

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada masa kini, penggunaan teknologi khususnya komputer bukan hanya sekedar sebagai alat untuk mengerjakan pekerjaan kantor, seperti pendokumentasian, surat menyurat dan sebagainya, namun penggunaan komputer masa kini lebih meluas lagi. Komputer dapat dijadikan sebagai media mencari informasi, berkomunikasi (seperti menggunakan *e-mail*, sosial media, dan sebagainya) baik dengan rekan yang berada di negara yang sama, bahkan dengan rekan yang berada di negara lain, membuat atau mengedit *video*, sampai bermain dan bahkan membuat *game*.

O'Bannon dan Puckett (2006: 3) menyebutkan bahwa Komputer telah digunakan sejak tahun 1970 dalam dunia pendidikan. Hanya saja, komputer pertama (Minicomputers) yang digunakan tersebut masih sangat terbatas dalam menerima instruksi, berbeda dengan komputer yang kita gunakan ada pada masa sekarang ini. Barulah mulai sejak tahun 1971, perusahaan *Intel* mulai mengembangkan *Microprocessor* yang kita kenal dengan sebutan PC atau *Personal Computers*. Mulai saat itulah berbagai macam sumbangan dan perkembangan dilakukan untuk pendidikan.

Sebagai guru, tentunya kita harus benar-benar bisa memanfaatkan teknologi dengan baik untuk dijadikan sebagai sebuah model pembelajaran ataupun untuk membuat media pembelajaran yang menarik agar motivasi dan minat siswa terhadap pelajaran menjadi meningkat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satunya adalah dengan membuat sebuah permainan atau *game* edukasi yang di dalamnya terkandung materi pelajaran.

Menurut Freeman dan Munandar (dalam Ismail, 2012: 23), permainan adalah suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Dewi Widiawati, 2014

Efektifitas model pembelajaran berbasis it Dengan game bubble doushi Dalam upaya peningkatan penguasaan Perubahan kata kerja bahasa jepang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

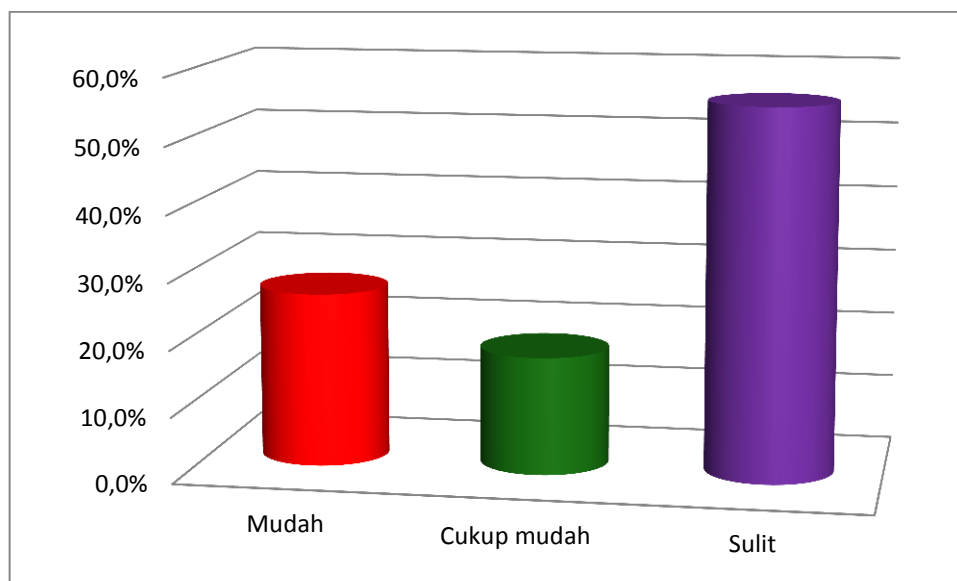
Game adalah sebuah permainan yang hampir setiap orang di dunia menyukainya. Dengan bermain *game*, seseorang akan dapat melepaskan beban pikirannya dalam beberapa saat, sehingga badan dan pikirannya akan lebih rileks dan santai. *Game* pun dapat mengubah cara kerja otak, perasaan dan emosional orang yang memainkannya. Pada dasarnya, *game* akan dapat memberikan perasaan senang kepada orang yang memainkannya. Namun terkadang bagi sebagian orang, perasaan senang yang berlebihan akan dapat membuat ketagihan untuk memainkannya. Namun, kita harus dapat mengontrol emosi agar hal tersebut tidak terjadi, karena bagaimanapun juga, *game* memiliki manfaat bagi perkembangan otak manusia, seperti misalnya *game puzzle* dapat meningkatkan keterampilan kognitif, motorik halus, keterampilan sosial yang bermanfaat bagi orang yang memainkannya.

