

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Sedangkan sebagai bentuk atau wujudnya berbicara disebut sebagai alat untuk mengkomunikasikan gagasan yang disusun dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan sang pendengar atau penyimak (Tarigan 2013, hlm. 16). Di dalam *Kokugo Daijiten* (Kamus Besar Bahasa Jepang), definisi *hanasu* adalah sebagai berikut:

“言葉で伝える。口に出して述べる。語る。言う。”

Artinya : menyampaikan kosakata. Menyebutkan apa yang dikeluarkan dari mulut. Berbicara tentang sesuatu. Mengucapkan. Maka dari itu dengan berbicara kita mampu menyampaikan sebuah bahasa untuk berkomunikasi, memberikan informasi, memberitahukan dan berinteraksi (1982, hlm 1979).

Sedangkan untuk berkomunikasi langsung dengan menggunakan bahasa asing, salah satu komponen yang harus dikuasai adalah ucapan, yang didukung oleh ketiga komponen lainnya berupa kosakata, tata bahasa, dan huruf atau tulisan. Adapun dalam pembelajarannya berbicara digolongkan ke dalam keterampilan berbahasa. Saat ini pembelajaran bahasa terutama bahasa asing sudah menjadi hal yang wajib dipelajari seperti di SMA. Namun adanya kesulitan meningkatkan keterampilan berbicara bahasa asing menjadi hambatan tersendiri terutama bagi siswa SMA.

Kesulitan dalam meningkatkan keterampilan berbicara misalnya seorang anak SMA kurang percaya diri karena takut salah atau malu membuat siswa menjadi tidak aktif dan memilih hanya memperhatikan guru dan beberapa siswa lain yang aktif saat berbicara dengan menggunakan bahasa asing saja. Hal ini merupakan suatu hambatan yang sering ditemui bagi

pembelajar bahasa asing tersebut. Selain karena hal di atas kesulitan dalam meningkatkan keterampilan berbicara ini sering terjadi dikarenakan masih minimnya pengetahuan mengenai bahasa asing tersebut. Dengan adanya beberapa faktor tersebut menyebabkan pembelajaran bahasa asing ini tidak berjalan dengan baik, kemampuan dan keterampilan berbicara dalam bahasa asingnya yang kurang dikarenakan tekanan yang ada di dalam diri pembelajar bahasa asing tersebut. Padahal pembelajaran keterampilan berbicara merupakan salah satu hal yang menarik saat dilaksanakan, khususnya bagi pembelajar bahasa asing di SMA. Salah satunya pembelajaran bahasa asing di SMA adalah bahasa Jepang.

Pembelajaran bahasa Jepang di SMA khususnya bagi kelas X sesuai dengan silabus kurikulum 2013 disimpulkan bahwa siswa harus mampu mengamati informasi yang diperoleh, bertanya tentang informasi yang didapat, menentukan informasi yang akan digunakan sesuai konteks, membandingkan informasi yang diperoleh dengan bahasa lain, dan melafalkan informasi yang didapat dengan cara yang tepat. berdasarkan pemaparan tersebut pembelajaran bahasa Jepang terutama dalam keterampilan berbicara diperlukannya sebuah model yang dapat membantu pembelajaran tersebut sehingga siswa mampu menyampaikan berbagai macam informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dengan kalimat sederhana yang dikemukakan dengan santun kemudian menuliskan informasi yang didapat dengan tepat.

Di dalam penelitian ini, peneliti ingin mengujicobakan sebuah model pembelajaran untuk dapat meningkatkan keterampilan berbicara dalam bahasa Jepang, mendorong siswa agar lebih aktif, dan percaya diri dalam berbicara bahasa Jepang. Model yang akan digunakan ini adalah Model *Communication Game*. Model *Communication Game* yang berjudul *back to back* (punggung dengan punggung) ini menyalin pada buku Paul Ginnis yang berjudul *Trik dan Taktik mengajar (Teacher Toolkit)* (2008, hlm. 83).

Berdasarkan Paul Ginnis teknik ini mencakup elemen-elemen keterampilan berbahasa yang dapat dipakai. Khususnya keterampilan berbicara, membaca dan mendengarkan. Penulis memilih model pembelajaran ini untuk diujicobakan karena di dalamnya siswa akan belajar melalui perhatian dan fokus pada detail serta melalui usaha untuk menggunakan bahasa yang tepat. Kemudian mendengarkan dan bertanya yang dikembangkan dengan sengaja ini adalah dua diantara bahan-bahan yang penting untuk belajar mandiri dan efektif yang akan mendorong siswa dalam berbicara khususnya bahasa Jepang. Selain itu dengan digunakannya model pembelajaran ini mereka yang mempunyai cara belajar visual akan merasa puas. Sebelumnya model *Communication Game* yang berjudul *back to back* (punggung dengan punggung) ini belum pernah digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jepang.

