

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam mempelajari suatu bahasa terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa. Empat keterampilan tersebut yakni, keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Sejalan dengan hal tersebut Danasasmita (2009, hlm. 4) menyatakan bahwa sasaran pembelajaran bahasa Jepang, terutama ditujukan pada penguasaan empat aspek keterampilan bahasa atau dalam bahasa Jepang disebut *yonginou* (四技能) meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang dalam bahasa Jepang masing-masing disebut *kiku nouryoku* (聞く能力), *hanasu nouryoku* (話す能力), *yomu nouryoku* (読む能力), dan *kaku nouryoku* (書く能力).

Salah satu keterampilan yang menjadi penentu bisa tidaknya seseorang dalam berbahasa Jepang adalah keterampilan berbicara. Seperti yang diungkapkan oleh Yuriko Asano dalam Sudjianto dan Dahidi (2004, hlm. 97) tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar pembelajar bahasa Jepang dapat mengkomunikasikan ide atau gagasan dengan menggunakan bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan. Selain hal tersebut, Sugihartono, dkk (2008, hlm. 37) menyatakan bahwa tujuan utama berbicara adalah berkomunikasi dan agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif maka sang pembicara harus memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Karena itu, idealnya keterampilan berbicara bahasa Jepang harus mampu dikuasai siswa agar siswa dapat mengungkapkan gagasan, pendapat ataupun informasi serta berdialog menggunakan bahasa Jepang dengan baik tanpa ada kesalahpahaman. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa dalam prosesnya terdapat berbagai masalah yang timbul.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru pamong SMA Pasundan 8 Bandung pada tanggal 28 Agustus 2017, tujuan akhir pembelajaran bahasa Jepang di SMA Pasundan 8 adalah agar siswa dapat memiliki kemampuan berbicara

meskipun hanya sampai tahap tanya-jawab. Namun, walaupun sudah mempelajari bahasa Jepang sejak kelas X, siswa masih merasa kesulitan ketika dituntut untuk berbicara bahasa Jepang. Penyebabnya antara lain karena tidak menguasai kosa kata dan pola kalimat yang cukup. Selain itu, jam pembelajaran yang hanya berlangsung selama 45 menit pada setiap pertemuannya menyebabkan kurangnya latihan, sehingga ketika menguasai kosa kata dan pola kalimat pun mereka cenderung kurang percaya diri. Hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Toyoko dalam Dewi (2016, hlm. 1) bahwa ada beberapa permasalahan yang kerap ditemukan pada siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara di dalam kelas, diantaranya: ada keinginan untuk berbicara namun tidak seimbang dengan kemampuan bahasa Jepang, ingin menciptakan percakapan yang baik namun tidak tahu apa yang harus dikatakan, tidak percaya diri untuk melakukan percakapan dengan baik, dan tidak mengerti apa yang dikatakan lawan bicara. Hal yang menyebabkan timbulnya masalah-masalah tersebut antara lain dikarenakan kurangnya latihan pada keterampilan berbicara. Tarigan (2013, hlm. 1) mengatakan bahwa keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak latihan. Untuk itu, praktik langsung berbicara merupakan cara agar kemampuan berbicara seseorang dapat terlatih dengan mudah.

Untuk memunculkan rasa percaya diri siswa dalam berbicara bahasa Jepang, praktik atau latihan berbicara didalam kelas harus disertai dengan teknik pembelajaran yang tidak monoton. Seperti yang dikatakan Gerlach dan Ely dalam Uno (2011, hlm. 1) teknik adalah jalan, alat, atau media yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan peserta didik kearah tujuan yang ingin dicapai. Teknik yang kurang menarik minat akan sulit untuk menumbuhkan motivasi pada diri siswa. Karena itu, agar siswa termotivasi dalam melatih keterampilan berbicara dalam bahasa Jepang, adanya teknik yang menarik minat dalam pembelajaran dirasa sangat perlu.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Ramadhania (2015) diketahui bahwa permainan *babanuki* terbukti efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata dasar pada siswa pembelajar bahasa Jepang. Permainan *babanuki* itu sendiri merupakan permainan Jepang yang sebenarnya sudah ada dalam beberapa versi di

