

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Nida (dalam Tarigan, 2013, hlm.1) menyatakan bahwa, keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu keterampilan menyimak (*chokkai*), keterampilan berbicara (*kaiwa*), keterampilan membaca (*dokkai*), keterampilan menulis (*sakubun*). Setiap keterampilan itu, berhubungan erat sekali dengan tiga keterampilan lainnya dengan cara yang beranekaragam.

Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya seseorang melalui suatu hubungan urutan yang teratur, mula-mula pada masa kecil seseorang belajar menyimak bahasa, kemudian berbicara, sesudah itu belajar membaca dan menulis. Setiap keterampilan berhubungan erat dengan proses-proses berpikir yang mendasari bahasa. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya. Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktek dan banyak latihan. Melatih keterampilan berbahasa berarti pula melatih keterampilan berpikir (Tarigan, 2013, hlm.1).

Berdasarkan hal tersebut, keterampilan berbicara memiliki kedudukan yang sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Jepang. Selain sebagai salah satu keterampilan berbahasa, berbicara juga berfungsi sebagai alat komunikasi verbal. Namun tidak mudah bagi pembelajar untuk menerapkan keterampilan tersebut karena berbicara membutuhkan berbagai pengetahuan yang mendasar seperti pengetahuan tata bahasa, perbendaharaan kosakata, pengetahuan umum tentang topik pembicaraan dan sebagainya.

Pada kondisi tersebut, menyebabkan pencapaian kompetensi dasar pada Bahasa Jepang dalam keterampilan berbicara yakni mengungkapkan informasi secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan sehari-hari akan sulit jika tidak terbiasa berbicara. Maka dari itu, dalam penelitian ini, peneliti lebih mengkhususkan pada keterampilan berbicara.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merasa perlu adanya kreativitas pengajar dalam memilih media pengajaran yang dapat mempermudah

peserta didik dalam menguasai keterampilan berbicara Bahasa Jepang. Salah satu alternatif teknik pengajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jepang yaitu teknik permainan cerita berantai dengan media gambar.

Dalam penelitian ini penulis mencoba menerapkan teknik permainan cerita berantai dengan media gambar, dimana gambar tersebut dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis sehingga responden menjadi lebih mudah untuk menggambarkan keadaan, dan alur dari suatu gambar yang dituangkan ke dalam gagasan secara lisan.

Seperti yang dikatakan Anggi (2008, hlm.10), mendefinisikan gambar merupakan media, melalui gambar guru dapat menerjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk yang realistik. Gambar dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam membuat kalimat. Dengan media pembelajaran berupa gambar, kendala peserta didik dapat diatasi karena gambar dapat memandu dan menuntut peserta didik untuk menyusun kalimat.

Teknik permainan cerita berantai menggunakan media gambar yang berwarna memungkinkan peserta didik dapat mengembangkan konsep-konsep grafis yang dijelaskan atau diilustrasikan dari suatu gambar tersebut dengan menyandarkan pada kehidupan nyata peserta didik menjadi sebuah karangan yang baik dan menarik. Kelebihan lain dari teknik permainan cerita ini, guru/dosen lebih mengetahui kemampuan masing-masing peserta didik dan juga dapat melatih berfikir logis dan sistematis untuk merangkai sebuah urutan gambar menjadi sebuah karangan lisan.

Pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan cerita berantai telah dilakukan sebelumnya oleh Indri Nuzuliaty Hendriani di SMAN 1 Rancaekek tahun 2011 dari Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis, dalam skripsi yang berjudul “Teknik permainan bisik berantai”. Dalam skripsi tersebut, disebutkan bahwa keterampilan berbicara peserta didik baik setelah diberikan teknik permainan tersebut.

Atas dasar pemikiran tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Teknik Permainan Cerita Berantai dengan Media Gambar untuk Pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang.”**

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah penguasaan responden berbicara Bahasa Jepang sebelum menggunakan teknik permainan cerita berantai dengan media gambar?
- b. Bagaimanakah penguasaan responden berbicara Bahasa Jepang setelah menggunakan teknik permainan cerita berantai dengan media gambar?
- c. Bagaimanakah tanggapan dan kesan responden terhadap penggunaan teknik permainan cerita berantai dengan media gambar ?

1.3 Tujuan dan Hipotesis Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara mikro akan membuktikan mengenai teknik permainan cerita berantai dengan menggunakan media gambar. Sedangkan secara makro untuk pembelajaran berbicara Bahasa Jepang, sehingga diharapkan penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui kemampuan berbicara Bahasa Jepang sebelum menggunakan teknik permainan cerita berantai dengan media gambar.
- b. Untuk mengetahui kemampuan berbicara Bahasa Jepang setelah menggunakan teknik permainan cerita berantai dengan media gambar.
- c. Untuk mengetahui tanggapan dan kesan responden terhadap penggunaan teknik permainan cerita berantai dengan media gambar.

1.3.2 Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Hipotesis Kerja (H_k) untuk hipotesis yang diterima dan Hipotesis nol (H_0) apabila hipotesis ditolak. H_k : Adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan berbicara Bahasa Jepang responden sebelum dan setelah mendapatkan perlakuan (*treatment*) teknik permainan cerita berantai dengan media gambar dalam upaya pembelajaran berbicara Bahasa Jepang pada mahasiswa tingkat II Bahasa Jepang di universitas tempat peneliti belajar. H_0 : Tidak adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan berbicara Bahasa Jepang responden sebelum dan setelah mendapatkan perlakuan (*treatment*) teknik permainan cerita berantai dengan media gambar dalam

upaya pembelajaran berbicara Bahasa Jepang pada mahasiswa kelas 3B tingkat II Bahasa Jepang di universitas tempat peneliti belajar.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dapat bermanfaat dalam dunia pengajaran dan pembelajar Bahasa Jepang khususnya dalam meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Jepang.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, penulis mendapat gambaran mengenai efektivitas teknik permainan cerita berantai dengan menggunakan media gambar untuk pembelajaran berbicara Bahasa Jepang.
- b. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan tingkat kreativitas, dan semangat peserta didik dalam belajar Bahasa Jepang, dengan demikian dalam pembelajaran peserta didik tidak akan mengalami kejenuhan, selain itu peserta didik dapat mengenal kosakata-kosakata yang baru.
- c. Bagi pengajar, secara praktis, penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh para pengajar dibidangnya untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.
- d. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pembanding dalam melakukan penelitian yang sejenis.

1.5 Struktur Organisasi

Adapun sistematika pelaporan penelitian adalah BAB I, membahas tentang pendahuluan yang memuat tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi. BAB II membahas tentang landasan teori yang memuat teori-teori yang menjelaskan tentang teknik permainan, cerita berantai dengan media gambar dan pembelajaran berbicara. BAB III, desain penelitian yang mendeskripsikan secara umum mengenai desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data. BAB IV memuat temuan dan pembahasan yang menjelaskan tentang hasil eksplorasi, komunikasi, kalkulasi, penyimpanan, dan dekorasi. BAB V memuat simpulan, implikasi, dan rekomendasi, serta memuat tentang hasil dari penelitian dan eksperimen yang sudah dilakukan dan menghasilkan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.