Oleh karena itu peneliti bermaksud melakukan penelitian untuk mengujicobakan suatu model pembelajaran guna meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang. Penelitian tersebut berjudul “Model *Communication Game* dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jepang.”

## **B. Masalah Penelitian**

### **1. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini tidak meluas, maka dalam penelitian ini penulis akan membatasi pokok permasalahan pada:

- a. Perbedaan yang terjadi antara siswa sebelum diterapkan model *Communication Game* dan sesudah diterapkan model *Communication Game* dalam keterampilan berbicara bahasa Jepang.
- b. Penggunaan model *Communication Game* terhadap peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jepang.

- c. Model *Communication Game* yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa duduk berpasangan punggung dengan punggung dan keduanya diberikan material visual yang berbeda. A diberi materi visual yang lengkap sementara B diberi materi visual yang tidak lengkap. A akan menjelaskan visualnya kepada B, sedangkan B menyempurnakan visualnya dengan cara menggambarannya atau memberikan keterangan.
- d. Penelitian ini difokuskan pada keterampilan berbicara dalam bahasa Jepang.

## 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang sebelum diterapkan model *Communication Game*?
- b. Bagaimana kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang sesudah diterapkan model *Communication Game*?
- c. Adakah perbedaan yang signifikan antara keterampilan berbicara bahasa Jepang siswa dengan diterapkannya model *Communication Game*?
- d. Bagaimana tanggapan siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jepang terhadap model *Communication Game*?

### C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang sebelum diterapkan model *Communication Game*?
- b. Untuk mengetahui kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang sesudah diterapkan model *Communication Game*?
- c. Untuk memperoleh gambaran mengenai perbedaan peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jepang antara siswa yang menerima pembelajaran menggunakan model *Communication Game*.
- d. Untuk mengetahui tanggapan siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jepang terhadap model *Communication Game*.

### D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang baik dapat memberikan manfaat, baik bagi peneliti sendiri maupun bagi orang lain. Adapun manfaat dari ditulisnya penelitian ini

#### a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini mempunyai manfaat untuk disiplin ilmu pendidikan, dikarenakan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam membuat suasana belajar di kelas menjadi lebih hidup dan inovatif. Selain itu juga penelitian ini dapat dijadikan sarana untuk menambah wawasan mengenai model dalam pembelajaran serta sebagai referensi untuk penerapan model pembelajaran bahasa Jepang di SMA atau SMK.

## b. Manfaat Praktis

Adapun secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman serta memberikan kemudahan bagi pembelajar bahasa Jepang khususnya siswa SMA dalam meningkatkan keterampilan berbicara.
- 2) Penelitian ini diharapkan bisa menjadi kajian referensi dalam pengembangan teknik pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Jepang di institusi pendidikan.
- 3) Penelitian ini diharapkan bisa ikut serta berkontribusi untuk memajukan kualitas sekolah dalam peningkatan keterampilan berbahasa asing termasuk bahasa Jepang di institusi yang bersangkutan dalam penelitian ini yaitu SMA Negeri 15 Bandung.
- 4) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan atau referensi bagi penelitian selanjutnya yang memiliki keterkaitan dalam hal peningkatan keterampilan berbicara.

## E. Struktur Organisasi Skripsi

Adapun sistematika dalam penelitian ini, yaitu pada bab I berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi. Kemudian pada bab II landasan teoritis meliputi kajian teori mengenai keterampilan berbicara,

Model *Communication Game* dan penilaian keterampilan berbicara bahasa Jepang. Bab III metodologi penelitian meliputi metode penelitian dan desain penelitian, teknik pengumpulan data, pengolahan data, populasi dan sampel penelitian, lokasi penelitian, instrumen penelitian, data dan sumber data. Selanjutnya pada bab IV berisi analisis data dan pembahasan yang akan menguraikan tentang laporan eksperimen, analisis data dan pembahasan. Pada bab V penutup berisi kesimpulan dari penelitian ini dan saran atau rekomendasi yang diajukan kepada para pengguna hasil penelitian tersebut.