

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Bahasa Jepang di Indonesia saat ini, banyak dipelajari di Sekolah Menengah Atas sebagai mata pelajaran bahasa asing. Bahasa Jepang sebagai bahasa asing adalah bahasa yang sulit untuk dipelajari menurut beberapa pembelajar di Sekolah Menengah Atas. Hal yang sulit dalam bahasa Jepang diantaranya adalah huruf kana, huruf kanji, dan kosakata bahasa Jepang. Dengan adanya kesulitan tersebut siswa merasa terbebani dalam belajar bahasa Jepang. Beberapa di antaranya merasa bosan bahkan tidak berminat untuk belajar bahasa Jepang karena sulit memahami bahasa Jepang.

Di SMA Negeri 15 Bandung khususnya untuk kelas X menggunakan kurikulum 2013. Dimana bahasa Jepang termasuk ke dalam lintas minat. Dengan demikian, siswa bebas mengikuti pembelajaran bahasa Jepang atau tidak. Hal ini sesuai dengan banyaknya minat pembelajar tersebut. Pada kenyataannya siswa yang berminat untuk mengikuti pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 15 Bandung sebanyak 2 kelas dengan jumlah pembelajar 90 orang. Sedangkan, pada kurikulum KTSP pembelajar bahasa Jepang di kelas XI dan XII SMA Negeri 15 Bandung sebanyak 23 kelas. Jika dibandingkan dengan peminat bahasa Jepang kelas X yang menggunakan kurikulum 2013, sangatlah tidak seimbang dengan jumlah pembelajar bahasa Jepang sebelumnya yang menggunakan kurikulum KTSP. Dengan

perbandingan kelas X dengan kelas XI dan XII yaitu, 2:23. Oleh karena itu, strategi *take and give reward* ini diharapkan dapat membantu untuk mempertahankan atau memperbanyak jumlah peminat pembelajar bahasa Jepang.

Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti bermaksud memakai strategi pembelajaran dalam belajar bahasa Jepang untuk memotivasi siswa agar memiliki minat untuk belajar bahasa Jepang. Dengan memfokuskan pada basic pembelajaran bahasa Jepang yaitu huruf Hiragana. Ada pepatah mengatakan “Dengan menyukai sesuatu kita akan merasa mudah untuk memahaminya”. Dengan demikian, peneliti akan menggunakan “Strategi *Take and Give Reward* “ untuk memotivasi pembelajaran hiragana terhadap siswa kelas X SMA Negeri 15 Bandung.

Menurut peneliti, dengan memberi *Reward* siswa akan termotivasi untuk belajar. Dengan demikian, peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul “*Strategi Take and Give Reward Dalam Memotivasi Pembelajaran Hiragana Terhadap Siswa Kelas X SMA Negeri 15 Bandung*”.

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

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang diangkat adalah:

1. Bagaimana penggunaan strategi *take and give reward* pada kelas eksperimen dalam meningkatkan motivasi pembelajaran hiragana siswa kelas X SMA Negeri 15 Bandung?

2. Bagaimana efektivitas strategi *take and give reward* terhadap peningkatan hasil belajar hiragana pada kelas eksperimen dan kelas kontrol siswa kelas X SMA Negeri 15 Bandung?
3. Apakah ada perbedaan motivasi yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran hiragana terhadap siswa kelas X SMA Negeri 15 Bandung?
4. Bagaimana tanggapan kelas eksperimen yang menggunakan strategi *take and give reward* dalam memotivasi pembelajaran hiragana terhadap siswa kelas X SMA Negeri 15 Bandung?

Batasan Masalah yang diteliti dibatasi pada :

1. Penelitian ini hanya meneliti tentang penggunaan strategi *take and give reward* pada kelas eksperimen dalam meningkatkan motivasi pembelajaran hiragana siswa kelas X SMA Negeri 15 Bandung.
2. Penelitian ini hanya meneliti tentang efektivitas strategi *take and give reward* terhadap peningkatan hasil belajar hiragana pada kelas eksperimen dan kelas kontrol siswa kelas X SMA Negeri 15 Bandung.
3. Penelitian ini hanya meneliti tentang perbedaan motivasi yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran hiragana terhadap siswa kelas X SMA Negeri 15 Bandung.
4. Peneliti ini hanya meneliti tentang tanggapan kelas eksperimen yang menggunakan strategi *take and give reward* dalam memotivasi pembelajaran hiragana terhadap siswa kelas X SMA Negeri 15 Bandung.

