BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Bahasa adalah sistem lambang bunyi arbitrer yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri, percakapan (perkataan) yang baik, tingkah laku yang baik, sopan santun. (dilansir dari Kamus Besar Bahasa Indonesia Dalam Jaringan http://www.kbbi.kemendikbu d.go.id/entri/Bahasa dan dari Aplikasi KBBI *Offline* Versi 1.5 yang dikembangkan oleh Ebta Setiawan untuk *PC*). "Bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan sesuatu ide, pikiran, hasrat dan pemikiran kepada orang lain. Bahasa juga berfungsi sebagai media untuk menyampaikan suatu makna kepada seseorang baik secara lisan maupun tertulis (Sutedi, 2014, hlm. 2). Dalam bahasa khususnya bahasa Jepang, selain dari empat aspek keterampilan berbahasa (mendengarkan, membaca, menulis, berbicara) ada satu unsur yang cukup penting dalam proses pembelajaran bahasa, yaitu pola kalimat atau gramatikal kalimat.

Bahasa Jepang termasuk bahasa tersulit ketiga setelah bahasa Mandarin dan bahasa Arab (dilansir dari http://www.tahupedia.com/content/show/576/10-Bahasa-Paling-Sulit-Dipelajari-di-Dunia yang diposting oleh Raza pada 8 Februari 2015). Dalam sebuah survei yang dilakukan oleh NSA (National Security Agency) Amerika Serikat, bahasa Jepang merupakan bahasa yang paling sulit bagi penutur ahli bahasa Inggris untuk dipelajari. Dan inilah 8 kriteria untuk mengevaluasi kesulitan bahasa, di antaranya: *Phonology* (sistem suara), *Morphology* (hubungan antara struktur bahasa), *Syntax* (struktur kalimat), *Lexicology* (bentuk, makna, dan penggunaan kata-kata), Sistem Menulis I (karakter non Latin), Sistem Menulis II (lebih dari 1000 karakter), Sistem Menulis III (lebih dari satu pembacaan per karakter), *Stylistic* (ilmu gaya bahasa) (dilansir dari https://japanesestatio n.com/inilah-alasan-mengapa-bahasa-jepang-merupakan-bahasa-yang-sulit-untuk-dipelajari/ yang diposting oleh Try Setiadi A).

Yudhistira Rukmananda, 2017
EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN KARTU UNO UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN PEMAKAIAN POLA KALIMAT DASAR BAHASA JEPANG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dari beberapa lansiran di atas mengenai bahasa Jepang ditemukan bahwa alasan mengapa bahasa Jepang sulit untuk dipelajari adalah sistem dari bahasa Jepang itu sendiri, baik dari segi pengucapan, pembentukan kosakata, perubahan bentuk dari kosakata (konjugasi), struktur kalimat (gramatikal), makna, cara baca huruf dalam bahasa Jepang (*kana* dan *kanji*), dan penulisan huruf dalam bahasa Jepang (*kana* dan *kanji*).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan ketika proses belajar mengajar di SMA Negeri 5 Bandung pada awal bulan Februari 2017, bahasa Jepang termasuk mata pelajaran kelompok lintas minat. Jumlah siswa yang belajar bahasa Jepang di SMA Negeri 5 Bandung berjumlah 304 orang yang terdiri dari kelas X-A(IPS), X-B(IPS), XI-C(MIPA), XI-F(MIPA), XI-G(MIPA), XI-J(MIPA) dan XII-D(MIPA). Namun fakta di lapangan pada saat pemilihan mata pelajaran lintas minat, dari sebagian besar siswa SMA Negeri 5 Bandung mengatakan bahwa mata pelajaran lintas minat yang mereka pelajari adalah "lintas paksa", dengan kata lain mata pelajaran lintas minat yang mereka pelajari adalah bukan mata pelajaran yang mereka minati.

Kemudian dari daya tampung dan penempatan rombongan belajar di SMA Negeri 5 Bandung tidak sesuai dengan Permendikbud nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah, daya tampung maksimal dalam satu rombongan belajar untuk SMA adalah 36 orang, namun fakta di lapangan rata-rata jumlah siswa di kelas bahasa Jepang adalah 43 orang.

