

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Bahasa merupakan salah satu syarat utama terjadinya suatu interaksi agar kita dapat saling berkomunikasi dan saling bertukar informasi. Pada masa kini, penguasaan bahasa ibu saja dirasa kurang cukup untuk menjalinnya suatu komunikasi dalam kehidupan bersosialisasi. Mengapa demikian, sebagaimana kita tahu, kita hidup di era globalisasi, di era yang memungkinkan kita untuk melakukan suatu sosialisasi dan komunikasi dengan berbagai macam orang diseluruh dunia dengan berbagai keanekaragaman bahasa yang dimiliki. Dengan kemampuan penguasaan bahasa asing yang baik , tentunya tidak akan adanya suatu hambatan yang berarti dalam berkomunikasi dan menyerap berbagai macam informasi.

Dalam pembelajaran bahasa, terdapat empat aspek penting yang harus diperhatikan, yakni mendengar, berbicara, menulis dan membaca. Keempat aspek tersebut memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran bahasa asing terlebih lagi keempat aspek tersebut haruslah dikuasai oleh para pembelajar bahasa asing. Disini penulis akan membahas salah satu aspek terpenting yakni kemampuan dalam berbicara. Menurut Pageyasa (dalam Laras , 2004, hlm. 43) ungkapkan bahwa “ kemampuan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau sekelompok orang secara lisan baik berhadapan ataupun dengan jarak jauh “. Sedangkan Tarigan (1983, hal. 15) mengungkapkan bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan , mengatakan serta menyatakan pikiran, gagasan, dan perasaan. Sebagaimana kita tahu dalam pembelajaran berbicara, tolak ukur siswa menguasai kemampuan dari berbahasa asing bukanlah dari seberapa banyak teori kebahasaan yang dikuasai, melainkan dari seberapa besar kemampuan siswa dapat mengaplikasikan teori tersebut dalam bentuk berbicara sesuai dengan konteks dan kaidah kebahasaan.

Karena pada dasarnya, mengapa suatu bahasa asing dipelajari tentunya tidak lain supaya bisa dipergunakan dalam praktik kehidupan untuk berkomunikasi.

Dari berbagai pilihan bahasa asing yang dijadikan sebagai mata pelajaran tambahan diberbagai sekolah, khususnya disekolah tingkat atas SMA/SMK dan sederajatnya, bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing utama yang sering dijadikan sebagai mata pelajaran tambahan yang di pelajari, baik itu untuk seluruh tingkat kelas maupun untuk tingkat kelas peminatan saja. Begitupun bagi para siswa dan siswi SMA Islam Al Musyawarah Lembang, bahasa Jepang dijadikan mata pelajaran peminatan bagi para pembelajar. Karena hanya dijadikan mata pelajaran peminatan saja, sehingga dalam pembelajarannya pun para siswa tidak dipaksakan untuk harus benar-benar sepenuhnya menguasai bahasa Jepang seperti yang terjadi pada sekolah-sekolah yang memiliki kelas bahasa dan menjadikan bahasa Jepang sebagai mata pelajaran wajib. Selain itu dalam pembelajaran bahasa Jepang di sekolah sendiri peneliti temui banyak pembelajar mengalami kesulitan berbicara dalam bahasa Jepang. Sebagaimana kita ketahui kompetensi dasar kemampuan berbicara untuk siswa SMA adalah menyampaikan berbagai informasi secara lisan dengan dengan kalimat sederhana sesuai konteks (Kementrian dan Kebudayaan, 2016). Namun pada hakikatnya, kesulitan pembelajara dalam berbicara dan mempelajari bahasa Jepang bukan hanya disebabkan karena faktor individu para pembelajar semata, namun kesulitan tersebut dapat disebabkan oleh berbagai faktor, diantaranya yaitu , pembelajar kurang memahami apa yang pengajar ajarkan, rasa gugup serta kurang percaya diri untuk berbicara dihadapan banyak orang, suasana kelas yang kurang mendukung dan kurang efektifpun dapat menjadi salah satu faktor dari suatu pembelajaran tidak berjalan dengan baik. Begitupun dari sisi pengajar, kadangkala pada saat pengajar sudah selesai menyampaikan materi, merangsang dan mengajak para peserta didik untuk berani berbicara merupakan suatu kendala yang dirasa cukup sulit. Sehingga dari berbagai faktor inilah penulis menemukan permasalahan yang berkaitan dengan kemampuan berbicara para siswa SMA Islam Al Musyawarah yang dirasa kurang karena tidak dibiasakan oleh pengajar untuk berbicara dalam bahasa Jepang sehingga mereka tidak bisa menguasai kemampuan berbicara dengan baik. Selain karena tidak dibiasakannya untuk berlatih berbicara dalam pelaksanaan pembelajaran,

kurangnya kemampuan penguasaan kosakatanya pun menjadi kendala, selain itu para pelajar yang lebih terfokus pada buku pada saat melaksanakan praktik berbicara tidak bisa berbicara tanpa melihat pada catatan yang ada dalam buku.

