

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Jepang di sekolah telah berlangsung sejak lama dan sejatinya terdapat guru-guru yang memiliki kualifikasi untuk mengajar. Namun demikian, para siswa sering menghadapi berbagai macam kesulitan, mulai dari penguasaan kosakata, tata bahasa, keterampilan mendengarkan, menulis, menyimak, terutama dalam hal berbicara di depan kelas. Setelah melakukan observasi awal di SMA Negeri 1 Rancaekek, khususnya di 7 kelas X (sepuluh), penulis menemukan fenomena yang menarik, yaitu sebagian besar siswa cenderung tidak berani berbicara bahasa Jepang. Misalnya saja, saat pertama kali penulis masuk ke dalam kelas dan memulai pembelajaran, penulis mencoba untuk mengenali siswa satu persatu dan menyuruh mereka untuk memperkenalkan diri mereka masing-masing dalam bahasa Jepang. Namun, kenyataan yang penulis temukan adalah para siswa cenderung malu-malu bahkan ada yang tidak mau untuk memperkenalkan diri. Akhirnya, penulis memberikan contoh kecil kepada mereka bagaimana cara memperkenalkan diri dengan baik dan benar dalam bahasa Jepang. Tetapi, masih banyak siswa yang enggan untuk memperkenalkan dirinya memakai bahasa Jepang dengan berbagai macam alasan seperti, tidak bisa, malu, dan lain-lain.

Keterampilan berbicara memiliki kedudukan yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Jepang. Selain sebagai salah satu keterampilan berbahasa, berbicara juga berfungsi sebagai alat komunikasi verbal. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu pendekatan yang sesuai untuk dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Pendekatan *Reward and Punishment* adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang menggunakan teknik pemberian penghargaan kepada siswa yang berani dan berprestasi serta memberikan hukuman kepada siswa yang melanggar aturan, baik yang berlaku secara umum maupun peraturan yang sebelumnya telah dibuat bersama-sama. Hukuman disini bukan berbentuk

Fitri Rahmawati, 2013

Aplikasi Penggunaan Pendekatan Reward and Punishment Terhadap Pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang Pada Siswa SMA (Penelitian Eksperimen semu terhadap Siswa Kelas X-6 SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013)

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

kekerasan, melainkan hukuman yang bersifat mendidik. Dengan diberi *reward* diharapkan siswa dapat termotivasi dalam belajar. Selain itu, dengan pemberian hukuman diharapkan siswa jera dan tidak melakukan pelanggaran kembali.

Penelitian tentang pendekatan *Reward and Punishment* dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang siswa belum pernah dilakukan sebelumnya di SMA. Oleh karena itu, penulis merasa diperlukan adanya penelitian ini. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis merasa terdorong untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Aplikasi Penggunaan Pendekatan *Reward and Punishment* dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang pada Siswa SMA”

1.2 Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

12.1 Rumusan Masalah

Penulis an ini dapat dirumuskan dalam masalah berikut :

1. Apakah Pendekatan *Reward and Punishment* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam hal berbicara bahasa Jepang ?
2. Apakah Pendekatan *Reward and Punishment* dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa ?
3. Apakah masalah yang dihadapi oleh siswa dalam berbicara bahasa Jepang ketika proses pendekatan *Reward and Punishment* dilakukan ?

1.2.2 Batasan Masalah

Adapun pembatasan masalah difokuskan kepada pendekatan pembelajaran. Penulis an yang dilakukan diarahkan pada penerapan pendekatan *reward and punishment* dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa Jepang.

