

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan era globalisasi serta tumbuh dan berkembangnya berbagai perusahaan asing di Indonesia, maka kemampuan berbahasa asing pun menjadi hal yang sangat penting. Dengan menguasai beragam bahasa asing, kita akan lebih mudah berkomunikasi dengan bangsa lain. Bahasa dalam kehidupan manusia menduduki fungsi yang utama sebagai alat komunikasi. Selain itu, bahasa juga berfungsi sebagai media untuk berekspresi, menyampaikan ide, gagasan, pendapat, dan menuangkan hasil karya berupa lisan maupun tulisan. Karena itu kita butuh mempelajari berbagai bahasa agar dapat meningkatkan kemampuan dalam mengungkapkan hal-hal tersebut. Bahasa memiliki peran central dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi.

Seseorang akan dikatakan menguasai suatu bahasa saat ia sudah memiliki kemampuan dalam empat aspek kebahasaan yang meliputi, membaca, menulis, berbicara dan mendengar. Seperti yang diungkapkan oleh Widdowson (1978) “Orang dipandang mampu berbahasa jika ia telah menguasai empat keterampilan berbahasa”. Begitu juga dengan bahasa Jepang, untuk mampu menguasai Bahasa Jepang dengan sempurna, sangatlah penting bagi kita untuk mempelajari empat aspek tersebut secara mendasar.

Seperti yang telah dibahas sebelumnya, diantara keempat aspek kebahasaan tersebut terdapat aspek menulis, menulis merupakan kemampuan yang bersifat fungsional, karena dengan menulis seseorang dapat mengungkapkan ide, gagasan, pendapat dll secara efektif. Menulis sebenarnya bukan hal yang sulit dilakukan. Semua siswa bisa menulis, hanya saja kualitas tulisan setiap siswa berbeda.

Dalam kebahasaan dan kesusastraan terdapat berbagai macam tulisan, seperti tulisan yang berupa narasi, deskripsi atau bahkan tulisan yang mengandung estetika seperti puisi. Tulisan-tulisan seperti ini biasanya dituangkan dalam bentuk karangan. Dalam pembelajaran Bahasa Jepang pelajaran menulis karangan ini disebut *Sakubun*.

Meskipun menulis karangan cenderung mudah karena lebih bersifat bebas, terkadang siswa mengalami hambatan seperti kesulitan dalam mendapatkan inspirasi, serta menentukan diksi yang akan dipakai dalam karangan yang akan mereka tulis. Salah satu solusi untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran *experiential learning* sebagai sarana untuk membantu siswa dalam mendapatkan inspirasi.

Experiential berasal dari Bahasa Inggris yaitu *experience* yang dalam bahasa Indonesia berarti pengalaman. Menurut KBBI pengalaman diartikan sebagai “Sesuatu yang pernah dialami (dijalani, dirasai, ditanggung dsb)”. Seperti pepatah mengatakan, “Pengalaman adalah guru yang terbaik”. Melalui model pembelajaran ini siswa dibiarkan untuk mengalami suatu peristiwa dan menceritakannya kembali sesuai dengan apa yang mereka alami/rasakan.

Berdasarkan pada latar belakang yang telah penulis uraikan, maka penulis akan melakukan penelitian yang berjudul *Efektifitas Model Experiential Learning Pada Pembelajaran Sakubun di Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Indonesia*.

B. Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang penelitian yang telah penulis sampaikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah model pembelajaran *Experiential Learning* dalam pelajaran *Sakubun*.
2. Apakah model pembelajaran *Experiential Learning* cocok bila diterapkan dalam pembelajaran *Sakubun*.
3. Bagaimana hasil pembelajaran *Sakubun* dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning*.
4. Adakah perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran *Sakubun* sebelum menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran *Sakubun* sesudah menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning*.

Melihat keterbatasan penulis, maka penelitian hanya akan terbatas pada hal-hal sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya akan meneliti model pembelajaran *Experiential Learning* pada pembelajaran *Sakubun* sederhana.

