

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Data yang diperoleh dari *The Japan Foundation* menyebutkan bahwa jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia dibandingkan 2 tahun lalu meningkat pada tahun 2009 yaitu menjadi 716.353 orang. Jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia menduduki peringkat 3 terbanyak di dunia, dan peringkat pertama di Asia Tenggara ([www.jpff.or.id](http://www.jpff.or.id)). Hal ini dibuktikan dengan dibukanya program studi bahasa Jepang di perguruan tinggi di Indonesia baik perguruan tinggi negeri maupun swasta dan di SMA/SMK pun siswa sudah mulai mempelajari bahasa Jepang.

Meskipun peminat bahasa Jepang semakin meningkat dari tahun ke tahun, tidak jarang yang berpendapat bahwa bahasa Jepang adalah bahasa yang sulit dipelajari. Menurut Muneo Kimura, salah satu kesulitan yang dihadapi orang asing ketika belajar bahasa Jepang di antaranya karena adanya perbedaan antara bahasa ibu pembelajar dengan bahasa Jepang. Muneo Kimura pun beranggapan bahwa ketika mempelajari bahasa kedua tersebut jelas dalam dirinya sudah terdapat penguasaan bahasa ibu. Oleh sebab itu, wajar bila pembelajar mengalami kesulitan atau hambatan-hambatan dan wajar pula jika bahasa ibu tersebut mempengaruhi bahasa asing yang sedang dipelajari (1988:7).

Dalam metodologi pengajaran bahasa asing terdapat dua alternatif (Kimura, 1988:9), yaitu:

1. Kaidah bahasa diajarkan dengan menggunakan bahasa ibu siswa
2. Membatasi pemakaian bahasa ibu siswa sekecil mungkin

Berdasarkan hasil diskusi dengan pengajar bahasa Jepang SMA dapat disimpulkan bahwa pada umumnya siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari partikel (*joshi*). Hal ini disebabkan karena banyaknya partikel di dalam bahasa Jepang dan setiap partikel memiliki fungsi yang bermacam-macam. Jumlah yang sangat banyak dan penyampaian pembelajaran yang kurang memotivasi siswa untuk mempelajari partikel tersebut tak ayal membuat siswa kurang menyukai materi ini. Partikel tidak dapat berdiri sendiri menjadi sebuah kalimat. Pada kenyataannya, siswa sering tertukar antara pemakaian partikel *ni* dan *de*, *ni* dan *e*, dan sebagainya. Misalnya pada kalimat *Tomodachi ni aimasu* menjadi *Tomodachi e aimasu*, pada kalimat *Jakaruta ni sunde imasu* menjadi *Jakaruta de sunde imasu*. Oleh karena itu, pemahaman terhadap *joshi* (partikel) dianggap perlu dalam berbahasa Jepang. *Joshi* yang dipelajari pada tingkat SMA adalah *kakujoshi* atau partikel yang menempel setelah kata benda.

Kualitas pembelajaran dan karakter siswa yang meliputi bakat, minat, dan kemampuan merupakan faktor yang menentukan kualitas pendidikan. Kualitas pembelajaran dilihat pada interaksi siswa dengan sumber belajar, termasuk pendidikan. Interaksi yang berkualitas merupakan interaksi yang menyenangkan. Menyenangkan berarti peserta didik belajar dengan senang untuk menguasai

pengetahuan dan keterampilan. Peran guru bukan sebagai satu-satunya pembelajaran, tetapi sebagai fasilitator, pengarah, dan motivator. Belajar memang bersifat individual, oleh karena itu belajar merupakan suatu keterlibatan langsung atau memperoleh pengalaman individual yang unik. Belajar juga tidak terjadi sekaligus, tetapi akan berlangsung penuh pengulangan berkali-kali, berkesinambungan, tanpa henti (Dimiyanti, 1999:8).

Begitu pula dalam pembelajaran bahasa Jepang, interaksi yang menyenangkan dianggap perlu dalam proses pembelajaran bahasa Jepang. Metode yang tepat diharapkan dapat mengatasi kesulitan siswa dan memotivasi siswa dalam mempelajari bahasa Jepang khususnya dalam pemahaman tata bahasa Jepang.

