

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Bahasa adalah jendela dunia. Dengan berbahasa, setiap orang akan mampu untuk menyampaikan ide, pikiran, perasaan dan gagasannya kepada orang lain. Dewasa ini, seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi, bangsa-bangsa di dunia saling membuka diri satu sama lain. Oleh karena itu, selain bahasa ibu, bahasa asing pun menjadi penting untuk dipelajari. Salah satunya adalah bahasa Jepang.

Sudjianto (2009: 11) mengatakan bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang memiliki banyak pembelajar dari berbagai belahan dunia. Salah satu negara yang memiliki pembelajar bahasa Jepang adalah Indonesia. Indonesia menduduki urutan keenam, memiliki 54.016 pembelajar bahasa Jepang yang tersebar pada pendidikan dasar dan menengah, perguruan tinggi, dan pendidikan non sekolah pada tahun 1998.

Adapun Danasasmita (2009: 4) menyatakan bahwa sasaran pembelajaran bahasa Jepang, terutama ditujukan pada penguasaan empat aspek keterampilan bahasa atau dalam bahasa Jepang disebut *yonginou* meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang dalam bahasa Jepang masing-masing disebut *kiku nouryoku*, *hanasu nouryoku*, *yomu nouryoku*, dan *kaku nouryoku*.

Bila mengacu pada standar kompetensi dalam silabus mata pelajaran bahasa Jepang kurikulum 2013 pada jenjang SMA, dapat diketahui bahwa standar kompetensi yang diharapkan adalah siswa dapat mengungkapkan informasi secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana sesuai dengan materi yang telah diberikan. Dengan kata lain siswa dituntut memiliki kemampuan berbicara menggunakan bahasa Jepang sesuai dengan materi yang telah dipelajarinya.

Akan tetapi, untuk memenuhi standar kompetensi tersebut, seringkali siswa mengalami banyak kendala. Menurut Sudjianto (2009: 181), kendala yang pada umumnya dijumpai pembelajar dalam mempelajari bahasa Jepang adalah karakteristik bahasa yang berbeda dengan bahasa Indonesia. Karakteristik tersebut terdapat pada huruf yang dipakai, kosakata, sistem pengucapan, gramatika dan ragam bahasanya. Lebih khusus lagi kendala dalam berbicara menggunakan bahasa Jepang diantaranya adalah kurangnya pengetahuan kosakata, pemahaman pola kalimat dan penggunaan aksen yang tidak tepat.

Masalah tersebut dialami oleh siswa kelas X IPA 4 SMA Laboratorium Percontohan UPI. Berdasarkan hasil wawancara penulis pada bulan September 2017 banyak siswa mengatakan bahwa kendala untuk dapat berbicara menggunakan bahasa Jepang adalah sedikitnya kosakata yang diketahui, dan struktur kalimat bahasa Jepang yang berbeda dengan bahasa Indonesia. Selain itu, siswa mengaku tidak bersemangat untuk belajar bahasa Jepang, terutama untuk belajar berbicara menggunakan bahasa Jepang, karena metode pembelajaran yang digunakan membosankan dan terkesan monoton.

Dengan melihat kondisi tersebut, maka diperlukan sebuah teknik atau metode pembelajaran agar proses belajar mengajar menjadi efektif serta bisa mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (KBBI, 2008) teknik adalah metode atau sistem mengerjakan sesuatu. Teknik pembelajaran menurut T. Raka Joni (dalam Abimanyu, 2008) menunjuk kepada ragam khas penerapan sesuatu metode dengan latar tertentu, seperti kemampuan dan kebiasaan guru, ketersediaan peralatan, kesiapan siswa dan sebagainya. Salah satu bentuk teknik pembelajaran adalah dengan menggunakan teknik permainan. Teknik permainan merupakan salah satu teknik yang paling menyenangkan sehingga dapat menghidupkan suasana kelas. Ada banyak teknik permainan yang bisa diterapkan untuk meningkatkan kemampuan

siswa, salah satunya adalah dengan menggunakan teknik permainan kartu kuartet.

Subhani dalam Bertasari (2014: 10) mengatakan bahwa kartu kuartet berasal dari dua kata yaitu kartu dan kuartet. Dalam kamus bahasa Indonesia kontemporer, kartu merupakan kertas tebal yang berbentuk persegi panjang untuk bermacam-macam keperluan. Adapun kuartet merupakan kelompok, kumpulan dan sebagainya yang terdiri dari empat anggota maka kartu kuartet dapat kita artikan sebagai suatu kumpulan kertas yang berbentuk persegi panjang dikumpulkan sebanyak empat menjadi satu kesatuan.

