

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penelitian

Peranan bahasa dalam kehidupan manusia sangatlah vital. Tanpa bahasa, maka tidak akan tercipta kehidupan yang seperti saat ini. Selain itu, bahasa merupakan satu-satunya cara untuk berkomunikasi. Secanggih apapun teknologi yang digunakan untuk berkomunikasi, tidak akan tercapai jika tidak adanya bahasa. Dengan sifat mutlak manusia sebagai makhluk sosial, maka secara alami terbentuklah bahasa untuk manusia bertahan hidup. Seiring berkembangnya zaman, maka saat ini disetiap negara memiliki bahasanya tersendiri. Bahkan dalam wilayah satu negara pun terdapat banyak bahasa daerah lainnya disamping bahasa resmi (induk) negara tersebut.

Dalam berbahasa terdapat 4 aspek penting yang harus dikuasai. Ke empat aspek tersebut antara lain membaca, mendengarkan atau menyimak, menulis dan berbicara. Disini penulis akan membahas mengenai kemampuan berbicara. Penguasaan teori berbicara bukanlah tujuan utama dalam pembelajaran berbicara. Hal terpenting dalam pembelajaran berbicara adalah siswa mampu berbicara sesuai dengan konteks. Pembelajaran berbicara harus berorientasi pada aspek penggunaan bahasa, bukan pada aturan pemakaiannya. Menurut Pageyasa (2004, hlm. 43) bahwa “keterampilan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau sekelompok orang secara lisan baik berhadapan ataupun dengan jarak jauh”. Adapun Utari dan Nababan (1993, hlm. 45) menyatakan bahwa “kemampuan berbicara adalah pengetahuan bentuk-bentuk bahasa dan makna-makna bahasa tersebut, dan kemampuan untuk menggunakannya pada saat kapan dan kepada siapa”. Sementara itu, Ibrahim (2001, hlm. 36) memberikan pengertian bahwa “kemampuan berbicara adalah kemampuan bertutur dan menggunakan bahasa sesuai dengan fungsi, situasi, serta norma-norma berbahasa dalam masyarakat yang sebenarnya”. Kompetensi komunikatif sebagai inti dari pengajaran berbicara juga berhubungan dengan kemampuan sosial dan menginterpretasikan bentuk-

bentuk linguistik. Pengertian lebih lanjut dikemukakan Moris (dalam Novia, 2002, hlm. 67) yang menyatakan bahwa “kemampuan berbicara merupakan kemampuan menggunakan alat komunikasi yang alami antara anggota masyarakat untuk mengungkapkan pikiran dan sebagai sebuah bentuk tingkah laku sosial”. Berdasarkan beberapa pengertian para ahli yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan pengertian dalam penelitian ini bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau sekelompok orang secara lisan, baik berhadapan ataupun dengan jarak jauh dengan menggunakan kalimat yang sesuai dengan fungsi, situasi, serta norma-norma berbahasa dalam masyarakat yang sebenarnya.

Aspek keterampilan berbicara akan sangat baik jika sudah diterapkan sejak dini, sedangkan pada kenyataannya terdapat masalah yang saya temui di SMAN 5 Cimahi bahwa siswa kelas XI masih belum menguasai keterampilan berbicara dalam bahasa Jepang. Karena tidak dibiasakan oleh pengajar untuk berbicara dalam bahasa Jepang sehingga mereka tidak bisa menguasai keterampilan berbicara. Siswa yang notabennya harus mempelajari banyak mata pelajaran maka akan sangat jarang yang berinisiatif untuk mengasah kemampuan berbicara bahasa asing, khususnya Jepang. Maka disinilah tugas pengajar untuk membiasakan peserta didiknya untuk berbicara bahasa asing. Disamping pengajar yang tidak membiasakan peserta didik mengasah keterampilan bicarannya, kendala lainnya yang saya temukan di sekolah ini adalah kurikulumnya. Buku teks yang dimiliki siswa, menurut penulis, kurang menunjang untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Buku hanya berpusat pada latihan untuk mengerti pola kalimat saja, bahkan kosakata baru pun tidak disediakan.

Untuk menunjang minat siswa selama penelitian berlangsung, penulis menggunakan metode yang sesuai dengan karakteristik usia remaja. Karakteristik remaja antara lain sebagai berikut: Menurut Santrock (2003, hlm. 47) usia remaja berada pada rentang 12-23 tahun. Remaja adalah masa yang penuh dengan permasalahan. Menurut Erickson masa remaja adalah masa terjadinya krisis identitas atau pencarian jati diri. Gunarsa (1989, hlm. 25) merangkum karakteristik remaja yang dapat menimbulkan berbagai permasalahan pada diri

remaja dan salah satunya adalah kecenderungan membentuk kelompok dan kecenderungan melakukan kegiatan berkelompok. Berdasarkan kecenderungan yang dapat membahayakan remaja diatas, alangkah baiknya jika kecenderungan yang negatif itu penulis manfaatkan menjadi hal yang positif. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang mengharuskan siswa bekerja sama dalam sebuah kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang. Lalu melakukan pembelajaran secara kooperatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga siswa akan lebih nyaman selama pembelajaran berlangsung. Tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetisi, dimana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya (Slavin, 1995, hlm. 31).

