

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang banyak diminati untuk dipelajari di Indonesia setelah bahasa Inggris. Dari data hasil survei Japan Foundation tahun 2015, tercatat pembelajar bahasa Jepang di Indonesia sebanyak 745.125 orang, dengan posisi nomor 2 tertinggi di dunia setelah China. Bahasa Jepang dipelajari bukan hanya pada tingkat Perguruan Tinggi maupun pada lembaga kursus. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya Sekolah Menengah Atas (SMA) bahkan Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang menjadikan pelajaran bahasa Jepang sebagai salah satu mata pelajaran asing pilihan. Dalam pembelajarannya, pembelajar diarahkan untuk dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang dengan baik dan benar, sehingga pembelajar dituntut untuk menguasai empat keterampilan berbahasa.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Wawan Danasasmita (2009, hlm. iv) yang mengemukakan 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 dalam bahasa Jepang masing-masing disebut *kiku noryoku*, *hanasu noryoku*, *yomu noryoku*, dan *kaku noryoku* (聞く能力、話す能力、読む能力、書く能力).

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. Sehingga untuk mencapai kemampuan menulis wacana, siswa harus mampu membuat kalimat terlebih dahulu.

Dahidi dan Sudjianto (2009, hlm. 139), menyatakan bahwa kalimat dalam bahasa Jepang disebut *bun*. Iwabuchi (dalam Dahidi dan Sudjianto, 2009, hlm. 139),

menyatakan bahwa ada kalimat pendek yang terbentuk hanya dari satu kata dan ada juga kalimat panjang yang terbentuk dari sejumlah kata. Bentuk kalimat juga sangat bervariasi. Struktur kalimat bahasa Jepang berbeda dengan struktur kalimat yang ada pada bahasa Indonesia. Jika pada bahasa Indonesia struktur kalimatnya S-P-O-K, maka pada bahasa Jepang menjadi S-K-O-P.

Kemampuan membuat kalimat merupakan salah satu landasan utama untuk berkomunikasi. Namun, tak sedikit pembelajar bahasa Jepang yang beranggapan bahwa membuat kalimat merupakan salah satu hal yang sulit. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas X di SMA Sumatra 40 Bandung pada tanggal 20 Februari 2019, adapun beberapa kendala atau faktor kesulitan yang dialami dalam membuat suatu kalimat bahasa Jepang yaitu diantaranya: 1) kurangnya kosakata; 2) hambatan merangkai kata dengan tepat; 3) terbatasnya pemahaman tata bahasa Jepang; dan 4) rendahnya motivasi dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Selain itu juga, model ataupun media pembelajaran yang kurang menarik, yang cenderung membuat proses pembelajaran menjadi membosankan dan menyebabkan pembelajar merasa cepat jenuh menjadi faktor penghambat dalam pembelajaran. Sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guna mencapai hasil pembelajaran yang baik, maka seorang pengajar harus mencari cara agar pembelajaran dapat menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Salah satu upaya agar pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan adalah dengan menggunakan model pembelajaran dan media yang tepat. Dan diharapkan hal tersebut akan meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar, sehingga hasil belajar pun dapat ditingkatkan.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama (Trianto, 2007, hlm. 42).

Pada penelitian ini, penulis menekankan pada kemampuan membuat kalimat sederhana, yaitu bagaimana siswa dapat mengungkapkan secara tulisan sebuah kalimat

sederhana bahasa Jepang dengan menggunakan kosakata maupun pola kalimat yang tepat. Dari berbagai macam bentuk media pembelajaran, media permainan dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan dalam membuat kalimat sederhana. *Thematic dominoes* dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga akan memudahkan siswa dalam menangkap materi pelajaran yang diberikan, serta dapat meningkatkan motivasi siswa, khususnya dalam membuat kalimat sederhana bahasa Jepang.

Permainan *Thematic Dominoes* merupakan sejenis permainan domino bertema. Dalam permainan ini tema yang diambil berasal dari materi yang terdapat dalam buku panduan belajar bahasa Jepang. Kartu yang digunakan bukanlah kartu domino yang sering dimainkan secara umum dan berisi angka-angka. Namun, kartu domino yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah domino yang pada salah satu sisinya terdapat gambar dan sisi lainnya terdapat sebuah kosakata. Sementara itu, cara bermain *thematic dominoes* sama halnya dengan cara bermain domino pada umumnya, yaitu siswa dituntut untuk dapat memasang gambar dan kosakata yang ada secara tepat. Kemudian, siswa harus membuat sebuah kalimat sederhana berdasarkan masing-masing kosakata dan gambar yang ada. Menurut penulis, penerapan model pembelajaran kooperatif menggunakan media *thematic dominoes* dapat menjadi alternatif untuk penguatan kemampuan membuat kalimat sederhana. Dengan begitu siswa dapat saling bekerja sama dengan anggota kelompoknya untuk dapat membuat kalimat sederhana dengan terlebih dahulu memasang setiap gambar dan kosakata secara tepat. Permainan *thematic dominoes* ini secara tidak langsung menarik perhatian siswa dan membuat siswa menghafal materi yang diajarkan (baik kosakata maupun tata bahasa), kemudian mengaplikasikannya dalam membuat kalimat bahasa Jepang.

