

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dewasa ini menjadikan berbagai aspek kehidupan untuk senantiasa berjalan selaras. Salah satu aspek yang terkena pengaruh perkembangan IPTEK adalah bidang pendidikan. Nampak jelas dengan jenjang-jenjang pendidikan di Indonesia saling bersaing menyajikan pembelajaran yang mutakhir agar relevan dengan zaman yang semakin berkembang pesat. Satu komponen yang semakin diperbaharui adalah pengajaran bahasa asing. Agar dapat berkomunikasi dengan dunia luar, bahasa asing atau disebut bahasa kedua banyak diselenggarakan di sekolah-sekolah, mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) hingga jenjang perguruan tinggi (PT), salah satu bahasa asing yang diselenggarakan adalah bahasa Jepang.

Belajar mengajar adalah suatu proses timbal balik antara pengajar dan pembelajar, yang dalam prosesnya tidak dapat dipisahkan dari 3 aspek edukatif yaitu, afektif, kognitif dan psikomotor. Ketiga aspek tersebut tidak akan pernah lepas dari peran pengajar dalam pemberian materi, teknik dan metode pembelajaran yang digunakan, maupun media serta hal lain yang menunjang pembelajaran di dalam kelas.

Masalah mendasar ketika mempelajari bahasa asing terutama bahasa Jepang adalah unsur-unsur yang dibawa dari bahasa asing tersebut. Salah satu contohnya yaitu, pemahaman kosa kata bahasa Jepang yang disebut *kotoba* dan berujung pada pemahaman pola kalimat bahasa Jepang yang disebut *bunkei*.

Di Sekolah Menengah Atas (SMA), bahasa Jepang diajarkan baik berupa mata pelajaran wajib, pilihan maupun dijadikan ekstrakurikuler. Dengan waktu 3x45 menit per minggu diperlukan manajemen waktu yang baik agar seluruh konsep pembelajaran dapat tercapai. Salah satunya yaitu pembelajaran memahami pola kalimat, dengan penggunaan metode pembelajaran konvensional oleh pengajar, menjadikan minimnya pemahaman arti dari setiap kata-kata baru sehingga berakibat pada sulitnya pembelajar dalam pemahaman dan penggunaan pola kalimat, dari landasan tersebut penting untuk memberikan metode pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat siswa untuk memahami kata demi kata sehingga pembelajaran pola kalimat dapat berjalan lancar. Salah satu contohnya yaitu dengan penggunaan metode pembelajaran acak kata dengan pemberian gambaran berupa kata kunci, yang disebut metode *scramble* teknik *give the keyword*.

Dalam penelitian terdahulu yang ditulis oleh Wulandari (2007, hlm. 2) disebutkan bahwa *scramble* adalah sebuah permainan guna menyusun kosa dari huruf-huruf atau menyusun kalimat dari kosakata atau menyusun wacana dari kalimat-kalimat yang tersedia dan susunannya telah dikacaukan terlebih dahulu.

Namun dalam penelitian ini terdapat perbedaan mengenai sudut pandang pemahaman *scramble*, fokus dan tujuan penelitian serta, teknik yang digunakan dalam pelaksanaan *treatment* pada sampel yang telah ditentukan.

Dalam penelitian ini *scramble* diartikan sebagai salah satu tipe dari pembelajar kooperatif yang biasa disebut *cooperative learning scramble thype*.

Tujuan metode *scramble* teknik *give the keyword* dalam penelitian ini antara lain untuk memberikan gambaran awal dari kata kunci berupa kartu kata guna meningkatkan kemampuan pembelajar bukan hanya dalam

memahami struktur pola kalimat namun, agar dapat memahami arti dari setiap kata dan arti dari pola kalimat-pola kalimat yang diajarkan.

Metode pembelajaran ini menuntut pembelajar untuk dapat bekerjasama dalam sebuah kelompok kemudian, bersama-sama merespon apa maksud dari kata kunci yang diajukan oleh pengajar lalu, cepat mengingat dan menyusun pola kalimat yang terdiri dari kata dan partikel yang disusun secara acak dengan waktu yang telah ditentukan. Dengan kata lain, patokan dalam metode ini adalah kecepatan dan ketepatan dalam pembelajaran pola kalimat.

Dengan latar belakang di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan eksperimen dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang di SMA, yang akan disajikan dalam skripsi yang berjudul “**Efektivitas Metode Pembelajaran *Scramble* Teknik *Give The Keyword* dalam Pembelajaran Pola Kalimat Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Quasi terhadap Pembelajar Kelas X Sosial 4 SMA Negeri 1 Lembang)**”

## **B. Rumusan Masalah**

Dengan uraian latar belakang tersebut peneliti menyusun rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Adakah perbedaan signifikan antara sebelum dan setelah menggunakan metode *scramble* teknik *give the keyword*, dilihat dari hasil tes?
2. Apakah metode *scramble* teknik *give the keyword* efektif digunakan pada pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang dalam upaya meningkatkan kemampuan menggunakan pola kalimat bahasa Jepang, diukur dengan tes kemampuan?
3. Bagaimana tanggapan pembelajar terhadap metode *scramble* teknik *give the keyword* dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang dasar?