Tidak seperti bahasa Indonesia yang tidak mengalami perubahan bentuk kata, dalam bahasa Jepang terdapat istilah yang disebut dengan *yougen*, yaitu kata-kata yang mengalami perubahan bentuk, sedangkan kata-kata yang tidak mengalami perubahan bentuk disebut *taigen*. *Yougen* terdiri dari *doushi* atau verba, *jodoushi* atau kopula, dan *i-keiyoushi* atau adjektiva *i*. Sedangkan, yang termasuk ke dalam *taigen* adalah *meishi* atau nomina, *na-keiyoushi* atau adjektiva *na*, *fukushi* atau adverb dan *joshi* atau partikel.

Perubahan bentuk kata kerja atau dalam bahasa Jepang disebut *katsuyou*. Perubahan kata kerja bahasa Jepang (*katsuyou*) adalah materi pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa SMA. Hal tersebut merupakan faktor yang dapat menghambat kelancaran pembelajaran bahasa Jepang, khususnya bagi para pembelajar bahasa Jepang tingkat awal. Hampir sebagian besar pembelajar bahasa Jepang di tingkat SMA mengalami kesulitan ketika mempelajari *katsuyou*, khususnya perubahan *doushi* atau verba.

Pada bulan November 2013, peneliti telah melakukan survey dan tes kepada 129 siswa SMA kelas XII SMAN I Lembang. Berdasarkan hasil survey mengenai pendapat siswa terhadap materi perubahan kata kerja bahasa Jepang yang dapat

dilihat pada Gambar 1.1, sebagian besar siswa (55,8%) merasa kesulitan dalam menguasai perubahan kata kerja Bahasa Jepang, sebagian kecil siswa (17,8%) menganggap materi perubahan kata kerja adalah materi yang cukup mudah, dan sebagian kecil siswa lainnya (26,3%) menganggap materi perubahan kata kerja adalah materi yang mudah untuk dipelajari. Sebanyak 26,3% siswa yang menganggap mudah sebagian besar memberikan alasan karena guru mengajarkan perubahan kata kerja secara berulang-ulang sehingga mereka dapat mengerti dengan baik, sedangkan sebanyak 55,8% siswa menganggap walaupun materi pelajaran perubahan kata kerja sudah diajarkan berkali-kali, namun mereka masih merasa kesulitan karena terdapat banyak perbedaan aturan perubahan kata kerja bahasa Jepang, sehingga sering tertukar dan hal tersebut mengakibatkan kesalahan yang fatal.



Gambar 1.1

Grafik

Pendapat Siswa Terhadap Materi Perubahan kata kerja Bahasa Jepang

Berdasarkan hasil tes perubahan kata kerja bentuk formal (～ます), bentuk kamus (～る), bentuk negatif (～ない), bentuk sambung (～て) dan bentuk

Dewi Widiawati, 2014

Efektifitas model pembelajaran berbasis it Dengan game bubble doushi Dalam upaya peningkatan penguasaan Perubahan kata kerja bahasa jepang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

lampau (～た) yang telah dilakukan kepada siswa yang sama, terhadap kata kerja, diperoleh hasil pada Tabel berikut:

Tabel 1.1
Persentasi Jumlah Siswa Yang Menjawab Benar Pola Perubahan kata kerja
Bahasa Jepang.

Kelompok kata kerja	Bentuk formal (～ます)	Bentuk kamus	Bentuk negatif (～ない)	Bentuk ～て	Bentuk ～た	Arti
Kelompok I	56,6%	かう	14,7%	10,8%	3,9%	Membeli
	2,3%	2,3%	0,8%	まって	7%	Menunggu
	0%	1,5%	0%	13,2%	うった	Menjual
	あそびます	36,4%	31,8%	11,6%	0%	Bermain
	10,1%	しぬ	3,1%	7,8%	0%	Mati
	61,2%	34,9%	よまない	13,9%	0%	Membaca
	49,6%	31%	11,6%	8,5%	3,9%	Menulis
	58,9%	35,6%	35,6%	6,2%	およいだ	Berenang
	はなします	24,8%	20,9%	24,8%	13,2%	Berbicara
Kelompok II	80,6%	たべる	66,7%	54,7%	20,9%	Makan
	65,9%	55%	54,3%	みて	21,7%	Melihat
Kelompok III	62%	20,1%	44,2%	30,2%	きた	Datang
	76,6%	44,2%	べんきょうしない	40,3%	22,5%	Belajar

