# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk sosial, dalam kehidupan sehari-hari menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi untuk berinteraksi dengan orang lain. Dengan berinteraksi menggunakan bahasa, seseorang bisa menyampaikan ide, pikiran, atau pesan yang akan disampaikannya. Meskipun demikian, jika manusia berinteraksi dengan orang lain tanpa menggunakan bahasa, tidak akan bisa terciptanya suatu komunikasi yang maksimal antara satu dengan yang lain. Apabila tidak adanya alat komunikasi berupa bahasa yang menghubungkan keduanya untuk bisa saling mengerti dan memahami satu sama lain maka akan banyak kendala.

Dalam komunikasi menggunakan bahasa baik secara lisan maupun tulisan, secara umum maupun dalam bahasa Jepang terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yaitu keterampilan mendengar (*kiku ginou*), keterampilan berbicara (*hanasu ginou*), keterampilan menulis *(kaku ginou*), dan keterampilan membaca (*yomu ginou*). Semua aspek keterampilan berbahasa ini perlu dikembangkan secara seimbang. Demikian halnya dalam mempelajari bahasa asing, dalam hal ini bahasa Jepang. Setiap pembelajar dituntut untuk mengembangkan kemampuannya dalam berbagai aspek, termasuk satu diantaranya adalah kemampuan menulis (*kaku ginou*). Pembelajaran bahasa Jepang yang berhubungan dengan kegiatan menulis adalah pembelajaran mengarang (*sakubun*). Menurut Gie (dalam Abidin, 2013, hlm. 181) menyatakan bahwa menulis memiliki kesamaan makna dengan

mengarang yaitu segenap kegiatan seseorang mengungkapkan gagasan dan menyampaikan melalui bahasa tulis kepada pembaca untuk dipahami. Saat menulis karangan (*sakubun*), pembelajar bahasa Jepang bukan saja harus menuangkan ide atau gagasan yang akan disampaikan, namun juga harus memperhatikan hal lainnya seperti tata bahasa maupun kosa kata yang akan digunakannya agar tulisannya bisa dimengerti oleh orang lain yang membacanya.

The Japan Foundation (国際交流基金) (2010 : 33)

少し長い文章をを書くためには、内容についての知識を整理したり、書く目的を考えて構成したりする準備が必要です。

「書きたい」という気持ちだけでは、すぐ文章を書き始められない場合も多いので、書く前の準備の時間はとても大切です。

"Untuk menulis karangan yang cukup panjang diperlukan kemampuan untuk mengorganisasikan pengetahuan mengenai isi karangan, dan juga harus memikirkan tujuan penulisan, dan struktur karangan. Untuk itu, pengajaran menulis pun harus mencakup bukan saja pemberian materi kebahasaan, tapi juga pengorganisasian ide, dan struktur karangan yang baik".

Dalam pembelajaran menulis karangan (*sakubun*) masih ditemukan beberapa masalah yang cukup serius yang terjadi pada pembelajar bahasa Jepang saat ini. Salah satu masalah yang serius adalah rendahnya kemampuan menulis karangan (*sakubun*). Berdasarkan nilai UTS, rata-rata nilai mahasiswa adalah 80,2. Namun, jika dilihat dari kemampuan mahasiswa yang berbeda-beda, nilai rata-rata mahasiswa yang memiliki kemampuan tinggi adalah 90,88, mahasiswa yang memiliki kemampuan sedang adalah 80,5, dan mahasiswa yang memiliki kemampuan rendah adalah 70,5. Rendahnya

kemampuan menulis karangan (*sakubun*) ini terjadi disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah susahnya mengungkapkan ide atau gagasan saat menulis. Banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan saat menulis kalimat pertama dalam sebuah karangan karena banyak pemikiran yang rumit dan susah dalam menentukan alur cerita yang akan ditulis. Sehingga tak jarang ide atau gagasan yang ada dipikirannya susah untuk dituangkan dalam bentuk kalimat bahasa Jepang. Melihat kondisi tersebut, perlu adanya metode pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran menulis dikelas agar dapat membantu pembelajar bahasa Jepang mengembangkan idenya saat pembelajaran menulis karangan (*sakubun*).