### C. Batasan Masalah

Agar permasalahan tergambar lebih jelas dan tidak meluas, maka penulis menyusun batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini meneliti bagaimana perbedaan antara hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan metode *scramble* teknik *give the keyword*.
2. Penelitian ini dikhususkan pada penelitian efektivitas penggunaan metode *scramble* teknik *give the keyword* dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang dasar, dengan materi yang terdapat dalam buku ajar di sekolah (Nihon Go no Sakura 1)
3. Penelitian ini meneliti bagaimana tanggapan siswa setelah belajar menggunakan metode *scramble* teknik *give the keyword*.

### D. Tujuan Penelitian

#### a. Tujuan

1. Untuk membuktikan ada atau tidaknya perbedaan hasil tes siswa dari setelah dan sesudah menggunakan metode *scramble* teknik *give the keyword*.
2. Mengetahui seberapa efektif penggunaan metode *scramble* teknik *give the keyword* terhadap penguasaan pola kalimat bahasa Jepang dasar diukur dengan tes kemampuan.
3. Mengetahui antusiasme pembelajar yang menggunakan metode *scramble* teknik *give the keyword* dalam pembelajaran di kelas.

#### b. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan ide dalam rangka pengembangan pendidikan yang berkaitan dengan proses dan cara penyampaian materi ajar yang dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar pembelajar.

## 2. Manfaat praktis

### 1. Bagi pembelajar

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi metode atau cara pembelajaran yang dapat memacu pembelajar lebih aktif dalam mengembangkan kemampuan bahasa Jepang dasar di SMA.

### 2. Bagi pengajar

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi alternatif proses dan cara penyampaian materi ajar, guna proses belajar mengajar yang lebih baik dan senantiasa relevan dalam proses belajar mengajar di masa kini dan juga nanti.

### 3. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan menjadi pengetahuan baru dalam referensi metode dan cara pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang yang variatif dan efektif.

## **E. Definisi Oprasional**

Berikut adalah definisi oprasional dari istilah-istilah yang menjadi sentral dalam penelitian ini:

### 1. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun

dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Macam-macam metode pembelajaran meliputi: metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode kerja kelompok, metode pemberian tugas, metode demonstrasi, metode ceramah plus, metode eksperimen, metode simulasi, metode examples non examples, metode karya wisata (<http://edukasi.Kompasiana.com/2011/11/18/definisi-strategi-metode-dan-teknik-pembelajaran-413773.html>).

## 2. Metode pembelajaran *scramble*

Menurut Suyatno (2005, hlm. 53), *Scramble* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang disajikan dalam bentuk kartu. Tahapannya adalah sebagai berikut:

- Membuat kartu soal sesuai materi ajar.
- Membuat kartu jawaban dengan diacak.
- Sajikan materi.
- Bagikan kartu soal dan kartu jawaban pada kelompok.
- Pembelajar berkelompok mengerjakan kartu soal dan pembelajar mencari jawaban untuk setiap soal-soal dalam kartu soal.

Soeparno dalam Rahayu (2007, hlm. 29) mengemukakan bahwa metode *scramble* adalah salah satu permainan bahasa, pada hakikatnya permainan bahasa merupakan suatu aktifitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan.

## 3. Teknik pembelajaran

Teknik pembelajaran adalah cara yang dilakukan pengajar dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik, misalnya penggunaan metode diskusi, perlu digunakan teknik yang berbeda pada kelas yang pembelajarnya tergolong aktif dengan kelas yang pembelajarnya tergolong pasif. Macam-macam teknik pembelajaran meliputi teknik syarahan, teknik perbincangan, teknik projek, teknik penyelesaian masalah, teknik dapatan, teknik permainan, teknik kooperatif (<http://edukasi.kompasiana.com/2011/11/18/definisi-strategi-metode-dan-teknik-pembelajaran-413773.html>). Dengan kata lain teknik pembelajaran adalah suatu cara yang diterapkan pengajar agar metode pembelajaran yang telah disiapkan dapat berjalan lancar. Teknik pun tidak dapat dipisahkan dari media yang selaras.

#### 4. Teknik *give the keyword*

Teknik ini merupakan teknik pemberian kata kunci pada saat penerapan materi, diajukan oleh pengajar guna memicu respon dari pembelajar kemudian dengan segera memahami maksud dari kata kunci dan melakukan sesuatu hal berdasarkan kata kunci tersebut. Dalam penelitian ini teknik *give the keyword* digunakan untuk memberikan gambaran pola kalimat seperti apa yang harus disusun pada saat itu.

