

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran bahasa Jepang tidak hanya diselenggarakan di perguruan tinggi dan tempat kursus, tetapi telah menjadi salah satu mata pelajaran bahasa asing pilihan di SMA bahkan SMP. Untuk mampu berbahasa Jepang dengan baik, pembelajar dituntut untuk menguasai keempat keterampilan berbahasa seperti yang diungkapkan oleh Sutedi (2011: 39), yaitu keterampilan mendengar (*kiku ginou*), berbicara (*hanasu ginou*), membaca (*yomu ginou*), dan menulis (*kaku ginou*). Byget (Ghazali, 2011: 249) mengatakan bahwa pembelajaran bahasa asing di sekolah menengah seharusnya lebih diarahkan sebagai pemberian keterampilan hidup (*lifeskills*), yakni kemampuan berkomunikasi.

Berdasarkan Permendikbud No. 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Kurikulum 2013, salah satu kemampuan minimal yang harus dicapai siswa dalam mata pelajaran bahasa dan sastra Jepang adalah menulis wacana. Sebuah wacana merupakan penggabungan dari beberapa kalimat yang sesuai. Maka untuk mencapai kemampuan menulis wacana, siswa harus bisa membuat kalimat terlebih dahulu. Dalam bahasa Jepang, kalimat disebut dengan *bun*. Iwabuchi (Dahidi dan Sudjianto, 2009: 140) memberikan batasan *bun* dengan memberikan beberapa contoh kalimat sebagai berikut:

- 1) *Warui koto o itta.*
- 2) *Tsukushi no booya ga futo me o samashimashita.*
- 3) *Bokura ga hon o yomu dooki wa, ooku no baai, sore ni tsuite hitobito to hanasu hitsuyoo kara, aruiwa yomanuto jisei ni okureru to iu shinpai kara no baai ga daibubun desu ga, koo iu baai, aru shomotsu ni tsuite hitobito to chigatta iken o motta toki, sore o happyoo shite oshitoosu ni wa, yohodo no yuuki to jisshin o yoo shimasu.*
- 4) *Itai.*

Dari contoh kalimat-kalimat di atas Iwabuchi melihat bahwa di antara kalimat-kalimat itu ada kalimat pendek yang terbentuk hanya dari satu kata dan

ada juga kalimat panjang yang terbentuk dari sejumlah kata. Bentuk kalimat juga sangat bervariasi dan tidak ada aturan-aturannya yang khusus. Pada umumnya yang dimaksud kalimat adalah bagian yang memiliki serangkaian makna yang ada di dalam suatu wacana yang dibatasi dengan tanda titik. Beberapa contoh kalimat dasar yang dipelajari di kelas XI antara lain:

1) Kalimat untuk menyatakan keberadaan suatu benda.

a) KB (tempat) に KB (barang) があります。

KB (tempat) *ni* KB (barang) *ga arimasu*.

Contoh : わたしのへやにテレビがあります。

*Watashi no heya ni terebi ga arimasu.*

Di kamar saya ada televisi.

b) KB (tempat) に KB1 (barang) と KB2 (barang) があります。

KB (tempat) *ni* KB1 (barang) *to* KB2 (barang) *ga arimasu*.

Contoh : わたしのへやにベッドとテレビがあります。

*Watashi no heya ni beddo to terebi ga arimasu.*

Di kamar saya ada tempat tidur dan televisi.

2) Kalimat untuk menyatakan sifat, ciri khas, keadaan atau situasi suatu tempat/benda.

a) KB (tempat) はKSです。

KB (tempat) *wa* KS *desu*.

Contoh : わたしのうちはおおきいです。

*Watashi no uchi wa ookii desu.*

Rumah saya besar.

3) Pola kalimat bentuk lampau dari pola “KK (bentuk –masu) ました/ませんでした”

a) KK (bentuk –masu) ました/ませんでした。

KK (bentuk-masu) *mashita/masen deshita*.

Contoh : けさ しんぶんをよみました。

*Kesa shinbun o yomimashita.*

Tadi pagi membaca koran.

4) Pola kalimat yang digunakan untuk menyatakan beberapa kegiatan berurutan.

Amanda Dwi Putri, 2017

**EFEKTIVITAS PENERAPAN PERMAINAN MATCH CARD DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA JEPANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

a) KK (bentuk -te) て、KK (bentuk -masu) ます/ました。

KK (bentuk -te) *te*, KK (bentuk -masu) *masu/mashita*.

Contoh : そうじして、テレビをみました。

*Souji shite, terebi o mimashita.*

Setelah bersih-bersih, menonton televisi.

(Buku Pelajaran Bahasa Jepang 2 “Sakura”)

Kemampuan menulis sebagai salah satu *output skill* memerlukan pengetahuan tentang bahasa yang digunakan yaitu tata bahasa, kosakata, dan penggunaan bentuk yang tepat untuk fungsi tertentu. Penguasaan terhadap pengetahuan bahasa dan kemampuan berbahasa merupakan dua kemampuan yang tidak mudah untuk dikuasai. Bahasa membutuhkan keberanian untuk disampaikan tidak sebatas pelajaran tata bahasa yang sampai saat ini nampaknya masih mendominasi pelajaran bahasa asing. Menurut Krashen (Subyakto, 1988: 161), dalam penerapan pada pengajaran mengarang kepada pelajar bahasa target, masalah-masalah yang harus diidentifikasi adalah masalah kekurangan “kemampuan kode” (materi tulisan) dan masalah proses perolehan mengarang yang kurang baik.