Berdasarkan kenyataan tersebut, penulis meneliti untuk meningkatkan rendahnya kemampuan mahasiswa dalam menulis menggunakan permainan *A Creative Story*. Permainan *A Creative Story* bisa membuat mahasiswa mengembangkan ide dengan bebas dan mengekspresikan imajinasi atau gagasannya melalui menulis karangan.

Dalam penelitian Sujani (2015) tentang "Penggunaan Permainan *A Creative Story* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang" diketahui bahwa dalam pembelajaran kemampuan berbicara bahasa Jepang terbukti efektif dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas XI MIA 2 SMAN 5 Cimahi. Penulis melakukan penelitian menggunakan metode *A Creative Story*, karena pembelajaran menulis karangan bahasa Jepang perlu diajarkan untuk mendapatkan ide dalam mengarang.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis bermaksud menulis skripsi dengan judul "Penerapan Permainan *A Creative Story* Dalam

Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Bahasa Jepang (Study Kasus Terhadap Kelompok Mahasiswa Tingkat II Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI).

B. Rumusan dan batasan masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah yang akan diteliti adalah:

a) Bagaimana perkembangan kemampuan mahasiswa dalam menulis karangan bahasa Jepang setelah diterapkannya permainan *A Creative Story* ?

b) Bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap penerapan permainan *A Creative Story* dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan bahasa Jepang?

2. Batasan Masalah

Untuk tidak terlalu luas dalam pembahasan, peneliti membatasi pada masalah yang akan di teliti. Batasan masalah tersebut, sebagai berikut:

a) Penelitian ini hanya meneliti perkembangan kemampuan mahasiswa dalam menulis karangan bahasa Jepang setelah diterapkannya permainan *A Creative Story* pada kelompok yang memiliki kemampuan heterogen sebanyak 3 kelompok yang masing-masing kelompoknya terdapat mahasiswa yang memiliki kemampuan tinggi (*high*) 1 orang, kemampuan menengah (*middle*) 2 orang, dan kemampuan rendah (*low*) 1 orang, dan kelompok yang memiliki

kemampuan homogen diantaranya adalah mahasiswa yang memiliki kemampuan tinggi (*high*) 3 orang, mahasiswa yang memiliki kemampuan menengah (*middle*) 6 orang dan mahasiswa yang memiliki rendah (*low*) 3 orang.

b) Penelitian ini hanya meneliti tanggapan mahasiswa terhadap penerapan permainan *A Creative Story* dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan bahasa Jepang dengan menjaring pendapat melalui angket yang berkaitan dengan penerapan permainan *A Creative Story*

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dijabarkan oleh peneliti, berikut tujuan yang harus dicapai dalam penelitian ini:

a) Mengetahui perkembangan kemampuan mahasiswa dalam menulis karangan bahasa Jepang setelah diterapkannya permainan *A Creative Story*

b) Mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap penerapan permainan *A Creative Story* dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan bahasa Jepang

## D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjawab permasalahan yang dikemukakan dan dapat memberikan sumbangan dalam mengembangkan

strategi pembelajaran bahasa Jepang khusunya dalam menulis karangan bahasa Jepang

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah:

a) Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu acuan untuk mengetahui penggunaan dari metode permainan *A Creative Story* sebagai salah satu model pembelajaran kemampuan menulis karangan bahasa Jepang kepada para pembelajar bahasa Jepang khususnya mahasiswa.

b) Bagi Pendidik, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya referensi bagi para pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran kemampuan menulis karangan bahasa Jepang agar dapat memberikan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

c) Bagi Mahasiswa, penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan agar mahasiswa semakin bersemangat dalam menulis karangan bahasa Jepang dan memberikan suasana yang berbeda dalam pengajaran bahasa, serta sebagai rujukan dalam membuat karangan bahasa Jepang agar lebih mudah.

d) Bagi peneliti selanjutnya, dapat memperbaiki kekurangan dalam penelitian ini dan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

E. Struktur Organisasi

Secara garis besar sistematika yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, akan dipaparkan mengenai latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORETIS

Dalam bab ini akan dijabarkan teori-teori yang melandasi penelitian ini dan akan disajikan penelitian terdahulu yang relevan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode, teknik pengumpulan dan pengolahan data, populasi dan sampel serta teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini disajikan analisis dan interpretasi data hasil tes dan angket.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Dalam bab ini dibahas mengenai simpulan penelitian dan rekomendasi yang dianggap perlu untuk disampaikan berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.