negara-negara lain. Seperti misalnya, disebut permainan *old maid* di Inggris, *schwarzer peter* di Jerman, dan kartu setan di Indonesia. Permainan *babanuki* dapat dikatakan sebagai permainan yang menyenangkan dan peraturannya pun cukup mudah untuk diikuti. Selain itu kemampuan berstrategi juga menjadi poin penting dalam permainan ini. Berangkat dari hal-hal tersebut peneliti memilih permainan *babanuki* sebagai teknik pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan motivasi dan kepercayaan pada diri siswa dalam pembelajaran berbicara sehingga diharapkan dapat terjadi peningkatan dalam keterampilan berbicara bahasa Jepang pada diri siswa.

Berdasarkan hal yang telah diuraikan di atas, peneliti merasa perlu melakukan penelitian mengenai keefektifan permainan tersebut dalam skripsi yang berjudul **“Efektivitas Permainan *Babanuki* terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Murni Kelas X SMA Pasundan 8 Bandung Tahun Ajaran 2017/2018)”**.

B. Rumusan dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan adalah sebagai berikut:

- a) Bagaimana tingkat keterampilan berbicara bahasa Jepang pada kelas yang menggunakan teknik permainan *babanuki*?
- b) Bagaimana tingkat keterampilan berbicara bahasa Jepang pada kelas yang tidak menggunakan teknik permainan *babanuki*?
- c) Adakah perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan teknik permainan *babanuki* dan kelas yang tidak menggunakan teknik permainan *babanuki*?
- d) Bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran berbicara bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *babanuki*?

2. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis akan membatasi permasalahan hanya pada hal-hal berikut:

- a) Penulis hanya akan meneliti tingkat keterampilan berbicara bahasa Jepang pada kelas yang menggunakan teknik permainan *babanuki*.
- b) Penulis hanya akan meneliti tingkat keterampilan berbicara bahasa Jepang pada kelas yang tidak menggunakan teknik permainan *babanuki*.
- c) Penulis hanya akan meneliti perbedaan tingkat keterampilan berbicara bahasa Jepang antara kelas yang menggunakan teknik permainan *babanuki* dan kelas yang tidak menggunakan teknik permainan *babanuki*.
- d) Penulis hanya akan meneliti tanggapan siswa terhadap pembelajaran berbicara bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *babanuki*.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari diadakannya penelitian ini adalah untuk:

- a) Mengetahui tingkat keterampilan berbicara bahasa Jepang pada kelas yang menggunakan teknik permainan *babanuki*.
- b) Mengetahui tingkat keterampilan berbicara bahasa Jepang pada kelas yang tidak menggunakan teknik permainan *babanuki*?
- c) Mengetahui perbedaan tingkat keterampilan berbicara bahasa Jepang antara kelas yang menggunakan teknik permainan *babanuki* dan kelas yang tidak menggunakan teknik permainan *babanuki*.
- d) Mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran berbicara bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *babanuki*.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

a) Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberi bukti secara ilmiah bahwa teknik permainan *babanuki* memang efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang.

b) Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi teknik yang dapat digunakan sebagai salah satu upaya meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang dengan mudah dan menyenangkan.

D. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini dibagi kedalam beberapa bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II KAJIAN TEORI

Pada bab ini dibahas teori mengenai pengertian keterampilan berbicara dalam bahasa Jepang, teknik pembelajaran, teknik permainan dalam pembelajaran berbicara, permainan *babanuki* sejarah dan aturannya, permainan *babanuki* sebagai teknik pembelajaran berbicara, hingga penelitian terdahulu.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas metode penelitian yang digunakan, desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur pelaksanaan penelitian, serta teknik analisis data.

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang profil penelitian, hasil pengamatan, analisis data dan pembahasan hasil penelitian

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian, implikasi penelitian, dan rekomendasi penulis untuk penelitian selanjutnya.