Pelaksanaan pembelajaran yang tidak tepat bisa jadi membuat pelajaran bahasa asing hanya sebagai beban bagi siswa sehingga tidak ada niat untuk menguasainya. Banyaknya kosakata yang harus dihafal dan dikuasai, kurangnya motivasi pembelajar untuk belajar, serta metode dan atau media yang digunakan oleh guru kurang menarik dan membosankan, dapat menghambat proses pembelajaran tersebut. Untuk mencapai hasil belajar yang baik, diperlukan metode yang tepat agar dapat menarik minat siswa. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah metode permainan. Metode permainan dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa, baik dalam pengajaran struktur, pemahaman bacaan, percakapan, maupun kosakata. Salah satunya adalah permainan *Match Card*. Pada tahun 2011, Rahimah melakukan penelitian yang berjudul *Efektivitas Permainan Match Card terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas X SMKN 3 Bandung*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa permainan *Match Card* efektif dalam upaya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang

siswa. Rahimah merekomendasikan permainan *Match Card* untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa selain pembelajaran kosakata.

Permainan *Match Card* atau lebih dikenal dengan nama komersil *Concentration, Memory, Match Match, Pairs, Pelmanism, Pexeso* merupakan jenis permainan *memory game* yang pada versi originalnya menggunakan media satu set kartu remi. Sekarang permainan ini sudah banyak ditemui dalam bentuk permainan komputer yang dapat dimainkan secara *online* maupun *offline*. Cara memainkannya yaitu dengan mencocokkan kartu yang sama atau berhubungan.

Dengan dilatarbelakangi masalah di atas, penulis tertarik untuk menerapkan permainan *Match Card* dalam pembelajaran dan menelitinya dalam sebuah rancangan penelitian berjudul: “**Efektivitas Penerapan Permainan *Match Card* dalam Pembelajaran Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jepang (Studi Eksperimen Murni terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 20 Bandung)**”.

## **1.2 Rumusan dan Batasan Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis utarakan di atas, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kemampuan siswa dalam menulis kalimat sederhana bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *Match Card* ?
- 2) Bagaimana kemampuan siswa dalam menulis kalimat sederhana bahasa Jepang dengan menggunakan cara substitusi ?
- 3) Adakah perbedaan yang signifikan dalam kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang antara kelas yang diterapkan permainan *Match Card* dengan yang diterapkan metode substitusi ?
- 4) Bagaimana tanggapan siswa terhadap penerapan permainan *Match Card* dalam pembelajaran bahasa Jepang ?

### 1.2.2 Batasan Masalah Penelitian

Agar tidak keluar dari permasalahan yang diteliti, penulis membatasi masalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini hanya meneliti tentang kemampuan siswa dalam menulis kalimat sederhana bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *Match Card*.
- 2) Penelitian ini hanya meneliti tentang kemampuan siswa dalam menulis kalimat sederhana bahasa Jepang dengan menggunakan cara substitusi.
- 3) Penelitian ini hanya meneliti tentang perbedaan kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang antara kelas yang diterapkan permainan *Match Card* dengan yang tidak diterapkan permainan *Match Card*.
- 4) Penelitian ini hanya meneliti tentang tanggapan siswa terhadap penerapan permainan *Match Card* dalam pembelajaran bahasa Jepang.

### 1.3 Tujuan Penelitian

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

- 1) Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis kalimat sederhana bahasa Jepang dengan menggunakan permainan *Match Card*.
- 2) Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis kalimat sederhana bahasa Jepang dengan menggunakan cara substitusi.
- 3) Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan dalam kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang antara kelas yang diterapkan permainan *Match Card* dengan yang tidak diterapkan permainan *Match Card*.
- 4) Untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap penerapan permainan *Match Card* dalam pembelajaran bahasa Jepang.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjawab permasalahan yang telah dikemukakan dan dapat menjadi masukan dalam upaya mengembangkan strategi pembelajaran bahasa Jepang.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi siswa, dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar serta meningkatkan kemampuan membuat kalimat bahasa Jepang.
- 2) Bagi pengajar, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran bahasa Jepang serta menjadi suatu motivasi bagi pengajar untuk mengembangkan metode pembelajaran.
- 3) Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai metode pembelajaran dengan menggunakan permainan.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Secara garis besar susunan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. Pada bab pendahuluan, diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian dari segi teoretis maupun praktis serta sistematika pembahasan secara garis besar.

Bab II Kajian Pustaka. Bab berikutnya berisi landasan-landasan teori yang berkaitan dengan penelitian ini dan pemaparan hasil penelitian terdahulu mengenai permainan *match card* dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Bab III Metode Penelitian. Pada bab ini, penulis menjelaskan mengenai metode dan desain penelitian apa yang digunakan, siapa yang menjadi objek penelitian, dan bagaimana teknik pengumpulan data hingga teknik pengolahan data hasil penelitian.

Bab IV Temuan dan Pembahasan. Selanjutnya, data yang diperoleh dari penelitian akan diolah dan dibahas dalam bab ini. Pada dasarnya, bab ini memuat dua hal, yaitu pengolahan atau analisis data dan interpretasinya untuk menghasilkan temuan dalam penelitian ini.

Bab V Simpulan dan Rekomendasi. Pada bab ini penulis mengemukakan penafsiran berupa kesimpulan terhadap seluruh hasil penelitian yang telah diperoleh. Selain itu dijabarkan pula rekomendasi-rekomendasi berdasarkan kesimpulan yang didapat.