*Teams Games Tournament (TGT)* merupakan teknik yang sesuai dengan pokok bahasan ini. Teknik ini merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Menurut Sharan, *Cooperative learning is defined as a set of instructional strategies "which employ{s} small teams of pupils to promote peer interaction and cooperation for studying academic subjects"*, sedangkan menurut Slavin, *"the term refers to classroom techniques in which students work on learning activities in small groups and receive rewards or recognition based on their group's performance"* (Robinson, 1991:1). Penerapan metode TGT, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Sehingga siswa dengan mudah dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Dalam penelitian sebelumnya, Sri Mulyati (2007:51) dengan judul

*Penggunaan Metode Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang*, metode ini dianggap efektif dan dapat meningkatkan kemampuan dan motivasi siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang. Dalam penelitian ini juga, Sri Mulyati merekomendasikan agar perlu adanya penelitian lebih lanjut dengan menggunakan *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* dengan materi yang berbeda, perlu adanya penelitian lebih lanjut dengan menggunakan *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* guna meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi, dan dalam pembuatan media pembelajaran harus dipersiapkan dengan matang dan terencana sehingga dapat digunakan oleh siswa dengan baik.

Berpijak pada latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih luas permasalahan, yaitu dengan penelitian yang berjudul: *Efektivitas Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Pemahaman Kakujoshi (Penelitian Eksperimen Terhadap Pengajaran Bahasa Jepang di SMAN 1 Bandung Kelas XI Tahun Ajaran 2010/2011)*.

## **B. Rumusan dan Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Jepang?

2. Apakah metode pembelajaran kooperatif teknik TGT dapat meningkatkan pemahaman *kakujoshi*?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran mengenai *kakujoshi* dengan menggunakan pembelajaran teknik TGT dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model ekspositori?
4. Apakah pembelajaran kooperatif teknik TGT cocok diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang?

Masalah dalam penelitian ini penulis batasi hanya kepada fungsi partikel *ga, no, o, ni, to, ya, e, de* dan *kara* yang dipelajari oleh siswa kelas XI SMAN 1 Bandung.

### **C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian**

Berdasarkan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui apakah pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Jepang.
2. Untuk mengetahui apakah pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan pemahaman mengenai *kakujoshi*.
3. Untuk mengetahui adakah perbedaan yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran mengenai *kakujoshi* dengan menggunakan pembelajaran tipe TGT dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model ekspositori.

4. Untuk mengetahui apakah pembelajaran kooperatif tipe TGT cocok diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Sedangkan manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sarana untuk menambah wawasan mengenai kajian tentang metode pembelajaran, khususnya mengenai metode pembelajaran kooperatif teknik *Teams Games Tournament*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi ranah penelitian bahasa Jepang dan dapat dijadikan alternatif dalam mempelajari materi bahasa Jepang, terutama mengenai *Kakujoshi*. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi ranah penelitian bahasa Jepang terutama yang diselenggarakan di UPI dan diharapkan dapat dijadikan acuan bagi yang akan melakukan penelitian serupa. Hasil penelitian ini juga diharapkan akan menjadi referensi tambahan bagi referensi-referensi lain yang sudah ada di perpustakaan UPI.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, sebagai wawasan, pengetahuan, dan pengalaman baru mengenai pengaruh pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar dan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Jepang sehingga dapat mengembangkan strategi dalam mengajar.
- b. Bagi siswa, diharapkan dapat menikmati proses pembelajaran sehingga dapat dengan mudah memahami *kakujoshi* dan dapat memotivasi siswa

dalam mempelajari bahasa Jepang.

- c. Bagi guru, diharapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dijadikan alternatif dalam mengajar bahasa Jepang.
- d. Bagi sekolah, memberikan sumbangsih dalam upaya peningkatan mutu dan efektivitas pembelajaran bahasa Jepang di sekolah.

#### **D. Definisi Operasional**

##### 1. Efektivitas

*Effectiveness means the capability of producing an effect, and is most frequently used in connection with the degree to which something is capable of producing a specific, desired effect* (<http://en.wikipedia.org/wiki/Effectiveness>).

Menurut uraian di atas, efektivitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan efek, dan yang paling sering digunakan dalam kaitannya dengan sejauh mana sesuatu yang mampu menghasilkan efek tertentu yang diinginkan.

##### 2. Metode Pembelajaran Kooperatif

Menurut Sudaryanto seperti dikutip Sutedi (2009:53), metode adalah cara yang harus dilakukan. Dalam kegiatan penelitian, metode dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian (Sutedi, 2009:53).

Menurut Sharan, *Cooperative learning is defined as a set of instructional strategies "which employ{s} small teams of pupils to promote peer interaction and cooperation for studying academic subjects"*, sedangkan menurut Slavin, *"the term refers to classroom techniques in which students work on learning activities in small groups and receive rewards or recognition based on their group's performance"* (Robinson, 1991:1).

