

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Jepang adalah Negara maju yang dewasa ini cukup banyak bekerja sama dengan Indonesia di berbagai bidang. Misalnya, bidang teknologi, makanan, kebudayaan, pendidikan, dll. Di dalam bidang pendidikan, pembelajar di Indonesia cukup banyak yang tertarik untuk mempelajari bahasa Jepang. Menurut Buletin Triwulan Egao Japan Foundation yang diterbitkan oleh The Japan Foundation Jakarta pada tahun 2012, “Beberapa tahun ini di Indonesia, pembelajar bahasa Jepang berkembang pesat khususnya di tingkat SMA/MA/SMK. Pada tahun 2009 jumlah pembelajar bahasa Jepang mencapai 716.353 orang dari 272.719 orang di tahun 2006, sehingga Negara Indonesia menjadi Negara yang menduduki peringkat ke-3 setelah Korea dan China berdasarkan banyaknya jumlah pembelajar bahasa Jepang. Jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia yang berkembang dengan pesat ini dikarenakan bertambahnya SMA/MA/SMK yang mengadakan pengajaran bahasa Jepang di berbagai wilayah. Saat ini pembelajar bahasa Jepang di Indonesia, sekitar 90% dari jumlah keseluruhan adalah murid SMA/MA/SMK.”.

Walaupun seperti itu, seringkali pembelajar bahasa Jepang berpendapat bahwa bahasa Jepang cukup sulit untuk dipelajari. Untuk mempelajari bahasa, terdapat 4 aspek keterampilan berbahasa yang wajib dipelajari yaitu membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Sedangkan sebelum menguasai 4 keterampilan tersebut, diperlukan pemahaman pola kalimat dasar.

Berdasarkan observasi sederhana dan berbagai informasi dari pembelajar dan pengajar di beberapa SMA, permasalahan dalam mempelajari bahasa Jepang terdapat pada saat pembelajaran pola kalimat yang tidak menyenangkan dan monoton dalam pelatihannya sehingga

banyak siswa tidak memiliki motivasi dalam pembelajaran tersebut. Struktur kalimat yang berbeda dengan bahasa Indonesia membuat siswa merasa aneh dan sulit untuk memahami susunan kalimat dengan baik dan benar. Selain itu, beberapa siswa mengemukakan keinginannya dalam pembelajaran bahasa Jepang, yaitu menginginkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Beberapa guru di SMA tempat peneliti melakukan observasi sederhana pun mengemukakan pendapat mengenai pengalamannya saat mengajar, yaitu memiliki kesulitan disaat mengajarkan pola kalimat disebabkan banyak siswa yang tidak memperhatikan dan tidak bersemangat ketika kegiatan belajar pola kalimat. Tidak sedikit pula siswa yang beranggapan bahwa mata pelajaran bahasa Jepang merupakan mata pelajaran yang tidak penting. Hal itu menyebabkan kemampuan pemahaman siswa dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang sangat kurang. Oleh karena itu pengajar bahasa Jepang harus memiliki suatu cara untuk menciptakan suasana menyenangkan dan bermanfaat agar dapat mempermudah pembelajar dalam mempelajari bahasa Jepang. Untuk itu, banyak sekali macam dari model pembelajaran, metode pembelajaran, teknik pembelajaran, maupun media pembelajaran, bahkan sangat banyak permainan-permainan menyenangkan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Jepang.

Dari permasalahan yang telah diungkapkan diatas, penulis berkeinginan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan bagi pembelajar (siswa SMA) dalam pembelajaran kalimat bahasa Jepang yaitu menggunakan sebuah permainan, karena seperti yang dikemukakan oleh Sadiman dkk. (2009, hlm. 75) bahwa permainan dalam pendidikan merupakan suatu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memberikan suasana belajar yang aktif dan bersaing untuk memberikan motivasi pada siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, penulis mencoba menerapkan teknik permainan *Complete Sentence* yang digabungkan dengan teknik permainan *Sentence Stock Exchange* dalam

pembelajaran bahasa Jepang, yakni pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang.

Permainan *Complete Sentence* yaitu permainan yang melombakan siswa dalam mengisi rumpang kalimat atau menyempurnakan kalimat. Sedangkan permainan *Sentence Stock Exchange* yaitu permainan yang melombakan siswa untuk menyusun beberapa stok kalimat yang ada di dalam toples menjadi sebuah wacana yang padu. Dengan dua permainan tersebut, apabila digabungkan menjadi permainan *Complete Sentence Stock Exchange* yang berarti permainan yang melombakan siswa untuk mengisi rumpang kalimat yang tidak sempurna, kemudian kalimat-kalimat tersebut disusun menjadi sebuah wacana yang padu.

