

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam pengajaran umumnya setiap peserta didik harus memiliki keterampilan pokok yang disebut 3R, yakni *Reading*, *Writing*, *Arithmetic* (membaca, menulis, dan berhitung). Menulis merupakan keterampilan yang jasanya paling besar dalam peradaban kehidupan manusia. (Cipta Loka Caraka, 2002, hlm 1).

Secara umum ada empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa, yaitu keterampilan mendengar (menyimak), berbicara, membaca, dan menulis, yang masing-masing dalam bahasa Jepang dikenal dengan istilah *kiku ginou*, *hanasu ginou*, *yomu ginou*, *kaku ginou*.

Menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa. Menurut Sutedi dalam jurnalnya, menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang merupakan aplikasi dari penguasaan kosakata, tata bahasa, dan huruf, ketika akan menuangkan ide dan gagasan secara tertulis. Keterampilan menulis sangat penting dikuasai oleh pembelajar bahasa, baik bahasa ibu maupun bahasa asing (2008, hlm 1).

Menulis membantu kita menemukan kembali apa yang pernah kita ketahui atau kita alami. Kegiatan menulis pun dapat membantu menenangkan pikiran, seperti menulis buka harian.

Dalam bahasa Jepang, terdapat aspek menulis yang terbagi menjadi 3 macam, yakni menulis huruf (*kana* dan *kanji*), menulis kalimat, dan menulis karangan. Menulis huruf terdapat pada mata kuliah *hyouki*. Sedangkan menulis kalimat terdapat pada mata kuliah tata bahasa Jepang (*bunpou*). Dan menulis karangan atau cerita terdapat pada mata kuliah *sakubun* (Sutedi, 2008, hlm. 1).

Gie (1995, hlm. 3) berpendapat bahwa, betapa pentingnya karang-mengarang untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan kemajuan perseorangan tidak dapat diragukan lagi. Seseorang yang tidak memiliki kepandaian karang-mengarang adalah

ibarat burung yang sayapnya jauh dan tinggi untuk mencapai sukses seluas-luasnya dalam hidup.

Menurut Zainurrahman (2011, hlm. 206) dalam menulis atau mengarang, sama halnya dengan hal-hal yang menyangkut aktifitas berbahasa yang lain, terdapat kendala-kendala baik yang bersifat umum maupun khusus. Kendala yang bersifat umum artinya kendala yang dialami hampir oleh semua penulis, sedangkan kendala khusus adalah kendala yang mungkin hanya dialami oleh penulis tertentu saja secara individual dan sifatnya kurang lebih unik. Secara garis besar, kendala umum dalam menulis meliputi: kesulitan karena kekurangan materi, kesulitan menentukan titik mulai (*starting point*) dan titik akhir (*ending point*), kesulitan strukturasi dan penyelarasan isi, dan kesulitan pemahaman topik. Sementara itu, kendala khusus meliputi kehilangan semangat menulis, dan *writer's block* yaitu seluruh kesulitan atau masalah yang berpotensi menghentikan gerak penulis untuk menulis.

Mata kuliah *sakubun* di Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI, sudah diterapkan mulai dari semester dua. Pada semester ini mahasiswa dianggap sudah memiliki bekal kosakata maupun pengetahuan tentang tata bahasa Jepang sederhana.

Ada banyak cara yang dapat digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan materinya. Termasuk dalam pengajaran bahasa Jepang, khususnya dalam mata kuliah mengarang (*sakubun*). Biasanya banyak pengajar yang menggunakan media seperti gambar, buku paket, video, dan lain sebagainya. Begitu juga dengan metode dan strategi, ada banyak strategi pembelajaran yang dapat digunakan pengajar.

Dalam pembelajaran *sakubun* ada banyak sekali masalah yang timbul, baik dari pembelajar ataupun pengajar sekalipun. Salah satunya yang sering dialami oleh pembelajar, yang penulis pun rasakan adalah saat pengajar memberikan tugas kepada pembelajar untuk membuat karangan. Banyak pembelajar yang merasa sulit untuk menuangkan ide atau gagasannya, sekalipun sudah diberikan tema khusus.

Mata kuliah *sakubun* dianggap oleh mahasiswa sebagai salah satu mata kuliah yang sulit. Melihat dari penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh Melinda Gultom (2015) dari Departemen Pendidikan Bahasa Jepang, pada penelitiannya yang berjudul “Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Talk Write* Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan (*Sakubun*)”, menyebutkan bahwa mahasiswa masih

menemukan banyak kesulitan saat menulis karangan dalam bahasa Jepang. Diantaranya yaitu, kesulitan dalam menulis *kanji*, memilih kosakata, dan menggunakan tata bahasa. Banyak pula mahasiswa yang menjawab, meskipun mampu menulis karangan, tetapi sulit dalam menuangkan pendapat.