Menurut Johnson, Holubec, dan Slavin, Model pembelajaran kooperatif merekomendasikan kemampuan heterogen atau prestasi strategi pengelompokan untuk sebagian besar waktu pembelajaran. Sebagian besar model termasuk pedoman yang jelas untuk komposisi kelompok di mana sejumlah siswa berprestasi tinggi, sedang, dan rendah adalah untuk ditempatkan di masing-masing kelompok kooperatif (Robinson,1991:1).

### 3. *Teams Games Tournament*

Menurut Robert E. Slavin (Slavin, 2009:13), *Teams-Games-Tournament* pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 komponen utama, yaitu : presentasi di kelas, tim (kelompok), game (permainan), turnamen (pertandingan), dan rekognisi tim (perhargaan kelompok).

### 4. *Kakujoshi*

Menurut Hirai, *Kakujoshi* merupakan salah satu jenis *joshi* (partikel) dalam bahasa Jepang yang pada umumnya dipakai setelah nomina untuk



menunjukkan hubungan antara nomina tersebut dengan kata lainnya (Sudjianto, Dahidi, 2007:181).

## **E. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimental. Penelitian eksperimental atau penelitian uji coba merupakan salah satu metode yang paling sering digunakan. Tujuan metode ini yaitu untuk menguji efektivitas dan efisiensi dari suatu pendekatan, metode, teknik, atau media pengajaran dan pembelajaran sehingga hasilnya dapat diterapkan jika memang baik, atau tidak digunakan jika memang tidak baik, dalam pengajaran yang sebenarnya (Sutedi, 2007:64).

### **2. Teknik Pengumpulan Data**

#### **a. Tes**

Tes yang akan dilakukan adalah tes awal dan tes akhir untuk mengetahui perbandingan hasil belajar kelas eksperimen setelah menggunakan metode pembelajaran kooperatif teknik TGT dan kelas kontrol yang tidak menggunakan metode pembelajaran kooperatif teknik TGT.

#### **b. Angket**

Angket digunakan untuk memperoleh gambaran dan data kualitatif mengenai motivasi yang timbul dikarenakan metode pembelajaran kooperatif teknik TGT.

c. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi siswa sebelum dan sesudah diterapkan metode pembelajaran kooperatif teknik TGT.

3. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 1 Bandung kelas XI. Sedangkan yang menjadi sampel diambil secara acak (random) sebanyak 1 kelas kontrol dan 1 kelas eksperimen.

4. Anggapan Dasar dan Hipotesis

Menurut Prof. Dr. Winarno Surakhmad M.Sc. Ed. yang dikutip oleh Arikunto (2006:65), anggapan dasar atau postulat adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyidik. Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2006:71). Penulis memiliki anggapan dasar bahwa metode pembelajaran kooperatif teknik *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap pemahaman materi *kakujoshi*. Dan penulis memiliki hipotesis bahwa ada perbedaan hasil yang signifikan antara metode pembelajaran kooperatif teknik *Teams Games*

*Tournament* dengan model ekspositori. Metode pembelajaran kooperatif teknik *Teams Games Tournament* efektif digunakan dalam memahami *kakujoshi*.

#### 5. Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data akan dilakukan dengan dua cara, yaitu dengan pengolahan data kualitatif (hasil observasi dan angket) dan pengolahan data kuantitatif (tes).

#### F. Sistematika Penulisan

Skripsi yang merupakan laporan hasil penelitian ini secara sistematis dibagi menjadi lima bab. Bab satu berupa pendahuluan, di dalamnya dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, asumsi, hipotesis, metode penelitian secara garis besar beserta teknik pengumpulan data, dan sistematika pembahasan. Pada bab dua dibahas mengenai landasan teoritis, di dalamnya diantaranya dibahas mengenai pembelajaran, metode pembelajaran kooperatif teknik *Teams Games tournament*, dan teori mengenai *kakujoshi*. Pada bab tiga dibahas mengenai metodologi penelitian, desain penelitian, dan teknik pengolahan data yang mencakup metode penelitian, objek penelitian, teknik pengumpulan dan pengolahan data. Pada bab empat dibahas mengenai pengolahan atau analisis data untuk menghasilkan temuan dan pembahasan. Pengolahan data dilakukan berdasarkan penelitian kuantitatif sesuai dengan desain penelitian yang diuraikan pada bab 3. Uji hipotesis dilakukan sebagai bagian dari analisis data. Sedangkan

pada bab terakhir yaitu bab lima dikemukakan kesimpulan dan saran-saran sehubungan dengan pembahasan bab-bab sebelumnya serta memberikan rekomendasi kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.