### C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan strategi *take and give reward* pada kelas eksperimen dalam meningkatkan motivasi pembelajaran hiragana siswa kelas X SMA Negeri 15 Bandung.
2. Untuk mengetahui efektivitas strategi *take and give reward* terhadap peningkatan hasil belajar hiragana pada kelas eksperimen dan kelas kontrol siswa kelas X SMA Negeri 15 Bandung.
3. Untuk mengetahui perbedaan motivasi yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran hiragana terhadap siswa kelas X SMA Negeri 15 Bandung.
4. Untuk mengetahui tanggapan kelas eksperimen yang menggunakan strategi *take and give reward* dalam memotivasi pembelajaran hiragana terhadap siswa kelas X SMA Negeri 15 Bandung.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu:

Manfaat Teoritis:

1. Menambah pengetahuan, pengalaman dan wawasan, serta bahan dalam penerapan ilmu metode penelitian, khususnya mengenai gambaran pengetahuan tentang strategi *take and give reward* dalam memotivasi pembelajaran hiragana.

Manfaat Praktis:

1. Memberikan alternatif strategi pengajaran yang dapat digunakan oleh para pengajar bahasa Jepang dalam pembelajaran hiragana.
2. Memberikan alternatif strategi yang lebih menarik bagi para pembelajar bahasa Jepang dalam pembelajaran hiragana.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang berarti bagi perkembangan dunia pendidikan khususnya dalam pengajaran bahasa Jepang di dalam maupun di luar kelas.

#### **D. Definisi Operasional (Istilah)**

Untuk menghindari kesalahan dan ketidakjelasan atas beberapa kata, makna kata ataupun istilah yang digunakan dalam penelitian ini, penulis akan menjelaskan definisinya sebagai berikut :

##### 1. Strategi

Syaiful Bahri dan Aswan Zain (2006:52) dalam bukunya yang berjudul *Strategi Belajar Mengajar* mengungkapkan bahwa Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dengan demikian, strategi pada intinya adalah langkah-langkah terencana untuk mencapai tujuan tertentu. Strategi bukanlah sembarangan langkah atau tindakan, melainkan langkah dan tindakan yang telah dipikirkan dan dipertimbangan baik buruknya, dampak positif dan negatifnya dengan matang, cermat dan

mendalam. Dengan langkah yang strategis akan menimbulkan dampak yang luas dan berkelanjutan. Karena itu, strategi dapat pula disebut sebagai langkah cerdas.

## 2. Strategi *Take and Give Reward*

*Take and give reward* diambil dari bahasa Inggris. Dalam data Kamus Inggris-Indonesia An English-Indonesia Dictionary (2005:577) *Take (took, taken)* adalah mengambil, *give (gave, given)* (2005:269) adalah memberi, dan *Reward* (2005:485) adalah ganjaran, hadiah, upah. Menurut peneliti yang dimaksud dengan Strategi *Take and Give Reward* adalah sebuah strategi pembelajaran yang dilakukan dengan memberi dan mengambil poin dari guru kepada siswa sebagai langkah untuk memotivasi siswa agar mencapai tujuan pembelajaran. Dimana siswa yang berprestasi akan mendapatkan penghargaan (*reward*) berupa benda fisik. Benda fisik tersebut dalam penelitian ini adalah sebuah piala bergilir “Pembelajar Bahasa Jepang Terbaik Di kelas” dan sebuah *flashdisk*.

Guru berperan sebagai pemberi dan pengambil poin siswa terhadap hal baik/hal buruk yang dilakukan selama pembelajaran. Siswa berperan sebagai pelaku yang bertindak atau dapat dikatakan sebagai subjek dari strategi *take and give reward* ini.

Jika dalam pembelajaran terdapat siswa yang poinnya minus, maka siswa tersebut diwajibkan untuk mengikuti “*Japan Club* SMA Negeri 15 Bandung” pada hari senin pukul 15.00 WIB. *Japan Club* adalah kumpulan siswa yang

memiliki minat yang tinggi terhadap bahasa Jepang serta budaya Jepang lainnya. Sehingga, siswa yang poinnya minus tersebut akan tetap termotivasi dalam pembelajaran bahasa Jepang.

### 3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar menurut Gavin Reid (2009:20-21) dalam bukunya *Memotivasi Siswa Di Kelas Gagasan dan Strategi* bahwa beberapa anak perlu dimotivasi dan guru harus mengembangkan sarana dan metode untuk memungkinkan dan memudahkan motivasi ini. Motivasi bisa didapatkan dari beberapa hal yaitu, motivasi karena tugas, motivasi karena penghargaan, motivasi sosial-pengaruh teman kelompok sebaya, motivasi karena umpan balik dan motivasi karena pencapaian prestasi.