Selain itu metode belajar menggunakan permainan menurut Azhar Arsyad dimaksudkan untuk membasmi pengaruh negatif yang tanpa disadari tumbuh pada diri peserta didik dan untuk membasmi rasa takut (*fear*) yang menurut para ahli sangat menghambat proses belajar seperti perasaan tidak mampu (*feeling of incapotance*), perasaan takut salah (*fear of making mistakes*) dan keprihatinan serta ketakutan akan sesuatu yang baru dan belum familiar (*apprehension of that which is novel or unfamiliar*). Sementara itu menurut Lazanov dan Blair yang dikutip oleh Sri Utari Nababan menambahkan bahwa proses belajar mengajar dapat terhambat oleh beberapa faktor seperti norma-norma umum atau kendala-kendala yang telah lazim berlaku di masyarakat, suasana yang kurang tepat, tidak adanya suasana rileks, serta kurang dimanfaatkannya potensi-potensi dan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh peserta didik.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berikut adalah masalah-masalah yang diidentifikasi dari penelitian ini adalah:

- a. Kemampuan berbicara dianggap sebagai keterampilan paling sulit bagi pembelajar bahasa Jepang dan bagi pembelajar bahasa asing lainnya.
- b. Metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara selalu sama, sangat monoton. Sehingga banyak peserta didik yang tidak menyukai pelajaran yang berkaitan dengan keterampilan berbicara.
- c. Ketidadaannya keberanian untuk berbicara didepan umum mengakibatkan peserta didik dengan kemampuan berbahasa Jepang yang baik pun merasa kesulitan saat pelajaran berbicara.

## **2. Perumusan Masalah Penelitian**

- a. Bagaimana kemampuan siswa sebelum dan sesudah diterapkannya metode permainan *A Creative Story*?
- b. Bagaimana pengaruh metode permainan *A Creative Story* terhadap kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa?
- c. Bagaimanakah tanggapan siswa terhadap metode permainan *A Creative Story* dalam meningkatkan kemampuan berbicara pembelajar bahasa Jepang?

## **C. Batasan Masalah Penelitian**

- a. Penelitian ini hanya akan meneliti mengenai akan meneliti mengenai metode permainan *A Creative Story* dalam peningkatan kemampuan berbicara bahasa Jepang pada siswa kelas XI MIA 2 di SMAN 5 Cimahi.
- b. Hasil belajar siswa kelas XI MIA 2 di SMAN 5 Cimahi sebelum menggunakan metode permainan *A Creative Story*.
- c. Hasil belajar siswa kelas XI MIA 2 di SMAN 5 Cimahi sesudah menggunakan metode permainan *A Creative Story*.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan, tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dan sesudah diterapkannya metode pembelajaran menggunakan permainan *A Creative Story*.
- b. Untuk mengetahui adanya perubahan setelah metode permainan *A Creative Story* diterapkan.
- c. Untuk mengetahui seberapa efektif metode permainan *A Creative Story* dalam meningkatkan kemampuan berbicara pembelajar bahasa Jepang.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang penulis harapkan dari penelitian ini adalah agar penelitian ini dapat memberikan warna baru dalam bidang metode pembelajaran percakapan di dunia pendidikan. Metode pembelajaran yang menyenangkan bagi pengajar dan pembelajar, dan diharapkan metode ini memiliki keefektifitasan yang tinggi dalam meningkatkan kemampuan berbicara pembelajar bahasa Jepang.

##### 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu acuan untuk mengetahui efek penggunaan dari metode permainan *A Creative Story* sebagai salah satu model

pembelajaran kemampuan berbicara bahasa Jepang kepada para pembelajar bahasa Jepang khususnya siswa SMA.

2. Bagi Pendidik, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya referensi bagi para pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran kemampuan berbicara bahasa Jepang agar dapat memberikan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
3. Bagi Siswa, penelitian ini dapat menjadi alternatif dalam mempelajari kemampuan berbicara bahasa Jepang dan diharapkan pula dapat melatih kerjasama dan komunikasi dengan siswa lainnya.

## **F. Sistematika Penelitian**

Secara garis besar sistematika yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu:

BAB I Pendahuluan, berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teoritis, berisi meliputi teori – teori yang melandasi kegiatan penelitian termasuk pada hasil penelitian terdahulu yang relevan. Dan juga mengenai kajian mengenai pengertian efektivitas, pengertian metode permainan, peran metode permainan sebagai media pembelajaran, jenis – jenis media pembelajaran, termasuk metode permainan *A Creative Story* yang akan digunakan dalam penelitian ini.

BAB III Metodologi Penelitian, berisi mengenai penjelasan teoritis mengenai model pembelajaran, kosakata, nomina, kalimat dan metode permainan *A Creative Story*.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, berisi meliputi laporan kegiatan penelitian, sajian data dan hasil pengolahannya, diikuti pembahasan, dan kesimpulan yang menyatakan apakah masalah penelitian terjawab atau tidak. Pada bagian pembahasan disajikan pula hasil telaahan berupa data yang telah dianalisis dan kemudian ditafsirkan sehingga

menghasilkan sebuah teori baru atau teori pendukung atau sebagai pembuktian dari teori yang sudah ada.

BAB V Kesimpulan dan Saran, isinya meliputi kesimpulan tentang jawaban dari masalah yang diteliti apakah terjawab atau tidak. Kemudian saran atau rekomendasi sebagai implikasi hasil penelitian.