Fitri Rahmawati, 2013

Aplikasi Penggunaan Pendekatan Reward and Punishment Terhadap Pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang Pada Siswa SMA (Penelitian Eksperimen semu terhadap Siswa Kelas X-6 SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013)

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

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan penelitian

Dalam setiap penelitian, tujuan merupakan salah satu alat kontrol yang dapat dijadikan petunjuk supaya penulis an ini dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh dari pendekatan *Reward and Punishment* terhadap motivasi belajar siswa dalam hal berbicara.
2. Untuk mengetahui adakah pengaruh dari pendekatan *Reward and Punishment* terhadap kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Jepang.
3. Untuk mengetahui kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa dalam berbicara bahasa Jepang.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian harus memiliki manfaat, baik itu bagi penulis sendiri maupun bagi orang lain. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi tiga manfaat secara teoritis, praktis, dan isu.

1. Manfaat dari segi teoritis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan kajian yang berguna dalam perkembangan ilmu pendidikan, terutama dalam pengembangan pendekatan pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Jepang.
2. Manfaat dari segi praktis, penelitian ini diharapkan :
 - Dapat memberikan pemahaman tentang wawsan keilmuan dan dapat dijadikan bekal bagi penulis untuk menjadi tenaga pendidik di masa yang akan datang;
 - Dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada pengajar tentang pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi siswa dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara bahasa asing ;

Fitri Rahmawati, 2013

Aplikasi Penggunaan Pendekatan Reward and Punishment Terhadap Pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang Pada Siswa SMA (Penelitian Eksperimen semu terhadap Siswa Kelas X-6 SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013)

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

- Siswa dapat lebih percaya diri dan termotivasi dalam berbicara bahasa Jepang ; dan
 - Sebagai bahan masukan bagi mahasiswa yang tertarik untuk mengkaji dan meneliti lebih dalam tentang metode-pendekatan atau pendekatan-pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang siswa.
3. Manfaat dari segi isu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran, bahwa pemberian *punishment* kepada siswa tidak akan masuk kedalam tindak kekerasan anak, apabila dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah disepakati sebelumnya.

1.4 Metode Penelitian

1.4.1 Metode Penelitian

Metode adalah cara yang harus dilaksanakan, teknik adalah cara yang melaksanakan pendekatan (Sudaryanto,1993:9). Fungsi metode adalah untuk memperlancar pencapaian tujuan secara lebih efektif dan efisien. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen. Menurut Nawawi (1991: 63) metode eksperimen adalah metode yang digunakan untuk menguji efektivitas dan efisiensi dari suatu pendekatan, metode, teknik, atau media pengajaran dan pembelajaran, sehingga hasilnya dapat diterapkan jika memang baik, atau tidak digunakan jika memang tidak baik dalam pengajaran yang sebenarnya.

Metode eksperimen yang digunakan adalah *Time Series Design* yang mana dalam desain ini hanya menggunakan satu kelompok saja dan tidak menggunakan kelas kontrol. Desain ini memiliki ciri adanya pengukuran yang berulang-ulang, baik sebelum maupun sesudah perlakuan terhadap satu atau beberapa *intact group*. (Sugiyono,2010:77-78)

O ₁ O ₂ O ₃ O ₄ X O ₅ O ₆ O ₇ O ₈

Fitri Rahmawati, 2013

Aplikasi Penggunaan Pendekatan Reward and Punishment Terhadap Pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang Pada Siswa SMA (Penelitian Eksperimen semu terhadap Siswa Kelas X-6 SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013)

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

Hasil *pre-test* yang baik adalah $O_1=O_2=O_3=O_4$ hasil perlakuan adalah $O_5=O_6=O_7=O_8$. Besarnya pengaruh perlakuan adalah $= (O_5 + O_6 + O_7 + O_8) - (O_1 + O_2 + O_3 + O_4)$.

Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengulangan pada *pre-test* dan *post-test* masing-masing sebanyak dua kali.

1.4.2 Objek Penelitian

Dalam penelitian ini, yang dijadikan sebagai objek penelitian adalah yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa Jepang, khususnya dalam hal keterampilan berbicara bahasa Jepang pada siswa.

1.4.3 Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Menurut Sugiyono (2011:61) yang dimaksud populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas atau karakteristik tertentu untuk dipelajari oleh penulis dan ditarik kesimpulannya.