Ket: Format tabel sesuai dengan tes yang diberikan

Dari tabel di atas dapat kita ketahui bahwa persentasi jumlah siswa yang dapat menjawab dengan benar pola perubahan kata kerja sangat minim sekali. Bahkan banyak perubahan kata kerja yang tidak bisa dijawab oleh satu siswa pun. Keadaan ini sungguh sangat mengkhawatirkan sekali bagi dunia pendidikan Bahasa Jepang. Terlebih lagi, perubahan kata kerja tersebut merupakan perubahan kata kerja dasar yang harus dikuasai oleh pembelajar Bahasa Jepang karena merupakan landasan bagi beberapa pola kalimat, misalnya pada pola kalimat yang menggunakan kata kerja bentuk *～masu* (～ます): pola kalimat yang menyatakan

Dewi Widiawati, 2014

Efektifitas model pembelajaran berbasis it Dengan game bubble doushi Dalam upaya peningkatan penguasaan Perubahan kata kerja bahasa jepang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dua atau lebih pekerjaan dalam waktu yang sama *~nagara* (～ながら) “sambil~”, pola kalimat yang menyatakan tujuan *~ni ikimasu/kimasu* (～にいきます/きます) “pergi/datang untuk~”, pola kalimat yang menggunakan kata kerja bentuk *~ru* (～る): *~ru maeni* (～るまえに) , “sebelum~” pola kalimat yang menggunakan kata kerja bentuk *~te* (～て): pada kalimat perintah/permintaan melakukan sesuatu *~te kudasai* (～てください) , pola kalimat larangan *~te wa ikemasen* (～てはいけません) , *~nai de kudasai* (～ないでください) , pola kalimat yang menyatakan ijin *~te mo iidesu* (～てもいいです) , pola kalimat yang menggunakan kata kerja bentuk *~ta* (～た): Pola kalimat yang menyatakan saran *~ta hou ga iidesu* (～たほうがいいです) , dan masih banyak lagi yang lainnya. Pola-pola kalimat tersebut menggunakan perubahan bentuk kata kerja yang harus dikuasai oleh pembelajar Bahasa Jepang, jika tidak bisa dapat kita bayangkan masa depan pendidikan Bahasa Jepang nantinya akan bagaimana.

Jika kita lihat kurikulum Bahasa Jepang tingkat SMA, perubahan kata kerja adalah salah satu materi pelajaran yang sudah diajarkan di tingkat II, atau kelas XI. Dengan melihat kondisi penguasaan perubahan kata kerja siswa SMA tersebut, maka penting sebagai seorang pengajar Bahasa Jepang menemukan sebuah model, metode, teknik dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk diterapkan pada tingkat awal pembelajar perubahan kata kerja agar dapat meningkatkan kemampuan penguasaan perubahan kata kerja bagi para pembelajar tingkat selanjutnya, sehingga masalah yang muncul seperti itu dapat segera diatasi dan tujuan pendidikan Indonesia, khususnya tujuan pendidikan Bahasa Jepang dapat tercapai.

Media *game* yang telah diujicobakan dalam penelitian pendidikan Bahasa Jepang adalah; (1) *game* ular tangga yang telah diujicobakan oleh Nia Setiawati pada tahun 2008. Penelitian tersebut dilakukan terhadap penguasaan kosa kata siswa SMKN I Cibinong, dan terbukti efektif terhadap penguasaan kosa kata Bahasa Jepang. (2) Multi media berupa *game* tebak gambar yang bernama *Rosetta*

Dewi Widiawati, 2014

Efektifitas model pembelajaran berbasis it Dengan game bubble doushi Dalam upaya peningkatan penguasaan Perubahan kata kerja bahasa jepang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Stone yang telah diujicobakan oleh Haryono pada tahun 2008 terhadap mahasiswa Program Studi Bahasa Indonesia Universitas Jenderal Sudirman Purwokerto. Penelitian dengan menggunakan *game* tersebut terbukti efektif terhadap penguasaan kosa kata bahasa Jepang.