Setelah dikaji dari beberapa penelitian terdahulu media *thematic dominoes* ini telah terbukti secara efektif dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis, yang dilakukan oleh Rita Setyaningrum (2012) dengan judul penelitian “Keefektifan Penggunaan Media Permainan Thematic Dominoes dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta”.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian terhadap keefektivan permainan *thematic dominoes* di SMA Sumatra 40 Bandung dengan judul “**Model Pembelajaran Kooperatif dengan Menggunakan Media *Thematic Dominoes* dalam Penguatan Membuat Kalimat Sederhana Bahasa Jepang**”.

## 1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana kemampuan siswa dalam membuat kalimat sederhana bahasa Jepang setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan media permainan *thematic dominoes*?
2. Apakah ada perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam membuat kalimat sederhana bahasa Jepang sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan media permainan *thematic dominoes*?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan media permainan *thematic dominoes* dalam membuat kalimat sederhana bahasa Jepang?

## 1.3 Batasan Masalah

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

1. Penelitian ini hanya meneliti tentang kemampuan siswa dalam membuat kalimat sederhana bahasa Jepang setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan media permainan *thematic dominoes*.
2. Penelitian ini hanya meneliti tentang perbedaan kemampuan siswa dalam membuat kalimat sederhana bahasa Jepang sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan media permainan *thematic dominoes*.
3. Penelitian ini hanya meneliti tentang tanggapan siswa terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan media permainan *thematic dominoes* dalam membuat kalimat sederhana bahasa Jepang.

4. Penelitian ini hanya meneliti tiga jenis kalimat sederhana, yaitu kalimat dengan predikat verba, nomina, dan adjektiva ‘*i*’ dan ‘*na*’ dengan tema pelajaran : *Toshoshitsu de hon o yomimasu, Chichi wa kyoushi desu, dan Donna hito desuka?*

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan beberapa hal sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam membuat kalimat sederhana bahasa Jepang setelah menggunakan model pembelajaran koopeeratif dengan media permainan *thematic dominoes*.
2. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam membuat kalimat sederhana bahasa Jepang sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan media permainan *thematic dominoes*.
3. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan media permainan *thematic dominoes* dalam membuat kalimat sederhana bahasa Jepang.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai media permainan *thematic dominoes* dan penggunaannya dalam meningkatkan kemampuan membuat kalimat sederhana dalam pembelajaran bahasa Jepang.

##### **1.5.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi penulis: Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu baru yang berguna untuk diri penulis dan diharapkan juga penelitian ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.
2. Bagi siswa: Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan siswa untuk belajar menulis kalimat sederhana bahasa Jepang dan memberikan motivasi agar siswa

bersemangat dalam meningkatkan kemampuan membuat kalimat sederhana bahasa Jepang.

3. Bagi pengajar: Diharapkan dapat menggunakan alternatif metode atau media baru yang lebih kreatif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran membuat kalimat sederhana bahasa Jepang.
4. Bagi peneliti selanjutnya: Hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya yang serupa jika masih ada kekurangan atau kesalahan.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Pada Bab I Pendahuluan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

Pada Bab II membahas tentang landasan teoritis, yang akan menjelaskan mengenai teori-teori yang melandasi kegiatan penelitian termasuk pada hasil penelitian terdahulu yang relevan.

Pada Bab III membahas tentang metode penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, dan teknik pengolahan data.

Pada Bab IV Analisis Data dan Pembahasan, penulis akan menjelaskan mengenai laporan kegiatan penelitian, sajian data dan hasil pengolahannya, diikuti pembahasan (interpretasi), dan kesimpulan yang menyatakan apakah semua masalah penelitian terjawab atau tidak. Pada bagian pembahasan disajikan pula hasil telaahan berupa data yang telah dianalisis dan kemudian ditafsirkan sehingga menghasilkan sebuah teori baru atau teori pendukung atau sebagai pembuktian dari teori yang sudah ada.

Pada Bab V membahas tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.