2. Penelitian ini hanya akan meneliti penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* dalam pembelajaran *Sakubun* pada mahasiswa tingkat IV Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI.
3. Penelitian ini hanya akan meneliti bagaimana hasil dari pembelajaran *Sakubun* dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning*.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (1989) "Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya suatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai." Secara umum tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektif atau tidaknya model pembelajaran *Experiential Learning* jika diterapkan dalam pembelajaran *Sakubun*. Secara khusus tujuan penelitian ini dapat dirumuskan menjadi seperti berikut:

1. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Experiential Learning* cocok bila diterapkan dalam pembelajaran *Sakubun*.
2. Untuk mengetahui hasil pembelajaran *Sakubun* dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning*.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diadakannya proses pembelajaran *Sakubun* dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning*.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Sebagai bahan rujukan yang baik bagi pengajar dalam upaya mengatasi masalah pembelajaran *Sakubun*.
2. Agar dapat meningkatkan motivasi siswa terhadap pembelajaran *Sakubun*.

D. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam menginterpretasikan makna dari kata-kata atau istilah yang digunakan dalam penelitian ini maka penulis akan menjelaskan beberapa istilah yang terdapat pada judul penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. **Efektivitas** adalah suatu keberhasilan tindakan. Hal itu sesuai dengan pengertian efektifitas dari Depdikbud (1999: 250) bahwa “Efektivitas yaitu keberhasilan (tentang usaha, tindakan).”
Efektivitas dalam penelitian ini adalah keberhasilan model pembelajaran *Eksperiential Learning* dalam meningkatkan kemampuan *Sakubun* pada mahasiswa tingkat IV Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI.
2. **Model** adalah pola (contoh, acuan, ragam dsb) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan (KBBI). Dalam penelitian ini *Eksperiential Learning* sebagai pola/ragam dari pembelajaran *Sakubun*.
3. **Pembelajaran** seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (2000: 6) ”Upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar.”
Maksud dari Pembelajaran dalam penelitian ini adalah upaya peneliti untuk membantu siswa dalam melakukan suatu proses pembelajaran.

4. **Experiential Learning** berasal dari kata *experience*. Dalam *Oxford Dictionary*, kata *experience* berarti “Event or occurrence which leaves an impression on someone.” (kejadian yang menimbulkan suatu kesan pada seseorang. Dalam Bahasa Indonesia, kata *experience* berarti pengalaman. Menurut KBBI pengalaman adalah “Sesuatu yang pernah dialami (dijalani, dirasai, ditanggung dsb)”. Pengalaman ialah hasil persentuhan [alam](#) dengan [panca indra](#) manusia. Berasal dari kata peng-alam-an. Pengalaman memungkinkan seseorang menjadi *tahu* dan hasil tahu ini kemudian disebut [pengetahuan](#) dan *learn* yang berarti belajar/mempelajari sesuatu. (www.wikipedia.com)

Dalam penelitian ini, pengalaman yang dimaksud adalah saat dimana mereka menyaksikan sebuah *anime*, sehingga akhirnya menghasilkan sebuah pemikiran yang selanjutnya mereka tuangkan kedalam karangan.

E. Anggapan Dasar dan Hipotesis

Anggapan dasar adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang perlu dibuktikan kebenarannya melalui proses penelitian yang merupakan pedoman kerja dalam memperoleh data, cara mengolah data dan cara menarik kesimpulan (Danasasmita dan Sutedi, 1996:13).

Anggapan dasar merupakan dasar pemikiran yang diterima oleh peneliti. Hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (1998: 38) bahwa “Anggapan dasar adalah sebuah titik tolak pemikiran yang sebenarnya diterima oleh penyidik.”

Kegiatan membelajarkan pada dasarnya merupakan interaksi dinamis antara siswa dengan guru dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dalam hal ini interaksi mengisyaratkan adanya aktifitas di setiap pihak (Yusuf, 1993: 34). Berdasarkan hal tersebut setiap pembelajaran merupakan komunikasi dua arah yang dilakukan pengajar dan siswa.

Menurut Arikunto, hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap suatu masalah penelitian, terbukti melalui data yang terkumpul (1998: 64)

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang dianggap kemungkinan untuk menjadi jawaban yang benar (Surakhmad, 1989: 68).