Dari pernyataan diatas, peneliti mengambil motivasi karena penghargaan (*reward*). Menurut Gavin Reid (2009:20) Motivasi karena penghargaan bermanfaat, penghargaan ini harus dilihat sebagai strategi jangka pendek-langkah menuju motivasi diri. Penghargaan biasanya memberi hasil hanya dalam jangka pendek dan dapat membantu anak-anak yang memerlukan peningkatan kemampuan, terutama jika mereka mendapati tugas tertentu sangat menantang. Penghargaan juga harus dapat diraih dan pembelajar harus menganggap penghargaan tersebut penting. Yang sangat ideal ialah penghargaan apa pun dinegosiasikan dahulu dengan pembelajar.

#### 4. Strategi Pembelajaran

Dalam kutipan pada buku *Strategi Pembelajaran PPKN* (2012:3-4) Suparman (1987:165-191) mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran merupakan perpaduan dari urutan kegiatan dan cara pengorganisasian materi pelajaran, peserta didik, peralatan dan bahan, serta waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Menurut Sales and Richey (1994:31), strategi pembelajaran adalah sebagai spesifikasi untuk memilih dan mengurutkan kejadian dan aktifitas dalam pembelajaran.

#### 5. Huruf Hiragana

Menurut Sudjianto dan Ahmad (2009:73) pada bukunya yang berjudul *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*, mengungkapkan bahwa Hiragana adalah huruf-huruf yang berbentuk seperti あ、い、う、え、お、 dan sebagainya. Huruf hiragana terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung (*kyoukusenteki*). Coretan-coretan yang membentuk hiragana tampak melengkung.

### **E. Metode Penelitian**

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

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen sungguhan (murni). Menurut Dedi Sutedi (2011:64) dalam bukunya yang berjudul *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang* mengatakan



bahwa penelitian eksperimental atau penelitian uji coba merupakan salah satu metode yang sering digunakan dalam bidang pengajaran.

Menurut I Made Wirartha (2005:172) Dalam bukunya *Metodologi Penelitian Sosial Ekonomi* mengemukakan bahwa Penelitian Eksperimental adalah penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain dengan kontrol yang ketat. Ada dua macam penelitian eksperimental, *penelitian eksperimen sungguhan (murni)* dan *penelitian eksperimental semu*. Dengan demikian, peneliti akan menggunakan eksperimen sungguhan (murni) dalam penelitian ini.

Menurut I Made Wirartha (2005:173-174) Penelitian eksperimen sungguhan (*true experimental research*) bertujuan menyelidiki kemungkinan saling-hubung sebab-akibat dengan cara mengenakan kepada satu atau lebih kelompok eksperimental, satu atau lebih kondisi perlakuan dan membandingkan hasilnya dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak dikenai kondisi perlakuan.

Diharapkan dengan metode eksperimental sungguhan (murni) ini penelitian yang akan dilakukan dapat berjalan dengan baik. Dengan adanya kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## **2. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan yaitu dengan mengolah data dari :

1. Data prestasi bintang/poin yang diraih siswa
2. Tes
3. Angket

Instrumen penelitian tes berupa tes tulisan objektif dan lisan. Sedangkan Instrumen penelitian berupa non-tes berupa angket langsung dan angket tidak langsung. Dengan instrumen penelitian yang telah ada dan di buat oleh peneliti, maka dari kumpulan data tersebut peneliti akan mendapatkan data sebagai informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.

Dengan demikian dapat diketahui apakah kegiatan penelitian ini berhasil atau tidak. Dan apakah penelitian ini dapat digunakan dalam kegiatan pengajaran atau tidak. Dan apakah penelitian ini efektif bila digunakan dalam kegiatan pengajaran atau tidak. Sehingga hipotesis dan anggapan dasar peneliti dapat terjawab kebenarannya.

### **3. Anggapan Dasar dan Hipotesis**

#### **a. Anggapan Dasar**

Menurut Dedi Sutedi (2004:32) Anggapan Dasar suatu teori baik yang sudah baku maupun berupa rangkuman atau kesimpulan yang digunakan sebagai dasar untuk berpijak dimulainya kegiatan penelitian.

Anggapan dasar peneliti yaitu strategi *take and give reward* dalam memotivasi pembelajaran hiragana ini efektif digunakan selama

kegiatan belajar mengajar dan menumbuhkan motivasi dalam diri pembelajar bahasa Jepang.