Oleh karena suatu permainan dapat membuat psikologis anak dan suasana kelas menjadi menyenangkan, maka diharapkan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange* dapat digunakan dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang.

Berangkat dari hal tersebut, penulis bermaksud untuk meneliti hasil dari penggunaan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange* apabila diterapkan dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang dengan mengambil judul “**PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN COMPLETE SENTENCE STOCK EXCHANGE DALAM PEMBELAJARAN POLA KALIMAT DASAR BAHASA JEPANG**”.

## **B. Masalah Penelitian**

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagaimana kemampuan siswa kelas eksperimen sebelum dan setelah belajar menggunakan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange*?
- b. Bagaimana kemampuan siswa kelas kontrol sebelum dan setelah belajar tanpa menggunakan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange*?

- c. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa kelas eksperimen setelah belajar menggunakan menggunakan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange* dan kelas kontrol setelah belajar tanpa menggunakan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange* ?
- d. Bagaimana tanggapan siswa kelas eksperimen terhadap penggunaan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange* dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang?

## 2. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang, penulis membatasi permasalahan penelitian ini pada:

- a. Penelitian ini hanya akan meneliti bagaimana kemampuan siswa sebelum dan setelah belajar menggunakan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange*.
- b. Penelitian ini hanya akan meneliti ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa kelas eksperimen setelah belajar menggunakan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange* dan kelas kontrol setelah belajar tanpa menggunakan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange*.
- c. Penelitian ini hanya akan meneliti respon atau tanggapan siswa kelas eksperimen terhadap penggunaan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange* dalam pembelajaran pola kalimat dasar Bahasa Jepang.

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui kemampuan siswa kelas eksperimen sebelum dan setelah belajar menggunakan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange*.
- b. Untuk mengetahui kemampuan siswa kelas kontrol sebelum dan setelah belajar tanpa menggunakan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange*.
- c. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa kelas eksperimen setelah belajar menggunakan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange* dan kelas kontrol setelah belajar tanpa menggunakan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange*.
- d. Untuk mengetahui tanggapan siswa kelas eksperimen terhadap penggunaan teknik permainan *Complete Sentence Stock Exchange* dalam pembelajaran pola kalimat dasar Bahasa Jepang.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang di dapat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjawab semua permasalahan yang telah dikemukakan di atas. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan dunia pendidikan terutama untuk menambah wawasan mengenai teknik pembelajaran khususnya teknik pembelajaran menggunakan permainan *Complete Sentence Stock Exchange*.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi penulis, dengan melakukan penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penggunaan teknik pembelajaran menggunakan permainan *Complete Sentence Stock Exchange* terhadap proses pembelajaran, khususnya pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang.

- b. Bagi pembaca, diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan dan informasi baru mengenai teknik pembelajaran dalam pembelajaran kalimat dasar Bahasa Jepang. Selain itu juga penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi atau acuan bagi penelitian selanjutnya.
- c. Bagi pendidik, diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber referensi untuk memperkaya teknik pembelajaran dan peningkatan kualitas pengajaran khususnya dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang.
- d. Bagi pembelajar bahasa Jepang, diharapkan penelitian ini dapat menjadi sarana latihan dan peningkatan wawasan sehingga mampu memahami materi pembelajaran, khususnya pola kalimat bahasa Jepang.

#### **E. Struktur Organisasi Skripsi**

Bab I: Pendahuluan, terdiri dari beberapa sub bab yaitu: (1) Latar belakang masalah; (2) Rumusan dan Batasan masalah; (3) Tujuan penelitian; (4) Manfaat penelitian; dan (5) Struktur organisasi skripsi. Pada bab II: Landasan Teori, terdapat teori-teori yang melandasi kegiatan penelitian yang menghasilkan kerangka berpikir, termasuk hasil penelitian terdahulu yang relevan. Kemudian bab III: Metode penelitian, berisi tentang metode dan desain penelitian yang digunakan, anggapan dasar dan hipotesis, partisipan, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, uji kelayakan instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan teknik analisis data. Sedangkan bab IV: Temuan dan Pembahasan, merupakan laporan kegiatan penelitian yang didalamnya berisi tentang temuan penelitian, analisis data dan pembahasan hasil penelitian yang sudah dilakukan. Terakhir, bab V: Simpulan, Implikasi dan Saran, berisi kesimpulan tentang jawaban terhadap masalah yang diteliti serta rekomendasi atau saran berisi penyampaian saran dari peneliti bagi pendidik maupun peneliti selanjutnya agar melakukan penelitian lebih baik dari penelitian ini.