Beberapa penelitian sebelumnya yang membahas mengenai teknik permainan kartu kuartet mengungkapkan bahwa teknik permainan kartu kuartet efektif dilakukan dalam pembelajaran. Diantaranya dalam mata pelajaran IPA, IPS maupun bahasa. Dalam pembelajaran bahasa Jepang, penelitian menggunakan teknik permainan kartu kuartet pernah dilakukan oleh Pipit Puri Aprodita pada tahun 2014 dengan judul skripsi *Efektivitas Teknik Permainan Kartu Kuartet dalam Mengingat Kosakata Bahasa Jepang* (Penelitian Eksperimen Pada SMA Negeri 15 Bandung Siswa Kelas X Lintas Minat Bahasa Jepang Tahun Ajaran 2014-2015).

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis ingin mengetahui apakah teknik permainan kartu kuartet juga dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa Jepang siswa-siswi SMA Laboratorium Percontohan UPI. Penelitian ini menarik karena objek penelitiannya adalah teknik permainan kartu kuartet yang sebelumnya digunakan untuk mengingat kosakata namun dalam penelitian kali ini dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “*Penggunaan Teknik Permainan Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara (Eksperimen Murni terhadap Siswa Kelas X IPA 4 SMA Laboratorium Percontohan UPI)*”.

## **B. Rumusan dan Batasan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Dalam penelitian ini penulis merumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan berbicara Bahasa Jepang siswa sebelum diterapkan teknik permainan kartu kuartet?
2. Bagaimana kemampuan berbicara Bahasa Jepang siswa sesudah diterapkan teknik permainan kartu kuartet dan yang tidak diterapkan permainan kartu kuartet?
3. Adakah perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diterapkan teknik permainan kartu kuartet?
4. Bagaimana tanggapan siswa mengenai diterapkannya teknik permainan kartu kuartet dalam pembelajaran bahasa Jepang?

### **2. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah yang dilakukan agar penelitian tidak keluar dari pembahasannya, yaitu:

1. Penelitian ini hanya akan meneliti kemampuan berbicara bahasa Jepang dengan materi yang telah dipelajari oleh siswa kelas X.
2. Penelitian ini dilakukan untuk mengukur kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa dengan batasan penilaian kemampuan memahami ungkapan, merespon ungkapan, menjawab pertanyaan, dan mengucapkan susunan kata yang tepat.
3. Penelitian ini hanya akan meneliti perbedaan yang signifikan antara kemampuan berbicara bahasa Jepang pembelajar yang menggunakan teknik permainan kartu kuartet dengan metode tanya jawab.
4. Penelitian ini akan meneliti respon pembelajar mengenai penggunaan teknik permainan kartu kuartet dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang.

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa sebelum diterapkan teknik permainan kartu kuartet.
2. Mengetahui kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa yang sesudah diterapkan teknik permainan kartu kuartet dan kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa yang tidak menggunakan teknik permainan kartu kuartet.
3. Mengetahui ada tidaknya hasil yang signifikan antara sebelum dan sesudah diterapkan teknik permainan kartu kuartet.
4. Mengetahui tanggapan siswa mengenai diterapkannya teknik permainan kartu kuartet dalam pembelajaran bahasa Jepang.

### **2. Manfaat Penelitian**

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

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan dunia pendidikan terutama bagi peningkatan kualitas kemampuan berbicara menggunakan bahasa Jepang.

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

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam melatih diri berbicara menggunakan bahasa Jepang dan bisa diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang di sekolah lainnya.

## **D. Sistematika Penulisan**

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

**BAB I            PENDAHULUAN**

Berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II            LANDASAN TEORITIS**

Memuat teori-teori yang tergabung dalam poin landasan teori, yang akan mengurai teori-teori tersebut untuk mendukung tujuan diadakannya penelitian dan bagaimana teori diterapkan dalam penelitian

**BAB III            METODOLOGI PENELITIAN**

Memuat deskripsi umum tentang metode penelitian, populasi dan sampel, deskripsi eksperimen, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data dan teknik analisis data.

**BAB IV            ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN**

Memuat hasil dari eksperimen, pengumpulan data, pengolahan data, dan interpretasi efektivitas penggunaan teknik permainan kartu kuartet untuk meningkatkan kemampuan berbicara, serta analisis angket.

**BAB V            KESIMPULAN DAN SARAN**

Memuat kesimpulan tentang penelitian dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.