#### 5. Pola kalimat

Menurut kamus besar bahasa Indonesia *online* pola kalimat adalah konsep sintaksis yang mencakup konstruksi seperti indikatif, interogatif, imperatif (<http://kamus.bahasa.indonesia.org/pola/mirip>). Dalam penelitian ini difokuskan pada pola

kalimat bahasa Jepang *bunkei* dalam buku ajar yang terdapat di sekolah.

## F. Anggapan Dasar

Dalam penelitian ini, peneliti beranggapan bahwa dasar dari pemahaman dan penggunaan bahasa asing adalah penguasaan pola kalimat, yang selanjutnya akan berimplikasi pada keterampilan lainnya seperti, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan memahami, keterampilan mendengarkan, dsb. Metode *scramble* teknik *give the keyword* yang digunakan sebagai proses dan cara dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang dasar, diharapkan mampu menjadi alternatif pembelajaran yang variatif, efektif dan menarik guna mengembangkan minat pembelajar dalam mempelajari pola kalimat bahasa Jepang dasar.

## G. Hipotesis

Hipotesis dalam sebuah penelitian merupakan pernyataan mengenai distribusi dari sebuah variabel atau hubungan antara dua variabel (atau lebih) yang akan diteliti. Jadi, hipotesis merupakan jawaban sementara dari pertanyaan penelitian. Oleh karena itu, hipotesis yang dibuat berdasarkan sebuah pertanyaan penelitian harus dapat diuji melalui hasil penelitian (Setiyadi, 2006, hlm. 90).

Hipotesis yang peneliti rumuskan guna penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H<sub>k</sub>: Metode *scramble* teknik *give the keyword* terbukti efektif dan memiliki perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pola kalimat bahasa Jepang siswa sebelum dan setelah diterapkan metode ini.
2. H<sub>o</sub>: Metode *scramble* teknik *give the keyword* tidak terbukti efektif dan tidak memiliki perbedaan yang signifikan antara hasil

belajar pola kalimat bahasa Jepang siswa sebelum dan setelah diterapkan metode ini.

## H. Metode Penelitian

### 1. Metode Penelitian

Dalam kegiatan penelitian metode dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian. Prosedur ini merupakan langkah kerja yang bersifat sistematis, mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan pengambilan kesimpulan (Sutedi, 2011, hlm. 53). Untuk mengetahui efektivitas metode *scramble* teknik *give the keyword* terhadap pemahanan penggunaan pola kalimat bahasa Jepang, peneliti menerapkan metode eksperimental. Ada tiga ciri khas dari metode ini yaitu, (a) adanya manipulasi terhadap variabel bebas, (b) adanya kegiatan pengontrolan terhadap variabel lain yang berpengaruh, (c) adanya pengamatan dan pengukuran terhadap efek atau pengaruh dari manipulasi terhadap variabel bebas (Sutedi, 2011: 66).

Menurut Setiadi (2006, hlm. 141), penelitian dengan desain ini diyakini mempunyai validitas internal dan eksternal yang tinggi. Maka dari itu, peneliti menerapkan metode penelitian ekperimental quasi dengan satu kelas sebagai objek.

### 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan terdiri dari beberapa tahapan, yaitu :

1. Tes yang berupa tes awal atau *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal objek penelitian.
2. Melaksanakan KBM, di kelas eksperimen dengan menerapkan

metode *scramble* teknik pembelajaran *give the keyword*.

3. Tes akhir atau *post test* untuk mengetahui perbedaan kemampuan dalam pembelajaran pola kalimat bahasa yang dimiliki pembelajar sebelum dan sesudah diberi pengajaran dengan menggunakan metode *scramble* teknik pembelajaran *give the keyword*.
4. Menyebarkan angket tertutup yang dimaksudkan untuk memperoleh data kualitatif dan mengetahui tanggapan pembelajar mengenai metode *scramble* teknik pembelajaran *give the keyword* dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang.

### 3. Teknik pengolahan data

Teknik pengolahan data dalam penelitian menggunakan Statistik Komparansional. Statistik Komparansional digunakan untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada tidaknya perbedaan antara dua variabel (atau lebih) yang sedang diteliti (Sutedi, 2011, hlm. 228).

## I. Populasi dan Sampel

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan sedangkan sampel adalah sebagai bagian dari populasi yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu (Margono, 2005, hlm. 118).

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah pembelajar SMA Negeri 1 Lembang, sedangkan sampelnya adalah pembelajar SMA Negeri 1 Lembang kelas X Sosial 4.