Bila hanya diberikan tema tertentu saja kemudian pembelajar diberikan waktu untuk membuat karangan, kebanyakan pembelajar akan merasa bingung harus menulis apa. Penulis pun merasa demikian, saat pengajar memberikan tema saat menugaskan pembelajar untuk membuat karangan, saya merasa bingung harus menulis apa dan bagaimana memulai tulisannya.

Dengan menggunakan strategi pembelajaran diharapkan pengajar dapat sedikit membantu pembelajar dalam mengatasi masalah tersebut.

Penulis membaca sebuah buku yang berjudul *101 Teknik pembelajaran Aktif* yang ditulis oleh Mel Silbermen (2009). Didalam bukunya beliau menjelaskan berbagai macam strategi pembelajaran yang dapat digunakan oleh pengajar dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat membantu mengaktifkan para siswanya.

Salah satu strategi pembelajaran yang diungkapkan oleh Silbermen adalah Strategi *Trading Place* (2009, hlm. 44). Strategi ini memungkinkan peserta didik lebih mengenal, saling tukar pendapat dan mempertimbangkan gagasan, nilai, atau mencari ide baru tentang berbagai masalah. Strategi tersebut merupakan cara yang baik untuk bertukar pendapat dengan orang lain.

Dengan strategi *Trading Place* pembelajar diharapkan mampu meningkatkan kemampuan mengarang bahasa Jepang dan menuangkan ide pokok dengan cara menuliskannya pada catatan kecil. Kemudian siswa diminta untuk berdiskusi tentang masalah atau tema tersebut yang telah ditentukan. Hal tersebut dilakukan agar siswa dapat bertukar pendapat dengan siswa lain sehingga memperluas ide yang didapat untuk menulis sebuah karangan. Selain itu hal ini dilakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.

Dengan strategi tersebut diharapkan pembelajar dapat mempertimbangkan gagasan dari siswa lain dan dapat mendapatkan lebih banyak referensi serta inspirasi melalui pendapat dan cerita temannya. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis ingin

meneliti tentang “Efektivitas Strategi *Trading Place* dalam Meningkatkan Kemampuan Mengarang Bahasa Jepang. (Studi Eksperimen Terhadap Mahasiswa Tingkat 2 Departemen Pendidikan Bahasa Jepang UPI Tahun Ajaran 2016/2017)”

B. Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah Penelitian

Sejauh ini kegiatan menulis, khususnya mengarang dapat dikatakan sebagai kegiatan yang sulit. Maka dari itu dengan menggunakan Strategi Pembelajaran *Trading Place* diharapkan dapat mempermudah mendapatkan ide dalam membuat karangan bahasa Jepang.

2. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

- a. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diterapkan Strategi *Trading Place* dalam pembelajaran *sakubun* di kelas eksperimen?
- b. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diterapkan Strategi *Trading Place* dalam pembelajaran *sakubun* di kelas eksperimen?
- c. Apakah Strategi *Trading Place* efektif dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menulis karangan bahasa Jepang?
- d. Bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan Strategi *Trading Place* dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menulis karangan bahasa Jepang?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1) Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diterapkan Strategi *Trading Place* dalam pembelajaran *sakubun* di kelas eksperimen.
- b. Untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diterapkan Strategi *Trading Place* dalam pembelajaran *sakubun* di kelas eksperimen.
- c. Untuk mengetahui keefektivitasan Strategi *Trading Place* dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menulis karangan bahasa Jepang.
- d. Untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan Strategi *Trading Place* dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan bahasa Jepang.

2) Manfaat Penelitian

Apabila tujuan penelitian yang dikemukakan diatas dapat tercapai, peneliti berharap penelitian ini akan memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoritis

Memberikan masukan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan bahasa Jepang pada mahasiswa.
- b. Manfaat Praktis

Secara langsung penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada:

 - Bagi Peneliti : Melalui penelitian ini, penulis dapat mengaplikasikan pelajaran serta wawasan selama perkuliahan yang dapat dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar.
 - Bagi Mahasiswa : Mahasiswa merasa terbantu dalam menulis karangan bahasa Jepang dengan menggunakan Strategi *Trading Place*.
 - Bagi Dosen/Pengajar : menambah strategi pembelajaran yang efektif dan dapat digunakan dalam pembelajaran *sakubun* maupun pembelajaran lainnya.

- Bagi Peneliti Selanjutnya : Dapat memperbaiki kekurangan dalam penelitian ini dan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

D. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

BAB II LANDASAN TEORETIS

Bab ini berisi teori-teori yang berhubungan dengan penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini mengemukakan tahapan persiapan penelitian, rancangan populasi dan sampel, serta instrumen yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Bab ini menguraikan analisis pengolahan data yang telah diperoleh dari hasil tes, angket, dan observasi responden.

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini mengemukakan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran dari penulis.