Kedua penelitian di atas hanya dilakukan terhadap penguasaan kosa kata saja, sedangkan penelitian yang dilakukan terhadap penguasaan perubahan kata kerja belum dilakukan dalam pendidikan Bahasa Jepang, namun dalam pendidikan Bahasa Jerman, De Windy Fadlilah (2013) telah melakukan penelitian dengan menguji efektivitas *game* ludo terhadap kemampuan perubahan kata kerja Bahasa Jerman siswa SMKN 3 Bandung. Eksperimen media *Game* Ludo tersebut terbukti efektif terhadap kemampuan perubahan kata kerja bahasa Jerman.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan sebuah eksperimen mengenai model pembelajaran berbasis komputer (IT) dengan *game Bubble Doushi* terhadap penguasaan perubahan kata kerja bahasa Jepang (*katsuyou*) dengan judul penelitian **Efektifitas Model Pembelajaran Berbasis IT dengan *Game Bubble Doushi* dalam Upaya Peningkatan Penguasaan Perubahan Kerja (Studi Ekperimen terhadap Siswa Kelas XI IPA SMAN I Lembang Tahun Pelajaran 2013-2014)**

1.2 Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, masalah dalam penelitian ini dirumuskan dalam beberapa kalimat berikut ini:

- a. Bagaimana penguasaan perubahan kata kerja bahasa Jepang siswa kelas XI IPA SMAN I Lembang yang diperoleh dalam pengajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi*?
- b. Bagaimana penguasaan perubahan kata kerja bahasa Jepang siswa kelas XI IPS SMAN I Lembang yang diperoleh dalam pengajaran tanpa menggunakan model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi*?

Dewi Widiawati, 2014

Efektifitas model pembelajaran berbasis it Dengan game bubble doushi Dalam upaya peningkatan penguasaan Perubahan kata kerja bahasa jepang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- c. Apakah penguasaan perubahan kata kerja bahasa Jepang siswa kelas XI IPA SMAN I Lembang mengalami peningkatan setelah model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi* digunakan?
- d. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara penguasaan perubahan kata kerja bahasa Jepang siswa kelas XI IPA SMAN I Lembang dengan kelas XI IPS SMAN I Lembang?
- e. Apakah dengan menggunakan model pembelajaran dengan *game Bubble Doushi*, siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar perubahan kata kerja bahasa Jepang?

1.2.2 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut ini:

- a. Perubahan kerja dari bentuk sopan *~masu* (～ます) menjadi kata kerja bentuk:
 - 1) *Shuushikei* atau verba bentuk kamus *~ru* (～る)
 - 2) *Mizenkei* bentuk negatif *~nai* (～ない)
 - 3) *Renyoukei* bentuk sambung *~te* (～て), dan bentuk lampau *~ta* (～た)
- b. Model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi* dengan prosedur sebagai berikut:
 - 1) Proses Instalasi.
 Karena *Bubble Doushi* adalah *game* berbasis WEB, maka proses instalasi hanya dilakukan terhadap komputer inti (*server*) yang nantinya siswa dapat mengakses *game* tersebut dalam alamat WEB yang telah disediakan.
 - 2) Proses *login*.
 Proses *login* dilakukan oleh siswa dengan memasukkan nama lengkap siswa sebagai ID *login* dan nomor induk sebagai *password login* dimana proses pendaftaran sudah otomatis dilaksanakan pada proses instalasi *game* oleh operator (guru dan *programmer*).
 - 3) Proses permainan.

Dewi Widiawati, 2014

Efektifitas model pembelajaran berbasis it Dengan game bubble doushi Dalam upaya peningkatan penguasaan Perubahan kata kerja bahasa jepang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam permainan, siswa harus mengikuti intruksi yang diberikan oleh guru dan bermain sesuai dengan aturan yang ditetapkan dalam permainan.

4) Report Nilai

Siswa dapat melihat nilai hasil permainan yang telah mereka lewati dari setiap stage secara langsung, dan guru dapat melihat rekapitulasi nilai setiap siswa secara keseluruhan dari hasil permainan.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk menguji tingkat efektifitas model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi* terhadap penguasaan perubahan kata kerja bahasa Jepang siswa kelas XI IPA SMAN I Lembang tahun pelajaran 2013-2014.