Berdasarkan permasalahan yang berkaitan dengan aspek berbicara siswa kelas XI SMA Islam Al Musyawarah tersebut, penulis merasa tertarik untuk menemukan suatu strategi pengajaran yang baik untuk memecahkan permasalahan tersebut. Suatu strategi pengajaran yang baik biasanya, didukung pula oleh metode pengajaran dan media pembelajaran yang baik pula. Maka dari itu penulis tertarik untuk menggunakan suatu media permainan untuk melatih kemampuan berbicara bahasa Jepang.

Dalam hal ini penulis akan menguji cobakan media permainan *Ludo*. *Ludo* adalah suatu jenis permainan papan yang telah dimodifikasi sedemikian rupa yang bertujuan untuk melatih kemampuan berbicara bahasa Jepang. Media permainan ini menggabungkan media permainan papan *Ludo* yang dilengkapi dengan kartu pertanyaan. Pada suatu proses pembelajaran penggunaan sebuah media permainan tentunya akan lebih memotivasi kreativitas dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Karena media permainan belajar ini menuntut dan memacu siswa untuk berperan aktif karena secara tidak langsung dalam penggunaan media permainan ini siswa akan dikondisikan untuk menjawab setiap soal pertanyaan yang terdapat dalam permainan sampai mereka benar-benar bisa meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa Jepang.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis akan membuat penelitian dengan judul “PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN *LUDO* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG” (Penelitian Eksperimen Murni Pada Siswa Kelas XI SMA Islam AL-Musyawah Lembang).

1.2 Rumusan Masalah

Adapun masalah yang diteliti dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa pada kelas kontrol sebelum dan sesudah pembelajaran tanpa menggunakan media permainan *Ludo* ?
- b. Bagaimana kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media permainan *Ludo* ?
- c. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media permainan *Ludo* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media permainan *Ludo* ?
- d. Bagaimana tanggapan siswa kelas eksperimen mengenai penggunaan media permainan *Ludo* dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang?

1.3 Batasan Masalah Penelitian

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- a. Penelitian ini hanya dilakukan untuk mengetahui bagaimana kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa pada kelas kontrol sebelum dan sesudah pembelajaran tanpa menggunakan media permainan *Ludo*.
- b. Penelitian ini hanya untuk mengetahui bagaimana kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan media permainan *Ludo*.
- c. Penelitian ini hanya untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media permainan *Ludo* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media permainan *Ludo*.
- d. Penelitian ini hanya untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa kelas eksperimen mengenai penggunaan media permainan *Ludo* dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan daripada penelitian ini yakni, untuk menjawab permasalahan yang telah dipaparkan diatas. Maka tujuan dari penelitian ini yakni:

- a. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa pada kelas kontrol sebelum dan sesudah pembelajaran tanpa menggunakan media permainan *Ludo*.
- b. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan media permainan *Ludo*.
- c. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media permainan *Ludo* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media permainan *Ludo*.
- d. Untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa kelas eksperimen mengenai penggunaan media permainan *Ludo* dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Secara teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif pilihan teknik atau media pengajaran dengan media permainan yang dapat digunakan oleh para pengajar, khususnya pengajar bahasa Jepang dalam pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang, guna memberikan motivasi bagi para pengajar untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik, kreatif dan inovatif.

- b. Secara praktis

- 1) Bagi Peneliti

Bagi Peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu acuan untuk mengetahui penggunaan dari media permainan *Ludo* sebagai salah satu media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang kepada para pembelajar bahasa Jepang khususnya siswa SMA.

2) Bagi Siswa

Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan para siswa diharapkan menikmati proses pembelajaran berbicara dengan menggunakan media permainan *Ludo*, dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang.

3) Bagi Pendidik

Bagi pendidik, diharapkan dapat dijadikan bahan masukan bagi para pengajar bahasa, khususnya bahasa Jepang sebagai metode atau teknik pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Ludo* dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan berbicara. Terutama pembelajaran dari aspek berbicara bagi para pengajar bahasa Jepang

4) Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan acuan bagi penelitian selanjutnya dan diharapkan dapat menjadi variasi media dalam proses pembelajaran.