Dari segi pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh guru bahasa Jepang di SMA Negeri 5 Bandung, guru tersebut menggunakan teknik penguatan pola kalimat secara lisan saja dan kurang memperhatikan kesalahpahaman siswa dalam memahami pola kalimat, salah satu kesalahpahaman siswa kelas X dalam memahami pola kalimat adalah kesalahpahaman dalam memahami struktur dan penggunaan pola kalimat yang menyatakan waktu (から～まで).

Dari beberapa fakta di atas muncul beberapa permasalahan yang menjadi faktor penghambat dalam proses pembelajar bahasa Jepang, beberapa faktor penghambat siswa belajar bahasa Jepang adalah ketidakseimbangan minat belajar, ini dipengaruhi oleh ketidakseimbangan penempatan mata pelajaran lintas minat yang menyebabkan pada proses pembelajaran ada siswa yang berminat untuk

belajar, ada yang tidak terlalu berminat untuk belajar. Kemudian jumlah siswa yang melebihi batas maksimal daya tampung yang telah diatur dalam Permendikbud nomor 22 tahun 2016, menyebabkan suasana pembelajaran di kelas menjadi kurang efektif. Lalu pada proses pembelajaran, karena guru bahasa Jepang di SMA Negeri 5 Bandung menggunakan teknik penguatan secara lisan saja, sebagian besar siswa mengalami masalah dalam mengingat dan memahami penggunaan struktur pola kalimat bahasa Jepang. Akibatnya mereka terhambat dalam memahami, mengingat, menggunakan struktur pola kalimat bahasa Jepang dan mengasumsikan mata pelajaran bahasa Jepang menjadi mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari.

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas, sebagian besar pembelajar khususnya siswa SMA Negeri 5 Bandung berpandangan bahwa bahasa Jepang merupakan bahasa yang sulit untuk dipelajari yang disebabkan oleh kesulitan dalam memahami, mengingat dan menggunakan struktur pola kalimat bahasa Jepang. Kemudian ditambah dengan teknik penguatan yang digunakan oleh guru di sekolah cenderung menggunakan cara lisan saja yang membuat pembelajar merasa bosan dan jenuh untuk belajar dan menimbulkan kesalahpahaman dalam memahami dan menggunakan pola kalimat. Ini menunjukkan bahwa harus ada teknik penguatan yang efektif, mudah dipahami, dan menarik bagi pembelajaran bahasa Jepang. Salah satunya adalah dengan menggunakan teknik permainan kartu *UNO*.

Penelitian yang berkaitan dengan permainan kartu *UNO* ini sebelumnya sudah pernah dilaksanakan, dimulai dari Nurhasanah dari Departemen Pendidikan Bahasa Jerman Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra Universitas Pendidikan Indonesia dengan judul "Efektivitas Teknik Permainan Kartu *UNO* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman" pada tahun 2013, selanjutnya diadopsi Alfina Mariatul Qibtiyah dari Departemen Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra Universitas Pendidikan Indonesia dengan judul "Penerapan Teknik Permainan Kartu *UNO* dalam Pembelajaran Kosakata Nomina Bahasa Jepang" pada tahun 2014 dan Pungky Samsusilowati dari Program Studi Pendidikan Akuntansi Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul "Pengembangan Permainan Kartu

UNO Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi di SMK YPKK 2 Sleman" pada tahun 2016.

Berdasarkan semua pemaparan di atas, penulis memutuskan untuk memilih judul "Efektivitas Teknik Permainan Kartu *UNO* untuk Meningkatkan Pemahaman dan Pemakaian Pola Kalimat Dasar Bahasa Jepang" (Penelitian Eksperimen Murni Terhadap Siswa Kelas X SMAN 5 Bandung)" karena penelitian sebelumnya menggunakan teknik permainan kartu UNO hanya meneliti tentang meningkatkan hafalan kosakata saja. Dengan kata lain, penulis mencoba untuk meneliti efektivitas teknik permainan kartu UNO dalam meningkatkan pemahaman dan pemakaian struktur pola kalimat yang belum diteliti sebelumnya.