1.3.2 Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

- a. penguasaan perubahan kata kerja bahasa Jepang (*katsuyou*) siswa kelas XI IPA SMAN I Lembang yang diperoleh dalam pengajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi*;
- b. penguasaan perubahan kata kerja bahasa Jepang (*katsuyou*) siswa kelas XI IPA SMAN I Lembang yang diperoleh dalam pengajaran tanpa menggunakan model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi*;
- c. peningkatan kemampuan penguasaan perubahan kata kerja bahasa Jepang (*katsuyou*) siswa kelas XI IPA SMAN I Lembang tanpa menggunakan model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi*;
- d. efektifitas model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi* terhadap peningkatan penguasaan perubahan kata kerja siswa kelas XI IPA SMAN I Lembang.

- e. rasa ketertarikan dan motivasi siswa dalam belajar perubahan kata kerja bahasa Jepang dengan menggunakan model pembelajaran dengan *game Bubble Doushi*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang terkait dengan model pembelajaran khususnya yang terkait dengan materi perubahan kata kerja bahasa Jepang (*katsuyou*). Selain itu penelitian ini diharapkan juga dapat dijadikan tambahan khasanah pengetahuan yang terkait dengan model pembelajaran berbasis IT dalam pengajaran Bahasa Jepang, bagaimana pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk materi perubahan kata kerja Bahasa Jepang ataupun materi-materi lainnya bagi pembelajar Indonesia.

- b. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

- 1) Siswa

- Dengan menggunakan *game Bubble Doushi*, siswa diharapkan lebih termotivasi dan lebih antusias serta terciptanya suasana belajar yang nyaman tanpa beban dan menyenangkan dalam mempelajari bahasa Jepang, khususnya tentang materi perubahan kata kerja.
- Dengan menggunakan media *game Bubble Doushi*, siswa diharapkan dapat dengan mudah mengerti dan memahami perubahan kata kerja bahasa Jepang, sehingga nantinya siswa dapat mengaplikasikan perubahan kata kerja tersebut ke dalam pola kalimat yang tepat.

- 2) Guru

- Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi para pengajar Bahasa Jepang dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk materi perubahan kata kerja yang digunakan di tempat mengajarnya masing-masing.
 - Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan mengenai penggunaan media pembelajaran untuk materi-materi lain sehingga ditemukannya media yang cocok bagi pengajaran bahasa Jepang, sehingga pelajaran bahasa Jepang semakin menarik, menyenangkan dan mudah difahami sehingga semakin diminati.
- 3) Lembaga pendidikan/sekolah
- Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam pembuatan kebijakan yang berhubungan dengan model pembelajaran yang digunakan oleh guru baik pengajaran kata kerja dan materi-materi Bahasa Jepang lainnya ataupun pengajaran mata pelajaran lain.
- 4) Peneliti
- Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya baik penelitian yang terkait dengan materi pengajaran kata kerja ataupun materi lainnya.

1.5 Sistematika Penulisan

Hasil penelitian ini dilaporkan dengan susunan penulisan sebagai berikut:

- Bab I Pendahuluan yang berisi mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.
- Bab II Landasan Teori yang berisi mengenai teori-teori yang peneliti gunakan sebagai acuan penelitian, terdiri dari pengertian, ciri-ciri model pembelajaran, model-model pembelajaran, pengertian *game*, *game Bubble Doushi*, pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi*, perubahan kata kerja Bahasa Jepang (*Katsuyou*), kurikulum Bahasa

Jepang kelas XI SMAN I Lembang yang memuat materi perubahan kata kerja, dan Model pembelajaran berbasis IT dengan *game Bubble Doushi* dalam pembelajaran perubahan kata kerja bahasa Jepang kelas XI IPA SMAN I Lembang .

- Bab III Metode Penelitian yang berisi mengenai jenis penelitian, metode yang digunakan dalam penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, rancangan eksperimen, validitas dan reliabilitas instrumen penelitian, daya pembeda dan tingkat kesukaran instrumen penelitian.
- Bab IV Analisis Data dan Pembahasan, berisi mengenai uraian tentang pengolahan data dan interpretasi data pretest dan posttest, pengolahan dan interpretasi data angket dan kriteria efektifitas pembelajaran serta pembahasan mengenai gambaran umum hasil penelitian.
- Bab V Kesimpulan dan Saran, berisi kesimpulan mengenai gambaran umum hasil penelitian dan saran-saran/rekomendasi.