Oleh karena itu hipotesis yang diajukan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ho : Tidak ada perbedaan antara hasil pembelajaran *Sakubun* pada kelas eksperimen yang menggunakan Model Pembelajaran *Experiential Learning* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan Model Pembelajaran *Experiential Learning*.

Hk : Ada perbedaan antara hasil pembelajaran *Sakubun* pada kelas eksperimen yang menggunakan Model Pembelajaran *Experiential Learning* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan Model Pembelajaran *Experiential Learning*.

F. Metode Penelitian

Metode adalah cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan (Sutedi, 2005:22). Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode murni, didalamnya terdapat kegiatan mengontrol, manipulasi dan observasi. Untuk mengadakan eksperimen dibutuhkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan Model Pembelajaran *Experiential Learning*, dan kelas kontrol yaitu kelas yang tidak menggunakan Model Pembelajaran *Experiential Learning*. Variabel dalam penelitian ini adalah X dan Y. X merupakan kelas eksperimen dan Y merupakan kelas kontrol. Hal demikian dilakukan dalam penelitian ini karena penulis ingin mengetahui ada atau tidaknya peningkatan dalam kemampuan menulis karangan yang terlihat dari perbedaan skor antara sebelum dan sesudah dilakukan eksperimen, serta respon setiap siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *Eksperientil Learning*.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data yang relevan, lengkap dan representatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes

Tes adalah alat ukur yang diberikan kepada individu untuk mendapatkan jawaban yang diharapkan baik secara tertulis, lisan maupun perbuatan. (Sudjono dan Ibrahim, 1989: 100) .Tes sebagai instrumen pengumpulan data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok

(Ridwan, 2007 : 76). Tes dalam penelitian ini dilakukan dalam bentuk menulis karangan (作文). Tes ini dilakukan terhadap dua kelas yang berbeda, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

2. Angket

Angket diberikan setelah tes dilaksanakan, angket ini diberikan untuk mengetahui interpretasi siswa terhadap model pembelajaran *Experiential Learning* pada pembelajaran Sakubun.

Suherman dan Sukjaya (dalam Ratna, 2003: 28) mengemukakan bahwa angket adalah sebuah daftar pertanyaan atau pernyataan yang harus diisi oleh orang yang akan dievaluasi (responden). Angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. (Ridwan, 2007 : 71). Menurut Suharsimi Arikunto (1998 : 140), angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau tentang hal-hal yang diketahui.

Angket diberikan kepada siswa yang menjadi sampel penelitian adalah untuk memperoleh informasi tentang hal-hal yang berhubungan dengan penelitian. Angket yang digunakan adalah angket tertutup. “Angket tertutup merupakan angket yang menghendaki jawaban pendek, atau jawabannya diberikan dengan membubuhkan tanda tertentu. Daftar pertanyaan disusun dengan disertai alternatif jawabannya, responden

diminta untuk memilih salah satu jawaban atau lebih dari alternatif yang sudah disediakan” (Riyanto, 2001:70).

H. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2010:173). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat IV Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia.

2. Sampel

Arikunto (2010:174) mengemukakan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah 20 orang mahasiswa tingkat IV Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia Tahun Ajaran 2011/2012. Teknik penyampelan yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik random, dimana sampel dipilih secara acak karena populasinya dianggap memiliki karakter yang sama.

I. Sistematika Penulisan

BAB I

Pada bab ini didalamnya memuat Latar belakang masalah, rumusan masalah dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, anggapan dasar dan hipotesis, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II

Pada bab ini menjelaskan tentang Landasan Teoritis, terdapat teori-teori yang tergabung dalam poin landasan teori yang juga menjelaskan mengenai pengertian modalitas belajar, pengertian pembelajaran, media pembelajaran, fungsi dan manfaat pembelajaran.

BAB III

Pada bab ini memuat deskripsi umum tentang metode penelitian, deskripsi eksperimen dan teknik pengolahan data, hasil analisis data angket dan tes khusus.

BAB IV

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai hasil dan pembahasan yang menjelaskan tentang temuan penelitian beserta pembahasannya.

BAB V

Kesimpulan dan saran.