Populasi yang dipakai dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Rancaekek tahun ajaran 2012/2013. Berikut ini data sebaran siswa kelas X SMA Negeri 1 Rancaekek.

Tabel 3.1
Populasi Penelitian

Populasi	Jumlah		Jumlah Keseluruhan
	Laki-Laki	Perempuan	
Siswa Kelas X-1	15	29	44
Siswa Kelas X-2	21	24	45
Siswa Kelas X-3	14	31	45
Siswa Kelas X-4	19	25	44
Siswa Kelas X-5	19	25	44
Siswa Kelas X-6	24	20	44
Siswa Kelas X-7	16	29	45

Fitri Rahmawati, 2013

Aplikasi Penggunaan Pendekatan Reward and Punishment Terhadap Pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang Pada Siswa SMA (Penelitian Eksperimen semu terhadap Siswa Kelas X-6 SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013)

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

Siswa Kelas X-8	15	30	45
Siswa Kelas X-9	18	26	44
Jumlah	161	239	400

Sumber: data TU SMAN 1 Rancaekek 2012/2013

1.4.4 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil untuk dipelajari kemudian kesimpulannya digeneralisasikan terhadap populasi dalam suatu penelitian. Penggeneralisasian tersebut diperbolehkan apabila subjek dalam populasi tersebut benar-benar homogen (Arikunto, 2010:175).

Sugiyono (2012:82) menyatakan bahwa pengambilan sampel secara acak adalah pengambilan sampel yang dilakukan tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Membentuk kerangka sampel kemudian memberi nomor urut seluruh unsur yang ada dalam kerangka sampel.
- b. Memilih unsur yang akan dijadikan sampel dengan cara mengundi.

Sampel yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini adalah satu kelas saja dan tanpa adanya kelas kontrol yaitu kelas X-6, dengan jumlah sampel sebanyak 25 orang.

1.5 Teknik Penelitian

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

1. Tahap Persiapan
 - a. Pembuatan RPP
 - b. Pembuatan Instrumen
 - c. Pembuatan Angket
2. Tahap Pelaksanaan
3. Tahap Analisis / Pengolahan data
4. Tahap Pengambilan Kesimpulan

Fitri Rahmawati, 2013

Aplikasi Penggunaan Pendekatan Reward and Punishment Terhadap Pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang Pada Siswa SMA (Penelitian Eksperimen semu terhadap Siswa Kelas X-6 SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013)

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

1.5.2 Teknik Pengolahan Data

Teknik Pengolahan data dilakukan dengan analisis data kuantitatif. Data yang bersifat kuantitatif diperoleh dari hasil tes yang diolah secara komparatif, yaitu membandingkan hasil *pre test* dan *post test* pada siswa eksperimen sebelum dan sesudah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *reward and punishment*.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan karya ilmiah ini, penulis membaginya kedalam lima bab yaitu sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Didalamnya memaparkan tentang latar belakang permasalahan, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, pendekatan penelitian beserta sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik pengolahan data.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab ini penulis menjelaskan tentang tinjauan pustaka yang menyangkut teori-teori yang bersangkutan.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Didalamnya penulis menjelaskan tentang pendekatan dan teknik yang digunakan untuk melakukan penelitian tentang penerapan / aplikasi pendekatan *reward and punishment* terhadap pembelajaran berbicara bahasa Jepang kepada siswa SMA.

4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Didalam bab ini penulis akan memaparkan hasil penelitiannya tentang penerapan / aplikasi pendekatan *reward and punishment* terhadap

pembelajaran berbicara bahasa Jepang kepada siswa SMA yang didapat setelah mengolah data.

5. BAB V KESIMPULAN

Didalam bab ini penulis memaparkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.



Fitri Rahmawati, 2013

Aplikasi Penggunaan Pendekatan Reward and Punishment Terhadap Pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang Pada Siswa SMA (Penelitian Eksperimen semu terhadap Siswa Kelas X-6 SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013)

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