

BAB I

A. LATAR BELAKANG PENELITIAN

Bahasa adalah sistem suara dan kata-kata yang digunakan oleh manusia untuk mengungkapkan pikiran mereka dan perasaan (Oxford Dictionary Muka, 1995;662). Bahasa memainkan peran penting dalam meningkatkan kecerdasan, sosial, dan fisik. Bahasa membantu siswa meraih sukses disetiap subjek di sekolah. Dewasa 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. Keempat aspek tersebut antara lain membaca, mendengarkan atau menyimak, menulis dan berbicara. Penguasaan teori berbicara bukanlah tujuan utama dalam pembelajaran berbicara. Hal terpenting dalam pembelajaran adalah siswa mampu berbicara dengan baik. 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”. Selain itu, 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 social”. Adapun menurut Tarigan (1983:15) mengemukakan bahwa “berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau sekelompok orang secara lisan.

Aspek keterampilan berbicara akan sangat baik jika sudah diterapkan sejak dini pada para pembelajar bahasa Jepang, sedangkan pada kenyataannya terdapat masalah yang penulis temui di SMAN 16 Bandung bahwa siswa kelas XI masih belum menguasai keterampilan berbicara dalam bahasa Jepang sesuai dengan pola kalimat atau struktur yang tepat. Banyak siswa yang mengeluh karena sulitnya belajar bahasa Jepang. Terlebih dalam proses belajar dikelas, keterampilan berbicara bahasa Jepang tidak begitu dilatih sehingga banyak siswa yang tidak dapat berbicara bahasa Jepang sesuai dengan konteks dasar pola は一です。 Maka disaat siswa dihadapkan pada situasi dimana mereka diharuskan berbicara bahasa Jepang banyak diantara mereka yang hanya mengucapkan 1-2 kata saja tanpa mengucapkan kalimat utuh. Banyak juga siswa yang tidak berani berbicara bahasa Jepang karena takut salah dan tidak paham bagaimana pola kalimat yang paling sederhana dalam berbicara untuk ukuran SMA. Selain itu, para siswa juga merasa kesulitan ketika diminta untuk mendeskripsikan benda-benda yang berada disekitarnya karena minimnya kata sifat dasar yang mereka ketahui. Padahal keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dimiliki oleh siswa yang belajar bahasa asing, khususnya bahasa Jepang. Untuk itu maka penulis ingin membuat siswa dapat berbicara sesuai dengan pola kalimat dasar bahasa Jepang yang telah di ajarkan yaitu pola ~~~wa~~~desu. Selain itu, penulis juga ingin para siswa dapat menjelaskan tentang barang-barang yang berada disekitar mereka walaupun dengan kalimat yang sederhana. Para pembelajar bahasa harus dapat menguasai kemampuan berbicara, karena seseorang bisa dikatakan sebagai pembicara yang baik ketika mereka dapat menunjukkan kemampuan berbahasa yang baik. Maka disinilah tugas pengajar untuk membiasakan peserta didiknya untuk berbicara bahasa asing. Untuk menunjang minat siswa selama penelitian berlangsung, penulis menggunakan metode yang berkaitan dengan kehidupan para peserta didik sehari-hari, Mulyasa (2009 : 217-218) menyatakan: CTL

merupakan konsep yang menekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan dunia kehidupan peserta didik secara nyata, sehingga para peserta didik mampu menghubungkan dan menerapkan kompetensi hasil belajar dalam kehidupan sehari – hari. Metode CTL (*Contextual Teaching Learning*) yang memusatkan antara materi ajar dengan situasi dunia nyata dan mendorong para siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, social, dan cultural) sehingga siswa memiliki pengetahuan / keterampilan yang fleksibel.

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 incapotence*), 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*).

Guru dapat menggunakan permainan dikelas mereka untuk mengembangkan siswa belajar kelancaran lisan, memberdayakan siswa, menumbuhkan rasa *self-efficacy* dan yang dapat memaksimalkan otonomi siswa.

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. Ketidakadaannya keberanian untuk berbicara di depan umum mengakibatkan peserta didik dengan kemampuan berbahasa Jepang yang baik pun merasa kesulitan saat pelajaran berbicara.

2. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan siswa sebelum diterapkan model *Mysterious Things Game* pembelajaran berbicara bahasa Jepang ?
2. Bagaimana keterampilan siswa setelah diterapkan model *Mysterious Things Game* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang ?
3. Bagaimanakah tanggapan siswa dengan menggunakan teknik *Mysterious Things Games*?

C. BATASAN MASALAH PENELITIAN

- a. penelitian ini hanya akan meneliti metode permainan *Mysterious Things Games* dalam peningkatan kemampuan berbicara bahasa Jepang pada siswa kelas XI SMAN 16 Bandung.
- b. Hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 16 Bandung sebelum menggunakan metode permainan *Mysterious Things Games*.

c. Hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 16 Bandung sesudah menggunakan metode permainan *Mysterious Things Games*.

D. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan :

1. Meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa dengan diterapkan model *Mysterious Things Game* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang.
2. Mengetahui keterampilan siswa yang tidak diterapkan model *Mysterious Things Game* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang.
3. Mengetahui perbedaan antara keterampilan berbicara bahasa Jepang siswa dengan diterapkannya model *Mysterious Things Game* dan dengan tanpa diterapkan model *Mysterious Things Game*.

E. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dari penelitian ini adalah

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat seperti :

Bagi pengajar, yaitu sebagai informasi mengenai ke efektifan *Mysterius Things Game* dalam pengajaran yang juga dapat mempermudah proses pengajaran. Diharapkan nantinya pengajar dapat membangun keberanian siswa agar dapat berbicara dalam Bahasa Jepang di depan banyak orang.

Bagi siswa khususnya siswa kelas X adalah dapat mengembangkan kemampuan berbahasa dengan cara yang menyenangkan. Diharapkan siswa menjadi lebih berani berbicara

karena menggunakan metode yang menarik selain itu diharapkan siswa dapat mengembangkan kreativitasnya karena mereka dapat berimajinasi saat membuat *Mysterius Things Game*.

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 pengertian efektivitas, pengertian metode permainan, peran metode permainan sebagai media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, termasuk metode permainan *Mysterious Things Games* yang akan digunakan dalam penelitian ini.

BAB III Metodologi penelitian, berisi mengenai penjelasan teoritis mengenai model pembelajaran, kosakata, nomina, kalimat dan metode permainan *Mysterious Things Games*.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, berisi meliputi laporan kegiatan penelitian, sajian data dan hasil olahannya, diikuti pembahasannya, dan kesimpulan yang menyatakan apakah masalah penelitian terjawab atau tidak. pada bagian pembahasan disajikan pula hasil telaahan berupa data yang telah di analisis 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.