B. Rumusan dan Batasan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah yang terdapat dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Rumusan Umum : Apakah penerapan teknik permainan kartu *UNO* dapat meningkatkan pemahaman dan pemakaian pola kalimat dasar bahasa Jepang pada kelas X SMAN 5 Bandung ?
2. Rumusan Khusus :
   a) Bagaimana kemampuan pemahaman dan pemakaian pola kalimat dasar bahasa Jepang siswa kelas eksperimen dengan teknik permainan kartu *UNO* ?
   b) Bagaimana kemampuan pemahaman dan pemakaian pola kalimat dasar bahasa Jepang siswa kelas kontrol tanpa teknik permainan kartu *UNO*?
   c) Adakah perbedaan yang signifikan terhadap pemahaman dan pemakaian pola kalimat dasar bahasa Jepang pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol ?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis membatasi masalah agar permasalahan tidak meluas dan dapat dibahas secara mendalam. Yakni sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya akan meneliti apakah penerapan teknik permainan kartu *UNO* dapat meningkatkan pemahaman dan pemakaian pola kalimat

dasar bahasa Jepang pada kelas X SMAN 5 Bandung.

2. Penelitian ini hanya akan meneliti bagaimana kemampuan pemahaman dan pemakaian pola kalimat dasar bahasa Jepang siswa kelas kontrol tanpa teknik permainan kartu *UNO*
3. Penelitian ini hanya akan meneliti bagaimana kemampuan pemahaman dan pemakaian pola kalimat dasar bahasa Jepang siswa kelas kontrol tanpa teknik permainan kartu *UNO*.
4. Penelitian ini hanya akan meneliti perbedaan yang signifikan terhadap pemahaman dan pemakaian pola kalimat dasar bahasa Jepang pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tujuan Umum : Untuk mengetahui apakah penerapan teknik permainan kartu *UNO* dapat meningkatkan pemahaman dan pemakaian pola kalimat dasar bahasa Jepang pada kelas X SMAN 5 Bandung.
2. Tujuan Khusus :
   a) Untuk mengetahui bagaimana pemahaman dan pemakaian pola kalimat dasar bahasa Jepang siswa kelas eksperimen dengan teknik permainan kartu *UNO*.
   b) Untuk mengetahui bagaimana pemahaman dan pemakaian pola kalimat dasar bahasa Jepang siswa kelas kontrol tanpa teknik permainan kartu *UNO*.
   c) Untuk mengetahui adakah perbedaan yang signifikan terhadap pemahaman dan pemakaian pola kalimat dasar bahasa Jepang pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis : diharapkan menjadi sumber acuan terhadap pengembangan pembelajaran bahasa Jepang khususnya terhadap

pemahaman pola kalimat dasar di sekolah menengah atas.

2. Manfaat Praktis :
   a) Manfaat bagi penulis : menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman mengenai teknik pembelajaran pola kalimat dasar di SMA dan penelitian di bidang pendidikan.
   b) Manfaat bagi pengajar : menjadi salah satu model teknik pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang di SMA maupun di Perguruan Tinggi.
   c) Manfaat bagi pembelajar : menjadi salah satu kegiatan alternatif yang dapat meningkatkan pemahaman pola kalimat dasar dan mengubah persepsi siswa yang menyatakan bahwa belajar bahasa itu sulit dan membosankan.
   d) Manfaat bagi sekolah : memberikan kontribusi yang nyata sehingga ada inovasi dalam strategi pembelajaran dan peningkatan kualitas pendidikan di sekolah.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Secara garis besar uraian sistematika penulisan skripsi yang akan disusun oleh penulis sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II : LANDASAN TEORETIS

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai landasan teoretis yang berkaitan dengan penelitian. Khususnya menjelaskan mengenai penerapan teknik permainan kartu *UNO* untuk meningkatkan pemahaman pola kalimat dasar bahasa Jepang yaitu mengenai teknik, permainan kartu UNO, dan pola kalimat dasar bahasa Jepang.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjabarkan lebih rinci mengenai metode, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian

ini.

BAB IV : TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menguraikan hasil penelitian dan analisis tentang variabel yang diteliti dan pembahasan mengenai hasil analisis data yang diperoleh, yaitu penerapan teknik permainan kartu *UNO* untuk meningkatkan pemahaman pola kalimat dasar bahasa Jepang.

BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bab ini penulis mengemukakan penafsiran berupa kesimpulan terhadap semua hasil analisis data penelitian yang telah diperoleh dan implikasi atau rekomendasi yang ditujukan kepada para pengguna hasil penelitian yang bersangkutan.