#### a. Hipotesis

Berdasarkan anggapan dasar tersebut, maka dalam mengungkapkan masalah dalam penelitian ini, penulis menggunakan hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis nol ( $H_0$ ), yang dapat membuktikan bahwa penggunaan strategi *take and give reward* tidak memiliki kontribusi yang berarti dalam memotivasi pembelajaran hiragana.
2. Hipotesis alternative ( $H_a$ ), yang dapat membuktikan bahwa penggunaan strategi *take and give reward* memiliki kontribusi yang berarti dalam memotivasi pembelajaran hiragana.

#### 4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Instrumen penelitian berupa tes dan non-tes. Instrumen penelitian tes berupa pre-test dan post-test. Sedangkan Instrumen penelitian berupa non-tes berupa angket.

Pre-Test dilakukan tanpa adanya perlakuan (*Treatment*) dengan strategi *take and give reward* untuk mengukur kemampuan siswa pada penguasaan huruf hiragana dan mengukur motivasi siswa pada

pembelajaran hiragana. Post Test diberikan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan huruf hiragana dan motivasi siswa setelah dilakukan strategi *take and give reward* pada pembelajaran hiragana. Instrumen non-tes yang akan digunakan adalah angket.

Dengan demikian peneliti berharap instrumen penelitian yang akan digunakan memiliki validitas dan realibilitas yang cukup terandalkan, mudah digunakan, dan dapat diolah datanya dengan baik sebagai penunjang dalam penelitian ini.

## **5. Populasi dan Sample Penelitian**

Teknik sampling dalam penelitian memiliki beberapa teknik. Namun, peneliti memilih teknik sampling dengan teknik purposif. Teknik purposif yaitu pengambilan sampel yang didasarkan atas pertimbangan peneliti itu sendiri, dengan maksud atau tujuan tertentu yang bisa dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

Data penelitian bisa bersumber dari manusia atau bukan manusia. Manusia yang dijadikan sebagai sumber data disebut dengan populasi penelitian, kemudian sebagian dari populasi tersebut dianggap bisa mewakili seluruh karakter dari populasi yang ada dapat dipilih untuk dijadikan subjek penelitian. Subjek penelitian tersebut disebut dengan sample. Jadi sample adalah bagian dari populasi yang dianggap

mewakili untuk dijadikan sumber data. Proses penentuan sample dari sejumlah populasi yang ada disebut dengan teknik penyampelan.

Dalam penelitian ini untuk memotivasi pembelajaran bahasa Jepang dilakukan pada siswa kelas X SMA Negeri 15 Bandung, dikarenakan pada tingkat tersebut, siswa baru mengenali bahasa Jepang. Sehingga peneliti mengharapkan dengan strategi *take and give reward* ini dapat menumbuhkan motivasi untuk belajar hiragana.

Tentunya jika semua populasi dijadikan sebagai sampel akan memakan banyak waktu sehingga perlu dipilih sampel yang dapat mewakilinya. Peneliti disini memilih siswa kelas X SMA Negeri 15 Bandung sebagai sampel yang akan diteliti.

## 6. Jadwal Kegiatan Penelitian

Tabel 1.1

Jenis Kegiatan	April				Mei				Juni				Juli			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Persiapan																
Pretest																
Treatment																
Post test																
Pemberian angket																
Pengumpulan data																
Penyusunan laporan																
Laporan hasil penelitian																

## F. Sistematika Pembahasan

Sistematika yang akan dibahas dalam skripsi ini dibagi menjadi lima bab. Pada bab I peneliti menguraikan tentang latar belakang, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian (teknik pengumpulan data), anggapan dasar dan hipotesis, instrumen penelitian (tes dan non-tes), populasi dan sample, jadwal kegiatan, dan sistematika pembahasan. Lalu pada bab II penulis menguraikan pengertian dari strategi pembelajaran, macam-macam strategi pembelajaran, strategi *take and give reward*, motivasi belajar, peranan dan faktor motivasi belajar, hubungan strategi *take and give reward* dengan motivasi. Pada bab III peneliti menguraikan pendekatan dan metode penelitian, variabel penelitian dan paradigma, lokasi, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen, teknik pengolahan data, pengujian instrumen penelitian, teknik dan pelaksanaan analisis data, prosedur dan tahap-tahap penelitian. Pada bab IV peneliti akan menguraikan laporan eksperimen, analisis data, kriteria efektifitas pengajaran, hasil penelitian dalam hal ini dijelaskan hasil penelitian peneliti tentang strategi *take and give reward* dalam memotivasi pembelajaran hiragana terhadap siswa kelas X SMA Negeri 15 Bandung. Pada bab V berisi tentang kesimpulan dan rekomendasi. Dan daftar pustaka.