kita simpulkan sebatgai berikut :

“ Kalimat sederhana dalam bahasa jepang, terdiri dari “subjek” dan “predikat”

(+)A.....wa.....B.....desu

(-).....A.....wa.....B.....dewaarimasen

(?).....A.....wa.....B.....desuka

↑
Subjek

↑
Predikat

Pola kalimat bahasa Jepang merupakan suatu pola tertentu untuk membentuk kalimat bahasa Jepang tertentu pula. Seperti dijelaskan Iwabuchi tadasu (1989) bahwa bunkei adalah pola tertentu yang digunakan untuk membentuk kalimat menggunakan kata-kata. Contohnya seperti pola “.....wa....desu”,o.....masu, dan sebagainya. Dengan menguasai pola kalimat-pola kalimat tersebut ditambah pemahaman sejumlah kata (kosa kata) yang relevan dengan pola itu, seorang penutur dengan mudah dapat memahami dan membuat kalimat-kalimat bahasa Jepang sehingga pada akhirnya dapat memahami dan membuat satuan-satuan bahasa yang lebih luas lagi. Sebagai contoh, hanya dengan menguasai pola kalimat N wa N desu ditambah pemahaman sejumlah kata bagi pengembangan pola kalimat itu maka kita dapat membuat berpuluh-puluh bahkan beratus-ratus kalimat.

F. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Seperti yang diungkapkan oleh M. Iqbal Hasan (2005 :58) bahwa : “Populasi adalah totalitas dari semua objek atau individu yang memiliki karakteristik tertentu mengenai lengkap dan jelas yang ingin diteliti. Objek atau nilai yang akan diteliti dalam populasi disebut unit analisis atau elemen populasi. Unit analisis dapat berupa orang, perusahaan, media, dan sebagainya”.

Berdasarkan pengertian diatas, populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Labschool UPI.

2. Sampel

Menurut M. Iqbal Hasan (2005 :58), “sampel adalah bagian dari populasi yang diambil melalui cara-cara tertentu, jelas, dan lengkap yang dianggap bisa mewakili populasi. Objek atau nilai yang diteliti dalam sampel disebut unit sampel. Unit sampel mungkin sama dengan unit analisis, tetapi mungkin juga tidak”.

Cara pengambilan sampel yang dilakukan oleh penulis adalah dengan cara sampel bertujuan atau purposive sampel. Sampel bertujuan atau purposive sampel dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu (Arikunto, 2006: 139). Pengambilan sampel dengan teknik bertujuan ini cukup baik karena

sesuai dengan pertimbangan peneliti sendiri sehingga dapat mewakili populasi.

Sampel yang diambil oleh penulis dalam penelitian ini adalah karakteristik siswa kelas XI IPA 1 SMA Labschool UPI Bandung tahun ajaran 2010/2011.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur

Digunakan untuk mengungkapkan dan mendalami konsep-konsep para ahli yang berhubungan dengan permasalahan penelitian dan sebagai landasan teoritis serta bahan acuan dalam menganalisis data temuan penelitian ini.

b. Tes

Tes yang akan dilakukan dalam penelitian ini meliputi dua tahap, yakni:

- Pretest, tes yang dilakukan diawal penelitian untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
- Posttest, tes yang dilakukan diakhir penelitian untuk mengetahui apakah melalui media logico piccolo ini siswa dapat dengan cepat menyusun atau membuat kalimat dasar dalam bahasa Jepang.

c. Angket

Angket menurut Hadi (1997 : 158) adalah teknik pengumpulan data melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebarakan untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari sumber data beberapa orang. Angket ini akan diberikan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi tentang kesulitan-kesulitan dalam membuat kalimat bahasa Jepang dan kesan terhadap media logico piccolo dalam proses pembelajaran.

H. Metode Penelitian

Penelitian adalah upaya sistematis dan logis untuk menyelidiki atau meneliti lingkungan sekitar kita (dengan metode ilmiah). Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode eksperimen.

Eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pre experimental design atau sering disebut juga dengan istilah eksperimen semu (quasi eksperimen) dengan menggunakan pola satu grup pretest (pratest) dan posttest (pascates) design yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan. Di dalam desain ini observasi dilakukan 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen disebut pre-test, dan observasi sesudah eksperimen disebut post-test.

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan pretest terlebih dahulu kemudian diberi perlakuan yaitu mengajarkan kalimat bahasa Jepang dengan menggunakan media logico piccolo. Setelah itu diberi pascates.

I. Sistematika Penulisan

Pembahasan pada skripsi yang akan dilakukan nanti yaitu dengan cara membagi ke dalam lima bab dengan urutan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi pembahasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, variabel penelitian, definisi operasional, manfaat penelitian, populasi dan sampel penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORITIS

Bab ini berisi pembahasan secara teoritis tentang konsep teknik pembelajaran Logico Piccolo dan kemampuan membuat kalimat sederhana bahasa Jepang.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi pembahasan mengenai metode penelitian yang digunakan, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, dan variabel penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan mengenai temuan penelitian beserta pembahasannya.

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi pembahasan mengenai kesimpulan dan saran dari penelitian ini.

